

CHRONIQUES CHRONIQUES CHRONIQUES CHRONIQUES

# NOS ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES ET NUMÉRIQUES

à destination des groupes

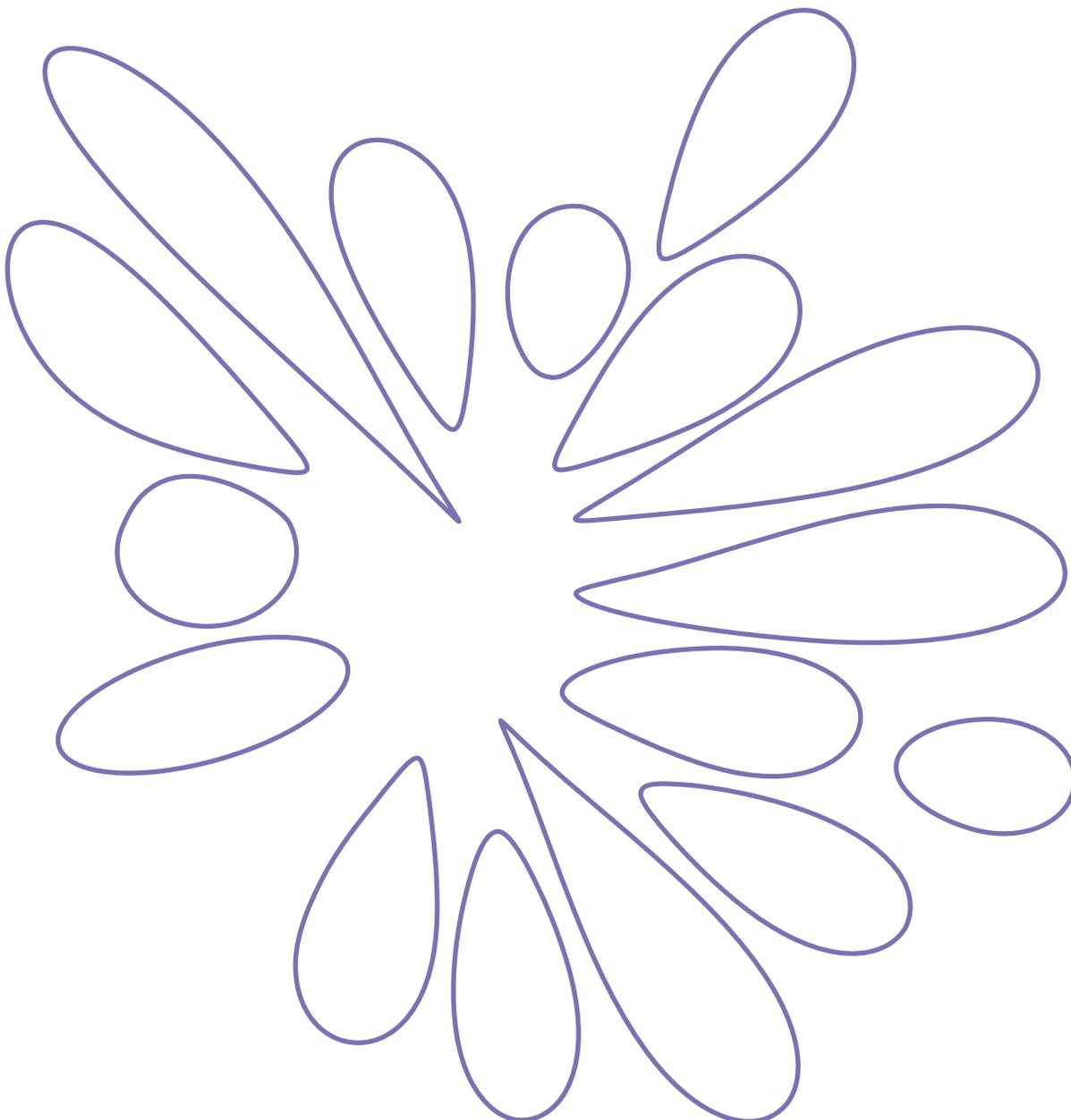


## Qui sommes-nous ?

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

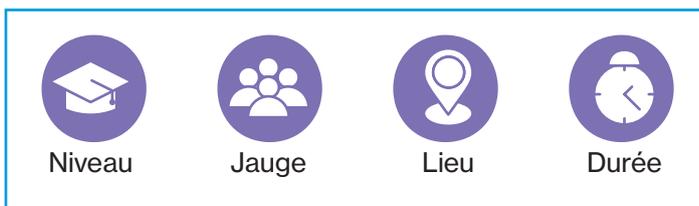
- 06 **Notre catalogue d'ateliers pour les groupes au MÉDIALAB**  
07 La nature envahit le MÉDIALAB - Mapping vidéo  
08 Si les objets pouvaient parler- Création sonore  
09 Écriture machine - Intelligence artificielle et typographie  
10 Mon premier jeu vidéo - Code  
11 Appuyez pour commencer - Arduino et Makey-Makey  
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 oeuvre et le matériel mobilisé, une description succincte du déroulé et des photos donnant à comprendre l'activité.

### Légende



# 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](mailto: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](mailto: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

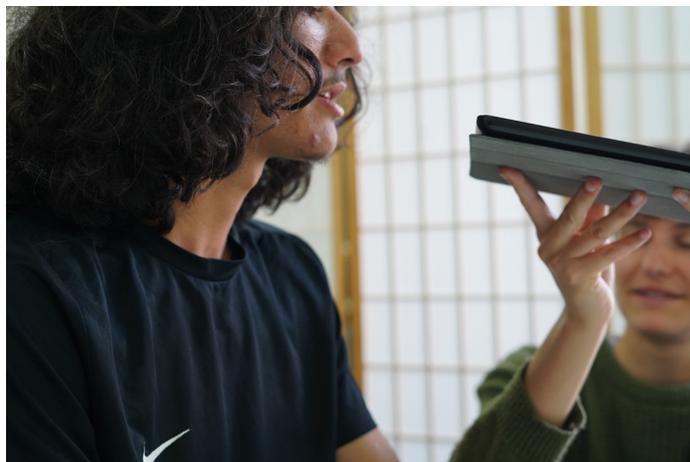


- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

# 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

SON  
MÉMOIRE  
NARRATION  
RÉALITÉ AUGMENTÉE



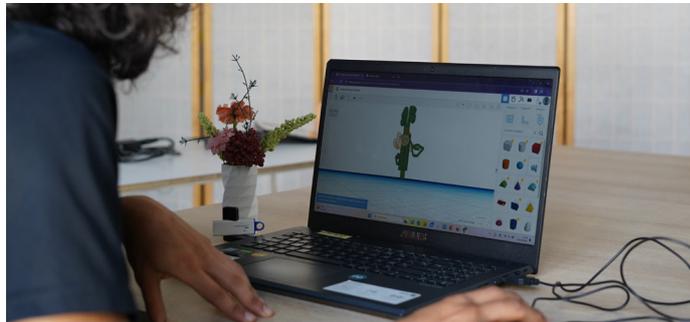
- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

# FRAGMENTS DE MONDES VIRTUELS

## Impression et modélisation 3D



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



### Synopsis

Et si les objets et personnages de vos jeux vidéo préférés sortaient de l'écran ?

Cet atelier permet de découvrir l'impression 3D en recréant un petit objet inspiré d'un jeu vidéo. Les participant-es passent par toutes les étapes : modélisation simple, préparation de l'impression et lancement sur une imprimante 3D. L'atelier sera également l'occasion de découvrir le fonctionnement et les spécificités d'une imprimante 3D.

JEUX VIDÉO  
MODELISATION  
IMPRESSION 3D

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir les objets des jeux vidéo
- Découvrir le fonctionnement de l'imprimante 3D
- Modéliser en 3D un accessoire issu d'un jeu vidéo à l'aide d'un logiciel

### Moments clés

- Reperer les éléments d'un jeu vidéo
- Découvrir la modélisation 3D
- Préparer son fichier à l'impression
- Découverte du fonctionnement d'une imprimante 3D

### Matériel fourni

Ordinateurs  
Imprimante 3D

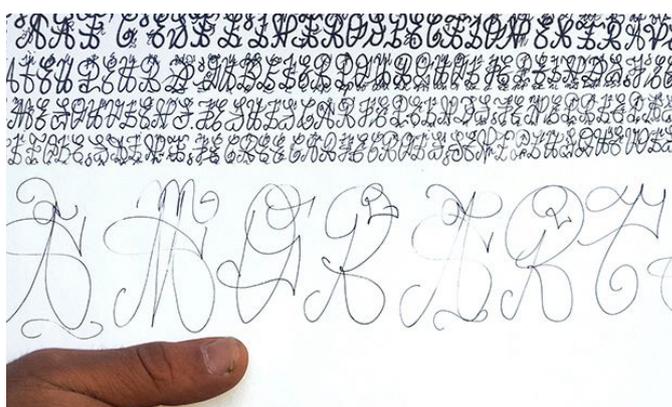
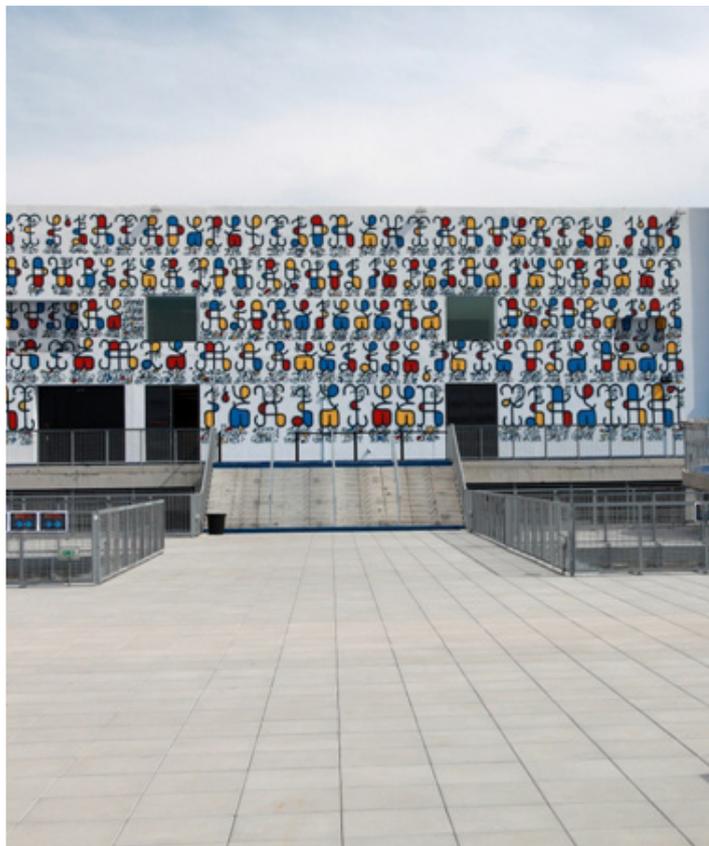


- Maîtriser une souris et un ordinateur
- Savoir faire une recherche sur un navigateur

# 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**

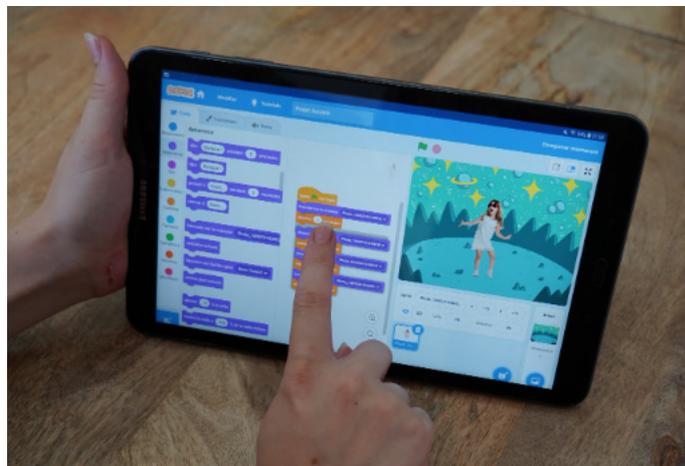


- Maîtriser les fonctions clavier et souris d'un ordinateur
- Maîtriser la recherche sur un navigateur web

# MON PREMIER JEU VIDÉO

## Code informatique

- à partir de 9 ans
- Jusqu'à 14 personnes
- au MEDIALAB
- 2h



### Synopsis

Apprendre à créer son propre jeu vidéo, simplement !

À l'aide de Scratch, un système de programmation visuelle adapté aux jeunes publics, nous apprendrons les bases nécessaires à la réalisation d'un jeu de plateforme simple. Une belle opportunité pour s'initier au codage informatique.

JEUX VIDÉO  
PROGRAMMATION  
GAME DESIGN

### Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir et décomplexer l'approche de la programmation
- Comprendre le *game design* et la création de jeu vidéo

### Moments clés

- Découverte de jeux de plateforme
- Dessin de niveaux de jeux sur papier
- Codage d'un mini jeu

### Matériel fourni

- Ordinateurs
- Jeux
- Claviers
- Souris



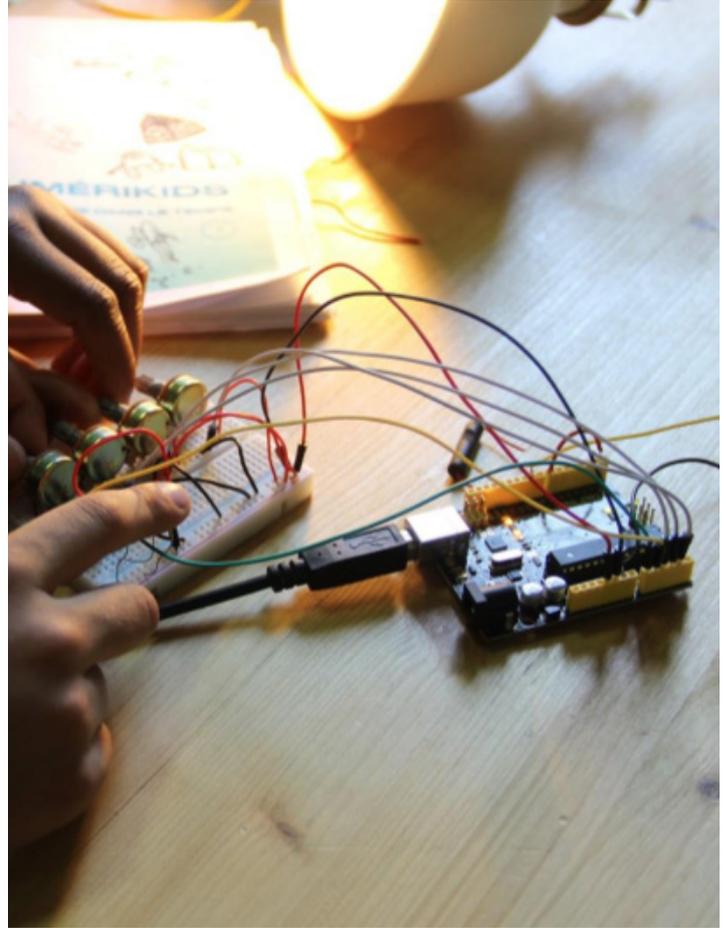
- Être à l'aise avec un ordinateur

# APPUYEZ POUR COMMENCER

## Arduino Makey Makey



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



### Synopsis

Un atelier pour créer un contrôleur de jeu alternatif, en utilisant un microcontrôleur Makey Makey ou un Arduino en fonction du niveau des publics.

Après avoir découvert une sélection de jeux avec des contrôles simples, les participant-es sont invités à imaginer une interaction originale avec l'un des jeux vidéo proposés, pour que notre jeu soit jouable avec une manette unique.

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 et les notions de base d'électronique

### Moments clés

- Découverte des outils de micro-programmation
- Réalisation d'un code informatique pour programmer une machine
- Découverte de jeux vidéos

### Matériel fourni

- Ordinateurs
- Kit Arduino
- Kit Makey-makey



- 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
- 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

### Moments clés

### Matériel fourni

Tablettes

**MATÉRIEL/IMMATÉRIEL**  
**RÉEL/FICTION**  
**VIDÉO**  
**FOND VERT**  
**HOLOGRAMME**



- Savoir utiliser une tablette

# INFLUENCEUR·EUSES DU FUTUR

## Intelligence artificielle et réseaux sociaux

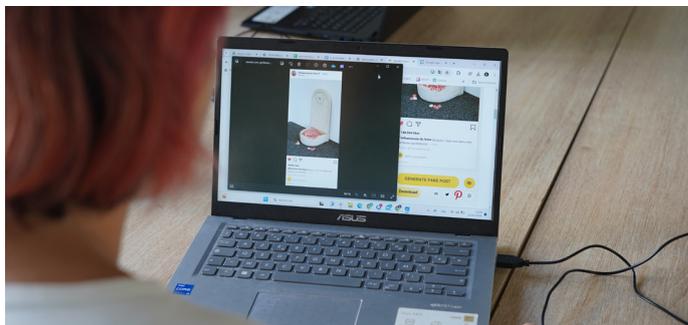


à partir de 12 ans

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. Iels réaliseront ensuite de faux comptes Instagram pour le mettre en scène

### 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 oeuvres 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

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



## Synopsis

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.

RÉEL/VIRTUEL  
CINÉMA  
CRITIQUE  
IMMERSION

## 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

## Matériel 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

# STAGE

## Traverser la Nuit

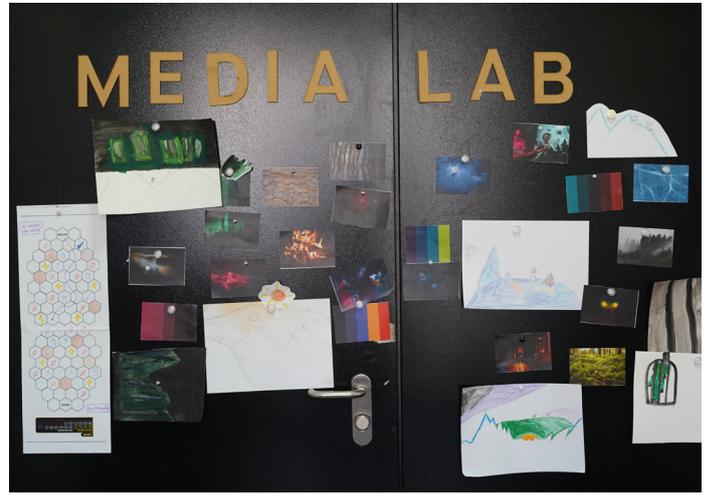
à partir de 12 ans  
10 max  
au MEDIALAB  
15h (5 x 3h)



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**

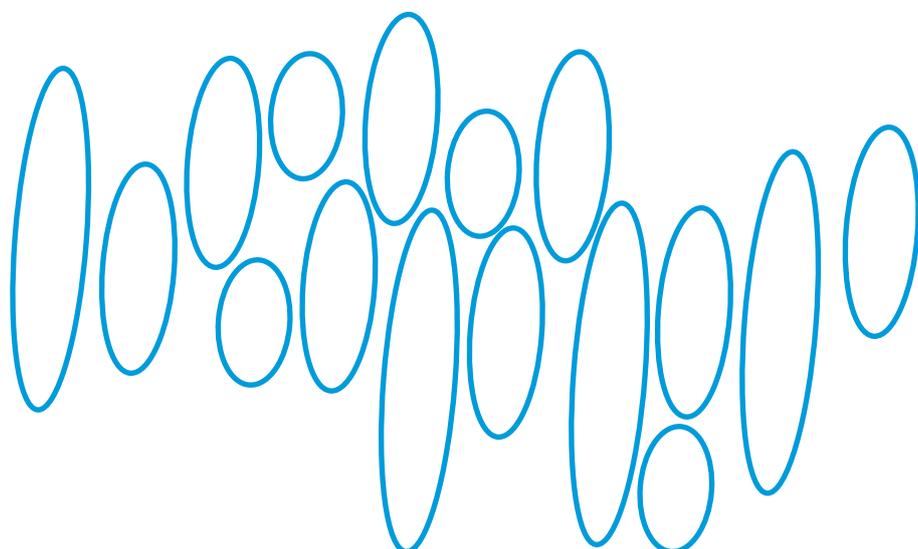
- Découvrir une oeuvre in situ permanente de la Friche la Belle de Mai
- Construire un projet artistique sur 4 séances à partir de techniques différentes
- Passer de l'image fixe à l'image animée
- Découvrir et comprendre le fonctionnement de la réalité augmentée
- Découvrir une oeuvre VR
- Concevoir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



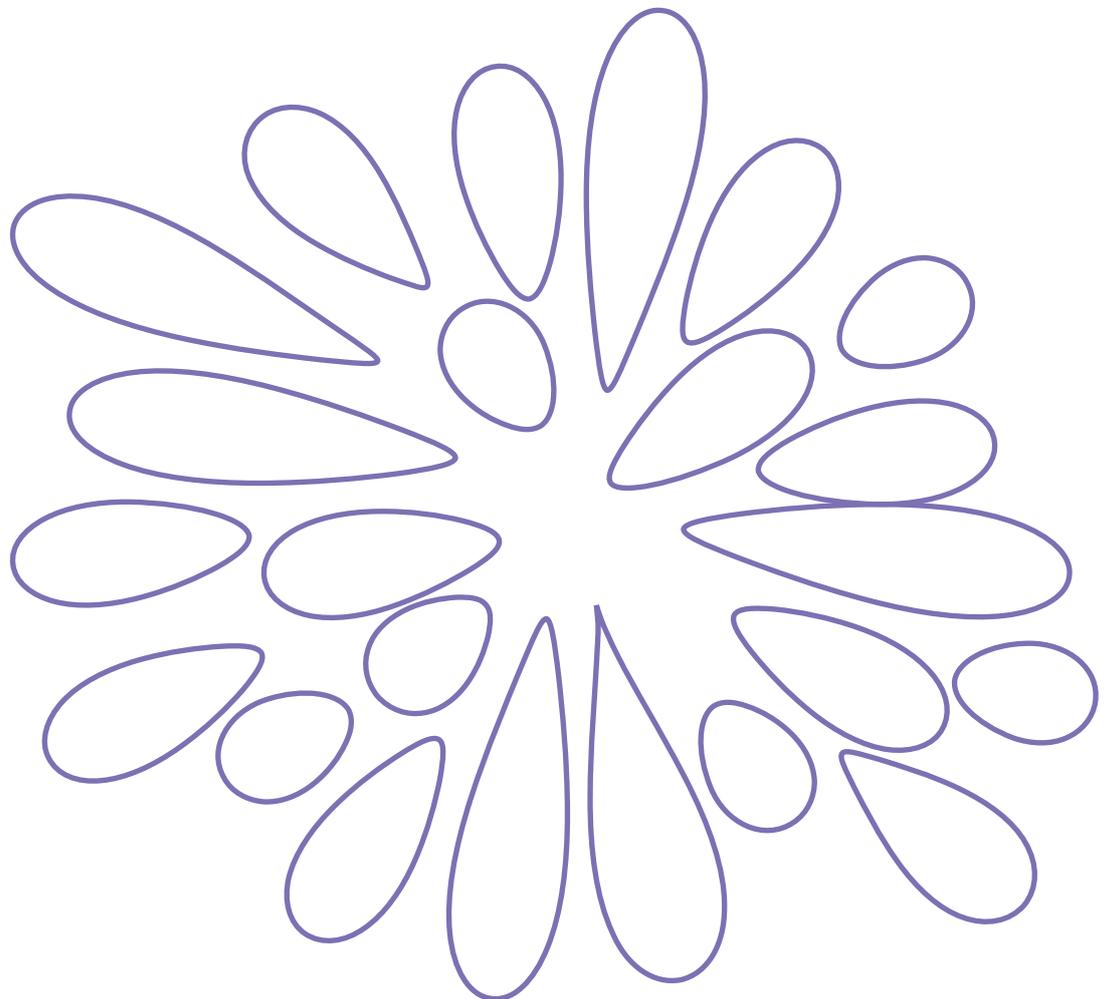
# Contacts & Informations

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

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

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

Coline Perraudeau | Responsable de l'Action Culturelle  
Ilona Carmona | Attachée aux projets culturels  
Martin Campillo | Médiateur Culturel et Numérique



CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES

CHRONIQUES



# CHRONIQUES

Action culturelle

