

Présentation de l'activité d'artiste plasticien utilisant le cinéma d'animation en direction des scolaires et des jeunes

Démarche artistique

Mon travail d'artiste plasticien s'inscrit dans une approche hybride entre les arts plastiques et le cinéma d'animation. Explorant les possibilités offertes par le mouvement, la narration visuelle et la matière, je cherche à donner vie aux images par des techniques variées comme le stop-motion, le papier découpé, le dessin animé ou encore l'animation en volume.

L'essence de ma démarche repose sur l'expérimentation et le dialogue entre les différentes formes d'expression plastique et animée. Je m'intéresse à la manière dont le mouvement peut être généré et perçu, et comment il peut être un vecteur de création et d'imagination pour les jeunes publics.

Je fais aussi un lien avec la question de la donnée en tant qu'objet d'animation, ainsi mon travail et ma réflexion vont aussi du côté de ce que l'on nomme la visualisation de donnée.

Par ce prisme j'aborde la question du numérique et par extension la question de l'intelligence artificielle.

Activités en direction des scolaires et des jeunes

Dans le cadre de mon activité de professionnel culturel, j'interviens auprès des scolaires et des jeunes afin de les initier à la création en cinéma d'animation de manière détournée. Mes ateliers sont conçus pour favoriser la créativité, l'expression personnelle et la découverte des techniques d'animation sans être un atelier technique.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'histoire et les principes de l'animation.
- Expérimenter diverses techniques d'animation (dessin, stop-motion, pixilation, etc.).
- Comprendre le processus de création d'un film animé, de l'idée à la réalisation.
- Stimuler l'imagination et le travail collaboratif à travers des projets collectifs.
- Favoriser l'apprentissage par l'expérimentation et l'autonomie dans la création.

Déroulé des interventions

Mes interventions s'adaptent aux différents niveaux scolaires et aux besoins des structures culturelles. Elles peuvent prendre plusieurs formes :

- Ateliers ponctuels : découverte d'une technique d'animation et réalisation d'une courte séquence.
- Projets longs : accompagnement d'une classe ou d'un groupe sur plusieurs sessions pour créer un film animé collectif.

- Rencontres et projections : échange autour du métier d'artiste plasticien et du cinéma d'animation, accompagné de projections commentées.

Approche et moyens techniques

Les ateliers sont conçus pour être accessibles, adaptés aux différents âges et aux moyens techniques disponibles. J'utilise :

- Des outils traditionnels (papier, crayon, peinture, collage etc.).
- Des outils numériques (tablettes, logiciels d'animation accessibles comme Stop Motion Studio et Dragon-stop motion(pro)).
- Une approche participative et ludique favorisant l'implication des jeunes dans chaque étape du projet, par exemple avec la mise en scène des élèves eux-mêmes en tant qu'objet à animer (technique de la pixilation).

Impact et bénéfices pour les jeunes

Participer à un projet de cinéma d'animation permet aux jeunes de développer :

- Leur créativité et leur imagination.
- Leur patience et leur sens de l'observation.
- Leur capacité à travailler en groupe et à partager des idées.
- Une meilleure compréhension de l'image et du langage audiovisuel.

Conclusion

En tant qu'artiste plasticien utilisant le cinéma d'animation, je cherche à transmettre aux enfants un rapport à l'image différent de l'usage qui en est fait de nos jours.

Entre les appels « visio » et la création de vidéo instantanée via un smartphone, notre société et notre époque intègrent de manière quotidienne l'image en mouvement.

Travailler en cinéma d'animation, c'est ralentir le processus de création d'une forme animée.

Travailler image par image c'est donc s'attarder sur l'importance du détail, sur la question de la production. Ainsi au travers de mes interventions, je cherche à repenser la question de la création d'une image au sens large en instaurant un rapport analogique à la création face à notre monde numérique. Cette approche permet de questionner les usages de l'image et du numérique tout en les intégrant.