

CHRONIQUES CHRONIQUES CHRONIQUES CHRONIQUES

NOS ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES ET NUMÉRIQUES

à destination des groupes

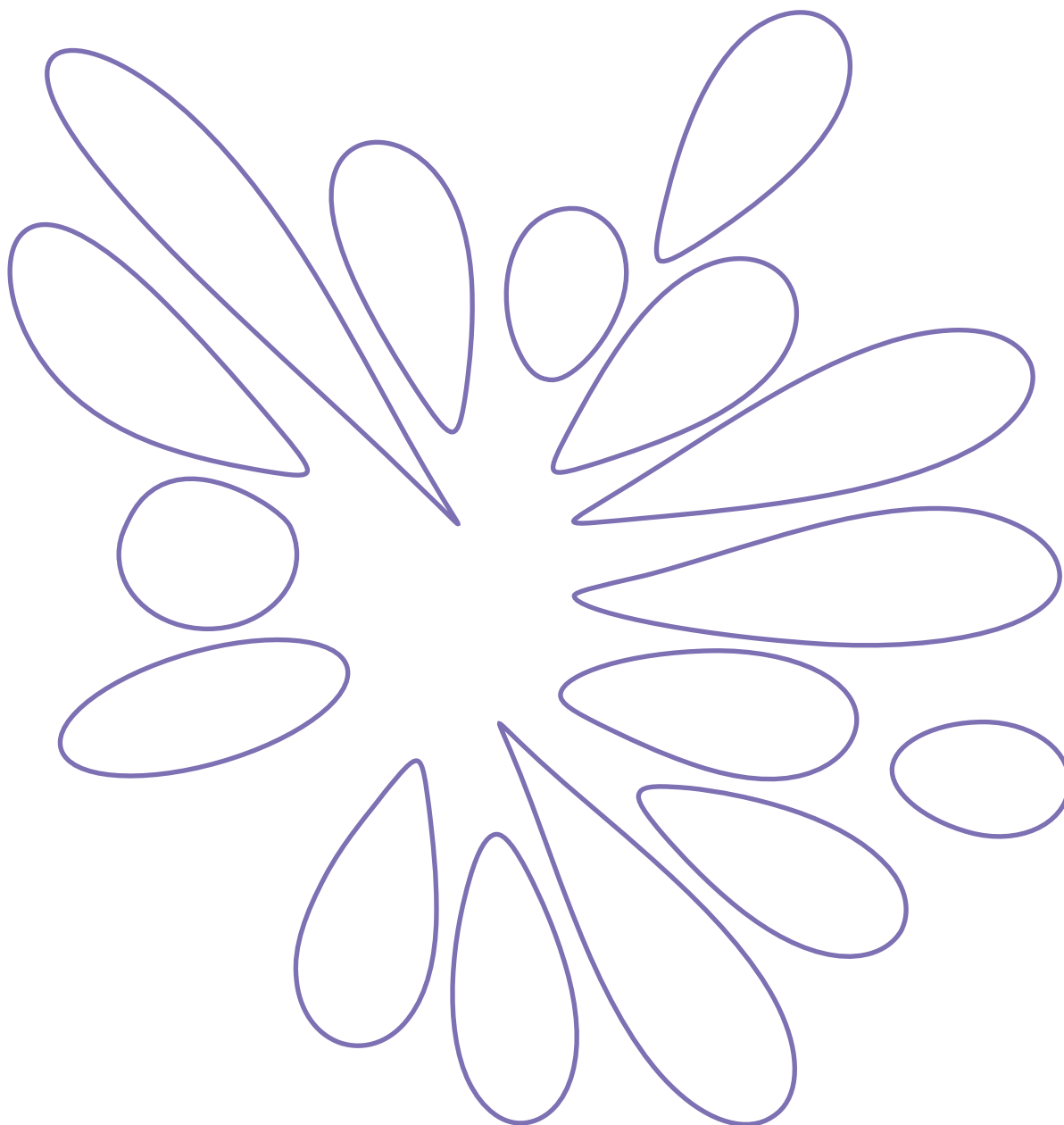


Qui sommes-nous ?

SECONDE NATURE et ZINC, associations 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.

Tout au long de l'année, notre équipe de médiatrices propose des visites et des ateliers afin d'accompagner les publics dans l'appropriation et la compréhension des nouvelles technologies par les pratiques artistiques.



SOMMAIRE

- 04 **Nos ateliers de pratique artistique et numérique :
Pour qui ? De quoi il s'agit ? Comment participer ?**

p05 Notre lieu : LE MÉDIALAB

- 06 **Notre catalogue d'ateliers pour les groupes au MÉDIALAB**
07 La nature envahit le MÉDIALAB - Mapping vidéo
08 Si les objets pouvaient parler- Création sonore
09 Écriture machine - Intelligence artificielle et typographie
10 Chorécodée - Code
11 Son et lumière - Arduino
12 Projeter ses rêves - Hologramme
13 Influenceur·euses du futur - Intelligence artificielle et réseaux sociaux
14 Découverte et exploration de la réalité virtuelle
15 STAGE - Traverser la Nuit

- 20 **Aller plus loin avec nous**

p21 Contacts & Informations

Notre catalogue d'ateliers pour les groupes au Médialab

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 public concerné, 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



Niveau



Jauge



Lieu



Durée

Nos ateliers de pratique artistique et numérique

Pour qui ?

Les ateliers présentés dans ce catalogue s'adressent aux groupes liés à des structures du champ social ou médico-social (centres sociaux, maisons pour tous, accueils collectifs de mineurs, centres d'animation et de loisirs, associations socioculturelles, structures d'insertion professionnelle, structures d'hébergement...). Selon votre structure, les ateliers présentés dans ce catalogue peuvent être proposés gratuitement ou sous forme de prestation. N'hésitez pas à nous contacter pour avoir plus d'informations à ce sujet.

De quoi s'agit-il ?

Nos ateliers de pratique artistique et numérique permettent de découvrir une grande diversité de techniques et thématiques liées au numérique. Pensés comme des moments d'initiation, ils sont accessibles à toutes et tous et sont adaptés à chaque groupe qui y participe.

Les ateliers sont toujours conçus en lien avec notre programmation artistique (passée ou en cours) dans l'objectif de découvrir des œuvres d'art exposées à la Friche Belle de Mai ou à proximité. Prises comme point de départ des ateliers, ces œuvres servent de source d'inspiration pour les activités proposées par la suite.

Nos ateliers ont également pour objectif d'être un espace convivial, d'échanges et de discussions autour des pratiques et cultures numériques.

Comment participer ?

Si vous êtes intéressé-es par nos ateliers pour un groupe, contactez-nous par mail à l'adresse publics@chroniques.org en nous communiquant les informations suivantes : nombre et âges des personnes du groupe, nom et localisation de la structure, atelier(s) au(x)quel(s) vous souhaiteriez participer. Nous pourrions ainsi répondre au mieux à votre demande.

**Pour toutes questions supplémentaires,
contactez-nous à publics@chroniques.org ou
par téléphone au 06 14 42 44 81**

Notre lieu : LE MÉDIALAB

Le MÉDIALAB est un lieu convivial et modulable dans lequel se déroulent nos ateliers à destination des structures du champ social et au tout public. Situé au cœur de la Friche Belle de Mai, c'est un espace ouvert au public où il est possible d'expérimenter et de créer. Il rassemble de nombreux outils numériques : imprimante 3D, casques de réalité virtuelle, jeux vidéo, tablettes, ordinateurs, fond vert, parmi tant d'autres. En venant au MÉDIALAB, les groupes découvriront de nombreuses pratiques numériques, du code à la modélisation 3D.

Il compte également des ressources documentaires sur les sujets liés au numérique : intelligence artificielle, écologie et numérique, cybersécurité, numérique et démocratie... Il est possible d'y découvrir des œuvres d'art telles que des films en réalité virtuelle ou encore des œuvres de réalité augmentée.



Venir au MÉDIALAB

Le MÉDIALAB est situé au deuxième étage de l'escalier rouge de la Friche Belle de Mai, 41 rue Jobin, à Marseille.

Des créneaux sont proposés aux publics des structures du champ social le mercredi après-midi de 13h30 à 15h30 et le jeudi matin et après-midi, sur réservation.

Le MÉDIALAB est également ouvert au tout public les mercredis après-midi de 15h30 à 17h30 et le samedi de 14h à 17h30.

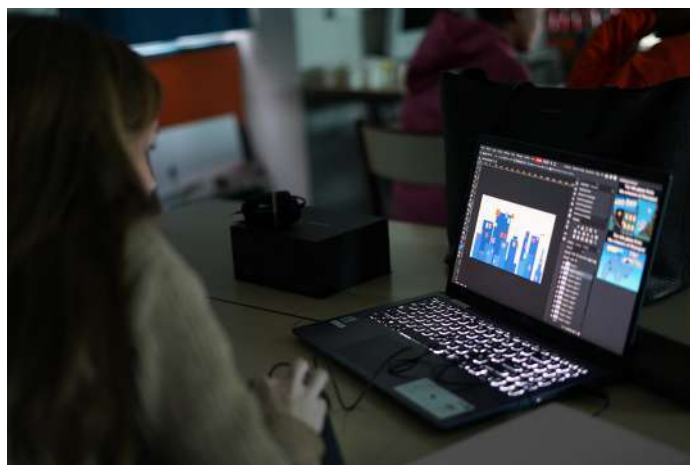


LA NATURE ENVAHIT LE MÉDIALAB

Mapping vidéo



à partir de 11 ans
jusqu'à 15 personnes
au MEDIALAB
2h



Synopsis

Cet atelier a pour intérêt de faire découvrir la pratique du micro mapping (et plus largement du mapping). Les participant-es devront créer des GIF en lien avec la thématique de la nature sur Photopea et choisiront ensuite un espace du MEDIALAB où les projeter. Ils transformeront le MEDIALAB le temps d'un atelier et découvriront ainsi la création artistique *in situ*.

MAPPING VIDÉO
CRÉATION IN SITU
PROJECTION
CRÉATION GRAPHIQUE

Objectifs pédagogiques

- Découvrir la pratique artistique du mapping vidéo et son fonctionnement
- Utiliser son environnement comme espace de création artistique
- Découvrir un logiciel de création graphique
- Donner vie à l'architecture par l'image et la projection de lumière

Moments clés

- Créer un GIF animé sur un logiciel de création graphique (Photopea)
- Apprendre à utiliser un logiciel de mapping vidéo
- Créer un mapping vidéo in-situ

Matériel fourni

Vidéoprojecteurs
Ordinateurs



- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

SI LES OBJETS POUVAIENT PARLER

Création sonore



à partir de 9 ans
jusqu'à 15 personnes
au MEDIALAB
2h



Synopsis

Si les objets présents dans le MÉDIALAB pouvaient parler, que nous raconteraient-ils ?

Voici le point de départ de cet atelier dans lequel les participant-es sont amené-es à imaginer les histoires des objets du MEDIALAB. Grâce à un travail d'enregistrement et de montage sonore, les participant-es découvriront que l'ouïe est l'un des sens les mieux à même de raconter l'environnement qui nous entoure.

Objectifs pédagogiques

- Utiliser le son pour donner à voir
- Découvrir des sonothèques libres de droit et les principes des cultures libres
- Apprendre à utiliser les fonctions basiques d'un outil de montage sonore

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

Matériel fourni

Ordinateurs
Casques audio
Enceinte bluetooth



- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

SON
MÉMOIRE
NARRATION
RÉALITÉ AUGMENTÉE

NATURE EN VOLUME

Impression et modélisation 3D



à partir de 11 ans
jusqu'à 15 personnes
au MEDIALAB
2h



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 participant-es à se questionner sur les phénomènes extrêmes auxquels les êtres vivants, notamment les plantes, vont devoir s'adapter. Ils modéliseront une plante imaginaire en 3D qu'ils présenteront aux autres participant-es. L'atelier sera également l'occasion de découvrir le fonctionnement d'une imprimante 3D.

Objectifs pédagogiques

- Penser la nature à l'ère de l'anthropocène
- Découvrir le fonctionnement de l'imprimante 3D
- Modéliser en 3D une plante imaginaire à l'aide d'un logiciel

Moments clés

- Lancer une impression 3D
- 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
- Présenter ces nouvelles espèces dans un moment de restitution collectif

Matériel fourni

Ordinateurs



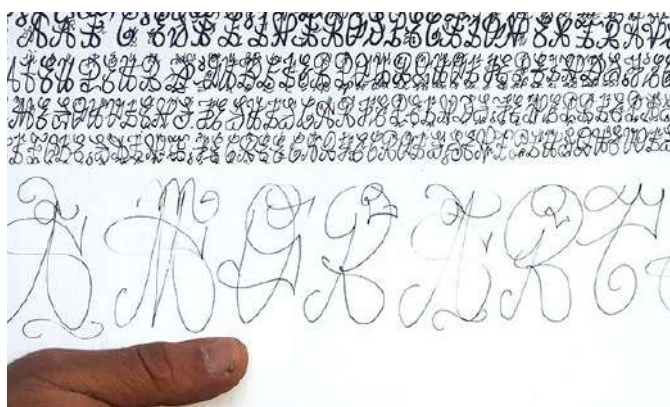
- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

ÉCRITURE MACHINE

Intelligence artificielle et typographie



à partir de 9 ans
jusqu'à 15 personnes
au MEDIALAB
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 participant-es 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

Ordinateurs
Scanner

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



- Maîtriser les fonctions clavier et souris d'un ordinateur
- Maîtriser la recherche sur un navigateur web

CHORÉCODÉE

Code informatique

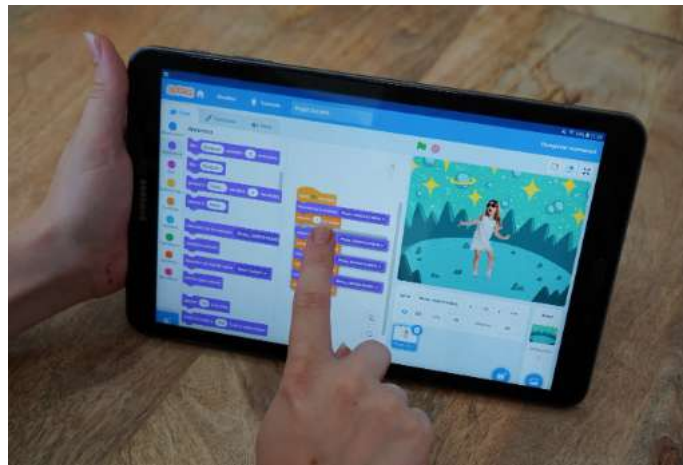


à partir de 9 ans

Jusqu'à 14 personnes

au MEDIALAB

2h



Synopsis

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir la programmation de manière créative et ludique. En utilisant la technique du fond vert pour immortaliser leurs pas de danse, puis en les animant sur le logiciel de programmation Scratch, les participant-es créeront un programme dansant à leur effigie !

DANSE
FOND VERT
CODE
ÉCRITURE DE LA DANSE

Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir et décomplexer l'approche de la programmation
- Comprendre le langage de la danse : écrire le mouvement grâce au code

Moments clés

- Créer des poses de danse
- Se prendre en photo en effectuant ces poses devant un fond vert
- Détourer ses photos
- Coder sa chorégraphie sur Scratch

Matériel fourni

Tablettes
Fond vert
Enceintes



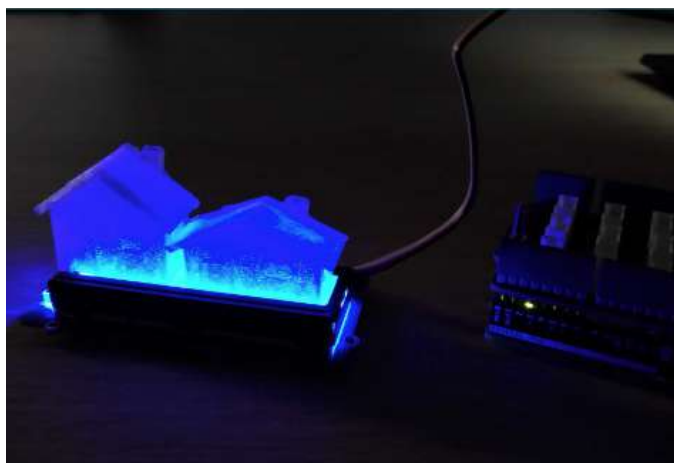
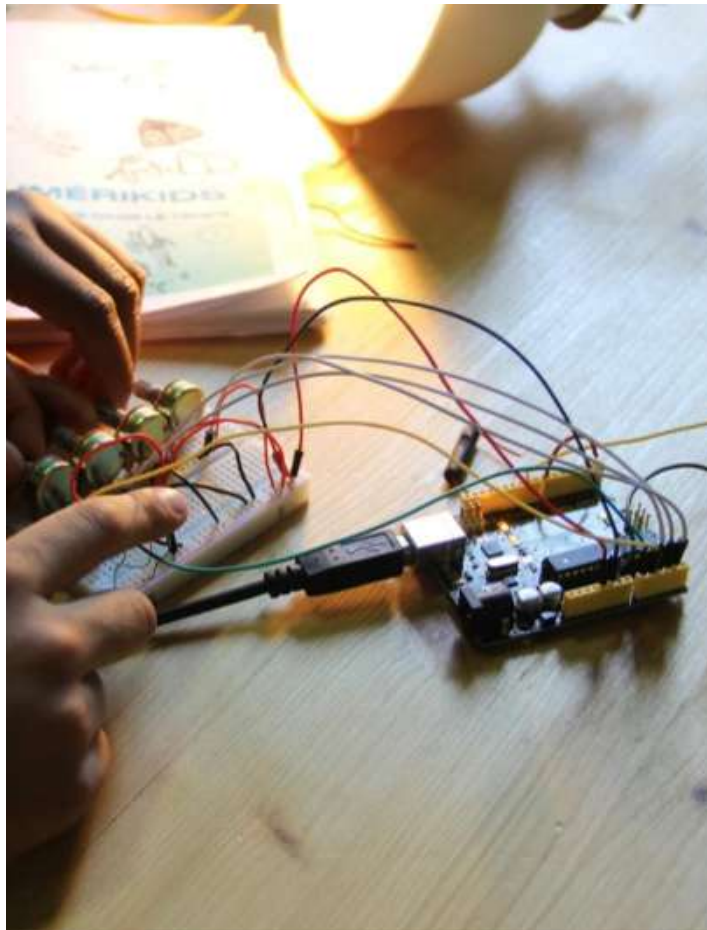
- Être à l'aise avec l'appareil photo d'une tablette ou d'un smartphone
- Être à l'aise avec l'utilisation d'une tablette

SON ET LUMIÈRE

Arduino



à partir de 12 ans
Jusqu'à 12 personnes
au MEDIALAB
2h



Synopsis

Après avoir découvert les micro-contrôleurs Arduino, les participant-es seront invité-es à créer une œuvre interactive, mêlant son et lumière, en utilisant les différents capteurs et actionneurs à leur disposition.

ARDUINO
PROGRAMMATION
ÉLECTRONIQUE
RÉTRO
INGÉNIERIE

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les micro-contrôleurs et leur utilisations dans la vie quotidienne
- S'initier à la programmation en blocs
- Se familiariser avec le vocabulaire de l'Arduino et avec les notions de base d'électronique

Moments clés

- Découverte des outils de micro-programmation et du principe de rétro-ingénierie
- Réalisation d'un code informatique pour programmer une machine
- Découverte des actionneurs : programmer un capteur lumineux

Matériel fourni

Ordinateurs
Kit Arduino



- Maîtriser les fonctions clavier et souris d'un ordinateur

PROJETER SES RÊVES

Vidéo holographique



à partir de 12 ans
Jusqu'à 14 personnes
au MEDIALAB
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 participant-es à imaginer ensemble leurs goûts, leurs rêves, leurs passions et à les donner à voir. Après avoir créé des vidéos qui représentent cela, ils et elles es projettent sous forme d'hologramme et les montrent au reste du groupe.

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

MATÉRIEL/IMMATÉRIEL
RÉEL/FICTION
VIDÉO
FOND VERT
HOLOGRAMME



- Savoir utiliser une tablette

INFLUENCEUR·EUSES DU FUTUR

Intelligence artificielle et réseaux sociaux

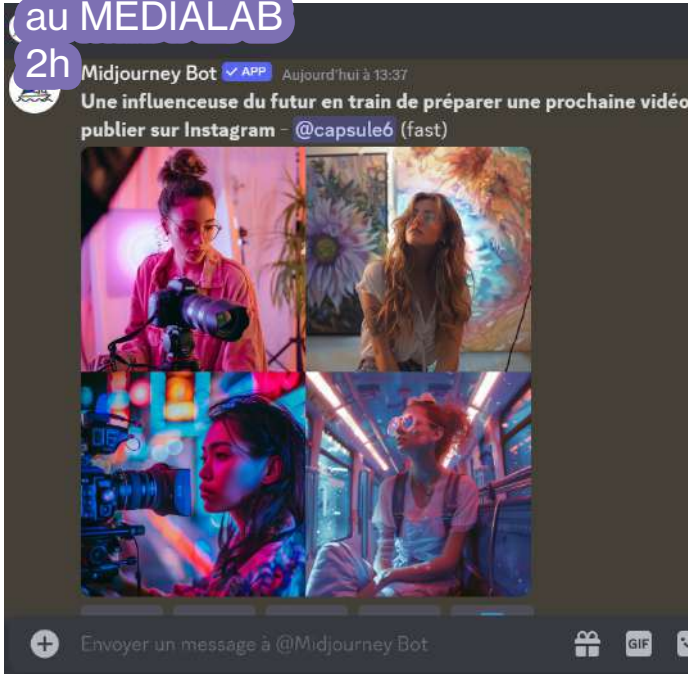


à partir de 12 ans

Jusqu'à 15 personnes

au MEDIALAB

2h



Synopsis

À 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 ?

À une époque où l'on passe énormément de temps sur les réseaux sociaux, il apparaît de plus en plus important de 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 participant·es imagineront un·e influenceur·se fictif·ve et lui donneront forme grâce à une IA. Ils réaliseront ensuite de faux comptes Instagram pour le mettre en scène

RÉSEAUX SOCIAUX
INFLUENCEUR·SES
INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE
ADDICTION
AUX ÉCRANS

Objectifs pédagogiques

- 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

Matériel fourni

Ordinateurs



- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

DÉCOUVERTE ET EXPLORATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE



à partir de 12 ans
Jusqu'à 14 personnes
au MEDIALAB
de 30 minutes à 2h



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir la réalité virtuelle de manière ludique. Jouer à un jeu en VR, regarder un film à 360°, se mettre dans la peau d'un avatar en VR... il existe de nombreuses façons de découvrir et d'expérimenter la réalité virtuelle au MEDIALAB ! Cet atelier sera également l'occasion de comprendre le fonctionnement d'un casque VR ou encore les matériaux qui le composent.

Synopsis

Objectifs pédagogiques
• Faire découvrir la réalité virtuelle
• Parler d'une oeuvre

Moments clés
• Découverte du casque de réalité virtuelle : comment ça marche
• Immersion dans une oeuvre 360°
• Discussion et débat avec une médiatrice autour des expériences vécues

Casques VR
Manettes

RÉEL/VIRTUEL
CINÉMA
CRITIQUE
IMMERSION

Materiel fourni
• L'utilisation des casques virtuels est fortement déconseillée aux moins de 12 ans
• L'utilisation d'un casque virtuel peut entraîner nausées et/ou sensations de malaise

à partir de 12 ans

10 max

au MEDIALAB

15h (5 x 3h)



Le premier jour du stage est dédié à la découverte de l'œuvre en réalité virtuelle *Gloomy Eyes* ainsi que du jeu de société *Vol de Nuit*. L'objectif des trois journées de stage suivantes est de s'inspirer de ces deux œuvres pour créer un jeu de plateau qui les combine. Pour cela, les participant-es seront amené-es à modéliser, puis à imprimer leurs pions en utilisant l'imprimante 3D, à créer le plateau et les cartes à jouer grâce à des logiciels de création graphique, puis à animer les cartes à jouer grâce à de la réalité augmentée. Ce stage, permettant de créer un outil interactif et ludique de toutes pièces, se clôt par une après-midi festive de restitution autour du plateau de jeu créé.

GAMEPLAY
CRÉATION GRAPHIQUE
RÉALITÉ AUGMENTÉE
MODÉLISATION 3D

- Découvrir une oeuvre in situ permanente de la Friche la Belle de Mai
- Construire un projet artistique sur 4 séances à partir de techniques différentes
- Passer de l'image fixe à l'image animée
- Découvrir et comprendre le fonctionnement de la réalité augmentée

- Découvrir une oeuvre VR
- Concevoir et fabriquer un plateau de jeu
- Modéliser en 3D un pion
- Réaliser des cartes en Réalité Augmentée

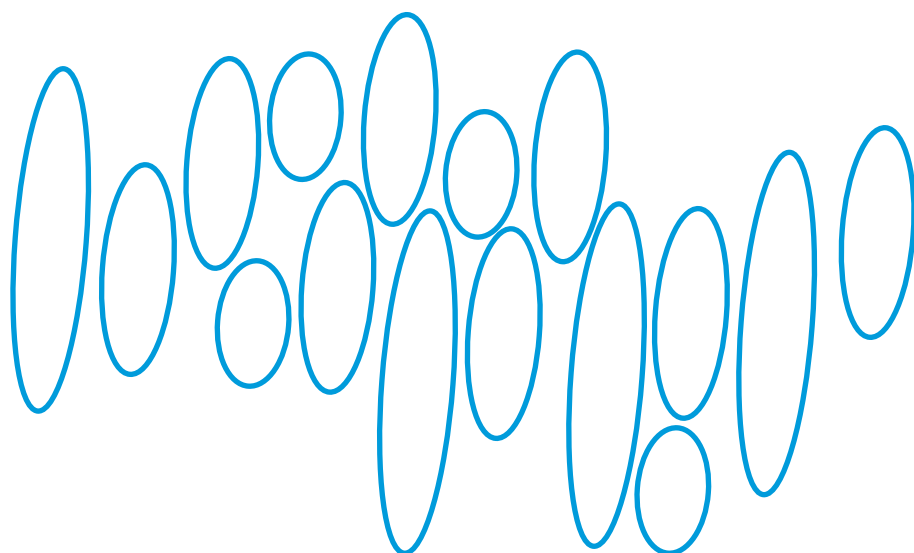
- Savoir faire une recherche internet
- être à l'aise avec un ordinateur
- être à l'aise avec une tablette



Aller plus loin avec nous

Pour aller plus loin et bâtir un projet personnalisé et adapté à vos publics au sein de votre structure, n'hésitez pas à nous contacter !

Nous co-construisons des projets d'éducation artistique et culturelle comprenant des visites, des ateliers et des rencontres artistiques, avec diverses structures du champ social ou médico-social (services de solidarité des collectivités territoriales, centres sociaux, maisons de quartier, associations caritatives, etc.)



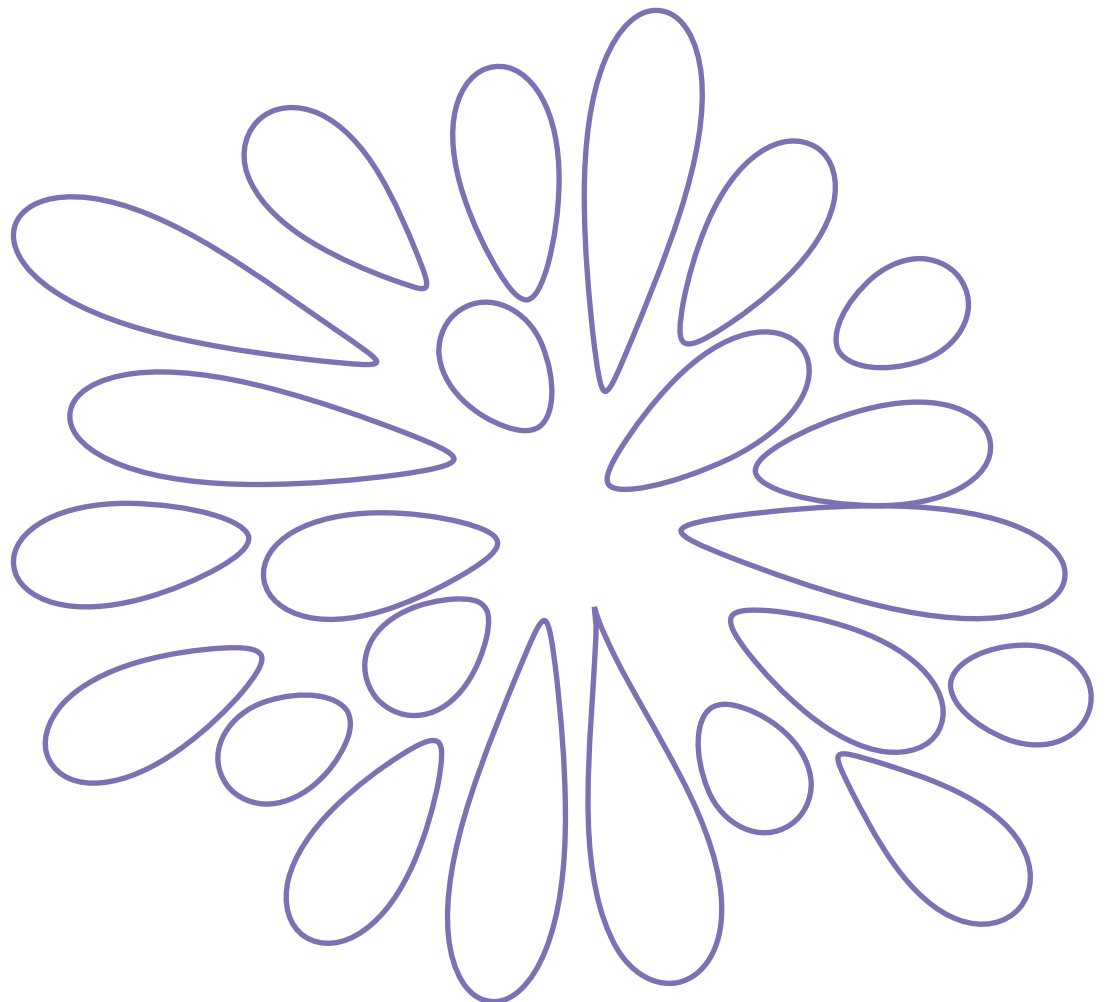
Contacts & Informations

www.chroniques.org

Informations et réservations: publics@chroniques.org
[06 14 42 44 81](tel:0614424481)

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
Martin Campillo | Médiateur Culturel et Numérique



CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES



CHRONIQUES

Action culturelle

