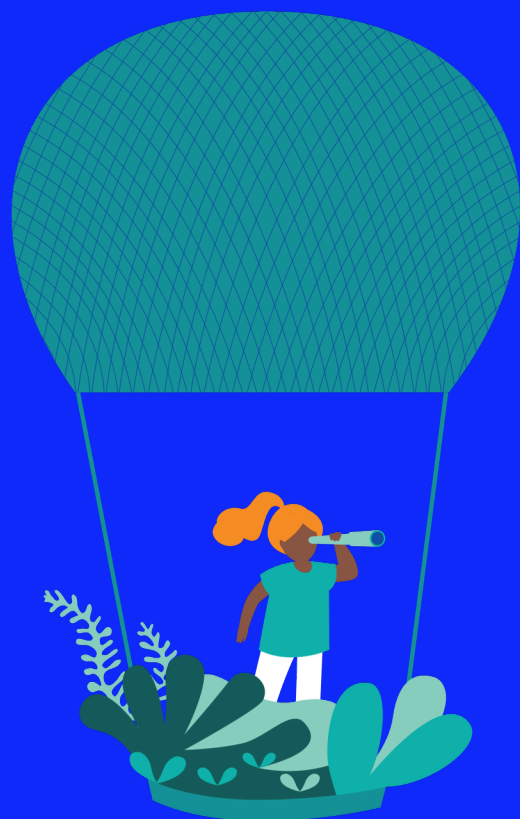
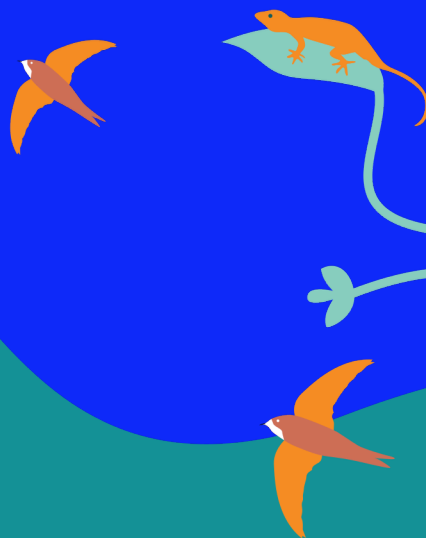
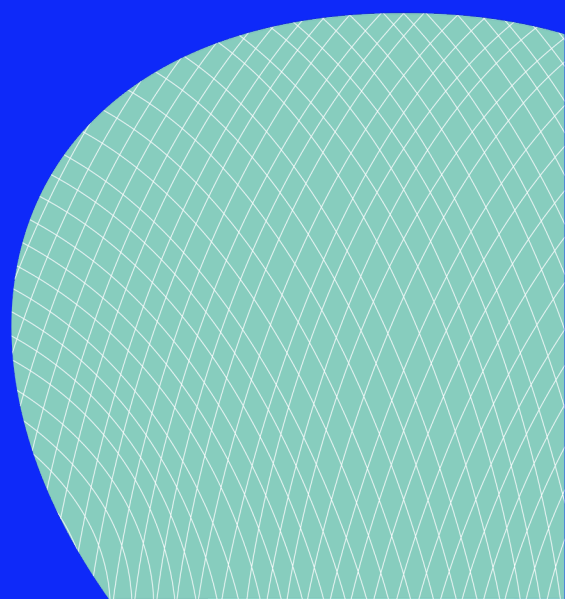


# Récit & créativités numériques

*Formation 2025*

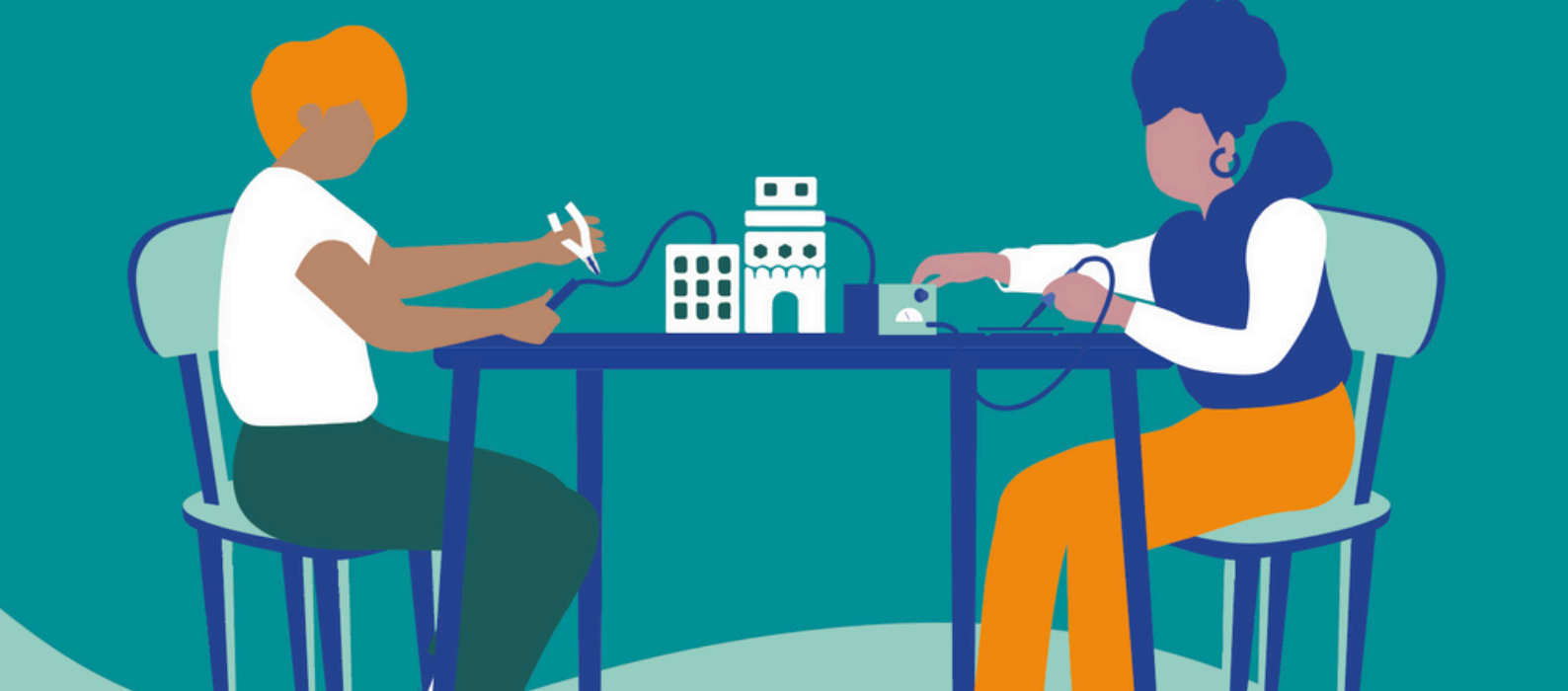


LA  
FABU  
LERIE



Ce cycle de formation autour du récit et des créativités numériques, est destiné à accompagner les professionnel.le.s dans la découverte et la pratique de ressources numériques à mettre au service de la création et la médiation culturelle.

Cette formation s'appuie sur une méthode pédagogique originale centrée sur la pratique et l'expérimentation. Elle permet d'enrichir l'offre de médiation de structures souhaitant explorer de nouveaux champs de pratiques numériques. Les professionnel.le.s seront également accompagné.e.s dans leur capacité à impulser des dynamiques de coopération créative, par la rencontre avec d'autres participant.e.s concerné.e.s par les mêmes enjeux de médiation culturelle et numérique. L'objectif principal étant d'accompagner les encadrant.e.s des pratiques amateurs, les artistes et compagnies dans une démarche de formation à l'utilisation des outils numériques nécessaires à développer la médiation d'actions culturelles, l'enseignement artistique (éducation artistique), toutes esthétiques artistiques confondues.



Explorer de façon pratique, des outils-ressources numériques, pour enrichir des propositions de création ou de médiation culturelle s'appuyant sur le numérique.

## Objectifs

- Découvrir des outils simples et à fort potentiel autour de la création interactive, sonore et visuelle.
- Imaginer, scénariser et prototyper des actions de médiation s'appuyant sur ces ressources numériques innovantes

## Principes pédagogiques

- Apprentissage par l'expérimentation concrète et la pratique d'outils simples à fort potentiel d'usage.
- Ressources tutorielles sur l'interactivité et des idées d'ateliers à mettre en œuvre
- Méthodologie de conception et de médiation et gabarits fournis

## Dates et horaires

- Marseille => 24 et 25 avril 2025 de 9h30 à 17h30
- Cévennes => 5 et 6 juin 2025 de 9h30 à 17h30



**Durée**  
1 cycle de 2 jours



**Public :**  
Entre 6 et 12 personnes



**Pré-requis :**  
Aucun pré-requis



**Périmètre géographique :**  
2 cycles à Marseille, tiers-lieu de la Fabulogie 1 cycle en Cévennes, au fablab de la Fabulogie



**Modalités d'évaluation :**  
Évaluation à chaud - Verbatim Évaluation à froid - Questionnaire



**Ressources pédagogique :**  
Livret du participant Tutoriels vidéo en ligne

### Adresse Marseille

La Fabulogie 10 boulevard  
Garibaldi 13001 Marseille

### Adresse Cévennes :

La Fabulogie en herbe Lieu-dit Les  
Falguières 8330 Saint-Étienne-  
Vallée-Française



## Module Fabrique sonore et création interactive

Grâce aux outils numériques il est aujourd'hui possible de réaliser des formes interactives, sans avoir recours à de la programmation, pour enrichir sa pratique artistique ou renouveler un programme d'ateliers. Connecter des objets physiques (mobilier, affiche, mur, encre conductrice, plantes, personnes, eau, objets divers...) à des sons est rendu possible grâce à l'utilisation de circuits imprimés simplifiés et de logiciels de création sonore. Mais au delà de ces ressources techniques, comment organiser des ateliers et/ou projets plus interactifs et ludiques avec ses publics ? Comment s'appuyer sur ces nouveaux usages numériques pour stimuler les interactions, faire dialoguer le monde physique et numérique ?

### Capteurs/actionneurs



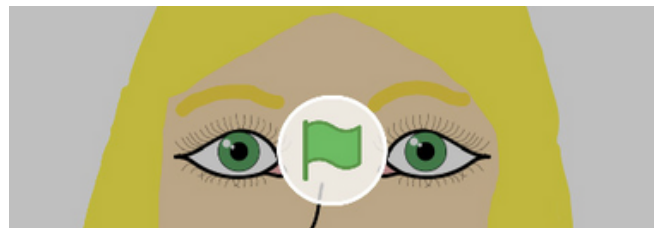
### Encre conductrice & papier sonore



### Cartels interactifs



### Scratch & interactions sonores

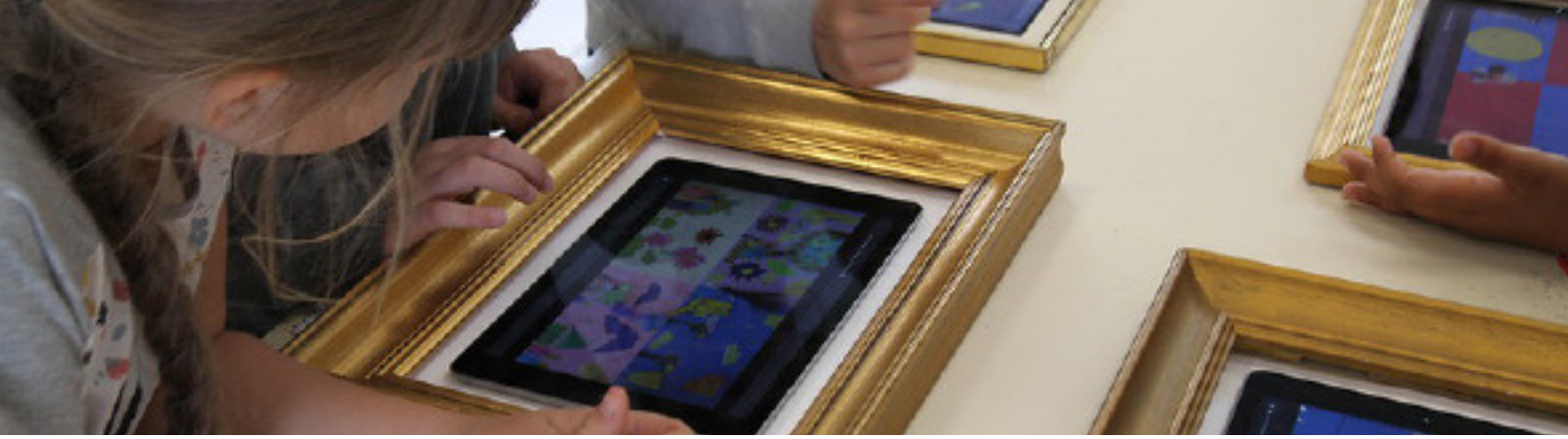


### Nfc & objets sonores



### Lutherie numérique





## Focus module En image(s) !

Aujourd'hui, les modes de diffusion se diversifient (écran, téléphone, impression, support de réalité virtuelle/augmentée...) et proposent de nouvelles formes d'expériences culturelles, accessibles in situ ou à distance. Comment se saisir de ces nouveaux modes de création et de diffusion des images et accompagner les publics dans leur appropriation. Comment alors partager et faire vivre ces nouveaux modes d'écriture numérique dans le cadre d'ateliers d'éducation artistique et culturelle et/ou faire évoluer sa propre pratique de création ?  
Panorama des pratiques et outils explorés : Stopmotion, réalité augmentée, vidéo 360°, cinemagraph, gif animé, pixel art, animation d'image fixe, IA générative, et exploration pratique de deux techniques (stop motion et réalité augmentée)

Stop motion



Réalité augmentée



Image et gravure/découpe laser



Image et broderie numérique





L'association la Fabulterie, forte de ses 15 années de terrain et d'expertise sur les sujet du numérique comme ressource aux professionnel.e.s des secteurs culturels, de l'éducation et du champ social, a souhaité renouvelé ce cycle de transmission. Fabrique numérique et porteuse d'un tiers-lieu en plein cœur de Marseille et d'une maison créative (fablab) nichée au cœur d'une forêt dans Les Cévennes, la Fabulterie a développé de la méthode, une approche par l'usage et les usagers, et une boîte à outils permettant à chacun.e, néophytes ou plus confirmé.e.s, de repartir avec un savoir-faire concret et facilement applicable au sein de votre structure.

Parce que chaque besoin est aussi singulier,  
contactez-nous pour en parler :  
Axelle Milhaud-Benaïch  
[contact@lafabulterie.com](mailto:contact@lafabulterie.com)