

CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES

# NOS ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES ET NUMÉRIQUES

à destination des groupes scolaires

et de l'enseignement supérieur



## Qui sommes-nous ?

SECONDE NATURE et ZINC, aujourd'hui regroupées sous le nom de **CHRONIQUES**, travaillent depuis de nombreuses années à produire, diffuser, partager la création qui explore les capacités technologiques et la façon dont celles-ci transforment notre quotidien et nos sociétés.

Sensible à la transmission vers le plus grand nombre, CHRONIQUES organise de nombreux rendez-vous avec les publics (actions de médiation, ateliers, formations) dont le point d'orgue, depuis 2018, est la Biennale des Imaginaires Numériques présente à la fois sur Aix-en-Provence, Marseille, Arles, Avignon et Istres.

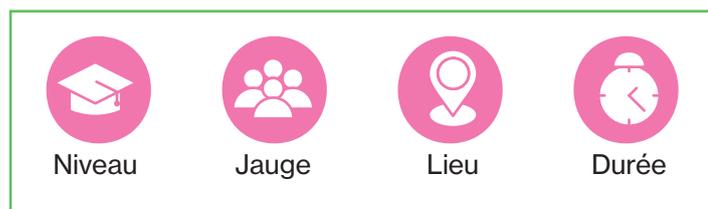
L'Education Nationale est un de nos partenaires privilégiés. Chaque année les élèves et leurs enseignant-es découvrent notre programmation grâce à des dispositifs dédiés (Une Rentrée Numérique, projet PAME ou INES, etc.). Nous intervenons également dans les classes pour proposer des ateliers de création artistique et numérique.

Pour l'enseignement supérieur, CHRONIQUES propose un programme stimulant et innovant où les étudiants et enseignants peuvent explorer les intersections entre l'art, la technologie et la société contemporaine. Nous proposons en fin de catalogue une variété d'interventions dont l'objectif est de nourrir la créativité, la réflexion critique et la collaboration, en encourageant les étudiant-es à repousser les frontières de leur discipline et à imaginer de nouvelles formes de pratiques créatives numériques dans leurs études et leurs projets professionnels.

## Notre catalogue d'ateliers

Ce catalogue présente l'ensemble des ateliers artistique et numérique que nous proposons ainsi que les modalités de participation. Les ateliers sont toujours présentés de la même manière. Vous trouverez à chaque fois, le niveau des classes concernées, la durée, les techniques mises en oeuvres et le matériel mobilisé, une description succincte du déroulé et des photos donnant à comprendre l'activité.

## Légende



# SOMMAIRE

## p04 Pour les scolaires

- 05 **Notre catalogue d'ateliers scolaires :  
pour qui ? de quoi il s'agit ? Comment participer ?**
- 06 Projeter ses rêves – Vidéo holographique – Cycle 3
- 07 Si les objets pouvaient parler – Création sonore – Cycle 3 + 5e
- 08 Créatures invisibles – Réalité Augmentée – Cycle 3 + 4
- 09 Rendre vivante la nature morte – Animation 2D – Cycle 3 + 4
- 10 Demain, la nature – Modélisation 3D et réalité augmentée – Cycle 4
- 11 Influenceur-euses du futur – Intelligence artificielle et réseaux sociaux – Cycle 4 + Lycée
- 12 Corps augmentés – Réalité augmentée – 4e/3e + Lycée
- 13 La nature reprend ses droits – Mapping vidéo – 4e/3e + Lycée
- 14 Ecriture Machine – Intelligence artificielle et typographie – Cycle 4 + Lycée
- 15 **Aller plus loin**

## p16 Pour l'enseignement supérieur

- 17 **Notre catalogue d'ateliers enseignement supérieur :  
pour qui ? de quoi il s'agit ? Comment participer ?**
- 18 Définissez votre thématique : Mapping Vidéo - Réalité mixtes (XR)
- 19 Définissez votre thématique : Intelligence Artificielle (IA) - Création Sonore
- 20 Capsule inspirante
- 21 Capsule créative

## p23 Contacts & Informations

# pour nos services sociaux



# Notre catalogue d'ateliers pour les scolaires

## Pour qui ?

Ces ateliers s'adressent aux classes de la métropole Aix-Marseille du cycle 3 au Lycée.

## De quoi il s'agit ?

Nos ateliers de pratique artistique et numérique proposent des thématiques et des techniques variées en fonction de l'âge des participant·es et des programmes scolaires. Chaque activité a été problématisée afin que les élèves inaugurent une réflexion sur les outils numériques qu'ils et elles utilisent au quotidien et s'initient à une pratique nouvelle.

Les ateliers sont toujours conçus en lien avec notre programmation artistique (passée ou en cours) dans l'objectif d'une émancipation par l'art grâce à l'acquisition de connaissances et de compétences à inscrire dans le PEAC de l'élève.

## Comment participer ?

Pour les classes de collège et de lycée, les ateliers sont entièrement finançables par le pass culture. Découvrez nos offres vitrines directement dans ADAGE.

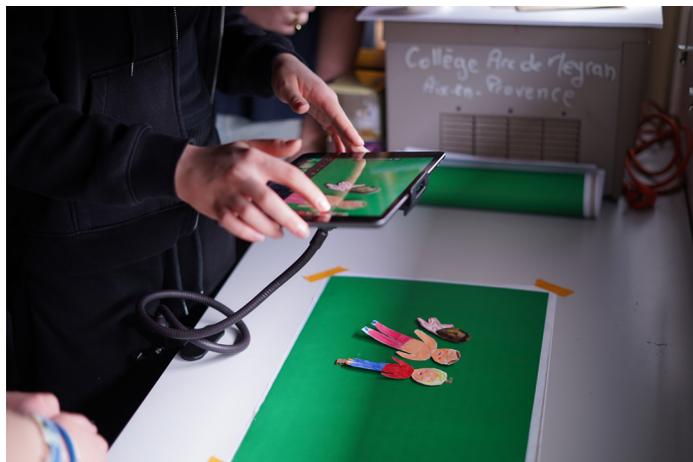
Pour les enseignant·es du premier degré, n'hésitez pas à nous contacter si vous rencontrez des difficultés de financement. Nous pouvons vous aider à compléter ADAGE lors de la campagne d'appel à projets libres au mois de septembre.

Pour toutes questions, contactez-nous à  
[publics@chroniques.org](mailto:publics@chroniques.org)

# PROJETER SES RÊVES

## Vidéo holographique

- Cycle 3
- Classé entière
- Dans la salle de classe
- 2h



### Synopsis

Comment partager nos pensées avec les autres ? Comment donner à voir ce que nous avons dans la tête ? Grâce à la technique de l'hologramme, c'est possible !

Cet atelier a pour objectif d'amener les élèves à imaginer ensemble leurs goûts, leurs rêves, leurs passions et à les donner à voir. Après avoir créé des vidéos qui représentent cela, iels les projettent sous forme d'hologramme et les montrent à l'ensemble de leurs camarades.

### Objectifs pédagogiques

- Matérialiser ses pensées grâce des outils numériques
- Différencier ce qui relève du réel et ce qui relève de la fiction
- Collaborer avec ses camarades

### Moments clés

- Créer et monter une vidéo en utilisant la technique du fond vert
- Projeter un hologramme grâce à un dispositif adapté
- Présenter son travail à ses pairs

### Matériel fourni

- Tablettes
- Petit matériel

MATÉRIEL/IMMATÉRIEL  
RÉEL/FICTION  
VIDÉO  
FOND VERT  
HOLOGRAMME

# SI LES OBJETS POUVAIENT PARLER

## Création sonore



Cycle 3 + 5e

Classe entière

Dans la salle de classe

3h



### Synopsis

*Si les objets présents dans la salle de classe pouvaient parler, que nous raconteraient-ils ?*

Voici le point de départ de cet atelier dans lequel les élèves sont amenés à imaginer la mémoire de ce lieu – la salle de classe – qu'ils fréquentent au quotidien. Grâce à un travail d'enregistrement et de montage sonore, les élèves découvriront que l'ouïe est l'un des sens les mieux à même de convoquer des souvenirs.

SON  
MÉMOIRE  
NARRATION  
RÉALITÉ AUGMENTÉE

### Objectifs pédagogiques

- Utiliser le son pour donner à voir
- Apprendre à utiliser les fonctions basiques d'un outil de montage sonore
- Découvrir les arts numériques

### Moments clés

- Choisir un objet/un espace et rédiger une fiction à son propos
- Enregistrer sa voix
- Sélectionner des sons libres de droit
- Créer un montage sonore au service d'une fiction
- Générer un QR Code pour présenter le travail

### Matériel fourni

- Tablettes
- Casques audio
- Imprimante
- Enceinte bluetooth

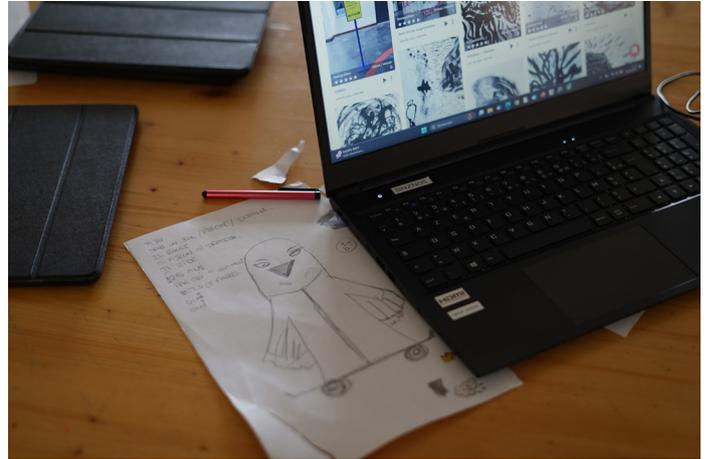


Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# CRÉATURES INVISIBLES

## Réalité Augmentée

- Cycle 3 + 4
- Classé entière
- Dans la salle de classe
- 3h



### Synopsis

Si la salle de classe était peuplée de créatures invisibles, à quoi ressembleraient-elles ? Que feraient-elles là ? Comment interagiraient-elles avec leur habitat ?

Cet atelier est le point de départ d'une réflexion sur l'adaptation du vivant à l'ère de l'anthropocène et a pour objectif la réalisation d'une faune imaginaire qui se matérialise dans l'espace réel de la classe grâce à la réalité augmentée.

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir la réalité augmentée au travers d'oeuvres d'art
- Questionner le lien réel/virtuel
- Se familiariser avec des outils numériques variés
- Collaborer au service d'un projet artistique
- Découvrir et expérimenter des oeuvres en réalité augmentée
- Dessiner avec des outils numériques
- Créer une animation
- Réaliser un dispositif de réalité augmentée

### Moments clés

### Matériel fourni

- Tablettes
- Stylets
- Ordinateurs portables



Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# RENDRE VIVANTE LA NATURE MORTE

## Animation 2D

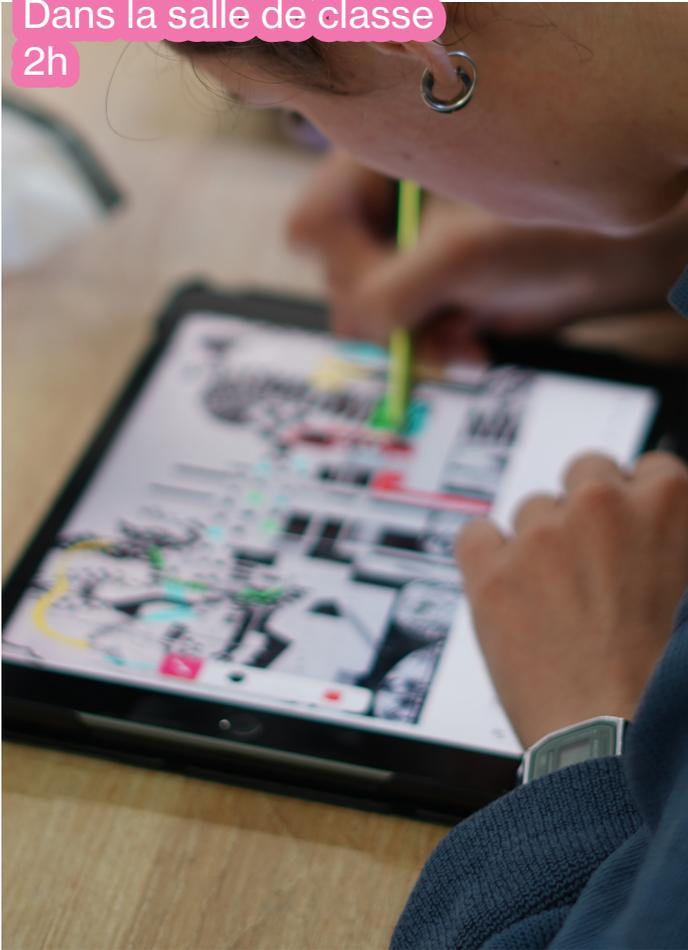


Cycle 3 + 4

Classé entière

Dans la salle de classe

2h



### Synopsis

*Si un tableau devenait vivant, que s'y passerait-il ? Le numérique permet-il de donner la vie aux choses mortes ?*

La nature morte est un genre traditionnel de l'histoire de l'art qui a perduré dans le temps et que l'on retrouve toujours aujourd'hui dans des œuvres aux techniques les plus contemporaines. Ces tableaux se caractérisent par des objets inanimés auxquels les élèves vont redonner vie grâce à la technique de l'animation en 2D.

**NATURE MORTE  
HISTOIRE DE L'ART  
TABLEAU VIVANT  
CINÉMA D'ANIMATION  
FICTION**

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir le genre de la nature morte
- Découvrir et expérimenter la technique du dessin animé
- Imaginer une fiction

### Moments clés

- Découvrir et comprendre le genre de la nature morte à travers des œuvres d'art numérique
- Raconter une fiction grâce à un story board
- Créer une animation

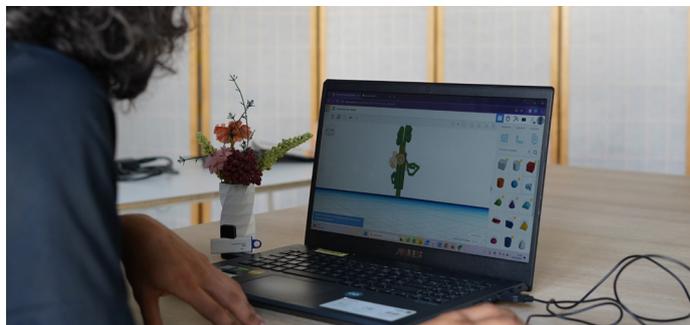
### Matériel fourni

Tablettes  
Stylets

# DEMAIN, LA NATURE

## Modélisation 3D et réalité augmentée

- Cycle 4 + Lycée
- Classe entière
- Salle informatique
- 3h



### Synopsis

Comment les plantes vont-elles réussir à s'adapter au réchauffement climatique ? Quelles stratégies vont-elles mettre en place pour résister ?

Alors que de nombreuses espèces vivantes (faune et flore) sont en voie d'extinction à cause du dérèglement climatique, d'autres développent des stratégies d'adaptation à leur nouveau milieu. Cet atelier a pour objectif d'amener les élèves à se questionner sur les phénomènes extrêmes auxquels les êtres vivants, notamment les plantes, vont devoir s'adapter. Ils vont modéliser en 3D une plante imaginaire qu'ils présenteront à leurs camarades grâce à la réalité augmentée.

ART/SCIENCES  
FLORE  
ANTHROPOCENE  
DÉRÈGLE\*\*3\*-/MENT  
CLIMATIQUE  
THEORIE DE L'EVOLUTION  
MODÉLISATION 3D  
RÉALITÉ AUGMENTÉE

### Objectifs pédagogiques

- Penser la nature à l'ère de l'anthropocène
- Modéliser en 3D une plante imaginaire à l'aide d'un logiciel
- Expérimenter et réaliser un dispositif de réalité augmentée

### Moments clés

- Imaginer les plantes de demain et leur adaptabilité dans un monde soumis au dérèglement climatique
- Donner forme à ces plantes grâce à un logiciel de modélisation 3D
- Les observer dans l'espace réel grâce à la réalité augmentée
- Présenter ces nouvelles espèces à ses camarades dans un moment de restitution collectif

### Matériel fourni

Tablettes  
Petit matériel



Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# INFLUENCEUR-EUSES DU FUTUR

## Intelligence artificielle et réseaux sociaux

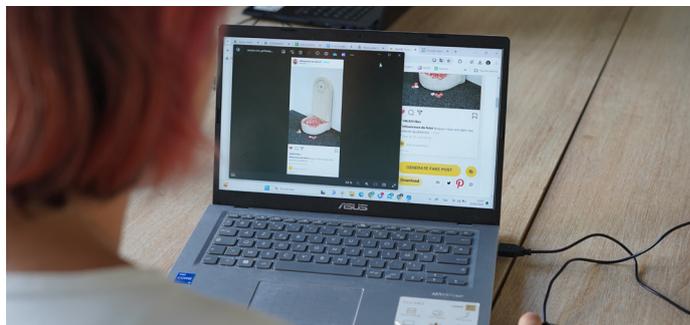
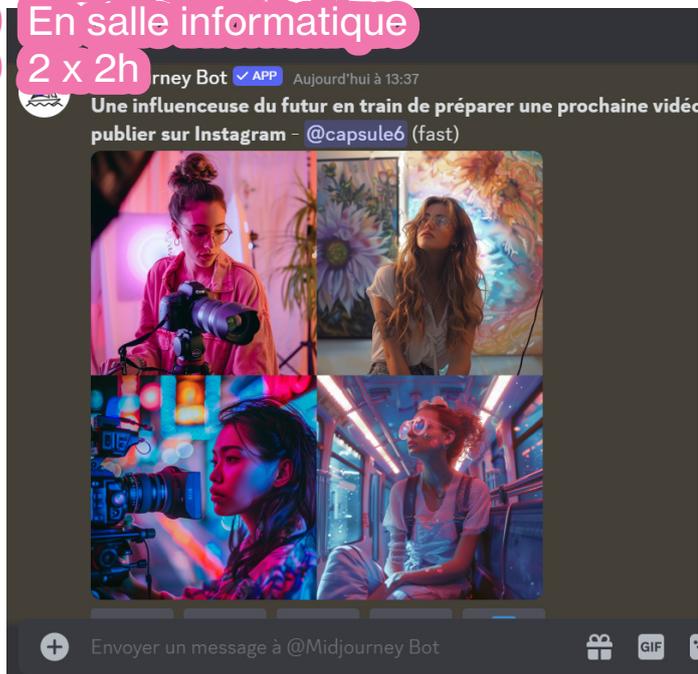


De la 4<sup>e</sup> à la terminale

Classe entière

En salle informatique

2 x 2h



### Synopsis

*A quoi vont ressembler les influenceur-ses du futur ? Que chercheront-ils à nous vendre ? A l'heure où des influenceur-ses totalement virtuel-les se développent, quelles relations cherchons-nous encore à trouver sur les réseaux sociaux ?*

A une époque où les élèves passent énormément de temps sur les réseaux sociaux, il apparaît de plus en plus important de les sensibiliser aux usages qui en sont fait et à leurs dérives, mais également aux extraordinaires potentialités artistiques de ces outils. Après la découverte d'œuvres d'art numérique pour ouvrir le débat, les élèves imagineront un-e influenceur-se fictif-ve et lui donneront forme grâce à une IA. Iels réaliseront ensuite de faux comptes Instagram pour le mettre en scène.

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir des œuvres d'arts numériques pour penser la société contemporaine
- Questionner le rôle des influenceur-euses et des créateur-rices de contenu dans nos vies
- Comprendre la manière dont fonctionne les réseaux sociaux et pourquoi ils peuvent devenir addictifs
- Pratiquer des outils numériques variés

### Moments clés

- Découvrir des œuvres d'art en lien avec la thématique
- Débattre du rôle et de la place des réseaux sociaux dans nos vies
- Créer des images grâce à une intelligence artificielle pour donner forme à un-e influenceur-se fictif-ve
- Créer une fausse page Instagram pour raconter la vie de ce personnage
- Présenter son travail à ses camarades afin d'élargir le débat

**RÉSEAUX SOCIAUX**  
**— INFLUENCEUR-SES**  
**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**  
**ADDICTION AUX ÉCRANS**

### Matériel fourni

Petit matériel

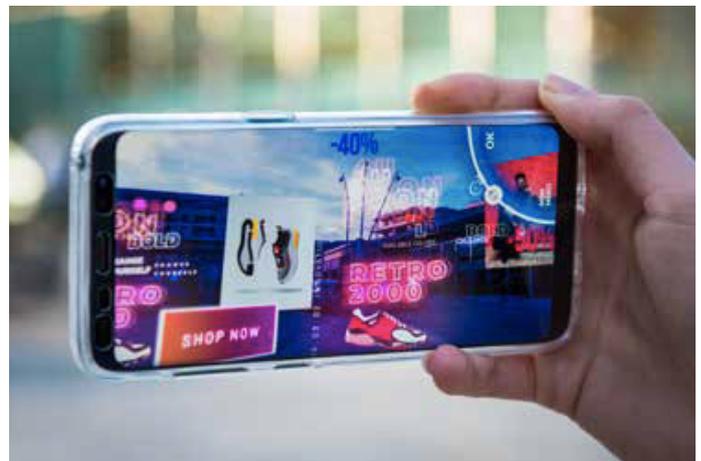
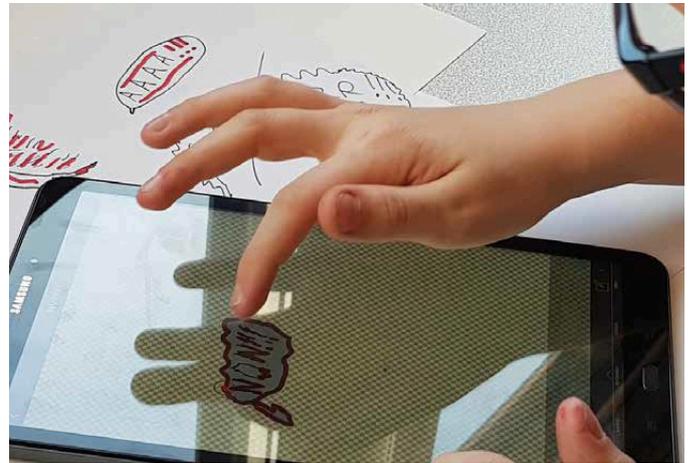


Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier.

# CORPS AUGMENTÉS

## Réalité augmentée

- De la 4e à la terminale
- Classe entière
- En classe
- 2h



### Synopsis

A quoi allons-nous ressembler dans 100 ans, 200 ans, 1000 ans ? Comment notre corps va-t-il évoluer pour s'adapter aux changements en cours et à venir ?

Transhumanisme, posthumanisme, humain augmenté... Autant de notions qui questionnent l'avenir de l'humanité à l'ère de l'anthropocène. Pour répondre à cela, les élèves vont imaginer, dans une forme de travail prospectif, les mutations physiologiques que subiront nos corps. Après les avoir dessinés, ils feront apparaître ces nouveautés directement sur leurs corps grâce à la réalité augmentée.

**HUMAIN AUGMENTÉ**  
**TRANSHUMANISME**  
**RÉEL/FICTION**  
**ART/SCIENCES**  
**UTOPIE/DYSTOPIE**  
**RÉALITÉ AUGMENTÉE**  
**DESSIN NUMÉRIQUE**

### Objectifs pédagogiques

- Questionner les thématiques du transhumanisme et de l'humain augmenté
- Mettre en scène son corps
- Découvrir des œuvres d'art
- Pratiquer des techniques numériques variées

### Moments clés

- Découvrir des œuvres d'art en lien avec la thématique
- Imaginer une augmentation de son corps et la dessiner grâce à des outils numériques
- Faire apparaître son projet directement sur son corps grâce à la réalité augmentée

### Matériel fourni

Tablettes  
Stylets

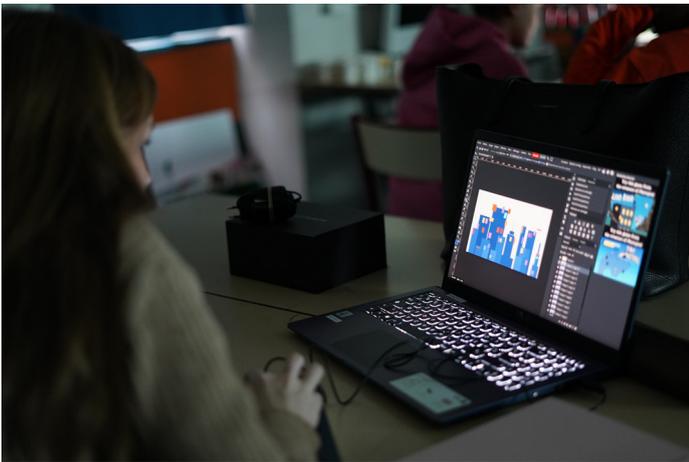


Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# LA NATURE REPREND SES DROITS

## Mapping vidéo

- De la 4e à la terminale
- Classe entière
- En classe
- 2 x 2h



### Synopsis

Nous sommes dans le futur. Le collège/lycée a été abandonné. Peu à peu, la nature reprend ses droits. Dans un travail poétique, les élèves vont devoir montrer comment celle-ci prolifère dans la salle de classe. Grâce à la technique du mapping vidéo, ils vont être amenés à modifier la perception de l'espace réel au profit de la création d'un monde végétal onirique.

PAYSAGE  
ESPACE NATUREL  
ESPACE URBAIN  
ENVIRONNEMENT  
GIF ANIMÉS  
MAPPING VIDÉO

### Objectifs pédagogiques

- Penser l'articulation entre espace extérieur [la nature] et espace intérieur [architecture de la salle]
- Découvrir et expérimenter une pratique artistique – le mapping vidéo – liée au numérique
- Penser une image dans l'espace
- Travailler et collaborer à plusieurs

### Moments clés

- Découvrir des œuvres d'art en lien avec la thématique
- Réaliser un gif animé
- Projeter son animation dans l'espace de la classe grâce à la technique du mapping vidéo

### Matériel fourni

- PC portables
- Vidéoprojecteurs

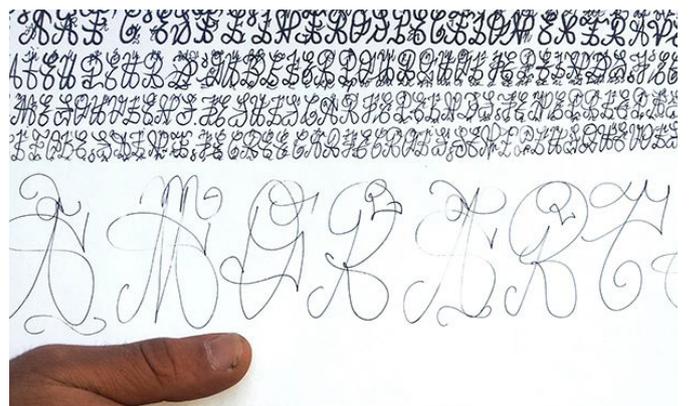
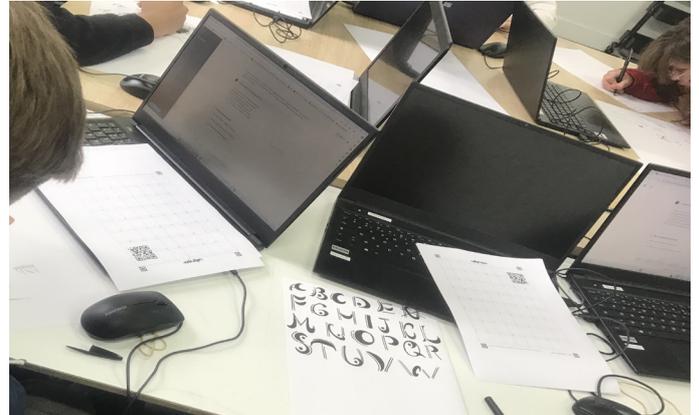


Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# ÉCRITURE MACHINE

## Intelligence artificielle et typographie

- De la 4e à la terminale
- Classé entière
- En classe
- 2h



### Synopsis

*Vous en avez marre d'Arial et de Times New Roman ? Qu'à cela ne tienne ! Apprenez à créer une police de caractères qui vous ressemble.*

De l'écriture des manuscrits du Moyen-âge à la rédaction sur un ordinateur, l'évolution de l'écriture est avant tout une histoire formelle. Dans cet atelier de pratique artistique et numérique, les élèves vont devoir lier le fond et la forme en calligraphiant une police d'écriture inédite imaginée en lien avec un poème qu'ils ont généré grâce à une IA. Ainsi, ils pourront créer et utiliser, dans un but poétique, leur propre police de caractères.

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir les notions liées à l'écriture typographique
- Connaître le vocabulaire lié à l'écriture numérique (typographie, police d'écriture, caractère)
- S'initier à la création d'une police d'écriture
- Lier la forme de l'écriture au sens du texte

### Moments clés

- Rédiger un poème en collaboration avec une intelligence artificielle
- Imaginer une police de caractère en lien avec le texte créé
- Générer une police de caractère pour logiciel de traitement de texte

### Matériel fourni

PC portables

**TYPOGRAPHIE**  
**CARACTÈRES**  
**POLICE D'ÉCRITURE**  
**INTELLIGENCE**  
**ARTIFICIELLE**  
**POÉSIE**  
**TRAITEMENT DE**  
**TEXTE**



Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour cet atelier. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# Aller plus loin avec nous

En plus de notre catalogue d'ateliers, nous proposons des actions culturelles spécifiquement dédiées aux scolaires (du cycle 2 à la terminale) en lien avec notre programmation artistique. Ces ateliers se déroulent en établissement scolaire et/ou au MÉDIALAB, lieu de l'action culturelle de CHRONIQUES situé à la Friche la Belle de Mai à Marseille.



## Une Rentrée Numérique



### Pour qui ?

Ce dispositif s'adresse aux classes du cycle 2 au Lycée des Bouches-du-Rhône.

### De quoi il s'agit ?

Portée par CHRONIQUES en partenariat avec la DAAC de l'Académie d'Aix-Marseille, Une Rentrée Numérique accompagne les groupes scolaires dans une pratique du numérique par l'art. Ce dispositif d'éducation artistique et culturelle comprend la rencontre avec des œuvres et/ou des artistes, des ateliers de pratique artistique et numérique en classe ainsi qu'une formation à destination des enseignant-es.

### Comment participer ?

Les inscriptions à ce dispositif se font sur ADAGE en fin d'année scolaire pour l'année suivante.

## Des visites, ateliers et projets sur mesure

Vous faites partie d'une institution scolaire, d'une école, d'un collège, d'un lycée et vous souhaitez développer des projets pour vos classes autour des arts et cultures numériques ? CHRONIQUES co-construit avec les enseignant-es des projets d'éducation artistique et culturelle dans le cadre des dispositifs municipaux, départementaux (Action éducative en Collège, PAME), régionaux (INES) ou nationaux (Pass culture, Fonds d'innovation pédagogique). Pour proposer un projet et le co-construire avec notre équipe, contactez-nous.

# Pour l'enseignement supérieur



# CHRONIQUES

## Campus

### Notre programme destiné à l'enseignement supérieur

CHRONIQUES CAMPUS est un programme innovant et thématique visant une ouverture aux arts et cultures numériques, et une pré-professionnalisation des étudiant·es dans le domaine des arts et des cultures numériques, en proposant différents formats d'interventions qui mettent en lumière le potentiel de ces fabriques numériques que sont les écoles, les universités et les laboratoires de recherche, tout comme les créatif·ves et entrepreneur·euses qui les fréquentent et qui seront les collaborateur·rices de demain.

### Les capsules inspirantes et les capsules créatives

#### Pour qui ?

Destiné aux étudiant·es et à leurs équipes pédagogiques, les capsules inspirantes et créatives s'adressent aux établissements souhaitant favoriser la mise en relation des étudiant·es et leurs responsables pédagogiques, avec les artistes, créateur·ices numériques et les acteur·rices des Industries Culturelles et Créatives de la région Sud.

#### De quoi il s'agit ?

Intelligence artificielle, métavers, mondes parallèles, immersifs, augmentés et virtuels investissent notre environnement numérique.

Notre programme vous accompagne sur quatre grandes thématiques :

- réalité mixte (XR)
- intelligence artificielle
- mapping vidéo
- création sonore

Chaque thématique est proposée dans deux formats différents :

- la capsule inspirante (1 journée de découverte complète)
- la capsule créative (3 à 5 jours incluant une pratique artistique autour de la thématique).

#### Comment participer ?

Il est très simple de mettre en place une capsule pour vos étudiant·es :

- Définissez votre thématique à explorer
- Choisissez le format de capsule souhaité
- Partagez vos envies auprès de notre responsable Enseignement Supérieur en le·la contactant à l'adresse [campus@chroniques.org](mailto:campus@chroniques.org)

**Pour des visites d'expositions, des interventions sur mesure ou toutes questions, contactez-nous à [campus@chroniques.org](mailto:campus@chroniques.org)**

# DÉFINISSEZ VOTRE THÉMATIQUE

## Mapping Vidéo



Pour cette forme d'art visuel qui combine projection vidéo et interactivité, vos étudiant-es sont accompagné-es dans la découverte et l'apprentissage des techniques de mapping vidéo, afin d'expérimenter la création de projections sur des surfaces tridimensionnelles et de comprendre les possibilités d'interaction avec le public.

Par l'expérimentation, la collaboration et la créativité, les étudiant-es développent de nouvelles compétences techniques et artistiques tout en repoussant les limites de l'expression visuelle. Un champ créatif en plein expansion, que nous rendons accessible aux étudiant-es par le prisme de la découverte artistique.

## Réalité mixtes (XR)



La Réalité Augmentée (AR) et la Réalité Virtuelle (VR) ouvrent de nouvelles perspectives artistiques. Nous proposons d'initier les étudiant-es à ces technologies et de les encourager à créer leurs propres projets.

En AR, ils et elles découvriront des expériences artistiques en explorant filtres et sur-couches de l'environnement. En VR, ils et elles créeront des mondes immersifs, explorant les enjeux de conception et de narration interactive. Entre AR et VR, les étudiant-es feront une expérience complète de la XR et développeront leur créativité et leur compréhension de ces nouvelles formes d'expression artistique immersives.

# Intelligence Artificielle (IA)



Proposez à vos étudiant-es de découvrir et mettre en œuvre l'IA, explorer son contexte culturel, scientifique et technique tout en se sensibilisant à ses enjeux éthiques.

Ils et elles expérimentent des plateformes d'IA générative dans les domaines de l'image, de la musique et du texte, favorisant la collaboration et la créativité. Accompagné-es par des artistes inspirant-es, cette thématique permettra aux étudiant-es de développer une compréhension approfondie de l'IA et des compétences pratiques pour l'utiliser de manière créative dans leur domaine d'études.

# Création Sonore



La dimension sonore des créations numériques et audiovisuelles sont essentielles pour insuffler un sentiment d'immersion.

Proposez à vos étudiant-es d'explorer la pratique du paysage sonore et créer l'environnement sonore d'un espace unique, en se concentrant sur l'interaction entre les sons produits par les êtres vivants et ceux des machines, pour mieux comprendre l'impact des sons sur l'expérience humaine et l'environnement naturel.

# CHOISISSEZ LE FORMAT DE VOTRE CAPSULE

## La Capsule inspirante



Pour tout type d'établissement d'enseignement supérieur

Classe entière / groupe de 6 à 40 personnes

Au sein de votre établissement ou au Médialab de la Friche Belle de Mai

1 journée



### Objectifs pédagogiques

- Une première approche inspirante et accompagnée pour explorer les arts et les cultures numériques à travers la thématique de votre choix.
- Volontairement très courte, la capsule inspirante répond à un besoin d'intervention simple et accessible pour les étudiant-es de tous niveaux. Ce format propose une expérience alliant la rencontre inspirante d'un-e créateur-ice numérique pour une découverte et une réflexion autour d'une technologie ou d'une technique, suivi d'un temps de pratique pour une expérimentation concrète et directe du sujet.

### Moments clés

- Une première approche inspirante et accompagnée pour explorer les arts et les cultures numériques à travers la thématique de votre choix.
- Volontairement très courte, la capsule inspirante répond à un besoin d'intervention simple et accessible pour les étudiant-es de tous niveaux. Ce format propose une expérience alliant la rencontre inspirante d'un-e créateur-ice numérique pour une découverte et une réflexion autour d'une technologie ou d'une technique, suivi d'un temps de pratique pour une expérimentation concrète et directe du sujet.

### Matériel fourni

- Chroniques fournit le matériel requis pour cette journée découverte : Casques de réalité virtuelle, tablettes numériques, ordinateurs et autres matériels viennent compléter le matériel de vos étudiant-es et de votre établissement.



Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour chaque Capsule. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.

# CHOISISSEZ LE FORMAT DE VOTRE CAPSULE

## La Capsule créative

- 🎓 Pour tout type d'établissement d'enseignement supérieur
- 👥 Classe entière / groupe de 6 à 20 personnes
- 📍 Au sein de votre établissement ou à la Friche Belle de Mai
- 🕒 3 à 5 journée



### Objectifs pédagogiques

- Une approche progressive et ambitieuse de plusieurs jours autour des arts et des cultures numériques.
- Ce format est un temps de créativité avancé, axé sur la collaboration des participants sous la direction technique et artistique des artistes intervenants. Il offre l'opportunité d'explorer un sujet de la théorie à la mise en pratique par une prise en main des outils de création numérique, avec un objectif de prototypage et/ou de diffusion des projets réalisés.

### Moments clés

- 1 module "Inspiration" avec partage d'expérience des créateurs numériques et mise en perspective du sujet avec l'actualité.
- 1 module "Conception" et accompagnement à l'écriture du/des projet(s).
- 1 module "Réalisation" et prototypage
- 1 module "Présentation" avec pitch, diffusion et échanges avec le jury

### Matériel fourni

- Chroniques fournit le matériel requis pour cette journée découverte : Casques de réalité virtuelle, tablettes numériques, ordinateurs et autres matériels viennent compléter le matériel de vos étudiants et de votre établissement.



Attention, une bonne connexion Internet est nécessaire pour chaque Capsule. S'il n'est pas possible de se connecter au Wifi de l'établissement, assurez-vous que le réseau 4G est fiable.



LANGUAGE

CONTROL

AUDIO

VIEW

HEADSET SETTINGS

SYSTEM SETTINGS

oculus

NIKE

# Contacts & Informations

[www.chroniques.org](http://www.chroniques.org)

Informations et réservations: [publics@chroniques.org](mailto:publics@chroniques.org)  
06 14 42 44 81

Suivez-nous sur l'instagram: [@Medialab\\_Chroniques](https://www.instagram.com/Medialab_Chroniques)

Coline Perraudau | Responsable de l'Action Culturelle  
Ilona Carmona | Attachée aux projets culturels  
Clémence de Muizon | Médiatrice Culturelle et Numérique  
Fabien Perucca | Chargé de projet enseignement supérieur



CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES



# CHRONIQUES

Action culturelle

