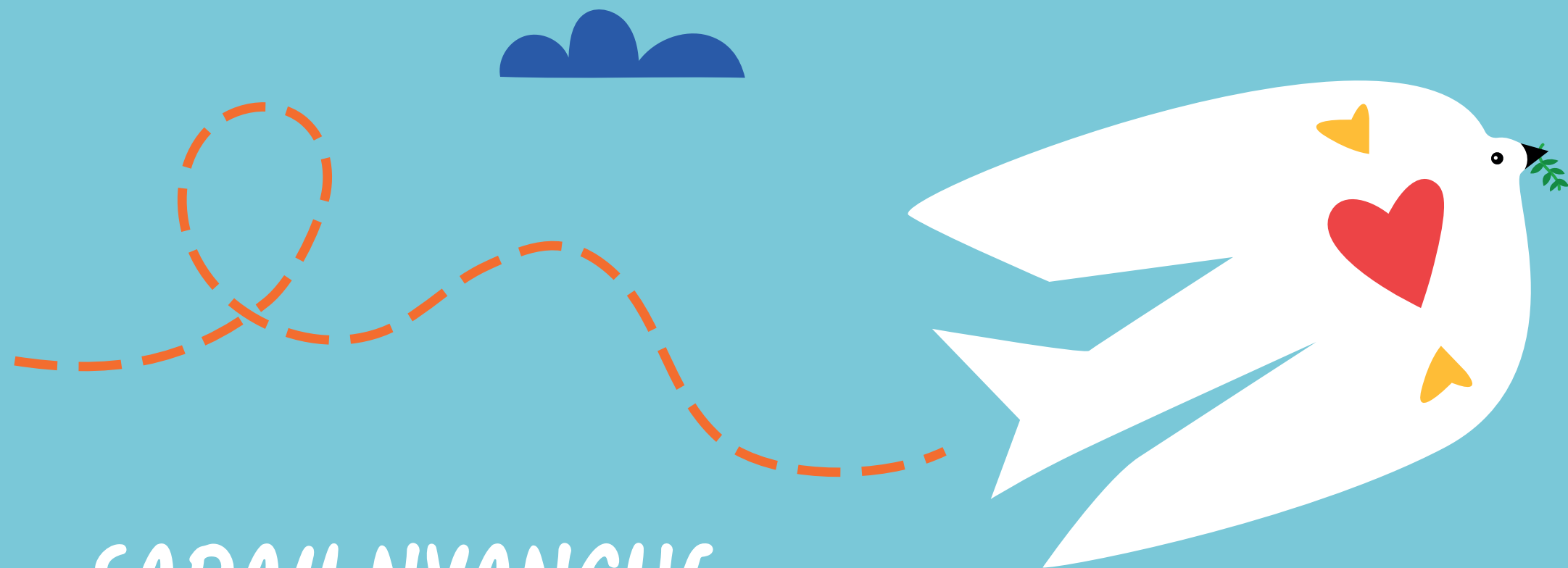




SARAH NYANGUE

INTERVENANTE EN CRÉATION ARTISTIQUE

À destination des classes,
groupes & structures culturelles.

QUI SUIS-JE ?

Je suis illustratrice professionnelle depuis plus de dix ans et j'interviens auprès d'enfants, d'adolescents et de publics variés en milieu scolaire, culturel et associatif.

Formée aux arts plastiques, à la communication visuelle et à l'illustration, titulaire d'un master en enseignement des arts plastiques, je développe une pratique qui relie création artistique, observation et imaginaire.

Mon travail m'a amenée à collaborer avec Arte, Le Monde, Le Nouvel Observateur, Flammarion, le Parlement européen ou encore le CHU de Nantes.

Dans mes ateliers, il ne s'agit pas seulement d'apprendre à dessiner. Il s'agit d'observer, d'expérimenter, de raconter et de développer un regard personnel sur le monde.

Je cherche avant tout à créer des espaces où chacun peut prendre confiance dans sa capacité à inventer et à s'exprimer.



“ S'APPROPRIER LE MONDE QUI NOUS
ENTOURE POUR EN FAIRE UN LANGAGE PERSONNEL
— C'EST CA, CREER.

CE QUE JE PROPOSE

J'interviens sous la forme de formats flexibles, adaptés aux besoins et au contexte de chaque structure : des séances ponctuelles ou des projets construits sur plusieurs semaines, en lien avec les objectifs pédagogiques de chaque structure. Mes interventions s'articulent autour de **six grands axes**, qui peuvent être développés séparément ou combinés selon l'âge des participants et les envies du projet.

AXE 1 : REGARDER & REPRESENTER

Apprendre à observer avant de créer : regarder les formes, les proportions, les matières et les détails pour développer un regard personnel sur le monde.

♦ *Exemples d'ateliers : dessin d'observation, portrait, nature morte, carnet de croquis, trompe-l'œil.*

AXE 2 : IMAGINER & RACONTER

Inventer des personnages, raconter des histoires en images et construire un univers graphique où le réel et l'imaginaire se rencontrent.

♦ *Exemples d'ateliers : personnages imaginaires, mini-livres illustrés, affiches poétiques, narration en images.*

AXE 3 : COULEUR. GESTE & MATIERE

Explorer les matériaux, les gestes et les couleurs comme moyens d'expression, en laissant une place à l'expérimentation et à la spontanéité.

♦ *Exemples d'ateliers : peinture, monotype, cyanotype, empreintes, tampons, jeux de textures.*

AXE 4 : COLLECTER. DECOUPER. COMPOSER

Créer à partir d'éléments existants, assembler, transformer et réinventer pour découvrir le potentiel créatif du collage et de la composition.

♦ *Exemples d'ateliers : collage, portrait recomposé, animal hybride, herbier, imagier collectif.*

AXE 5 : CONSTRUIRE & SCULPTER

Passer de l'image au volume en manipulant différents matériaux et en découvrant le plaisir de fabriquer des objets et des formes dans l'espace.

♦ *Exemples d'ateliers : masques, mobiles, papier mâché, livres d'artiste, tampons, constructions en carton.*

AXE 6 : CREER ENSEMBLE & COLLABORER

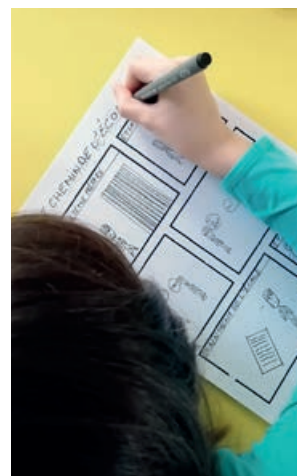
Imaginer une réalisation collective où chacun apporte sa contribution à une œuvre commune qui prend sens dans le partage.

♦ *Exemples d'ateliers : fresques, bestiaires collectifs, albums illustrés, installations, portraits de groupe.*

ATELIERS EN IMAGES



Fresque "Le monde céleste" – collège Saint-Donatien, Nantes



Atelier BD – France/Guinée



Atelier Ex-Votos – MJC de Saint-Herblain



Atelier à la manière de Giacometti – MJC de Saint-Herblain



Fresque "Dos à dos" (détail) – collège Saint-Donatien, Nantes

CONCRETEMENT, POUR VOUS



Les six axes présentés précédemment constituent le fil conducteur de ma démarche. Ils peuvent être mobilisés séparément ou se croiser au sein d'un même projet, en fonction de l'âge des participants, des objectifs pédagogiques et des envies de l'équipe.

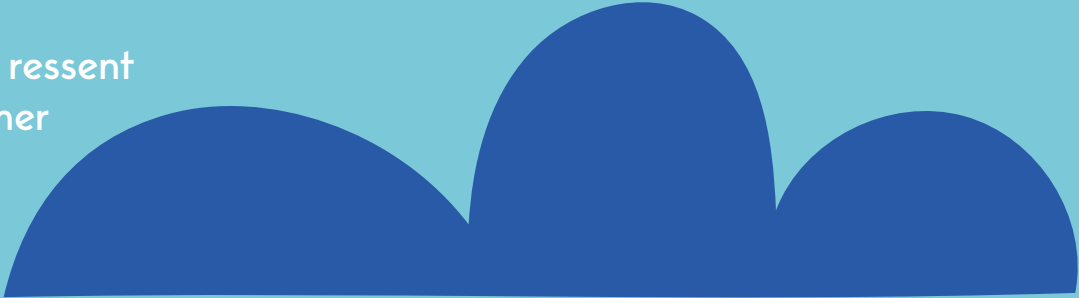
Chaque intervention est conçue sur mesure, en lien avec votre structure et votre projet.

Les pages qui suivent présentent trois exemples de thématiques pouvant être développées avec les enfants :

- ◆ Les émotions : mettre des images sur ce que l'on ressent
- ◆ Formes & volumes : explorer, construire, transformer
- ◆ Le bestiaire : l'animal comme langage

“

Ces exemples sont des points de départ et peuvent être adaptés ou combinés pour construire un projet qui vous ressemble.



LES ÉMOTIONS

METTRE DES IMAGES SUR CE QU'ON RESSENT

EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES ARTS VISUELS ET EXPLORATION DE LA LANGUE FRANÇAISE

Que ce soit à l'école, en petit groupe ou en société, apprendre à nommer ses émotions est un objectif central. Mais avant les mots, il y a les images. Avant le langage, il y a le trait, la couleur, le geste. Dans cette séquence, les participants explorent leurs émotions à travers la création visuelle : ils apprennent à les reconnaître, à les représenter, à les partager.

◆ QUELQUES PISTES D'ATELIERS :

Représenter les émotions par la couleur et le trait : quelle couleur est la colère ? Quelle forme a la joie ? · Dessiner des visages expressifs, des personnages, des situations vécues · Créer un répertoire visuel des émotions de la classe · Travailler sur le consentement et le refus à travers des saynètes illustrées · Construire collectivement un imagier des émotions de la classe/du groupe.

“

Compétences développées : expression et reconnaissance des émotions · langage oral · empathie · compétences sociales et relationnelles

APERÇUS D'ATELIERS



Atelier portraits & émotions – Beaux-Arts de Nantes



Atelier BD "Edukindia" – projet France/Guinée



Atelier égalité filles-garçons – La Chapelle-Launay

FORMES & VOLUMES

EXPLORER, CONSTRUIRE, TRANSFORMER

EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES ARTS VISUELS ET EXPLORATION MATHÉMATIQUE

Les formes géométriques ne sont pas que des abstractions ; elles sont partout autour de nous, dans les objets, les architectures, les œuvres d'art. Dans cette séquence, les participants apprennent à les voir, à les nommer, à jouer avec elles. On passe du plan au volume, de l'observation à la création, en expérimentant matières, outils et techniques.

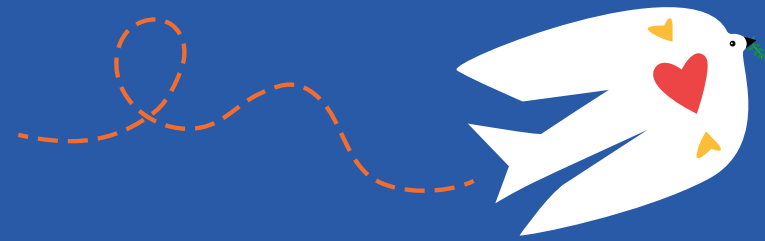
◆ QUELQUES PISTES D'ATELIERS :

- Observer et reproduire des motifs géométriques en s'inspirant d'œuvres d'artistes comme Mondrian ou Claude Viallat.
- Composer des images à partir de formes découpées et assemblées.
- Créer des tampons et des pochoirs à partir de formes simples.
- Construire des structures en carton, papier, matériaux récupérés.
- Fabriquer des mobiles géométriques ou des totems de formes.

“

Compétences développées : reconnaissance et classification des formes
• motricité fine • sens de la composition • vocabulaire plastique

APERÇUS D'ATELIERS



Fresque participative au pochoir – Mesquer



Réalisation de signatures au pochoir – Mesquer



Travail préparatoire d'une fresque – élèves de 4e, Nantes

BESTIAIRE

L'ANIMAL COMME LANGAGE

EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES ARTS VISUELS ET DECOUVERTE DU MONDE VIVANT

Les animaux fascinent les enfants : ils les connaissent, les dessinent spontanément, s'y identifient. Dans cette séquence, on part de cette fascination pour aller plus loin : observer l'animal avec précision, le réinventer avec liberté. Je m'appuie sur ma propre série d'illustrations ; des animaux porteurs d'émotions et d'expressions de la langue française, pour donner aux participants un point de départ concret et poétique.

◆ QUELQUES PISTES D'ATELIERS :

- Observer et dessiner des animaux réels : formes, textures, caractéristiques morphologiques
- Réinventer l'animal : hybride, chimères
- Explorer les expressions françaises liées aux animaux : larmes de crocodile, avoir le cafard, poser un lapin
- Créer un bestiaire collectif de la classe
- Construire des animaux en volume : masques, totems, mobiles...

“

Compétences développées : observation du vivant • enrichissement du vocabulaire • créativité • narration visuelle • travail collectif

APERÇUS D'ATELIERS



Atelier ex-voto – MJC de Saint-Herblain



"Drôles d'oiseaux" – exposition personnelle, Nantes



Atelier chimères – MJC de Saint-Herblain

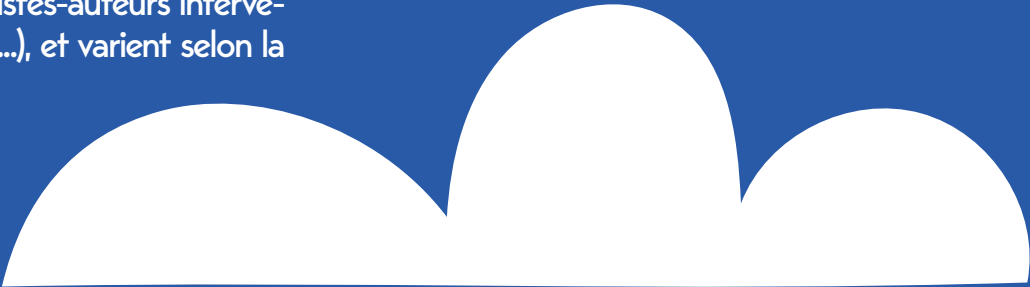
MODALITES D'INTERVENTION



- ◆ Groupes : à partir de 5 enfants en petit groupe, en demi-groupe (10 à 15 enfants) pour favoriser l'attention, ou en classe entière selon le type d'activité : du primaire au lycée, et dans d'autres structures (centres de loisirs, associations, ...).
- ◆ Durée des séances : à partir d'une heure d'intervention, adaptable selon le type d'atelier. Pour l'élémentaire, le collège ou le lycée, les séances peuvent s'aligner sur la durée d'un cours. Des formats plus longs sont également possibles : 2 heures, demi-journée ou journée complète, pour des ateliers en format workshop.
- ◆ Nombre de séances : d'une séance unique pour une découverte ponctuelle, à un parcours de 2 à 5 séances pour approfondir une thématique : le format idéal dépend du projet, du temps disponible et des objectifs visés.
- ◆ Matériel : selon les besoins du projet, plusieurs options sont possibles ; je peux fournir le matériel nécessaire et l'intégrer au devis, la structure peut l'acquérir elle-même sur la base d'une liste que je fournis, ou je m'adapte à ce qui est déjà disponible sur place.
- ◆ Tarifs : mes tarifs sont basés sur la grille CAAP de référence des artistes-auteurs intervenants (à la séance, à la demi-journée, à la journée, au forfait x séances...), et varient selon la nature du projet, le matériel nécessaire et le temps de préparation.

“

Chaque intervention étant pensée sur mesure, n'hésitez pas à me contacter pour échanger sur votre projet et obtenir un devis personnalisé.





SARAH NYANGUE

INTERVENANTE EN ARTS PLASTIQUES • ATELIERS SUR MESURE

www.sarahnyangue.fr

sarahnyangueillustration@gmail.com

06 31 42 28 14

Nantes & alentours