



L'imagination au Pouvoir!

Une jolie illustration de Valérie Leblanc

LA FABULERIE

www.lafabulerie.com



L'ASSO

**UN
LIEU
INFINI**

**CRÉA-
TION**

**MÉDIA-
TION**

**FORMA-
TION**

**RÉSI-
DENCES**

**INCUBA-
TION**

**L'ASSO
LOI
1901**



Notre mission depuis presque 10 ans, stimuler la capacité créative des jeunes générations et ouvrir la connaissance à celles et ceux qui en sont le plus éloigné.e.s.

Pour y parvenir, nous développons, avec la complicité de nos partenaires, des expositions-à-jouer, des ateliers de pratique artistique et accompagnons jeunes et professionnels dans la transformation des “lieux du savoir” en espaces d’expériences, en s’appuyant sur les ressources du numérique, de la création artistique et du design social.

La place des jeunes générations est centrale dans notre approche. Ce sont elles qui, demain, vont prendre le relais de ce monde qui se façonne. Et elles ont, aujourd’hui, des idées pour le rendre plus désirable, soutenable et durable.

La Fabulerie, c’est aussi un tiers-lieu culturel et numérique, à Marseille, abritant un cabinet de curiosités numériques, un espace de coworking, la Cantine de Mo tous les midis et une programmation foisonnante proposant pour tous les âges des expériences numériques, culturelles et pédagogiques.



**UN
LIEU
INFINI**

**350M2 POUR EXPLORER
COLLECTIVEMENT
DES POSSIBLES**



**EN 2017, APRÈS 9 MOIS DE TRAVAUX
LE TIERS-LIEU DE L'AFABULERIE S'INSTALLE
DANS L'ANCIENNE SALLE DE RÉCEPTION
DU GRAND HÔTEL ASTORIA**





L'ancien jardin d'hiver de l'Hôtel Astoria, près de la Canebière à Marseille, dans laquelle, sous une verrière majestueuse, se fabriquent et s'expérimentent collectivement des initiatives destinées à ouvrir la connaissance, stimuler les imaginaires et décrypter ce monde qui change !

ON Y FAIT QUOI ?



ON S'INSPIRE

Une programmation ouverte pour explorer et expérimenter de nouveaux savoirs : un concert de jazz interactif, une exposition numérique, un projection, un cours de cuisine, une masterclass littéraire...



ON PRATIQUE

On apprend à faire parler une image, créer une affiche interactive, fabriquer une bd numérique, enregistrer son premier podcast, filmer à 360°, coder un jeu, faire du mapping.... bref, on apprend par le "faire" !



ON SE RETROUVE

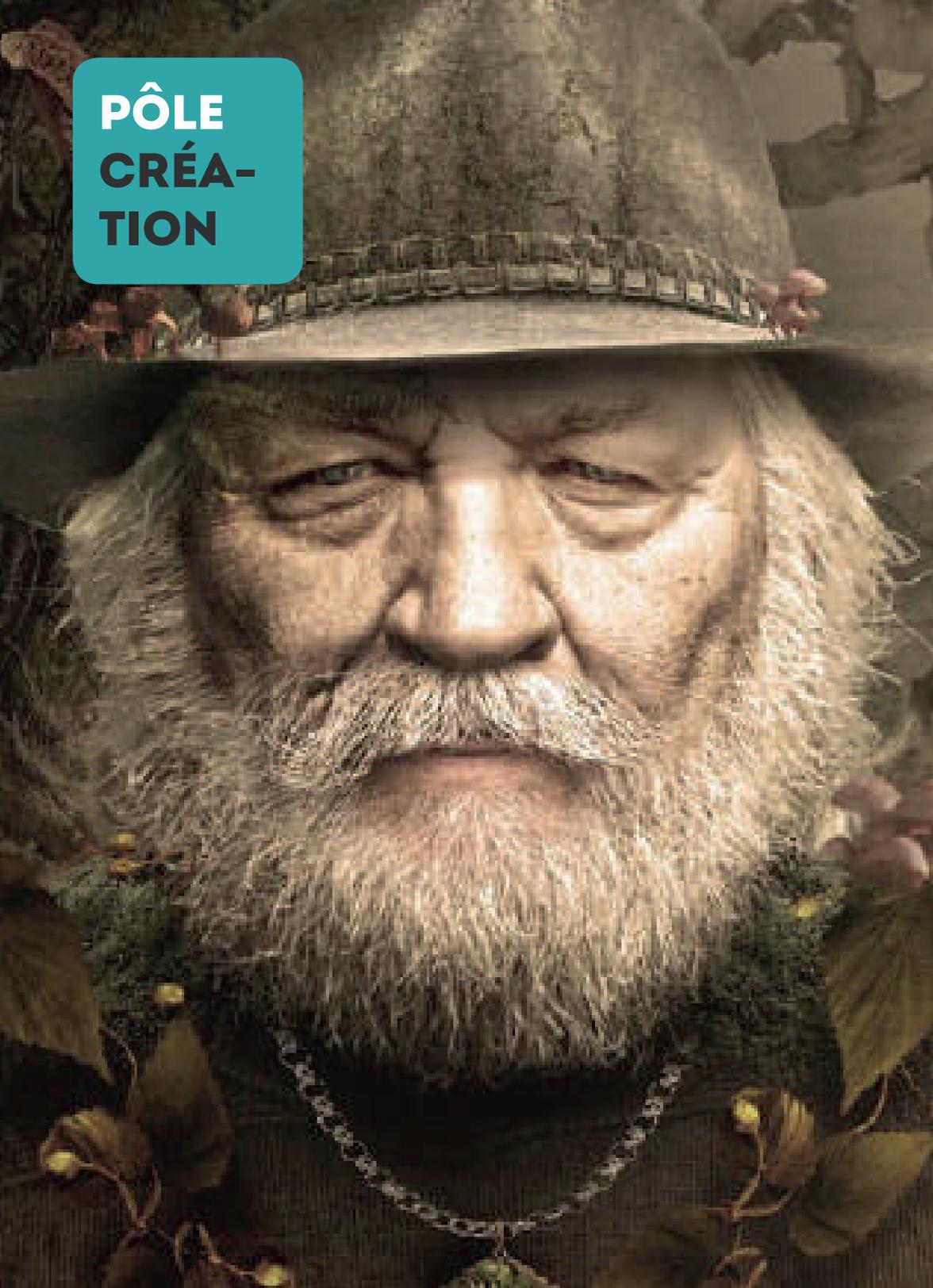
Autour d'une table, pour un café, le temps d'un repas ou d'une journée, on s'y retrouve pour travailler, faire un rendez-vous, lancer un projet, organiser une réunion, réunir sa communauté ou son équipe ...



ON FAIT GRANDIR SON PROJET

Dans le cadre de la Fabuleuse académie, ou en mode solo, on avance dans les différentes étapes de son projet de création d'entreprise culturelle, de l'idéation au test en grandeur nature.

**PÔLE
CRÉA-
TION**



La Fabulerie et Machines à Histoires, développent des scénographies numériques ludiques et interactives pour faire vivre des collections patrimoniales ou ludifier l'accès à des connaissances scientifiques...

EN EXEMPLES



À TABLE !

Une fabrique culinaire permettant de composer et "emporter" son assiette idéale, associée à un cycle d'ateliers de pratique artistique et numérique.



LES JARDINS IMAGINAIRES

Bienvenue dans l'univers fabuleux d'Hugues de Forticor, herboriste imaginaire du XIXème siècle ! Une création numérique autour de plantes aux pouvoirs magiques !



HABITER DEMAIN

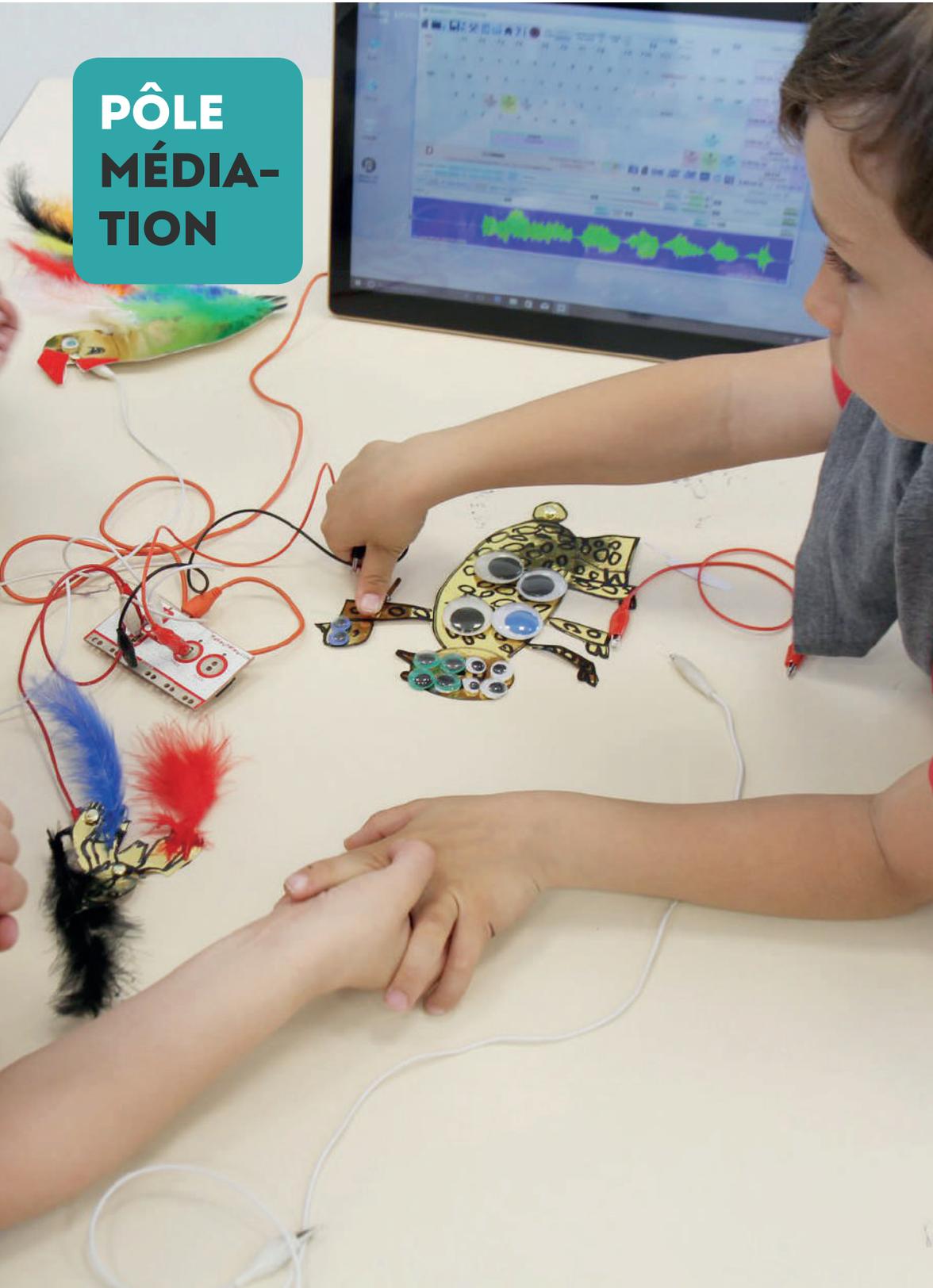
Une exposition pédagogique pour explorer l'habitat du futur en invitant petits et grands, à partager ses propres idées et solutions pour bien-vivre demain.



LA FABRIQUE DE CHIMÈRES

Une fabrique graphique pour composer sa créature en assemblant différentes parties d'insectes. Une création à imprimer ou à

**PÔLE
MÉDIA-
TION**



Nous concevons et animons des ateliers de création numérique capables d'embarquer vos publics jeunes et adolescents dans l'univers de la création numérique.

EN EXEMPLES



TRAIN FANTÔME & RÉALITÉ VIRTUELLE

Un atelier pour créer le décor et la bande sonore d'un train fantôme et le transposer dans un univers virtuel accessible via un casque VR.



BD INTERACTIVE ET SONORE

Un atelier pour "remixer" l'écriture d'une planche de BD, en ajoutant des contenus audio s'activant par le toucher.



LUTHERIE NUMÉRIQUE

Les participants imaginent et fabriquent des instruments étonnants, à partir de matériaux recyclés et d'électronique simplifiée.



FABRIQUE DE MONSTROBOTS

Un atelier combinant papier, origami et électronique simplifiée pour faire naître et animer de petits monstres.

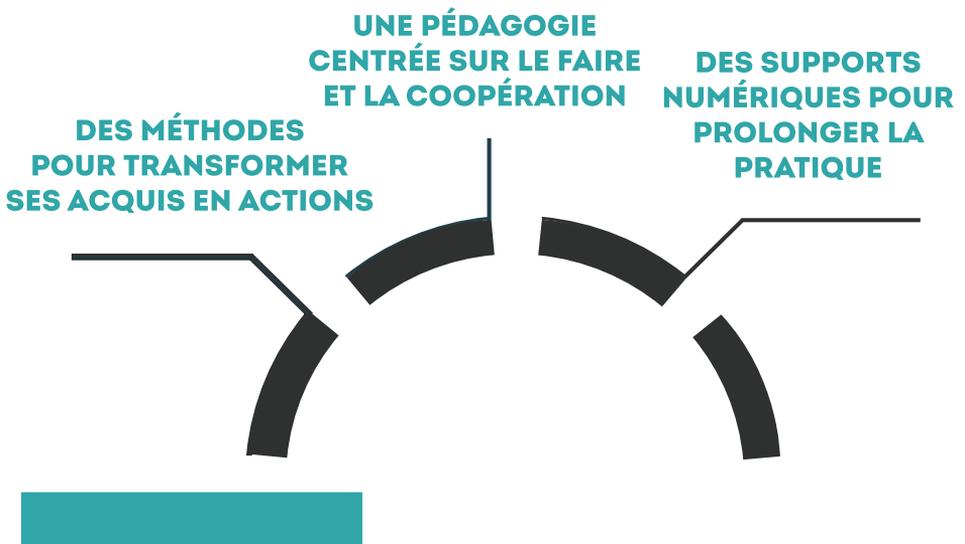


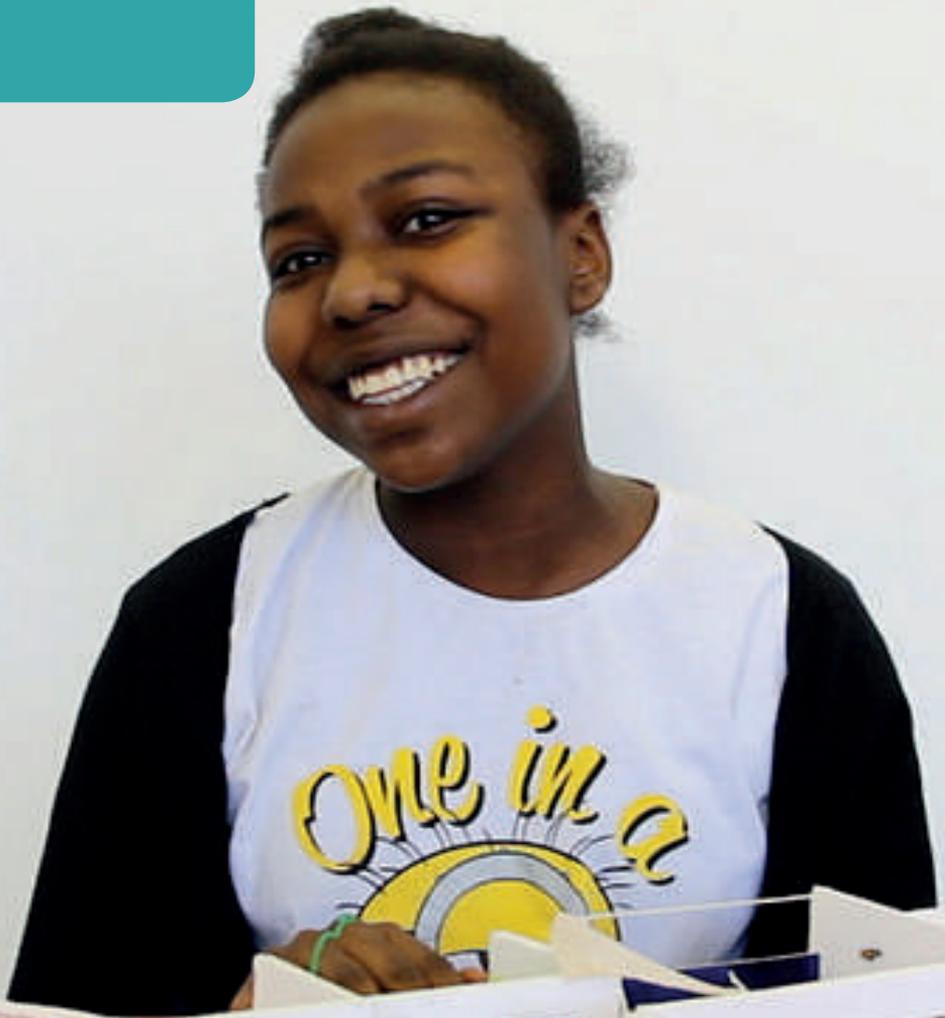
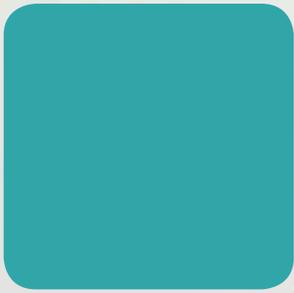
CONTES ANIMÉS

Un atelier pour créer collectivement des tableaux animés mettant en scène, image par image, des contes et fables traditionnels.

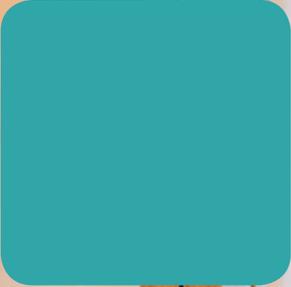
**PÔLE
FORMA-
TION**













LE TOUR DES PROJETS

**PARCOURS DU
RESSENTI**

**LA VOIX DE
MON PROJET**

**LE COPRS
DE MON PROJET
SCULPTURE 3D**

**PROTOTYPAGE
SOCIAL**

**L'UNIVERS
GRAPHIQUE**

**SUR LES MÉDIAS
SOCIAUX**

**PRÉSENTATION
PUBLIQUE**

**MON PROJET
SUR UNE PAGE
WEB**

**RENFORT
NUMÉRIQUE**

**LES QUESTIONS
JURIDIQUES À SE
POSER**





AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES



DIRECTION RÉGIONALE
DE LA JEUNESSE,
DES SPORTS ET DE LA
COHÉSION SOCIALE



PRÉFET
DES
BOUCHES-DU-RHÔNE

RÉGION SUD PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR



DÉPARTEMENT
BOUCHES
DU RHÔNE



AIX
MARSEILLE
PROVENCE
FDJ



FRANCEACTIVE
Les entrepreneurs engagés

Fondation



WE ARE
#AIX-MARSEILLE
FRENCH TECH

