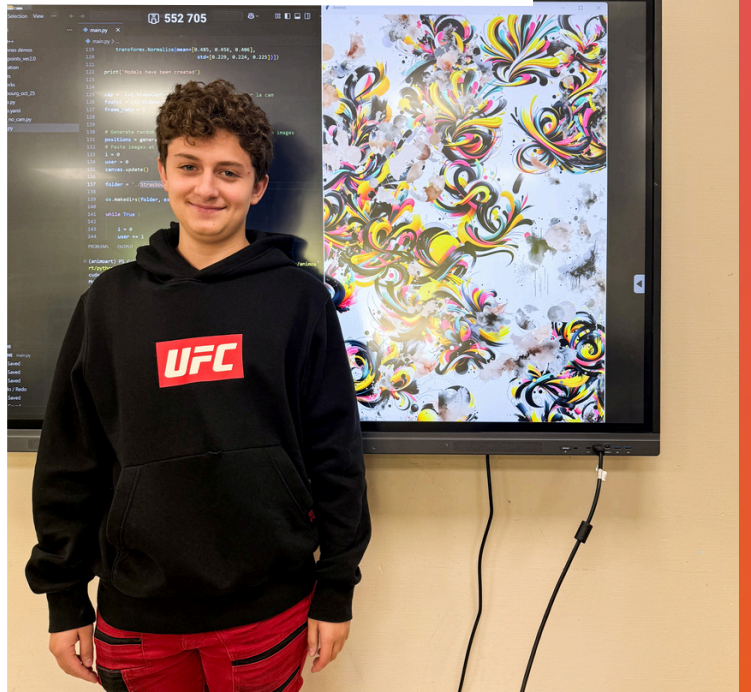


Rapport de Synthèse
Maison familiale rurale d'éducation et d'orientation
DE RIOZ

LES ATELIERS LINAKHEI

**ATELIER CULTURE TECHNOLOGIQUE
ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE :
ANIMO. AI**





ANIMOS

Introduction Générale

01 p.4

Apports pédagogiques spécifiques d'ANIMO.

02 p.5

Objectifs

03 p.6

Déroulement et méthodologie

04 p.7-8

La galerie en ligne

05 p.9

Les supports audio-visuels

06 p.10

Compendium des resultats et productions

07 p.11-22

Bilan Analytique

08 p.22-23

Témoignages

09 p.24

Contact

10 p.25

INTRODUCTION

Le projet ANIMO – Création artistique & intelligence artificielle générative a été mené auprès des élèves de la MFR de Rioz dans le cadre de l'Éducation Artistique et Culturelle (EAC) et de la plateforme ADAGE.

Il s'inscrit dans une dynamique d'innovation pédagogique visant à sensibiliser les élèves aux usages contemporains de l'intelligence artificielle à travers une approche artistique, expérientielle et réflexive. Le projet ne se limite pas à un usage technique de l'IA, mais propose une véritable immersion dans les relations entre création, image, perception et expression humaine.

Le dispositif repose sur l'utilisation de la technologie ANIMO, une intelligence artificielle générative fine-tunée créée par l'artiste contemporaine Lina Khei, conçue comme un outil pédagogique de création visuelle interactive.

Contrairement aux outils d'IA classiques fondés sur la rédaction de consignes ou de descriptions textuelles, ANIMO ne fonctionne pas à partir de prompts écrits, mais à partir d'un système de captation biométrique en temps réel. L'image est générée en fonction des expressions faciales, des micro-mouvements et de la dynamique corporelle de l'élève, traduits en données visuelles par l'algorithme.

L'élève devient ainsi acteur direct du processus de génération des images : ce n'est plus la machine qui impose une forme, mais le visage humain qui devient interface de création. Les productions ne sont pas déclenchées par des instructions verbales, mais par une interaction sensible entre le visage, les variations d'expression et le système visuel génératif.

L'IA devient alors un outil d'expression, d'observation et d'interprétation de la communication non verbale, permettant d'explorer la manière dont les émotions, attitudes et micro-expressions influencent la construction visuelle.



PUBLIC ET MODALITÉS

Public concerné :

Élèves de la MFR de Rioz

Effectif :

Groupe d'environ 20 élèves

Durée :

Sessions d'atelier dédiées à la création numérique avec ANIMO
(format modulable selon l'organisation de l'établissement)

Lieux :

Établissement MFR de Rioz

Matériel utilisé :

 Technologie IA

ANIMO. — technologie d'intelligence artificielle générative développée par Les Ateliers Lina Khei en collaboration avec les laboratoires ELLIAD, CIAD ET ERCOS, de l'UTBM. (Université technologique de Belfort/Montbéliard)

Technologie sélectionnée parmi les huit startups les plus innovantes au monde en 2025 par EDF ST'ARTUP FRANCE 

Apports pédagogiques spécifiques d'ANIMO

Le recours à la technologie ANIMO a permis d'aborder plusieurs champs de réflexion fondamentaux auprès des élèves :

- **La psychologie des couleurs et leur impact**

Les élèves ont été sensibilisés à l'influence des couleurs sur la perception, l'ambiance, la lecture d'une image, les émotions et les messages visuels. Le projet a permis d'interroger les usages des couleurs dans la publicité, le numérique, le marketing, l'espace urbain ou encore les environnements professionnels.

- **Le rôle des éléments graphiques dans notre environnement quotidien**

Formes, contrastes, mouvements visuels, superpositions, luminosités... Les élèves ont développé une compréhension plus fine de la manière dont l'image influence les comportements, les prises de décision et les ressentis, dans les usages numériques comme dans la vie quotidienne.

- **La place du non-verbal dans la communication**

Le projet a permis de mettre en lumière l'importance du langage corporel et facial, souvent invisible mais pourtant central dans les relations humaines. L'outil ANIMO rend perceptible cette dimension habituellement intangible, en la traduisant visuellement sous forme d'œuvres générées en direct.

- **Une initiation concrète aux enjeux contemporains du numérique**

Les élèves ont appris que l'IA n'est pas une "boîte magique", mais un outil orienté par des données, des modèles et des choix humains. Le projet permet une compréhension active du fonctionnement technologique et de ses effets culturels, sociaux et professionnels.

Une IA au service de l'humain

Dans ce projet, l'intelligence artificielle n'est pas un substitut à la création humaine, mais un prolongement sensible de l'expression individuelle.

La technologie ANIMO ne remplace pas l'élève : elle le révèle.

Elle interroge la relation entre image et identité, entre micro expressions et représentation, entre perception interne et manifestation visuelle. Le résultat n'est pas une œuvre standardisée, mais une création singulière, liée à chaque participant.

Ce projet permet ainsi de :

- déplacer les représentations liées à l'IA
- replacer l'humain au centre des dispositifs numériques
- explorer une approche artistique innovante fondée sur le visage comme outil de création
- développer une culture numérique responsable et critique.

Objectifs Du projet

Ce projet vise à offrir aux jeunes un cadre d'expérimentation unique, mêlant réflexion personnelle, découverte artistique et engagement collectif. Le projet repose sur plusieurs ambitions majeures.

01

Comprendre les principes de l'IA émotionnelle et biométrique

Permettre aux élèves de découvrir le fonctionnement d'une intelligence artificielle capable d'analyser des expressions faciales et des micro-indices corporels pour générer des images en temps réel.

02

Explorer la création visuelle générative sans commande textuelle

Faire expérimenter une forme de création innovante où l'image est produite à partir des micros expressions, du visage et de l'intention implicite, sans formulation écrite, plaçant l'élève au cœur du processus créatif.

03

Développer la sensibilité aux couleurs et aux formes

Sensibiliser les élèves à la psychologie des couleurs, aux symboliques graphiques et à l'impact visuel de la composition dans l'environnement quotidien, culturel et professionnel.

04

Comprendre la puissance du langage non verbal

Mettre en lumière l'importance de l'expression corporelle, des émotions et du regard dans la communication interpersonnel/humaine et leur traduction possible en langage visuel.

05

Acquérir une posture critique face aux images générées

Sensibiliser les élèves à analyser les images produites par l'IA, à questionner leur sens, leur portée et leur construction, et à prendre du recul face aux technologies génératives.

06

Favoriser la confiance en soi et l'engagement

Renforcer l'estime personnelle par une valorisation immédiate des productions, dans un dispositif qui place chaque élève comme auteur et acteur de sa création.

07

Sensibiliser aux enjeux éthiques et sociétaux de l'IA

Aborder les usages responsables de l'intelligence artificielle, ses impacts environnementaux, ses applications professionnelles et les questions de société qu'elle soulève.

Déroulement

Et méthodologie

L'atelier ANIMO a été construit comme une expérience progressive et immersive, centrée sur la découverte de l'IA générative comme outil de création, d'interprétation visuelle et de réflexion critique. Le déroulement s'est organisé autour de trois grandes phases complémentaires.

1

Phase de découverte et de sensibilisation

Les élèves ont été initiés aux grands principes de l'intelligence artificielle générative à travers une présentation pédagogique accessible :

- Qu'est-ce qu'une IA générative Finetuned ?
- Comment produit-elle des images ?
- Quelles sont ses limites ?
- Quel est son rôle dans les métiers créatifs ?
- Quels enjeux éthiques et environnementaux soulève-t-elle ?

Cette première phase a permis de poser un cadre de compréhension clair, d'interroger les représentations des élèves et de susciter une curiosité active autour des usages du numérique dans la création.



2

Phase d'expérimentation créative avec ANIMO

Les élèves ont ensuite découvert ANIMO, technologie d'IA générative, utilisée comme outil de création visuelle interactif.

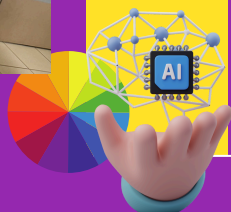
Chaque participant a expérimenté le principe du « human to image » :

L'élève devient l'élément central du processus de génération, en influençant la production visuelle par ses réactions, ses micro-expressions et ses décisions en temps réel.

Grâce à ANIMO, les élèves ont :

- observé la manière dont une image évolue en direct,
- compris la notion de génération dynamique,
- expérimenté une création non figée, vivante et évolutive,
- pris conscience de leur rôle actif dans le résultat final.

L'IA n'est pas présentée comme une solution automatisée, mais comme un outil au service de l'intention humaine, favorisant l'expérimentation, l'exploration et l'appropriation des technologies numériques.



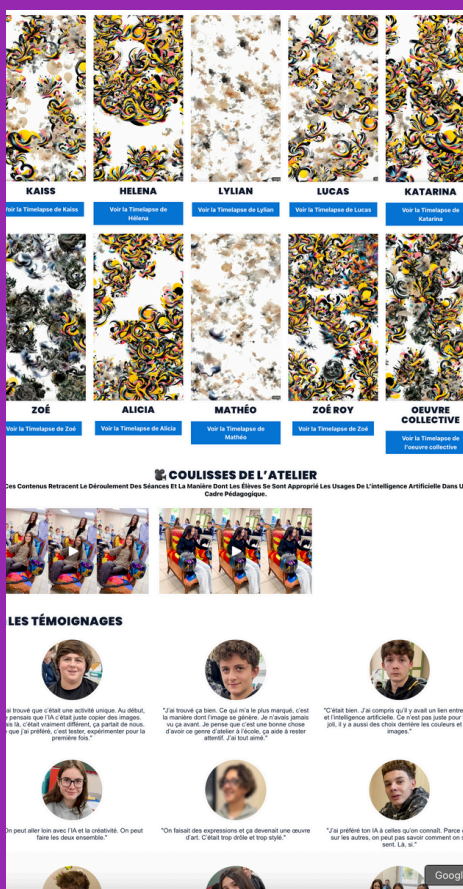
3

Phase d'analyse, d'échange et de posture critique

Un temps collectif d'échange a été organisé afin de permettre aux élèves de prendre du recul sur leur expérience :

- retour sur les ressentis,
- compréhension des mécanismes de génération,
- discussion sur les usages,
- réflexion sur les risques de dépendance ou de surconsommation numérique,
- questionnement des limites techniques et créatives.

Cette phase visait à développer une posture consciente, critique et responsable face aux outils d'intelligence artificielle, en lien direct avec les objectifs d'éducation aux médias, à la culture numérique et à la citoyenneté.



4

Valorisation et restitution interactive

Pour valoriser ces travaux, un QR code a été généré à l'issue de l'atelier. Il renvoie vers une plateforme en ligne

interactive regroupant :

- Une galerie des œuvres numériques produites par les élèves
- Un reportage photographique retraçant l'ambiance, les échanges et les phases clés de l'atelier
- Un docu-clip court, présentant la progression du groupe et les impressions des jeunes autour de cette expérience

Cette interface connectée et open source pour les utilisateurs, permet à la fois de pérenniser les apprentissages et de partager les réalisations avec la communauté éducative ainsi que les familles, en prolongeant l'impact de l'atelier au-delà de la séance.



Une pédagogie fondée sur :

- l'expérimentation active,
- la participation,
- la réflexion collective,
- l'apprentissage par la pratique,
- la valorisation des productions.

ANIMO permet ainsi aux élèves de comprendre l'IA en la vivant, en passant du simple usage à une véritable exploration éducative des technologies émergentes.

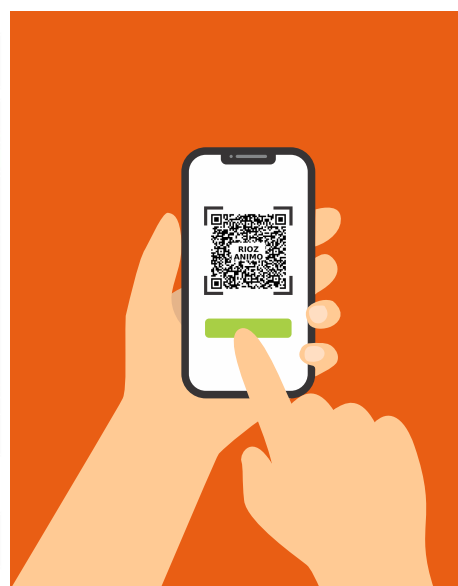
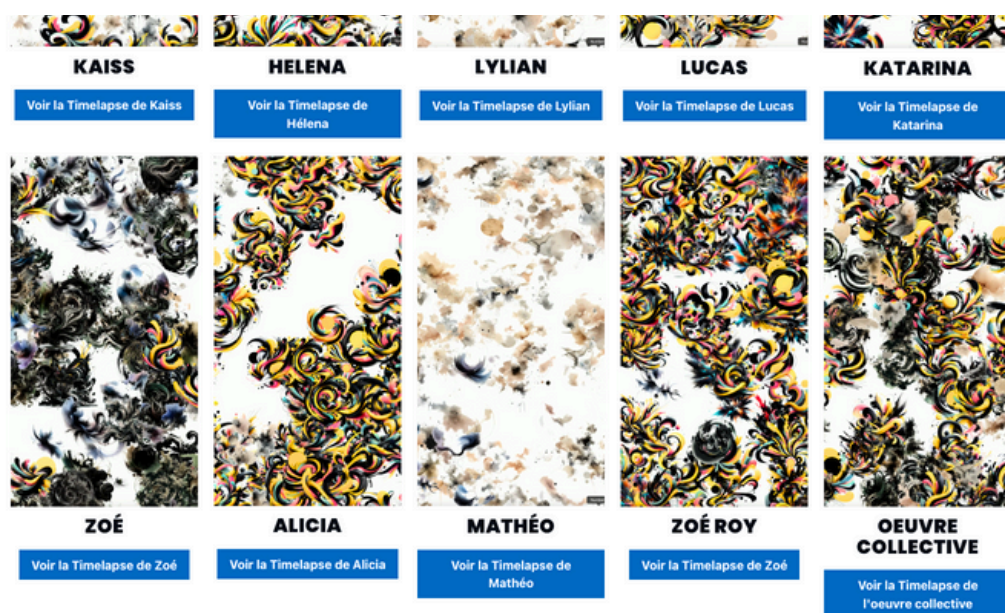
LA GELERIE EN LIGNE

→ Galerie connectée

L'aboutissement du projet s'est concrétisé dans une galerie interactive accessible via QR code, mettant en lumière les créations des élèves de la MFR de RIOZ.

Cette restitution numérique :

- ✓ Valorise un parcours artistique et expérimental, où les élèves ont exploré la composition, la texture et la couleur avant d'expérimenter la création assistée générative par IA.
- ✓ Est connectée à une plateforme open-source, permettant d'accéder aux œuvres finales, aux recherches graphiques préliminaires des participants.
- ✓ Offre une trace interactive et pérenne pour les autres élèves, invitant à découvrir et prolonger la réflexion sur le dialogue entre tradition artistique et innovation numérique.



COULISSES DE L'ATELIER

Ces Contenus Retracent Le Déroulement Des Séances Et La Manière Dont Les Élèves Se Sont Approprié Les Usages De L'intelligence Artificielle Dans Un Cadre Pédagogique.



LES TÉMOIGNAGES



"J'ai trouvé que c'était une activité unique. Au début, je pensais que l'IA c'était juste copier des images. Mais là, c'était vraiment différent, ça parlait de nous. Ce que j'ai préféré, c'est tester, expérimenter pour la première fois."



"J'ai trouvé ça bien. Ce qui m'a le plus marqué, c'est la manière dont l'image se génère. Je n'avais jamais vu ça avant. Je pense que c'est une bonne chose d'avoir ce genre d'atelier à l'école, ça aide à rester attentif. J'ai tout aimé."



"C'était bien. J'ai compris qu'il y avait un lien entre l'art et l'intelligence artificielle. Ce n'est pas juste pour faire joli, il y a aussi des choix derrière les couleurs et les images."

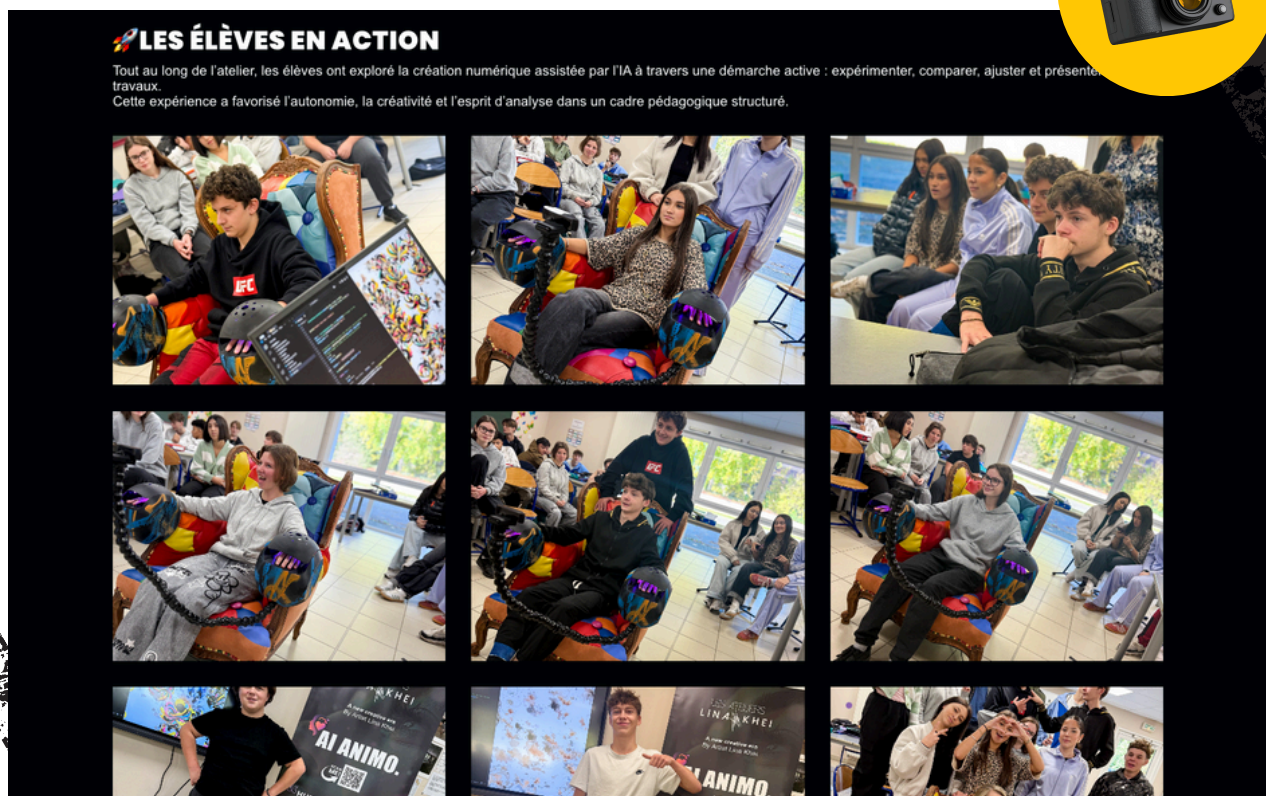


SCAN ME!

Les Supports

Reportage photographique et Réels réseaux sociaux

Découvrir le reportage photographique

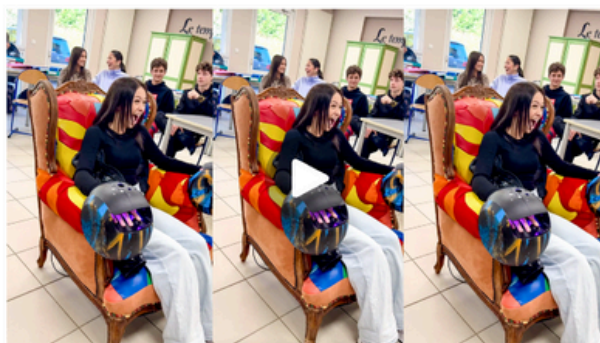


Découvrir les Réels



COULISSES DE L'ATELIER

Ces Contenus Retracent Le Déroulement Des Séances Et La Manière Dont Les Élèves Se Sont Approprié Les Usages De L'intelligence Artificielle Dans Un Cadre Pédagogique.



Compendium

Résultats et productions

ANIMO — Création visuelle biométrique et intelligence artificielle sensible

Ce compendium rassemble l'ensemble des productions réalisées par les élèves dans le cadre de l'atelier ANIMO.

Il témoigne du processus de création innovant mené à l'aide de la technologie ANIMO. AI,, fondée sur la captation biométrique et l'interprétation visuelle en temps réel.

Contrairement aux outils d'IA générative classiques reposant sur la formulation textuelle d'instructions, ANIMO fonctionne sans prompt :

la génération d'image est directement influencée par les micro-expressions du visage, la posture et les micro-variations corporelles de l'utilisateur.

📸 Œuvres & timelapses — une création en temps réel

Le compendium regroupe :

- les visuels générés en direct par ANIMO
- les timelapses de création montrant l'évolution des œuvres seconde après seconde
- des captures du processus de génération visuelle en flux continu

Chaque œuvre présentée est unique, non reproductible et singulière.

Les timelapses permettent de visualiser :

- l'évolution de l'image
- la transformation progressive des couleurs
- l'apparition des formes
- la modulation graphique générée par la captation biométrique

Ils constituent une véritable trace pédagogique et artistique du processus.



Les Création ANIMO. AI



JIMMY

[Voir la timelapse](#)



THIBAUT

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



NOEL

[Voir la timelapse](#)



HUGO

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



EVA

[Voir la timelapse](#)



ZOÉ

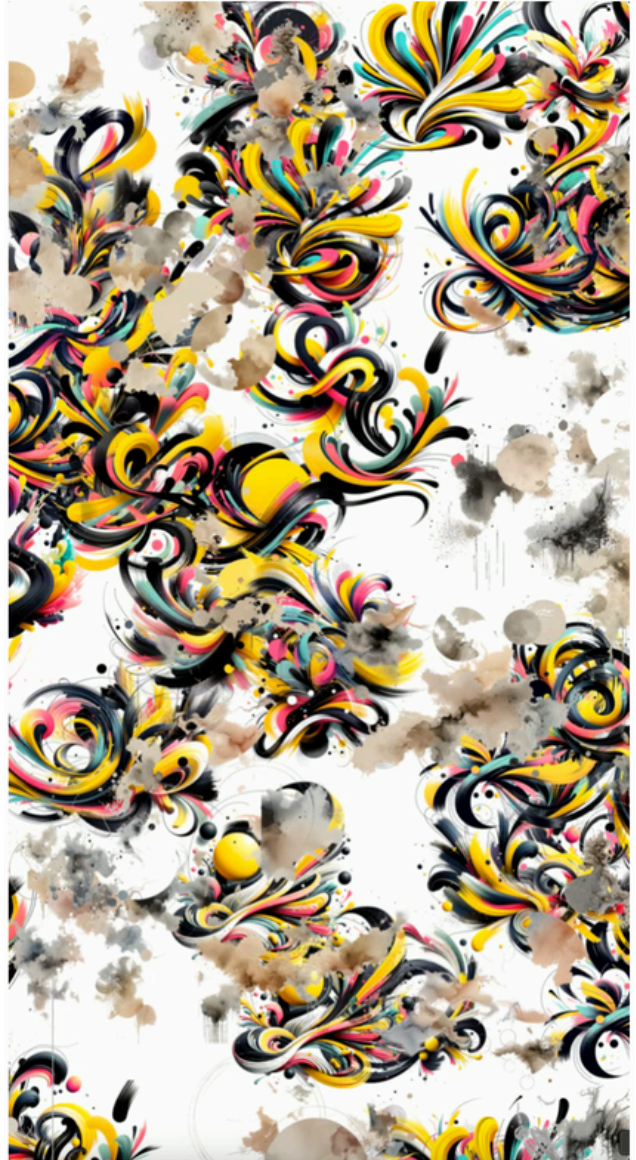
[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



AUDREY

[Voir la timelapse](#)



ROSE

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



MATHILDE

[Voir la timelapse](#)



NINO

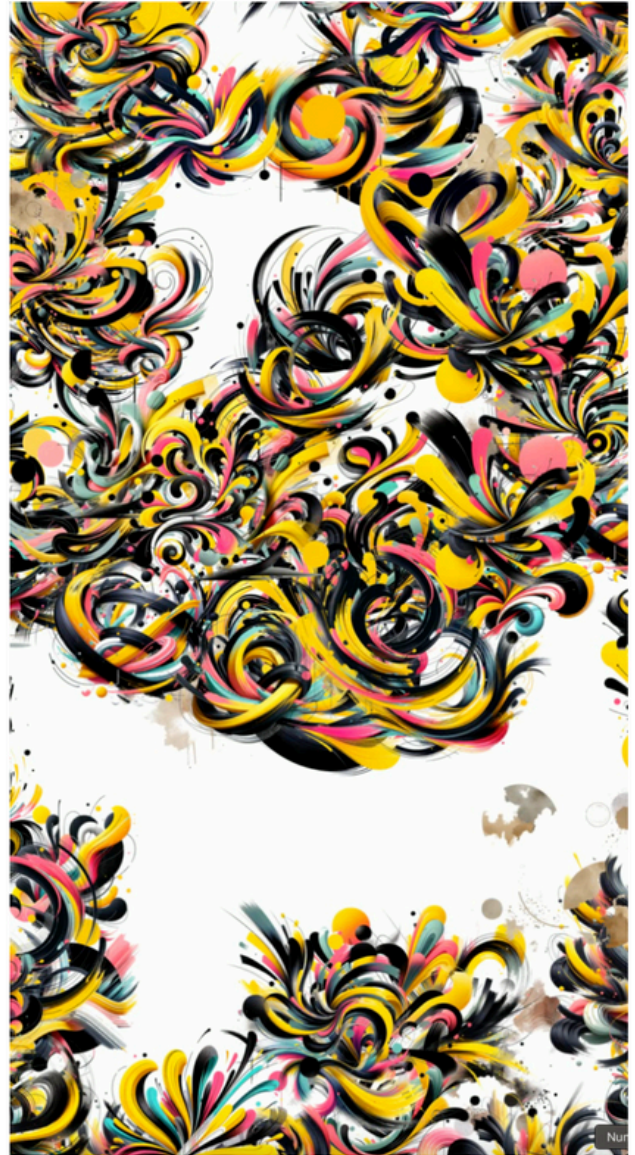
[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



KAISS

[Voir la timelapse](#)



HELENA

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



LYLIAN

[Voir la timelapse](#)



LUCAS

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



KATARINA

[Voir la timelapse](#)



ZOÉ

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



ALICIA

[Voir la timelapse](#)



MATHÉO

[Voir la timelapse](#)

Les Création ANIMO. AI



ZOÉ ROY

[Voir la timelapse](#)



OEUVRE COLLECTIVE

[Voir la timelapse](#)

Bilan Analytique



✓ IMPACT PÉDAGOGIQUE GLOBAL

L'atelier ANIMO a suscité une forte adhésion des élèves, tant sur le plan créatif que pédagogique.

L'expérience, fondée sur une interaction directe entre expression humaine et génération visuelle, a permis d'initier les élèves à une utilisation consciente, expérimentale et réflexionnelle de l'intelligence artificielle.

Le projet a favorisé :

- une implication active des élèves dans le processus de création,
- une posture de découverte et d'expérimentation,
- une meilleure compréhension des mécanismes de production des images par IA,
- un rapport plus critique et plus éclairé à la culture visuelle contemporaine.

L'outil ANIMO a été perçu comme innovant, accessible et stimulant, suscitant curiosité, étonnement et engagement.

🎯 COMPÉTENCES MOBILISÉES

Le projet a contribué au développement de nombreuses compétences transversales :

🧩 Compétences créatives et expressives

- Capacité à expérimenter librement
- Observation de soi et des autres
- Appropriation des codes graphiques et chromatiques
- Sensibilité à la symbolique visuelle

🧠 Compétences cognitives et réflexives

- Analyse critique de l'image
- Compréhension du rôle de l'IA dans la fabrication du visuel
- Questionnement des usages, des limites et des choix technologiques

👥 Compétences sociales

- Travail en groupe
- Écoute et respect de l'autre
- Valorisation collective des productions

💡 Compétences numériques

- Découverte concrète d'une IA générative
- Appréhension des usages réels d'une technologie innovante

Conclusion générale

Le projet ANIMO – Création artistique & intelligence artificielle générative a pleinement répondu aux objectifs de l'Éducation Artistique et Culturelle en proposant aux élèves une expérience innovante, immersive et profondément formatrice.

À travers l'utilisation d'une technologie unique reposant sur la captation biométrique (expressions faciales, postures, micro-mouvements), les élèves ont découvert une intelligence artificielle différente des usages standards, plaçant l'humain au cœur du processus créatif. ANIMO ne demande pas d'ordres écrits : elle interprète, traduit et matérialise l'expression non verbale sous forme d'images génératives en temps réel.

Le projet a permis d'aborder des enjeux contemporains majeurs :

- le rôle de l'image dans la société,
- l'influence des couleurs et des formes dans les environnements professionnels, médiatiques et personnels,
- l'importance du langage non verbal,
- les usages responsables et conscients de l'intelligence artificielle.

Au-delà de la dimension technologique, ANIMO a constitué un levier pédagogique puissant pour :

- développer la confiance en soi,
- encourager l'expression personnelle,
- stimuler la curiosité,
- renforcer la coopération,
- valoriser chaque élève dans sa singularité.

Les retours des élèves et de l'équipe éducative témoignent d'un fort engagement, d'un réel intérêt pour l'innovation et d'une appropriation rapide des enjeux artistiques et numériques. L'expérience a contribué à révéler des sensibilités, à reconnecter les élèves à leurs perceptions et à proposer une autre manière d'entrer dans la création et la réflexion.

Enfin, la plateforme connectée associée à la fresque et aux œuvres prolonge ce travail dans le temps, offrant un espace de valorisation pérenne, accessible et partagé. Elle constitue une trace pédagogique durable du projet, au service de la mémoire collective de l'établissement.

ANIMO s'impose ainsi comme une innovation éducative majeure, où la technologie devient un outil au service de l'humain, et non l'inverse.

Quelques Témoignages



J'ai trouvé que c'était une activité unique. Au début, je pensais que l'IA c'était juste copier des images. Mais là, c'était vraiment différent, ça parlait de nous. Ce que j'ai préféré, c'est tester, expérimenter pour la première fois.



"J'ai trouvé ça bien. Ce qui m'a le plus marqué, c'est la manière dont l'image se génère. Je n'avais jamais vu ça avant. Je pense que c'est une bonne chose d'avoir ce genre d'atelier à l'école, ça aide à rester attentif. J'ai tout aimé."



"C'était bien. J'ai compris qu'il y avait un lien entre l'art et l'intelligence artificielle. Ce n'est pas juste pour faire joli, il y a aussi des choix derrière les couleurs et les images."



"On peut aller loin avec l'IA et la créativité. On peut faire les deux ensemble."



"On faisait des expressions et ça devenait une œuvre d'art. C'était trop drôle et trop stylé."



"J'ai préféré ton IA à celles qu'on connaît. Parce que sur les autres, on peut pas savoir comment on se sent. Là, si."



"On peut créer n'importe quoi. La preuve, on est là.

Après, c'est vrai que ça pourrait aider des gens qui ont du mal à parler ou à dire ce qu'ils ressentent. Avec les couleurs, ça peut aider à faire passer des choses."



"Cet atelier a permis aux élèves de vivre un vrai moment d'expression personnelle. On ne prend pas souvent le temps de verbaliser ce que l'on ressent, et ici, le fait de pouvoir le traduire par des couleurs rend l'expérience à la fois ludique et très parlante. Même sans objectif thérapeutique, il se passe quelque chose de fort : les élèves partagent, découvrent et avancent ensemble. En termes de cohésion de groupe, de découverte et d'échanges, c'est une expérience très enrichissante."

LALK⁰⁷

L'équipe

LES ATELIERS LINA KHEI



Zoé Genestie

Responsable
développement IDF



lalk.zoegenestie@gmail.com
06 40 72 55 98



Lina Khei

Dirigeante - Artiste
Fondatrice LALK



contact@linakheiart.com
07 88 27 71 72



Barnes Nesrine

Responsable
développement Grand Est



relais.lalk@gmail.com
06 75 44 98 00



HORAIRES D'OUVERTURE

MARDI	9H - 12H30 / 14H - 17H30
MERCREDI	10H - 12H / 13H30 - 18H30
JEUDI	9H - 12H30 / 14H - 17H30
VENDREDI	9H - 12H30 / 14H - 16H30
SAMEDI	10H - 12H / 13H30 - 18H30

Copyright © Lina Khei, Tous droits réservés.
Copyright © Lina Khei, All rights reserved.
Les Ateliers Lina Khei marque déposée

Les droits de l'artiste Lina Khei sont protégés par
l'ADAGP, Paris

Les Ateliers Lina Khei - Édition 2025/2026 - www.linakheiart.com