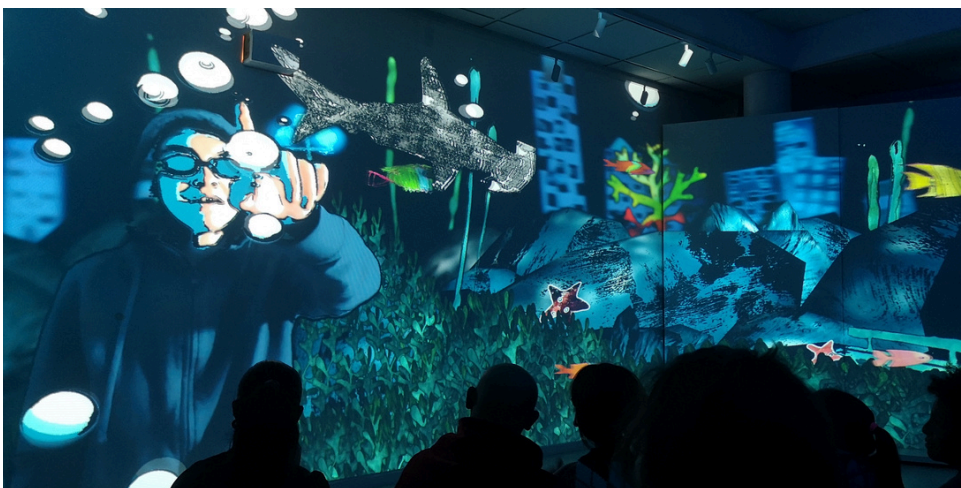
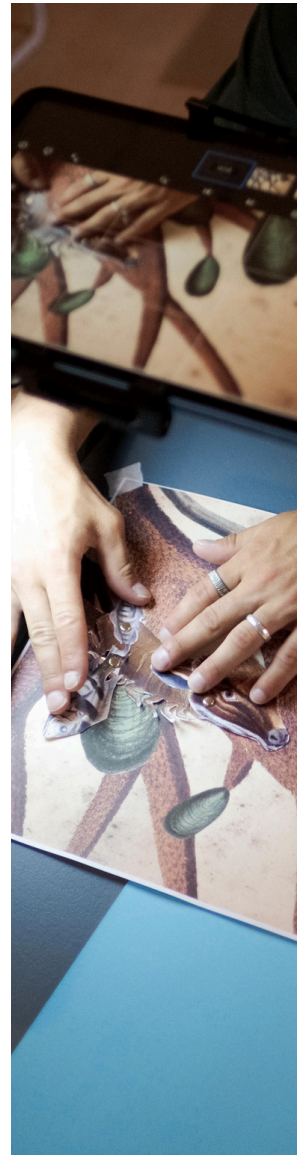


# CATALOGUE

# D'ATELIERS



# LE MOT

# D'INTRODUCTION

À une époque où le numérique est omniprésent et consommable facilement, l'AADN - Arts hybrides & Cultures Numériques propose, à travers ses ateliers de pratique, de **se réapproprier la technologie comme outil de création et d'expression artistique.**

## CONTACT

Maud LUCA  
Chargée d'action culturelle  
[mediation@aadn.org](mailto:mediation@aadn.org)



Imaginé avec les artistes-intervenant-es de la région lyonnaise, nos dispositifs pédagogiques sont à la fois **ludiques, innovants** et **créatifs**. Au-delà de la simple découverte du processus de création numérique, nous souhaitons amener les participant-es à travailler ensemble pour faire **œuvre commune**. À travers les pratiques artistiques, nous les accompagnons vers une utilisation consciente et réfléchie des outils technologiques.

Nos propositions s'adressent à tous les publics sans prérequis particulier sinon un brin de **curiosité** !

Nos ateliers **s'adaptent** et **se modulent** afin de répondre au mieux aux enjeux de votre établissement, de vos publics et de vos territoires.

# SOMMAIRE



## 3 ANS

Chaudoudoux.....5



## 6 ANS

Light painting.....7

Salle immergée.....8



## 8 ANS

Forêt dépliée.....10

Autoportrait augmenté.....11

Obsolescence déprogrammée.....12

Glitch musique.....13

Drawbot.....14

Dessine le son.....15

Témoignages de demain.....16

Invente ton jeu vidéo, écris ton histoire.....17



## 10 ANS

Balance ton fake.....19

Micro mapping.....20



**TROUVER UN ATELIER PAR THÉMATIQUE...21**



**COMMENT ACCUEILLIR UN ATELIER ?.....22**



À partir de  
**3 ANS**



ATELIER FLASH

À partir d'1h30.

RENDU

Échanges des «chaudoudoux» entre binômes (toucher le chaudoudoux et écouter la création sonore au casque).

THÉMATIQUES

#enchanter le monde  
#jouer #numérique et  
poésie #arts plastiques

Construire un objet interactif pour s'éveiller au son et au toucher.

Inspirés du conte de Claude Steiner, les « chaudoudoux » sont des créatures magiques !

Offerts à quelqu'un, les «chaudoudoux» donnent des sensations chaleureuses et douces dans le corps. En revanche, s'il est gardé pour soi, il se transforme en «froikipik».

Cet atelier mêle éveil musical et arts plastiques : des textures jusqu'aux bruits qu'ils produisent, les enfants confectionnent à leur tour un «chaudoudoux».

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Lecture du conte, présentation de l'atelier et création des binômes

### [ÉTAPE 2]

Confection du chaudoudoux et de la matière sonore en deux sous-groupes

### [ÉTAPE «SON»]

Découverte des sons «doux» à faire avec la voix en collectif

Confection d'un mot doux, d'un son doux à la voix avec des effets

### [ÉTAPE «PLASTIQUE»]

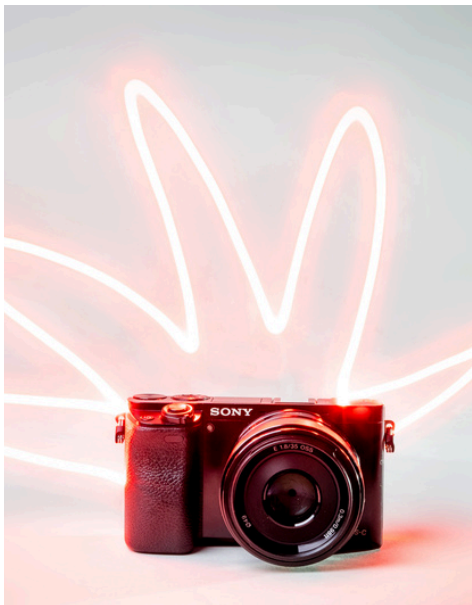
Découverte des matières, des tissus et du toucher

Accroche de tissus de matières différentes sur une lampe veilleuse pour créer le chaudoudoux.



À partir de  
**6 ANS**

# LIGHT PAINTING



## ATELIER FLASH

À partir de 2h.

## RENDU

Exposition de photos et/ou performances corporelles devant le public.

## THÉMATIQUES

#comprendre les outils numériques #photographie  
#créer avec le numérique  
#jouer #partager  
#numérique et poésie

Créer un portrait augmenté de peintures lumineuses afin de dompter l'obscurité.

Durant cet atelier, les participant·es sont invité·es à découvrir les techniques du «Light Painting». Ils et elles pourront dessiner dans l'espace à l'aide d'outils lumineux créés pendant l'atelier.

En partant d'une thématique choisie, les participant·es imaginent, réfléchissent et réalisent des compositions visuelles. Ils et elles découvrent la composition d'images, la performance du corps et la peinture lumineuse en travaillant ensemble à la réalisation de portraits lumineux et photographiques.

Les techniques utilisées permettent aux participant·es de voir leurs dessins lumineux s'afficher en temps réel.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Présentation de la thématique et des pratiques.

### [ÉTAPE 2]

Présentation et/ou création d'outils lumineux.

### [ÉTAPE 3]

Idéation en groupe des peintures de lumière et des photos qui seront réalisées.

### [ÉTAPE 4]

Réalisation des photos et des performances corporelles.

# SALLE IMMERGÉE



**PROJET PARTICIPATIF**  
À partir de 20h d'intervention.

## RENDU

Une salle transformée par la montée des eaux au moyen de la projection vidéo, du son et de la mise en lumière.

## THÉMATIQUES

#écologie #citoyenneté  
#enchanter le monde  
#créer avec le numérique  
#numérique et poésie #arts  
plastiques #création vidéo

## S'interroger sur la montée des eaux en créant une ville immergée.

Travailler les imaginaires aquatiques, c'est d'abord l'opportunité d'ouvrir une réflexion poétique, écologique et sensible avec les participant-es. C'est aussi porter leur parole : leur donner l'opportunité d'avoir leur mot à dire dans nos choix d'avenir ! Autour d'un travail d'inspiration, d'écriture-dessinée et de prise de son, cet atelier ouvre les coulisses d'une cuisine artistique "numérique" et fait partager le plaisir de créer ensemble.

### Pendant le projet sont mis en place :

- **Des ateliers d'écriture poétique** : Les écrits des participant-es sont enregistrés : découverte du micro, travail de la voix, petit jeu d'acteur.
- **Un studio d'effets spéciaux** : pour se filmer, s'enregistrer et apprendre à transformer l'image, nous mettons en place un véritable studio de tournage. Les participant-es pourront venir Lablab (Villeurbanne) pour découvrir et s'approprier un studio professionnel, ou nous apportons le nôtre durant 2 jours au sein de votre établissement.
- **Un atelier de fabrication de maquette** : une approche plastique ouverte aux envies des encadrant-es, à la récupération et au bricolage, afin de constituer la scénographie de la salle immergée.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Présentation et discussion.

### [ÉTAPE 2]

Écriture de texte, prise de témoignage.

### [ÉTAPE 3]

Enregistrement et captation sonore et vidéo.

### [ÉTAPE 4]

Création sonore et vidéo.

### [ÉTAPE 5]

Montage et préparation de la restitution.

And the way I see an American

Oh yes, it's just not fair of them

To make me feel this much

I'll give you my gun

And the way I see an American

Oh yes, it's just not fair of them

To make me feel this much

I'll give you my gun

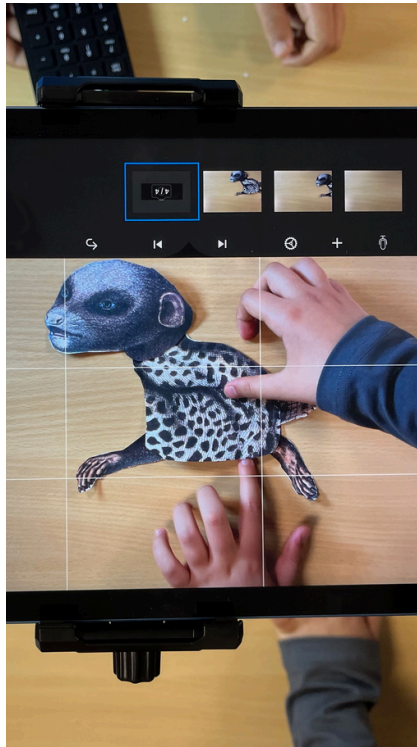
And the way I see an American

Oh yes, it's just not fair of them

To make me feel this much

À partir de  
**8 ANS**

# FORÊT DÉPLIÉE



**ATELIER FLASH**  
À partir de 2h.

**PROJET PARTICIPATIF**  
À partir de 3 demi-journées.

**RENDU**  
Créations visuelles augmentées sur un livre accordéon (leporello).

**THÉMATIQUES**  
#écologie #jouer  
#mémoire #enchanter le monde  
#création vidéo  
#créer avec le numérique  
#numérique et poésie  
#arts plastiques

Donner vie à des créatures hybrides augmentées par la technologie.

Interroger la cohabitation entre les espèces, par la création papier, l'animation en stop-motion et la réalité augmentée.

Les participant·es imaginent et fabriquent des créatures hybrides, issues de l'univers d'Albertus Seba, zoologiste et pharmacien du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Ils et elles animent ensuite leurs créations dans un univers forestier, en utilisant la technique du stop-motion, pour finalement les intégrer à un livre accordéon augmenté.

Cette expérience immersive et participative établit un lien entre arts et sciences, invitant chacun·e à redécouvrir la nature sous un prisme numérique et créatif.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Introduction et premières expérimentation.

### [ÉTAPE 2]

Création des créatures hybrides et mise en place des récits.

### [ÉTAPE 3]

Animation en stop-motion.

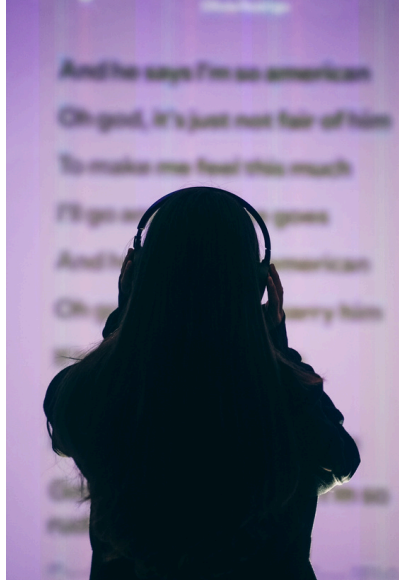
### [ÉTAPE 4]

Intégration des animations en réalité augmentée.

### [ÉTAPE 5]

Création et reliure des livres accordéon.

# AUTO PORTRAIT AUGMENTÉ



**PROJET PARTICIPATIF**  
À partir de 2 demi journées.

**RENDU**  
Impression et exposition photos.

**THÉMATIQUES**  
#citoyenneté  
#partager  
#photographie  
#créer avec le numérique

Créer un filtre en réalité mixte pour travailler l'image de soi et le rapport aux réseaux sociaux.

Dans cet atelier, pouvant mener à une exposition des portraits réalisés, les participant·es sont invité·es à tester différents outils pour créer leur propre filtre de réalité mixte.

L'image de soi est également travaillée. Les participant·es choisissent ou réalisent des motifs, formes et images qui les représentent ou qu'ils apprécient.

L'objectif est de faire connaître l'existence des outils de création numérique, et inviter les participant·es à se réapproprier leur image, loin des filtres stéréotypés des réseaux sociaux.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Démo du tracking / mapping vidéo.

### [ÉTAPE 2]

Phase d'idéation artistique.

### [ÉTAPE 3]

Créations individuelles ou en groupe (dessin, graphisme, photo, choix de motifs ou vidéos libres de droit...).

### [ÉTAPE 4]

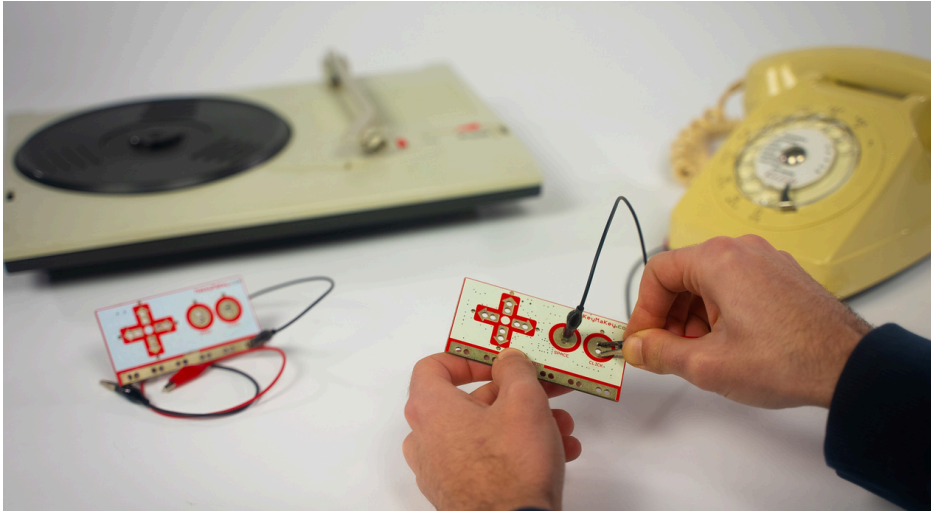
Intégration au système de vidéo projection/tracking.

### [ÉTAPE 5]

Prise en photo du résultat.

# OBSOLESCENCE

## DÉPROGRAMMÉE



ATELIER FLASH

RENDU

Impression et exposition photos.

THÉMATIQUES

#écologie  
#citoyenneté  
#enchanter le monde  
#numérique et poésie

Créer ensemble une œuvre sonore en détournant des objets électroniques vintage !

Les participant·es sont invité·es à explorer leur créativité à travers des Haïku (petits poèmes japonais) et les arts numériques.

L'écologie, la réutilisation d'objets anciens et l'obsolescence programmée sont des éléments qui guideront la réflexion. L'objectif est de créer une performance artistique en utilisant des objets tels qu'un téléphone à cadran, une platine, un rétroprojecteur... chacun ayant un rôle spécifique dans la production et la présentation des Haïkus.

Les participant·es sont guidés à travers la création de poèmes et l'utilisation créative des objets pour enregistrer, diffuser et écouter leurs créations.

### DÉROULÉ TYPE

#### [ÉTAPE 1]

Présentation rapide de l'atelier et de ses objectifs, puis définition du Haïku.

#### [ÉTAPE 2]

Discussion et écriture autour de la thématique de l'obsolescence programmée, de l'écologie et du low-tech.

#### [ÉTAPE 3]

Présentation des objets de l'atelier (téléphone, platine, rétroprojecteur, etc.). Discussion sur la symbolique de chaque objet en lien avec le thème.

#### [ÉTAPE 4]

Branchement des objets avec des cartes électroniques.

#### [ÉTAPE 5]

Enregistrement des Haïkus sur téléphone et diffusion des sons sur platine vinyle.

#### [ÉTAPE 6]

Filage de la performance audiovisuelle et derniers ajustements.

# GLITCH MUSIQUE



ATELIER FLASH  
À partir de 2h.

RENDU  
Écoute et concert  
des musiques.

THÉMATIQUES  
#comprendre les  
outils numériques  
#créer avec le  
numérique #jouer  
#sons

Composer un morceau de musique électronique de A à Z pour stimuler sa créativité.

De la captation sonore au mixage, les participant-es créent une musique à partir de sons environnants qu'ils enregistrent, sélectionnent et manipulent, jusqu'à les rendre méconnaissables.

Les participant-es peuvent ensuite s'échanger leurs sons pour composer d'autres musiques, avec lesquelles ils repartent. Une initiation conviviale à l'expérimentation, stimulant une créativité collective.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Enregistrement des sons environnants, ou autour d'une thématique.

### [ÉTAPE 2]

Phase d'idéation artistique.

### [ÉTAPE 3]

Créations individuelles ou en groupe (dessin, graphisme, photo, choix de motifs ou vidéos libres de droit...).

### [ÉTAPE 4]

Intégration au système de vidéo projection/tracking.

### [ÉTAPE 5]

Prise en photo du résultat.

# DRAWBOT



ATELIER  
FLASH  
À partir de 2h.

RENDU  
Démonstration  
collective par les  
robots.

THÉMATIQUES  
#jouer #DIY  
#arts plastiques

Construire un robot qui dessine pour s'initier à l'électronique et l'art génératif.

En deux temps ou trois mouvements, chaque participant·e construit et personnalise son propre robot !

Muni·es d'une tasse, d'un petit moteur et de quelques feutres, les participant·es peuvent s'initier à l'électronique.

Une fois les robots assemblés, ils effectuent une chorégraphie collective et tracent sur une feuille blanche, un visuel choisi en amont... À emporter chez soi une fois terminé !

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Présentation de l'atelier et de l'art génératif.

### [ÉTAPE 2]

Assemblage et personnalisation du drawbot.

### [ÉTAPE 3]

Création d'un circuit de dessin pour les drawbots.

# DESSINE LE SON



## ATELIER FLASH

À partir de 2h.

## RENDU

Exposition des photos réalisées.

## THÉMATIQUES

#jouer #sons #arts  
plastiques #photographie  
#comprendre les outils  
numériques #créer avec le  
numérique

Créer une oeuvre plastique à partir des vibrations sonores et découvrir le principe des ondes.

Les participant·es expérimentent la cymatique grâce à « une plaque de Chladni » : un procédé permettant de visualiser le son, par la mise en vibration d'une matière comme le sable.

Les modèles géométriques, obtenus selon les fréquences utilisées par chacun·e, servent de base pour créer des compositions visuelles. Celles-ci deviennent des oeuvres à exposer en fin d'atelier.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Découverte de la cymatique avec un bol « chantant »

### [ÉTAPE 2]

Test de différentes fréquences sonores et création d'un dessin avec du sable, en utilisant le système de Chladni

### [ÉTAPE 3]

Réalisation d'un mandala avec des fleurs et des feuilles qui complètent la forme dessinée par le sable

### [ÉTAPE 4]

Photographies du mandala final

# TÉMOIGNAGES DE DEMAIN



**PROJET PARTICIPATIF**  
À partir de 20h  
d'intervention.

**RENDU**  
Projection des portraits  
et des témoignages  
réalisés.

**THÉMATIQUE**  
#citoyenneté #son  
#partager #création vidéo

Faire résonner l'imagination et la vision du futur à travers la réalisation de portraits audiovisuels.

Nos sociétés sont actuellement confrontées à des bouleversements importants sur les plans sociaux, économique, écologique et politique, ce qui rend difficile l'établissement d'un équilibre et la création d'un avenir prometteur. Nous souhaitons dessiner le monde de demain et les imaginaires qui en découlent. Peu importe les horizons actuels, notre objectif est de faire résonner l'imagination et la vision du futur à travers la réalisation de portraits audiovisuels.

Comment imagine-t-on le monde dans un futur plus ou moins lointain ? Quelles sont les émotions que nous évoquent l'avenir ? Quels changements souhaitons nous voir prochainement ? Autant de questions qui serviront de base à l'écriture de témoignages honnêtes, sensibles et écologiques. D'autres thématiques peuvent aussi être soulevées, telles que la mémoire, l'écologie...

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Présentation et discussion.

### [ÉTAPE 2]

Écriture de texte, prise de témoignage.

### [ÉTAPE 3]

Enregistrement et captation sonore et vidéo.

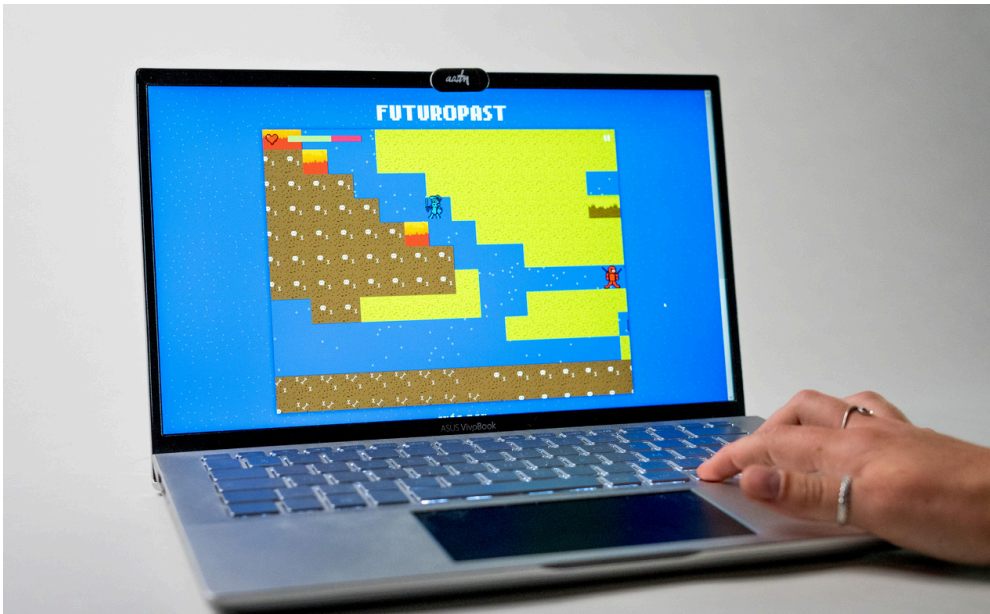
### [ÉTAPE 4]

Création sonore et vidéo.

### [ÉTAPE 5]

Montage et préparation de la restitution.

# INVENTE TON JEU VIDÉO, ÉCRIS TON HISTOIRE



**PROJET PARTICIPATIF**  
À partir de 6h d'intervention.

**RENDU**  
Démonstration du jeu vidéo créé.

**THÉMATIQUES**  
#enchanter le monde  
#numérique et poésie  
#jouer #créer avec le numérique #création vidéo #arts plastiques

Créer une histoire, des personnages et des péripéties grâce à l'animation vidéo et au game design "point and click" pour stimuler la créativité.

L'atelier «Invente ton jeu-vidéo, écris ton histoire» propose de découvrir les étapes de création d'un objet hybride, entre le livre et le jeu vidéo.

Le public de l'atelier imagine ensemble une histoire, choisit et crée son personnage (en numérique ou via des méthodes de dessin traditionnelles), conçoit le décor de la vidéo et les différentes aventures et péripéties qui ponctuent la narration. Puis les participant.es passent à l'animation pour créer un jeu vidéo qui leur ressemble.

Grâce à ce projet, les participant.es apprennent les bases du stop-motion, de l'interactivité, et de la conception graphique et narrative. Un atelier sound design peut aussi s'imaginer pour créer la bande sonore de ce jeu vidéo interactif et personnalisé.

Une façon de voir le jeu-vidéo autrement : comme une ressource pour éveiller la curiosité, en s'intéressant aux émotions qu'il peut transmettre, aux histoires qu'il raconte et qu'il défend ou aux références qu'il mobilise.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Présentation de l'atelier et d'oeuvres références (livres numériques et jeux vidéo).

### [ÉTAPE 2 & 3]

Création de l'univers graphique (décor et panorama), écriture et conception des personnages et de l'histoire.

### [ÉTAPE 4]

En petits groupes, animation des productions graphiques.

### [ÉTAPE 5]

Restitution.

### [OPTION]

Atelier encodage (pour les 14 ans et +) / atelier sound system (pour tous les âges).



À partir de  
**10 ANS**

# BALANCE TON FAKE



## PROJET PARTICIPATIF

À partir de 2  
demi journées.

## RENDU

Court-métrage ou  
œuvre audiovisuelle.

## THÉMATIQUES

#citoyenneté  
#éducation aux  
médias et à  
l'information #IA

Déconstruire les 'fake news' et les 'deepfake', grâce à l'utilisation des intelligences artificielles et sensibiliser aux enjeux de la sécurité en ligne et à l'usage responsable du numérique.

Dans cet atelier, les participant·es sont invité·es à tester différents outils pour créer des deepfakes en s'intégrant à un extrait de film.

L'objectif est de faire découvrir la technique du deepfake et sa facilité de mise en oeuvre, pour ensuite s'interroger sur les fake news sur les réseaux sociaux.

Après cet atelier, les participant·es ne regarderont plus les images en ligne de la même manière !

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Discussion sur la manipulation des images : choix du cadrage, utilisation des deepfakes, scénarisation des informations, etc.

### [ÉTAPE 2]

Préparation du deepfake vidéo : choix d'une scène de film, écriture d'un dialogue.

### [ÉTAPE 3]

Prise de vue vidéo et création du deepfake.

### [ÉTAPE 4]

Échange sur les réactions à adopter devant n'importe quel type de « news » étonnante.

### [ÉTAPE 5]

Visionnage du deepfake créé.

# MICRO MAPPING



**ATELIER  
FLASH**  
À partir de 2h.

**RENDU**  
Projection de  
l'œuvre.

**THÉMATIQUES**  
#jouer #comprendre  
les outils du numérique  
#créer avec le  
numérique #arts  
plastiques #création  
vidéo

Développer sa créativité à l'aide de la technique du mapping.  
Les participant·es découvrent la pratique du mapping vidéo en créant leur propre histoire. Celle-ci sera projetée sur une surface plane ou sur une maquette, confectionnée par les participant·es.

L'atelier mobilise l'imagination par l'écriture et les mains par le dessin ou la peinture. Il propose aussi une initiation aux logiciels de création. Enfin, une restitution permet aux participant·es de montrer leur oeuvre collective.

## DÉROULÉ TYPE

### [ÉTAPE 1]

Prise en main des outils numériques.

### [ÉTAPE 2]

Ecriture collective d'un conte.

### [ÉTAPE 3]

Création artistique : images, dessin, maquette (optionnelle).

### [ÉTAPE 4]

Animation des images.

### [ÉTAPE 5]

Réalisation du mapping vidéo.

# TROUVER UN ATELIER PAR THÉMATIQUE

## #citoyenneté

- **Balance ton fake** : identifier les fakes news et les deep fakes.
- **Autoportrait augmenté** : poser la question de son image à l'ère des réseaux sociaux.
- **Témoignages de demain** : s'interroger sur le monde de demain via des témoignages audio.

## #enchanter le monde

- **Forêt dépliée** : imaginer une forêt peuplée de créatures hybrides fantastiques.
- **Chaudoudoux** : concevoir et partager ses peluches sensorielles.
- **Drawbot** : créer un robot original pour dessiner.
- **Dessine le son** : peindre des ondes sonores.
- **Invente ton jeu vidéo, écris ton histoire** : utiliser les codes du jeu vidéo pour écrire une histoire.
- **Salle immergée** : concevoir un environnement immersif de A à Z.

## #comprendre et créer avec les outils du numérique

- **Micro-mapping et Autoportrait augmenté** : le mapping-vidéo.
- **Glitch musique** : les logiciels de musique électronique.
- **Lightpainting** : le lightpainting.
- **Dessine le son** : la cymatique, les plaques de Chladni.
- **Invente ton jeu vidéo, écris ton histoire** : le sound-design, l'environnement "point and click".
- **Salle immergée** : l'environnement immersif, le mapping, la création vidéo et sonore.
- **Forêt dépliée** : le stop-motion et la réalité augmentée.
- **Balance ton fake** : l'IA.

## #écologie

- **Forêt dépliée** : penser la question du vivant et de l'écosystème.
- **Obsolescence déprogrammée** : questionner l'obsolescence programmée en réutilisant des outils technologiques vintage à des fins créatives.
- **Salle immergée** : réfléchir de façon poétique et collective à la montée des eaux.

# COMMENT ACCUEILLIR UN ATELIER ?

## CONTACT

Maud LUCA  
Chargée d'action culturelle  
[mediation@aadn.org](mailto:mediation@aadn.org)



Imaginé·es avec les artistes-intervenant·es de la région lyonnaise, nos dispositifs pédagogiques sont à la fois **ludiques, innovants et créatifs**. Au-delà de la simple découverte du processus de création numérique, nous souhaitons amener les participant·es à travailler ensemble pour faire **œuvre commune**. À travers les pratiques artistiques, nous les accompagnons vers **une utilisation consciente et réfléchie** des outils technologiques.

Nos propositions s'adressent à tous les publics sans prérequis particulier sinon **un brin de curiosité !**

Les ateliers **s'adaptent et se modulent** afin de répondre au mieux aux enjeux de votre établissement, de vos publics et de vos territoires.

**Les étapes clés pour accueillir un atelier chez vous :**

- [Parcourez le catalogue en ligne](#)
- [Consultez le padlet en ligne](#)
- [Contactez Maud](#) en exprimant vos attentes / besoins



20 ans

*aadn*

ARTS  
CULTURES  
MUSIQUES