

Abstrait et personnifié: un lien animé

PROJET D'INTERVENTION

MILAN GUEDEC

Intention: On dit souvent que l'environnement dans lequel on se trouve nous inspire. Nous inspire quoi au juste ? Des émotions ? Des envies ? Une créativité soudaine ? Peut-être tout cela en même temps. On peut éprouver des émotions particulières dans un lieu qui vont nous donner des envies qui elles-même vont générer de la créativité. Ce processus peut-être intellectualisé ou au contraire géré de façon instinctive. Tout comme le mouvement.

La démarche artistique de ce projet est de partir de l'abstrait, de la texture, des ombres et lumières, des contrastes, bref, de l'instinctif, pour se diriger vers des créations plus définies, plus nettes, amenant à leur tour un glissement plastique de l'abstrait au figuratif créateur de sens grâce au mouvement.

Ces créations plus réalistes et personnifiées viendront confronter l'imaginaire et l'abstrait au concret, laissant par la suite la possibilité aux participants de mêler ces deux univers et de les faire évoluer à travers le travail du mouvement dans l'espace abstrait dans le but de créer du lien ainsi qu'un nouveau sens.

Enjeux: faire découvrir une pratique artistique nouvelle et originale. Proposer plusieurs pratiques menant à une oeuvre finale. Faire travailler l'imagination des enfants, leur capacité à appréhender l'espace au travers du mouvement.

PROJET DE CRÉATION

Oeuvre finale: réalisation d'une série de courts dessins animés à partir de dessins d'enfants

S'adresse à une classe dédoublée pour pouvoir faire des ateliers à nombre plus restreint. Pour tous niveaux.

Les enfants seront invités à réfléchir autour des paysages et de l'imaginaire mêlant des personnages issus de leur création à des paysages abstraits ou réels peints à l'encre de chine. L'idée est de travailler en noir et blanc afin de simplifier le travail des pleins et des vides ainsi que des ombres et lumières.

Une fois ces dessins terminés, les enfants seront accompagnés dans l'utilisation de matériel informatique et du logiciel de VJing Resolume afin de faire se déplacer en direct leurs personnages dans les décors qu'ils auront créés et ainsi inventer une histoire unique basée sur l'improvisation et leurs jeux avec les personnages.

Ces interactions avec leurs personnages et paysages seront alors enregistrées grâce au logiciel Resolume sous forme de vidéo. L'ensemble des vidéos formées seront mises bout à bout et formeront l'oeuvre collective finale qui sera exposée à l'Université Montaigne. Les enfants pourront également récupérer une copie de leur création sur clé usb. Les dessins de paysages et personnages sous format papier pourront être récupérés par la classe ou par les enfants.

ÉTAPES DU PROJET

SÉANCE 1

**CRÉATION DE GROUPES
CRÉATION DE DESSINS
À L'ENCRE DE CHINE**

*Dessins de fonds/paysages
abstraites*



SÉANCE 2

**POURSUITE DU TRAVAIL
DE DESSIN**

Dessins de personnages



SÉANCE 3

**ANIMATION DES PERSONNAGES
EN DIRECT ET ENREGISTREMENT**



DÉROULEMENT

SÉANCE 1

L'intervenant présentera le thème de l'intervention aux enfants et les outils qu'ils seront amenés à utiliser.

Les élèves seront ensuite invités à utiliser de l'encre de chine afin de dessiner des paysages abstraits en noir et blanc sur des feuilles A4 épaisses.

S'ils sont rapides, ils pourront dessiner plusieurs paysages et devront choisir leur préféré à la fin de la séance. Il leur sera demandé de signer leur dessin au dos de la feuille.

EXEMPLES:

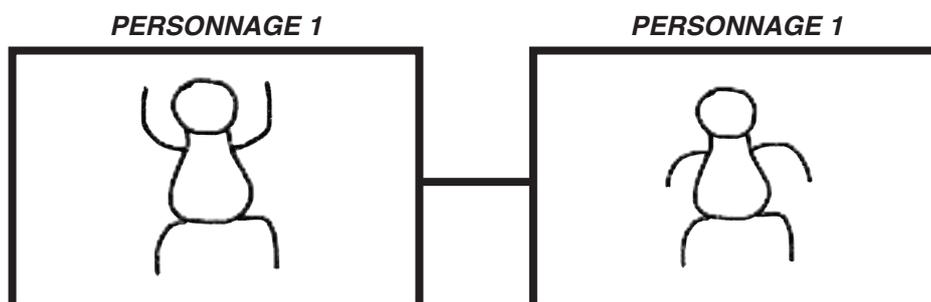


SÉANCE 2

Lors de cette séance, les élèves se verront distribuer une feuille A4 chacun composée de 8 rectangles à bords noirs (cf. annexe 1). Ceux-ci serviront d'espaces pour dessiner leurs personnages.

Les rectangles sont placés par paire, l'objectif est de leur faire dessiner 2 fois un personnage similaire, dans une position différente, à l'aide d'un feutre double pointe noir. Sur les 4 paires de personnages qu'ils pourront dessiner, il leur sera demandé de choisir leur préféré et de signer leur dessin à l'arrière de la feuille.

EXEMPLE:



SÉANCE 3

Il s'agit de la dernière séance. Ici les enfants seront amenés à constituer des groupes de 2.

Grâce au logiciel Resolume, un ordinateur, ainsi qu'à un contrôleur MIDI (Surface de contrôle composée de boutons rotatifs, verticaux ou de pads permettant de faire faire des actions à un ordinateur), les enfants pourront contrôler leurs personnages et leurs fonds dessinés lors des séances précédentes.

Toutes leurs actions sur les déplacements de leurs personnages et leur changements de positions seront projetés grâce à un vidéo-projecteur, ainsi ils pourront suivre en direct l'évolution de leurs personnages et le reste de la classe pourra également en profiter.

L'idée est de laisser les enfants s'exprimer avec leurs dessins tout en leur permettant de partager leurs créations avec les autres. Il faudra environ 5 à 10 minutes pas binôme.

La performance animée de **chaque duo d'enfant** sera enregistrée sous forme d'une vidéo d'1 minute qui sera distribuée à l'enseignante sous forme de vidéo MP4 afin qu'elle puisse la faire parvenir aux familles et aux enfants s'ils désirent les récupérer.

Exemple en pièce jointe sous le nom de «Test.mp4»

BESOINS MATÉRIELS ET PRATIQUES

- Une dizaine de pinceaux de taille moyenne
- Pots vides
- Des bâches de protection pour protéger les tables de la classe
- Envisager peut-être des tabliers pour les enfants (Pour le bien des parents)
- Point d'eau

Pour plus de précisions sur le projet ou pour toute autre question, n'hésitez pas à me contacter



milan.guedec@gmail.com



<http://milanguedec.fr/>



0601074799



<https://soundcloud.com/moonmoune>

ANNEXE 1

FEUILLE A4

<i>PERSONNAGE 1</i>	<i>PERSONNAGE 1</i>
<i>PERSONNAGE 2</i>	<i>PERSONNAGE 2</i>
<i>PERSONNAGE 3</i>	<i>PERSONNAGE 3</i>
<i>PERSONNAGE 4</i>	<i>PERSONNAGE 4</i>