



Atelier EESI/CHAAP 2021/2022

publié le 24/05/2022

Avec Super Mario Bros !

Descriptif :

Au cours des mois de Mars et de Mai, les élèves de 4ème et de 3ème de la Classe à horaire aménagé Arts Plastiques (CHA-AP) du collège Font-Belle de Segonzac ont participé à un atelier d'animation copiloté par six étudiants plasticiens de l'École Européenne Supérieure de l'Image d'Angoulême (EESI).

Au cours des mois de Mars et de Mai, les élèves de 4ème et de 3ème de la Classe à horaire aménagé Arts Plastiques (CHA-AP) du collège Font-Belle de Segonzac ont participé à un atelier d'animation copiloté par six étudiants plasticiens de l'École Européenne Supérieure de l'Image d'Angoulême (EESI).

ÉESI

La pratique de cet atelier initié par Mme Fouquet Enseignante dans le département Image animée épaulée de M. Villalta Technicien d'assistance pédagogique se concentre en effet sur « la production de films en images animées, narratif ou non, figuratif ou abstrait. L'idée principale est d'inciter l'élève à manipuler, expérimenter, afin qu'il soit acteur en développant sa créativité, son esprit d'initiative et d'autonomie sous l'égide d'étudiants en situation d'experts, de conseillers et d'encadrants. »

Le workshop fut préalablement préparé lors d'une visite de la CHA-AP à l'ÉESI pendant laquelle le projet fut élaboré lors d'un brainstorming entre la quarantaine de collégiens et les étudiants.

Grâce à l'ouverture des étudiants et l'appétit des collégiens, l'émulation fut rapide et le groupe a ainsi décidé de réaliser une série de courts métrages indépendants regroupés autour d'un personnage, d'une amorce narrative et d'une volonté d'hybrider différentes techniques d'animation. Le projet a pu s'affiner en cours d'arts plastiques ultérieurement en particulier sur les éléments communs nécessaires à l'homogénéité de la série.



Ce workshop s'est donc constitué autour d'une séquence intitulée « Super Mario Bros. » traitant de la représentation et de la narration visuelle en lien avec la question de la cohérence d'un tel ensemble. La série produite narrant la fuite d'un écran du personnage inventé par Shigeru Miyamoto en 1983 pour la firme Nintendo vers les salles de cours du collège, établit ainsi un lien entre espace scolaire et niveau de jeu d'arcade.

C'est ainsi pendant un temps très court que ce workshop s'est déployé dans un projet collectif et collaboratif. En effet, en cinq semaines à hauteur de deux heures hebdomadaires, ce sont quelques courts métrages qui ont été réalisés dans le collège. Librement, les collégiens se sont constitués en groupe, ont défini leur projet individuel et se sont attribués les fonctions et responsabilités nécessaires à l'aboutissement de leurs vidéos. Au-delà de leurs qualités et de leurs défauts, ces réalisations successivement sujets et objets, outils et supports, cheminements et objectifs constituent les traces d'une immersion.

Nos élèves mis en situation de responsabilité ont ainsi pu échanger avec des plasticiens en prenant appui dans un premier temps sur les techniques d'animation liés au matériel prêté par l'EESI en particulier les bancs-titres et le logiciel Dragon Frame. Ils ont naturellement été amené par la suite à échanger sur les méthodes, pratiques et démarches de ces spécialistes voir pour certains de se projeter dans une orientation future.



S'affirmant comme experts techniques mais aussi créatifs chevronnés, Melhia Neven Koldo Lubin Camille et Cleo ont su instituer une ambiance de travail favorisant la fluidité de l'échange dans un groupe efficace sur une durée totale de 10 heures. Dans ce contexte dynamique et positif, les étudiants ont pu s'immerger dans un espace et un temps de collaboration avec des adolescents, en mesurer ainsi intérêts et contraintes et y envisager des débouchés éventuels.

En parallèle, la seconde partie du groupe travaillant avec leur professeur sur le logiciel d'animation en 8 bits PISKEL ont eu le loisir de développer leurs aptitudes sur la fluidité et la lisibilité du projet réalisé en seulement 5 heures en vu de la réalisation du générique de la série et de deux épisodes.





Une dernière visite des étudiants nous a permis d'organiser une restitution des vidéos réalisées et d'échanger ainsi sur l'efficacité du dispositif pour les uns et les autres à travers les productions et de constater l'évolution et les progrès critiques, plastiques, conceptuels et relationnels de chacun.

La qualité de l'échange en particulier de l'écoute des étudiants responsabilisés dans ce rôle valorisant, l'inscription dans une dynamique volontaire d'exploration plus précisément des Chaapistes dont le sens de l'adaptation et l'autonomie se sont ainsi développés, le plaisir de produire ensemble dans un objectif concret et fédérateur sont en effet évidents à partir des productions.

La CHA-AP a ainsi atteint les trois objectifs qu'elle ambitionnait pour nos élèves avec ce projet collaboratif et collectif adossé au Parcours d'Éducation Artistique et Culturel : Permettre la fréquentation de lieux culturels et d'institutions artistiques. Créer des rencontres avec des acteurs de ce milieu, des étudiants à la fois plasticiens et médiateurs dans ce contexte. Articuler fréquentation et rencontres autour de collaborations, de pratiques propices à l'acquisition de compétences techniques, méthodologiques, comportementales, culturelles et artistiques.

Pour plus d'informations concernant les CHAAP, les ECN, la CHAAP du collège Font-Belle ou son ECN, rendez-vous sur : [le Blog Lesimagesenmouvement](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.