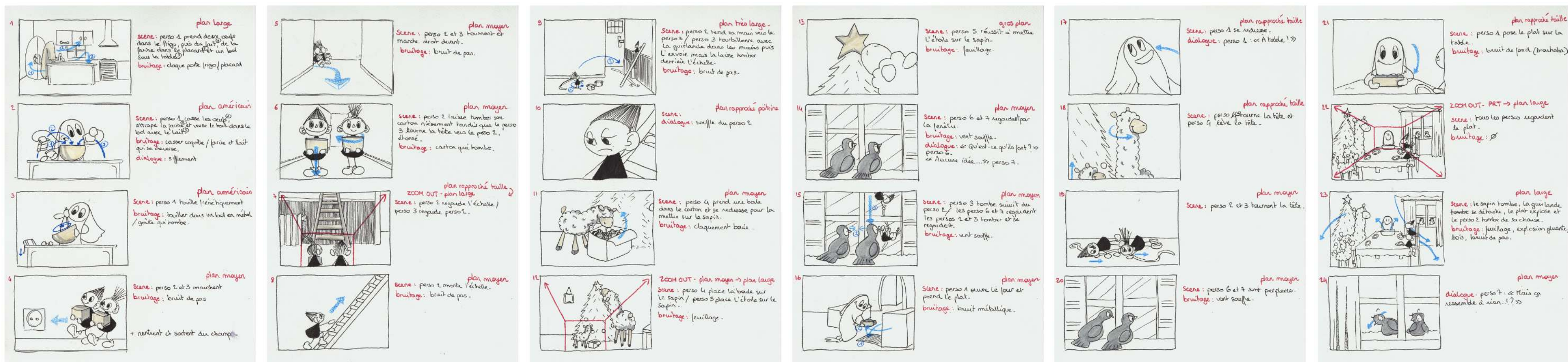




Construire par l'image

Justine Lenfant

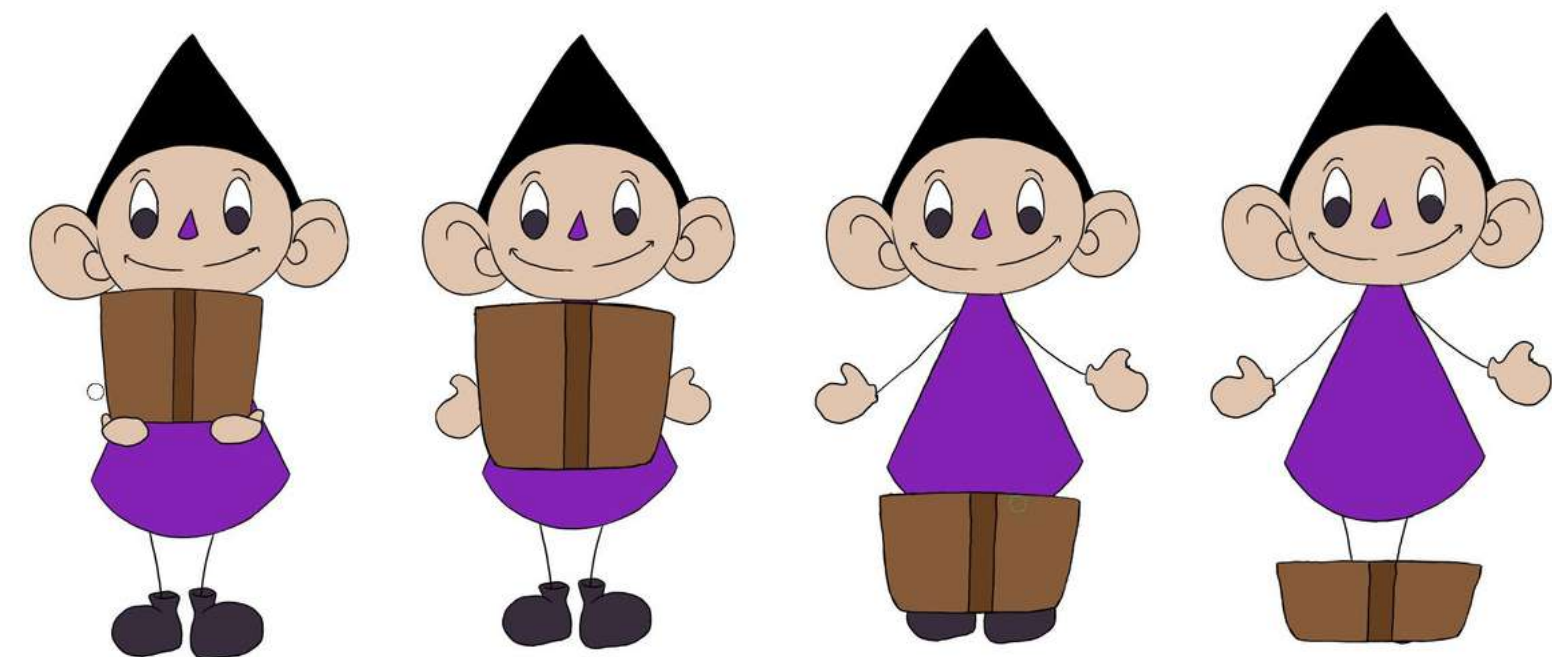


Joyeux réveillon !
dessin numérique, logiciel Krita

Comment traduire le plus avec le moins de traits ?

J'ai d'abord conçu une narration destinée aux enfants sous forme de storyboard à l'encre puis souhaité travailler cette même histoire avec des outils numériques.

La simplicité des traits et des scènes parlent d'autant plus aux enfants. Ainsi, ils vont pouvoir plus facilement retrouver leur façon de dessiner ou redessiner leur personnage préféré, ce qui leur paraîtra plus familier.





Etude de personnage pour une animation autour de la thématique miroir et écran
Dessin numérique, logiciel Krita



J'ai conçu un court métrage d'animation sur le rapport à l'enfance, via un objet transitionnel, qui est généralement appelé "doudou" par les enfants. Cet objet intime est comme le miroir de l'enfant, il est son double inséparable à qui il fait vivre des aventures.

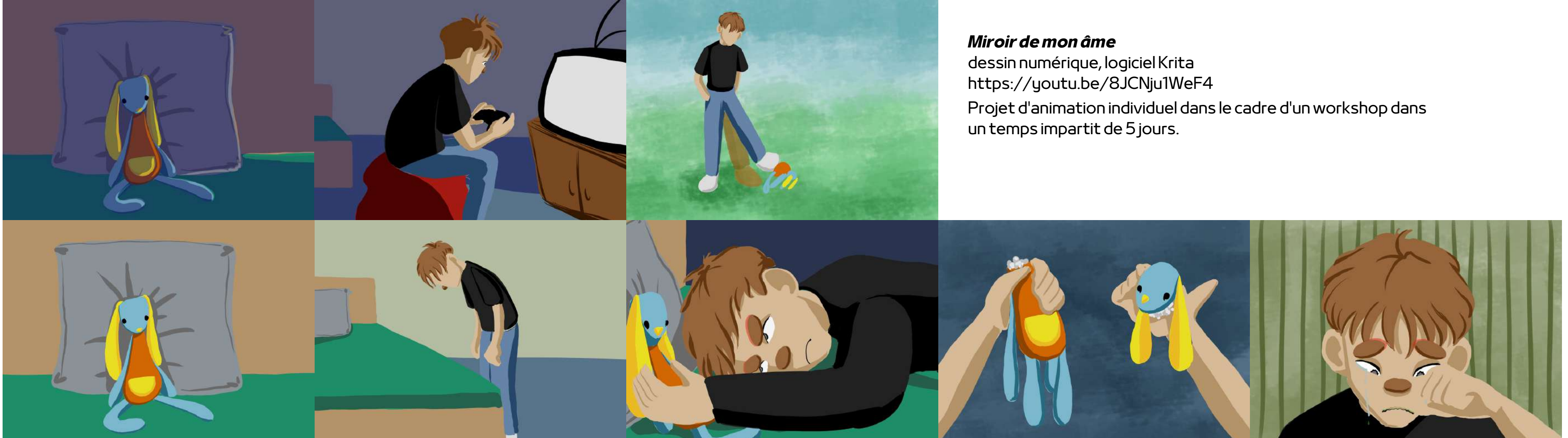
Plus l'enfant grandit, plus l'objet de sa tendresse est maltraité pour finalement être délaissé. Je souhaite faire naître une réflexion sur la manière de percevoir son environnement quotidien : c'est lorsque l'on perd quelque chose que l'on se rend vraiment compte de sa valeur.

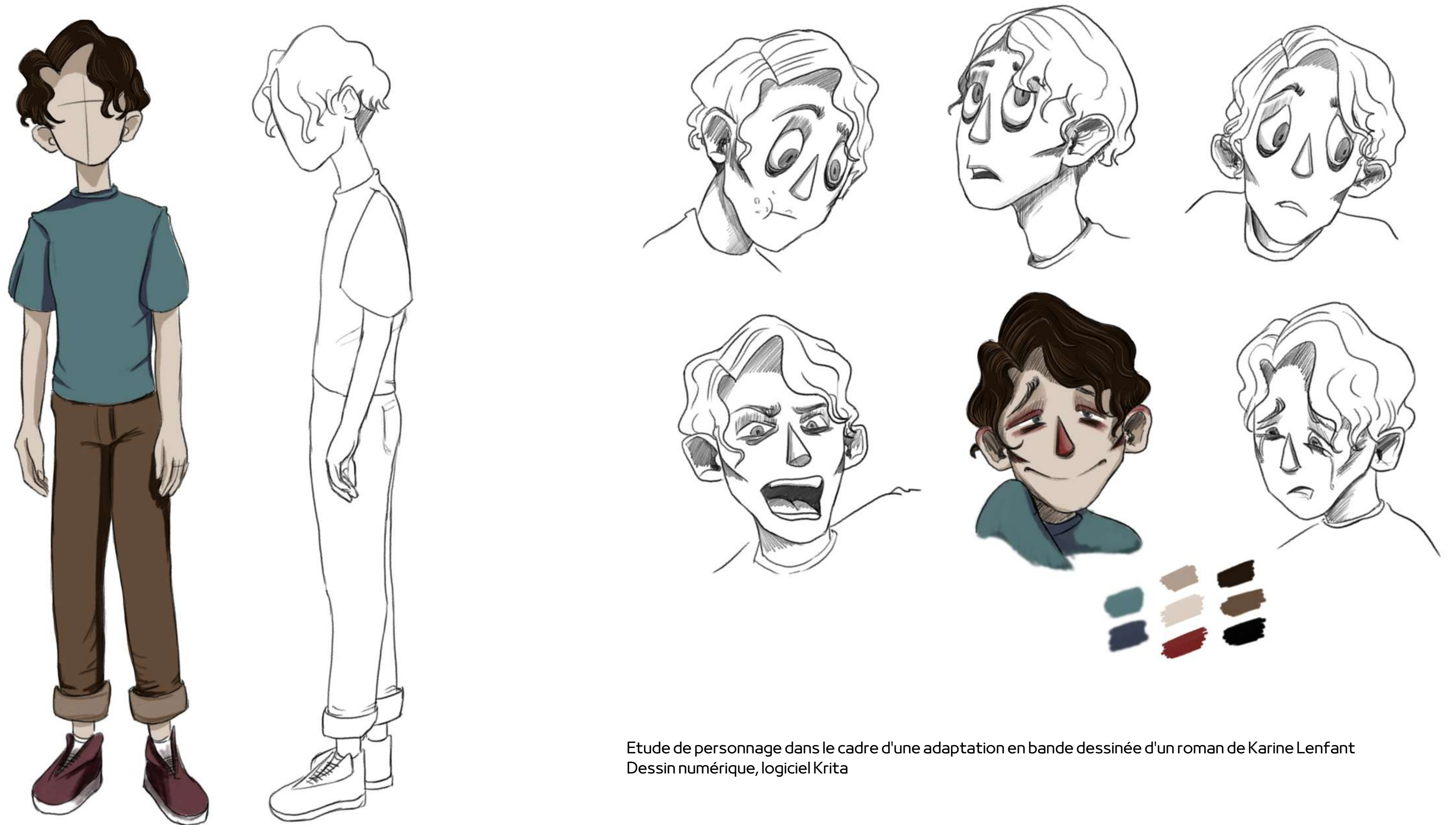


Miroir de mon âme

dessin numérique, logiciel Krita
<https://youtu.be/8JCNju1WeF4>

Projet d'animation individuel dans le cadre d'un workshop dans un temps impartit de 5 jours.





Etude de personnage dans le cadre d'une adaptation en bande dessinée d'un roman de Karine Lenfant
Dessin numérique, logiciel Krita



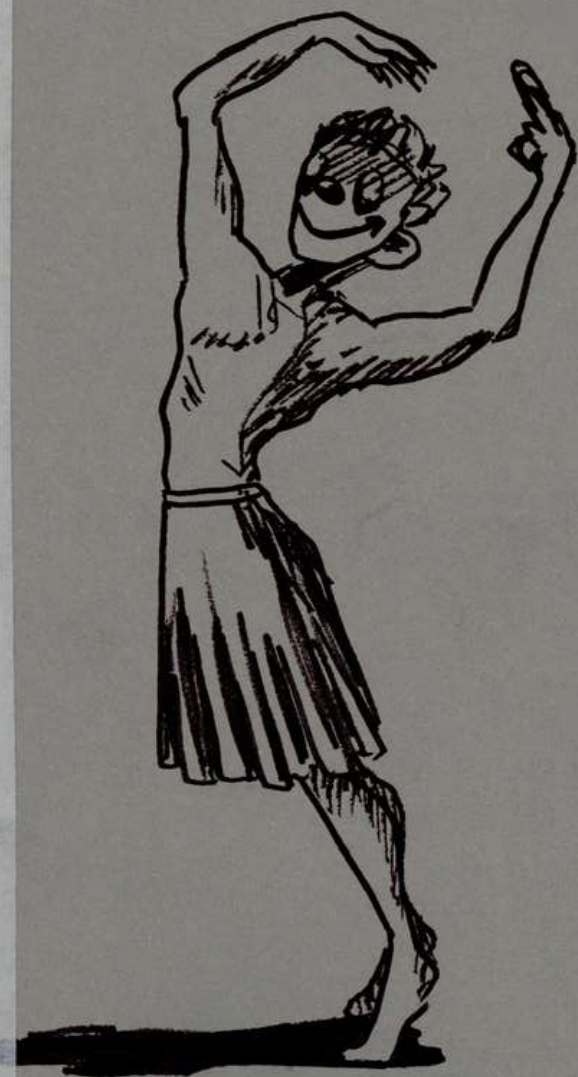
En allant visiter le Musée de Picardie d'Amiens, j'ai eu l'idée de raconter l'histoire de la statue de Jean Dampt, *La Fin du rêve*, mêlée à celle de la statue du couple *Daphnis et Naïs* de Pierre Loison.

J'ai voulu pour cette histoire mettre en avant l'existence de deux mondes : la réalité et la fiction (qui isole l'aspect métaphorique) par le choix de gammes chromatiques.

La Fin du rêve
aquarelle, crayon sur papier
42 x 29.7 cm

Qui était sur scène lors de
spectacle ?

J'ai eu l'impression de voir un
clown qui se moquait de nous.



Sur quelles musiques ce spectacle
de danse est-il fondé ?

Ses pas, ses claques sur son corps, ses sifflements
qui se détachent de lui...

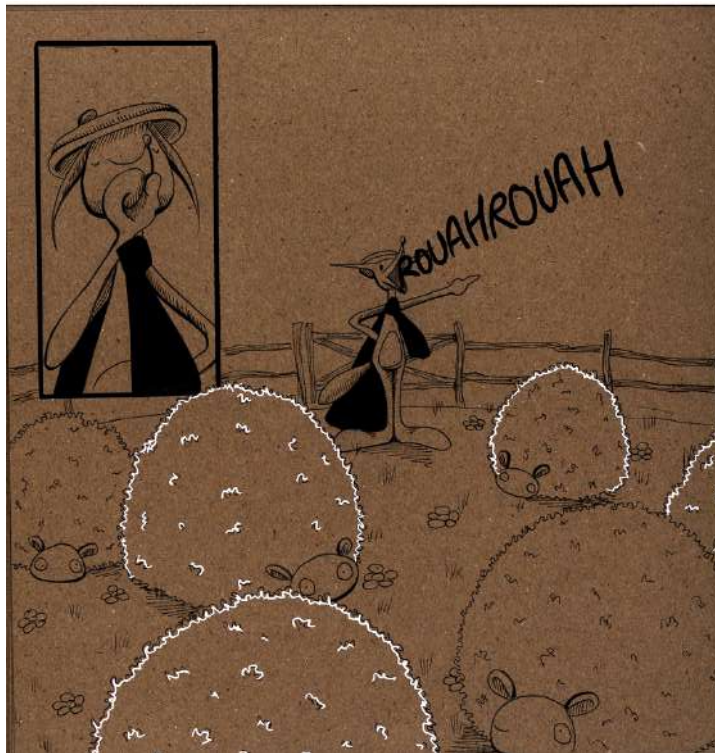
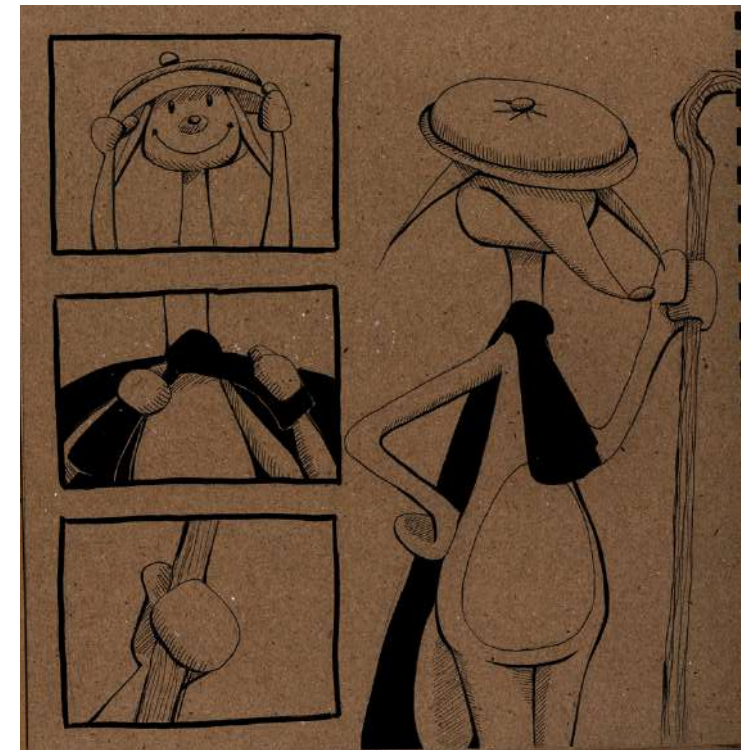
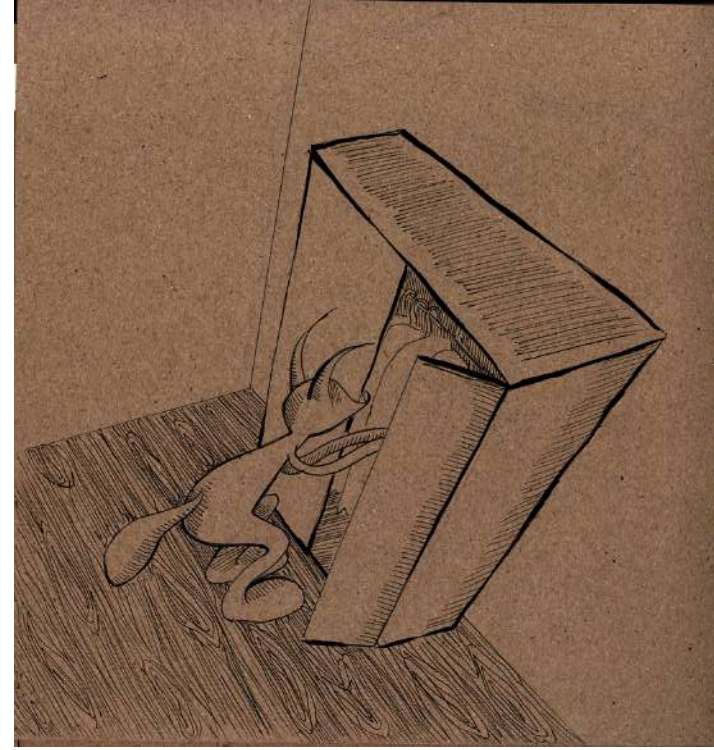


Y'avait-il autre chose que
de la danse ?

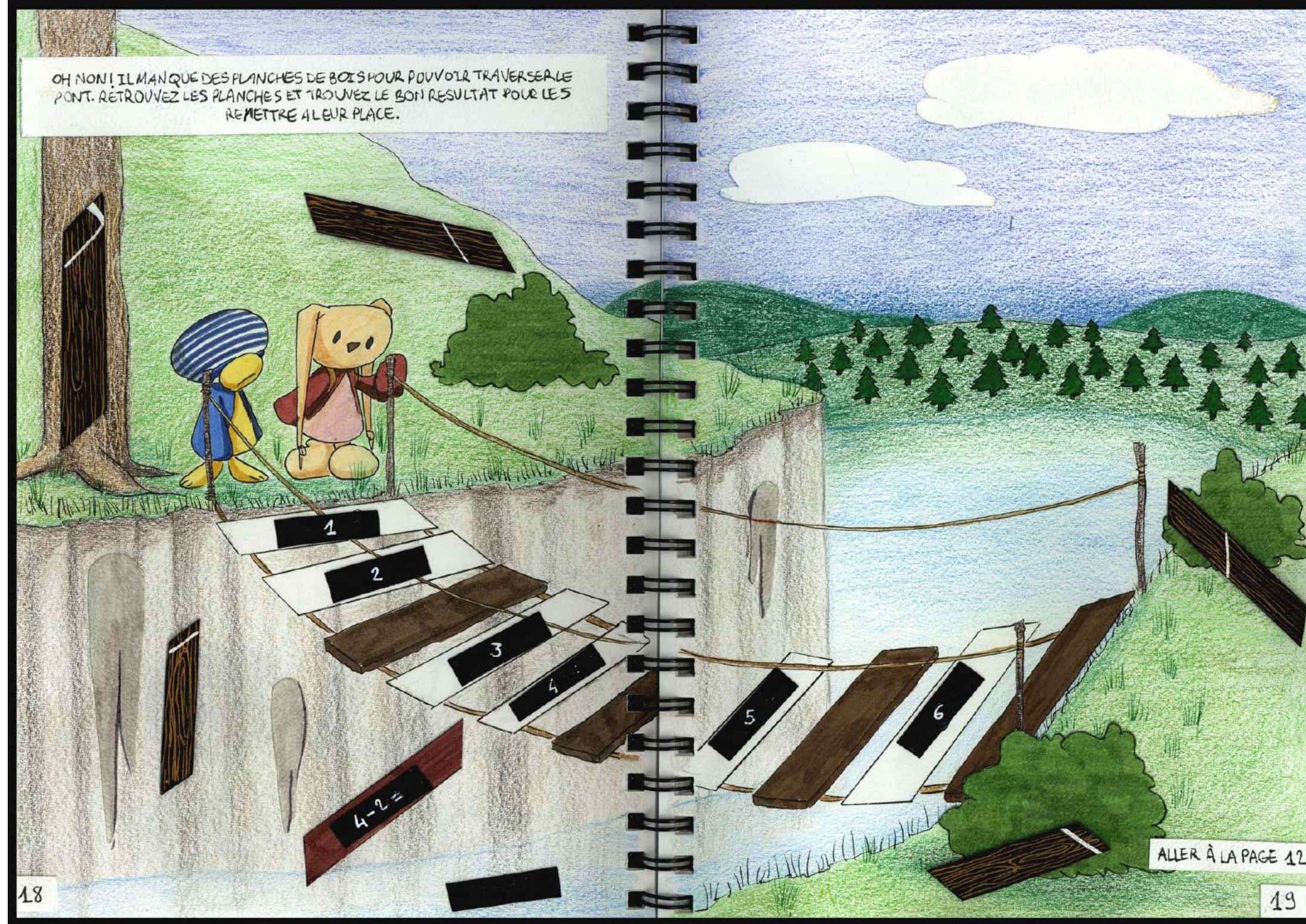
Le public. Une grande part d'interaction
avec les spectateurs



J'ai assisté au spectacle de danse contemporaine *Somnole* de Boris Charmatz et choisi de créer un petit livret sur mes impressions concernant sa danse.



Pour ce projet, j'ai adapté une fable de Jean de La Fontaine, *Le Loup devenu berger*, à la manière d'un storyboard, pour répondre à la contrainte de 20 plans en 20 pages.

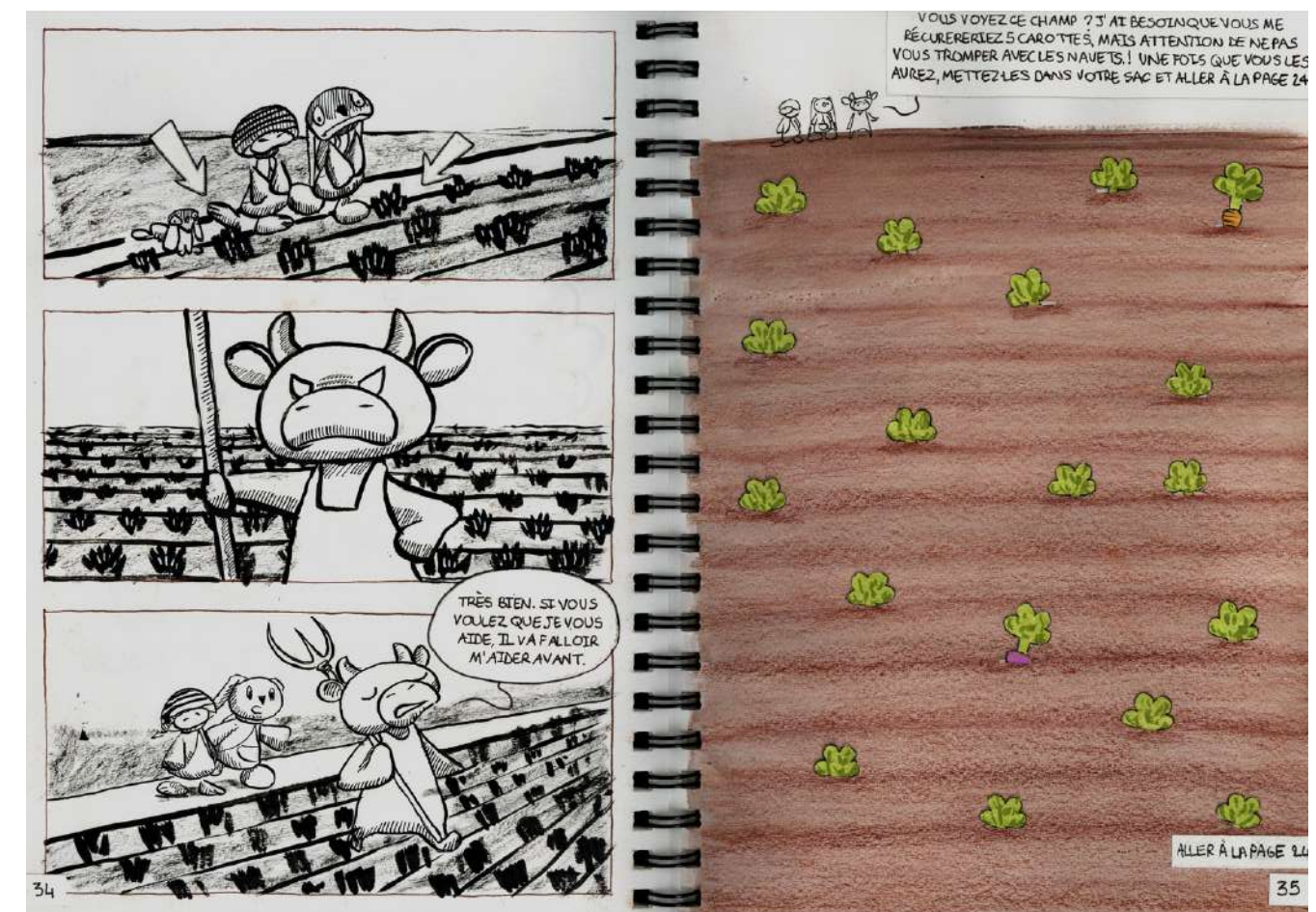


Et si le lecteur avait un autre rôle ? Comment le rendre plus actif ?

Avec ce livre, j'invite le lecteur à prendre en main l'aventure de ses deux personnages.

C'est simple, pour avancer, il faut participer !

C'est par un système d'énigmes que le lecteur s'implique à agir sur le déroulé de l'histoire, tout en se baladant entre les pages.



La quête de Canard et Pépène

feutre, crayon, encre de Chine, peinture acrylique, aimants
42 x 29.7 cm



Cauchemar n°1

feutre, encre de Chine sur papier, cadre, papier noir

25,5 x 21,5 x 21,5 cm



Comment mettre à l'épreuve un public de lecteurs qui pourrait devenir spectateurs ?

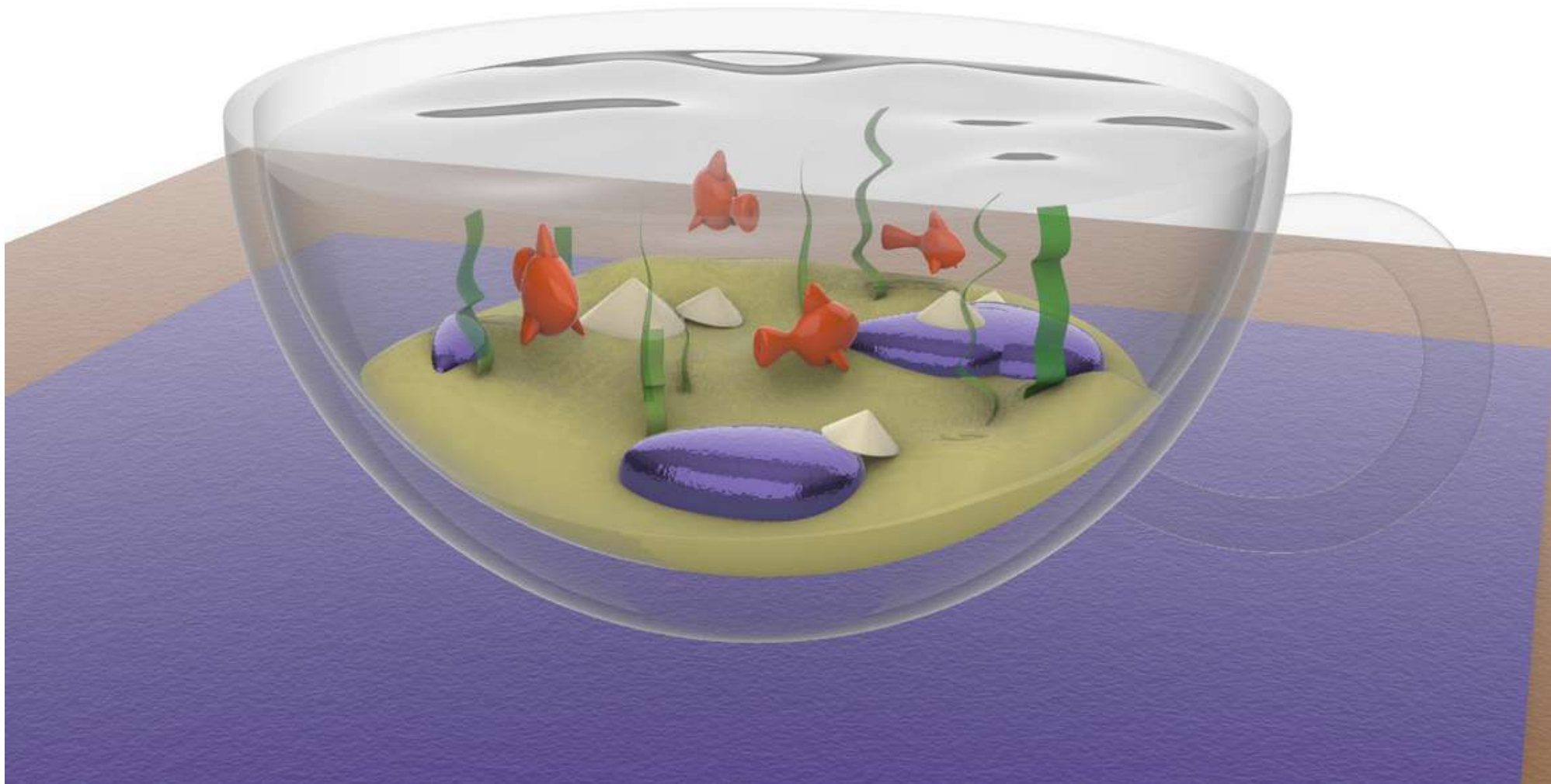
Pour ce projet, j'ai questionné le passage de la case à l'encadrement, sous entendant le passage du lecteur au spectateur.

Peut-on considérer la bande dessinée comme une œuvre d'art ?

Pour que la bande dessinée fasse œuvre, elle doit perdre sa fonction première qui est de raconter une histoire. Le lecteur qui devient spectateur c'est celui qui ne consomme plus l'objet mais qui le regarde comme une œuvre. Le spectateur ne lit plus l'histoire, il regarde les images devenir autonomes. Ce qui change c'est le regard que l'on a pour chaque image, ce qui nous touche, ce qui nous attire, ce qui nous amène dans un ailleurs qui nous fait oublier le cahier des charges auquel doit répondre une bande dessinée.

La bande dessinée n'est plus une histoire contrainte à la case et aux bulles, c'est un objet d'art qui peut contenir au fil des pages une ou des œuvres d'art. Cet aspect est d'ailleurs prégnant dans la démarche d'Enki Bilal.

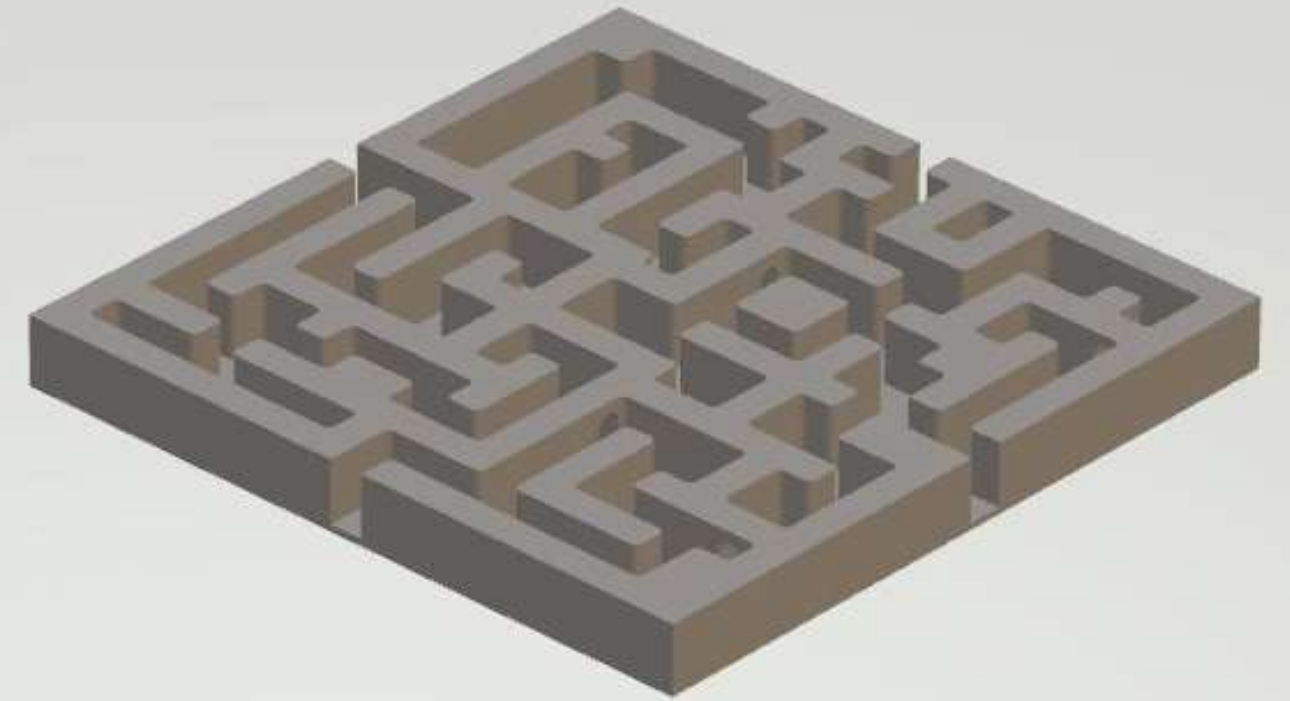
Expérimentations ayant pour contrainte un espace donné à investir



Bois-moi

Workshop avec l'artiste Valentin Carrié.
Projet en collaboration avec une camarade,
Modélisation 3D, logiciel *Rhino 7*

Projet guidé
Modélisation 3D, logiciel *Fusion360*





Comment faire ressentir une texture ?

Lors d'un workshop de 5 jours en collaboration avec l'artiste Clément Fourment, j'ai pu contribuer à la mise en espace d'une exposition traitant du corps par le volume.

La première image que j'ai eu d'un corps était celle d'un corps avec son âme.

Mais qu'en est-il si l'un ne veut pas de l'autre ?

Ici on voit, on ressent, on vit un corps en souffrance, luttant contre son fardeau, s'échappant de son âme, la fuyant jusqu'à s'en détruire, parce qu'un corps vide de son âme ne peut pas être.

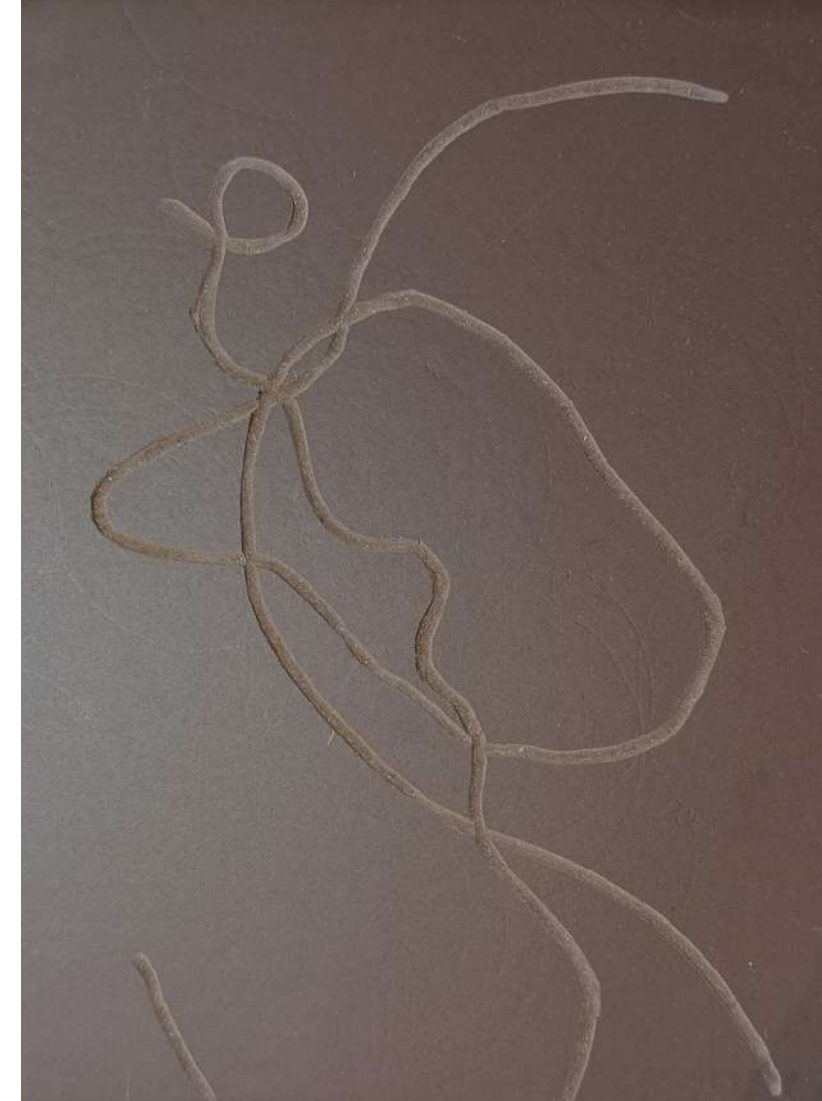
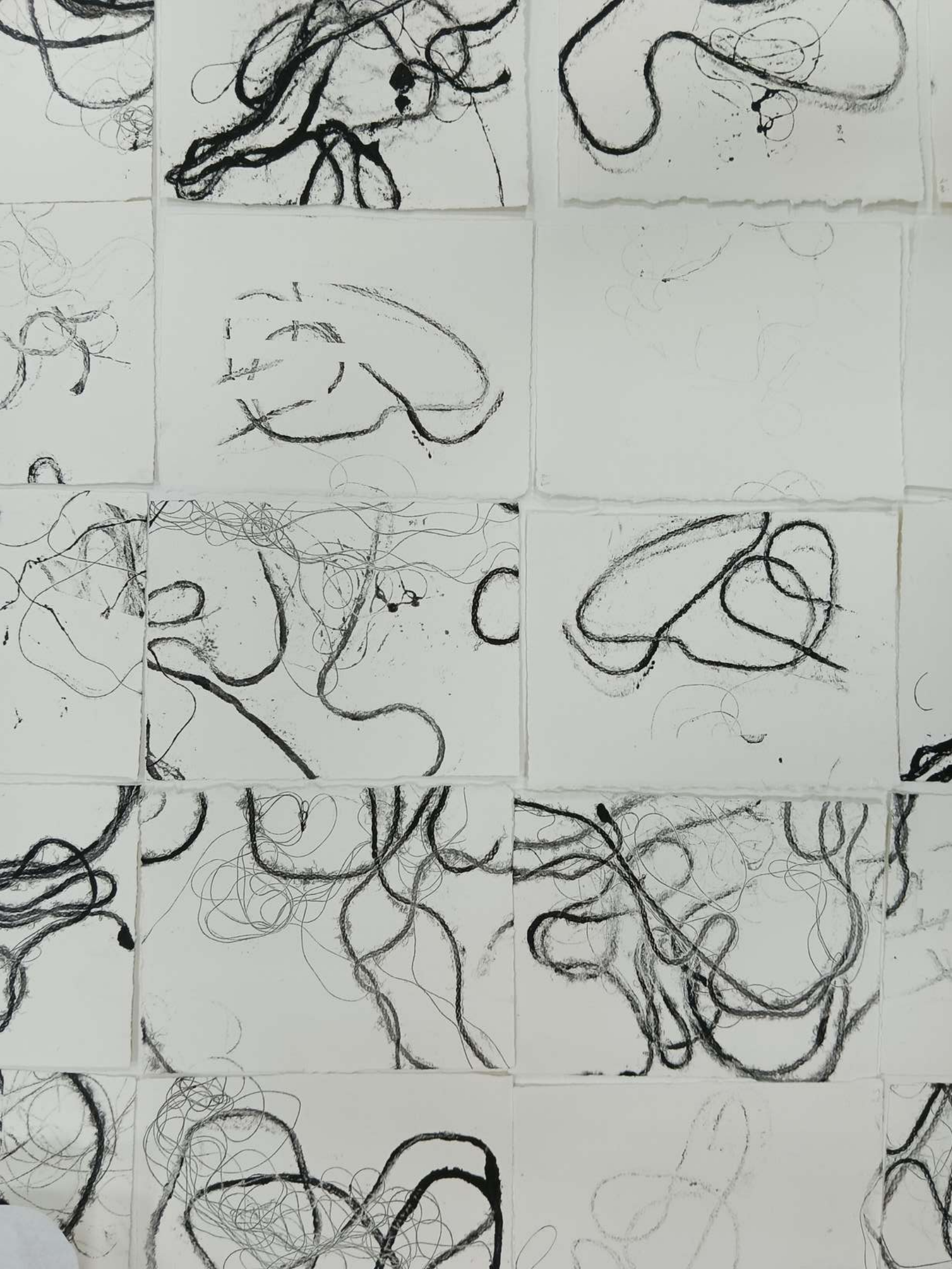
J'ai voulu découvrir ce que la matière pouvait apporter à l'expression.



Sans titre

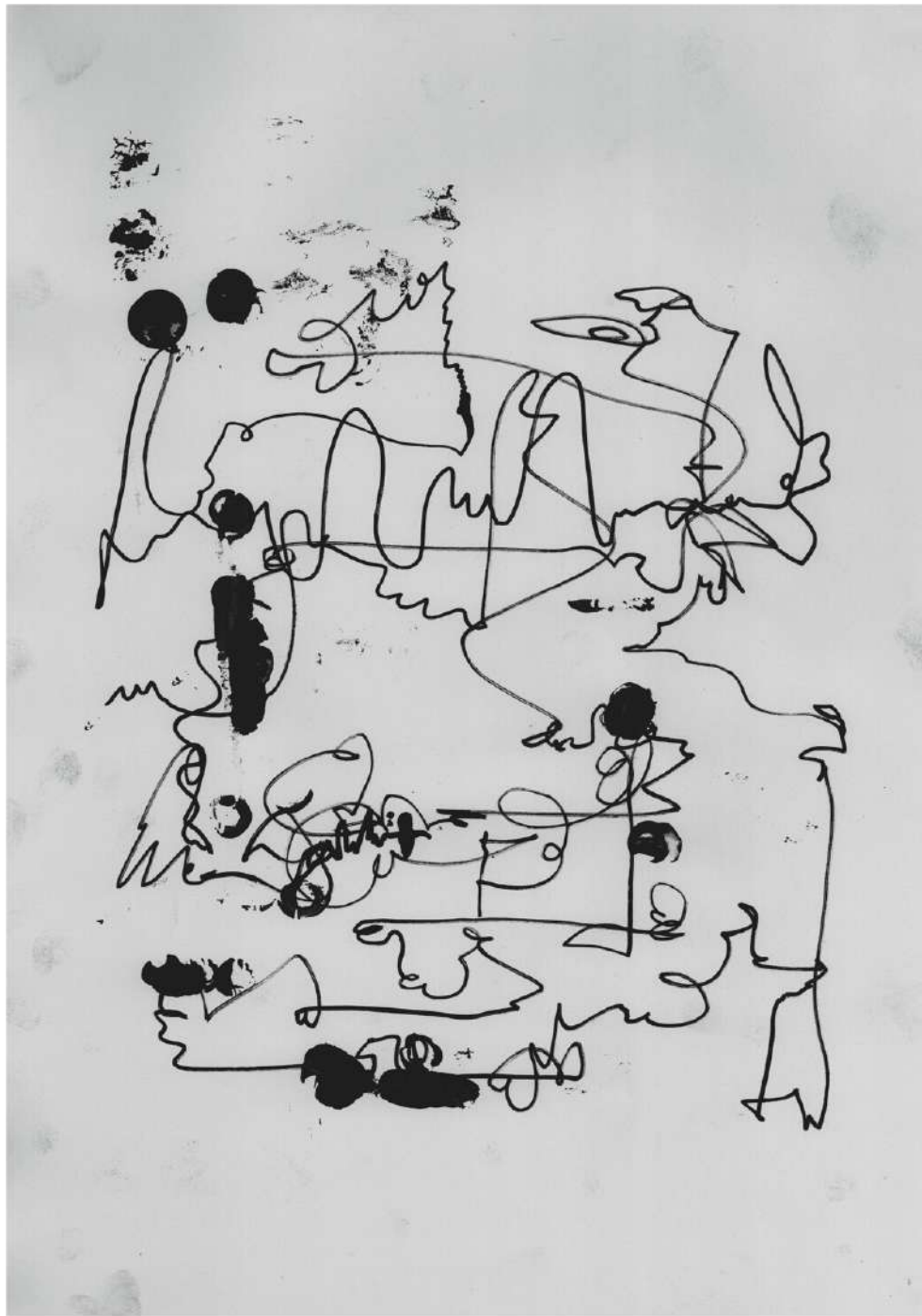
carton, papier, scotch, enduit

Dimensions variables



Comment créer une médiation autour d'une oeuvre ?

Lors d'un workshop en collaboration avec Stéphanie Mansy, mes camarades et moi avons reçu une commande du Frac Picardie concernant la création d'une oeuvre pour le service médiation autour de l'artiste Pierrette Bloch. J'ai choisi de développer un projet en articulant les notions de vide et de plein, vu dans la démarche de Pierrette Bloch. J'ai expérimenté les techniques de la taille d'épargne, du monotype et du gaufrage afin de produire des jeux sur la ligne de manière sérielle.



Essai 6
peinture sur papier,
29.7 x 21 cm



Essai 1
peinture sur papier,
45.5 x 155 cm

Comment impliquer son corps au-delà de la main ?

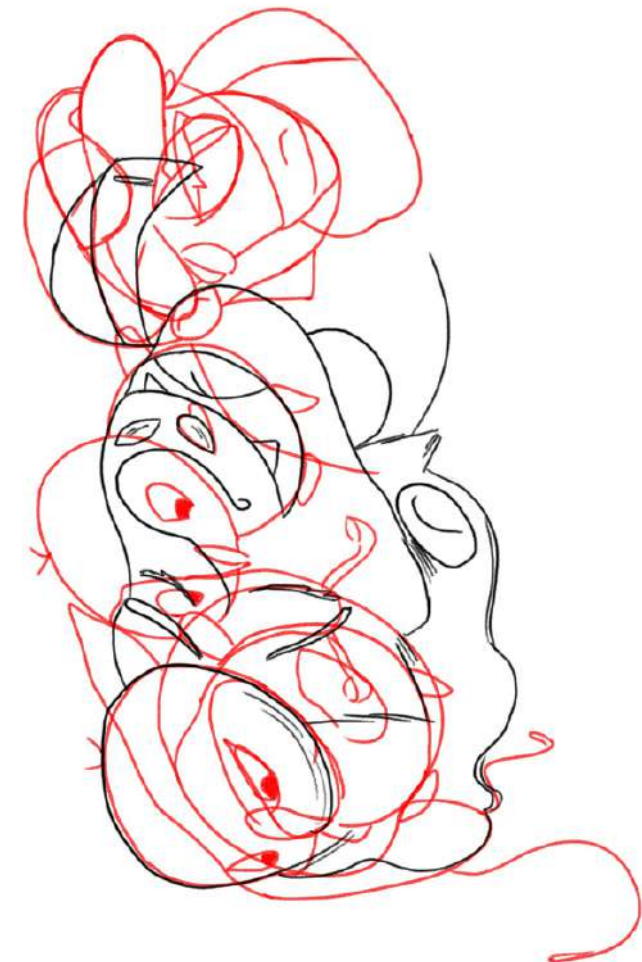
En prenant appui sur la démarche de Tony Orrico qui fait l'analogie entre le compas et ses bras comme outils, mon corps m'a servi de pinceau.

En posant ma main contre mon épaule, mon coude tendu vers le mur m'a servi d'outils tout en ayant une limite dans mon mouvement afin de dessiner par mon corps. (*Essai 1*)

Puis, j'ai dessiné au rythme des voix de mes camarades les yeux fermés. (*Essai 6*)

J'ai alors compris que je ne dessinais pas seulement, mais que j'écrivais. De la même manière dont on raconte une histoire avec un langage écrit, par les mots ou par les images, ici j'écris avec mon corps.

A partir de quand l'écriture devient image ?



Essai 11
dessin numérique,
logiciel Krita



Dessin d'observation
Feutre, stylo pigment

On ne regarde pas une image, on la fait vivre...