

**ARBRES-MONDES**  
ATELIERS ARTISTIQUES

# MÉDIATION CULTURELLE

Divers ateliers et rencontres à définir ensemble sur le thème de la forêt, toutes tranches d'âges possibles, dans le domaine :

- de la création de podcast littéraire
- de l'illustration sous toutes ses formes
- du livre pop-up & livre d'artiste /cartes Pop-up
- du film d'animation en stop-motion (dragonframe)
- du carnet de voyage
- de la réalisation de fresques collectives augmentées
- des lunettes magiques pour dessins en 3D etc.

**D'1h d'atelier jusqu'à plusieurs journées, nous pouvons co-créer un projet ensemble selon vos besoins. Contactez - nous !**





Films en stop motion / De quoi l'arbre est-il témoin ? 5h par classe avec des 6emes - 2022 (deux classes)

<https://www.youtube.com/watch?v=-NXtKV4WaeA>

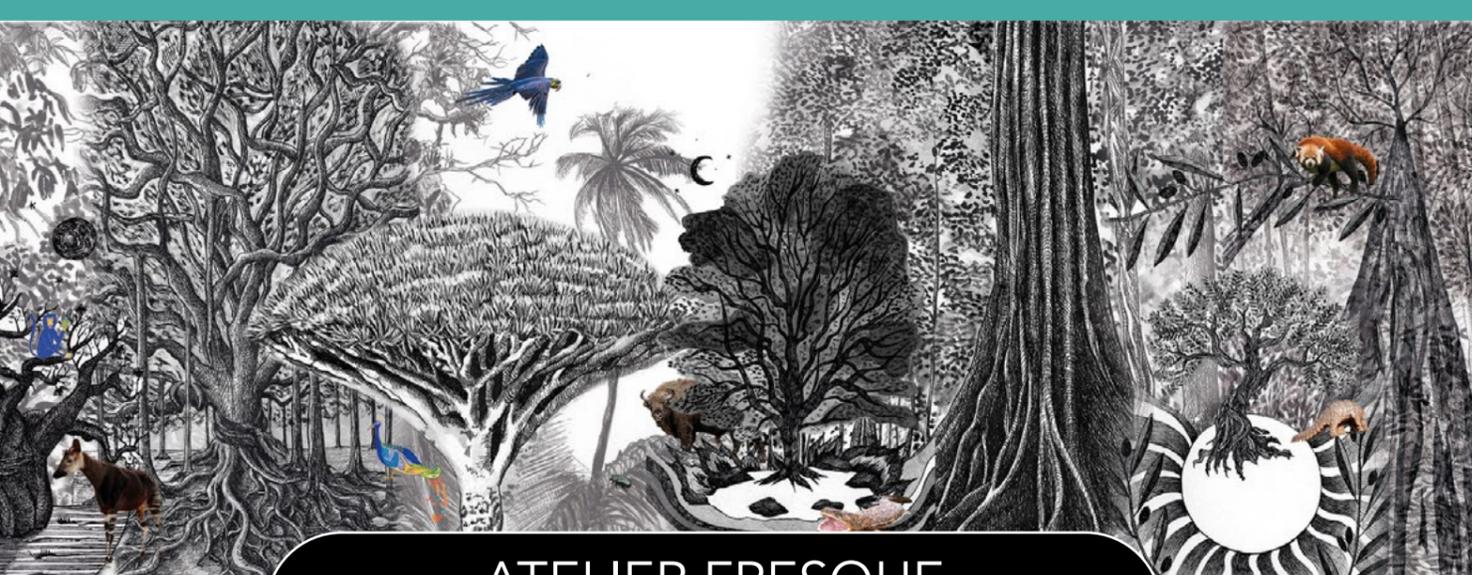


Film stop motion : CM1

[https://www.youtube.com/watch?v=O4kkqZ\\_ZQa0](https://www.youtube.com/watch?v=O4kkqZ_ZQa0)



Peintures et masques (3- 6 ans)



## ATELIER FRESQUE LA FORÊT MAGIQUE

### SUGGESTION DE THEMES

Nature et Ecologie - animaux de la forêt / animaux en voie de disparition

### OBJECTIFS

S'initier à la réalité augmentée. Réaliser une fresque collective

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à présenter des images qui s'animent en réalité augmentée et à présenter le projet
- le deuxième temps est consacré à la réalisation d'une fresque collective de forêt en noir et blanc avec des animaux colorés
- Chaque participant enregistre un court podcast qui raconte une histoire pour un animal au choix, qui sera écoutable à l'aide d'un QRcode collé sur la fresque à côté de l'animal choisi.
- L'ensemble du groupe découvre les créations de chacun
- **En option :** travail sur un texte plus abouti en plusieurs séances

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 6 ans

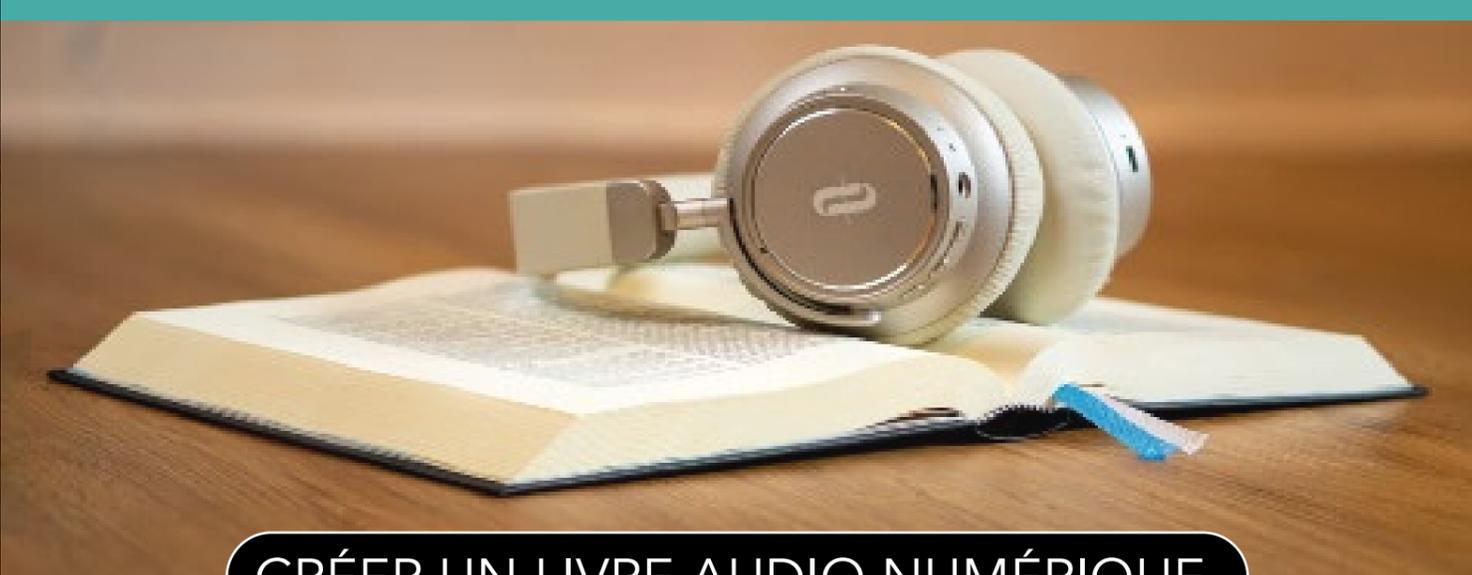
### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
papiers 160g/200g,  
ciseaux, colle, crayons de  
papiers, feutres etc, encre  
de chine, rouleau de  
papier, imprimante

### DUREE CONSEILLEE

demi-journée (3h)

**En option :** peut  
s'adapter en 1h30 (sans la  
partie sonore)



## CRÉER UN LIVRE AUDIO NUMÉRIQUE

### SUGGESTION DE THEMES

Coups de cœur littéraires, choix d'un genre éditorial (jeunesse, polar, littérature classique, etc.), choix d'une thématique sociétale (textes sur l'environnement, sur la question du genre, etc.)

### OBJECTIFS

S'initier à la lecture à voix haute et enregistrer son texte en audio

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à l'initiation à la lecture à voix haute (comprendre les enjeux de la lecture à voix haute, expérimenter différentes manières de dire un texte à travers des exercices pratiques) ;
- le deuxième temps est consacré à l'enregistrement. Dans une salle isolée, chaque participant passe l'un après l'autre derrière le micro pour enregistrer son texte ;
- chaque participant monte son texte avec un logiciel de montage sonore ;
- l'ensemble du groupe écoute les productions de chacun ;

**En option :** travail sur la mise en scène sonore de son texte en collaboration avec un ingénieur du son

- remise de fichiers mixés en vue d'une mise en ligne (sous condition que les textes soient libres de droit).

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
ordinateurs, enregistreur  
son ou dictaphone de  
son smartphone

OUTIL UTILISE : logiciel  
de montage sonore :  
Audacity

### DUREE CONSEILLEE

1 ou 2 jours



## CRÉER UN PODCAST LITTÉRAIRE

### SUGGESTION DE THEMES

Raconter un lieu (mon quartier, la forêt, la ville, etc.)  
choix d'un sujet sociétal ou d'actualité, faire parler les images (à partir de peintures, de photographies ou d'illustrations), etc.

### OBJECTIFS

S'initier à l'écriture et à l'enregistrement d'un podcast littéraire

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation du projet et au travail d'écriture d'invention ;
- le deuxième temps est consacré à l'enregistrement. Dans une salle isolée, chaque participant passe l'un après l'autre derrière le micro pour enregistrer son texte ;
- chaque participant monte son texte avec un logiciel de montage sonore ;
- l'ensemble du groupe écoute les productions de chacun ;

**En option :** travail sur la mise en scène sonore de son texte en collaboration avec un ingénieur du son

- remise de fichiers mixés en vue d'une mise en ligne

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

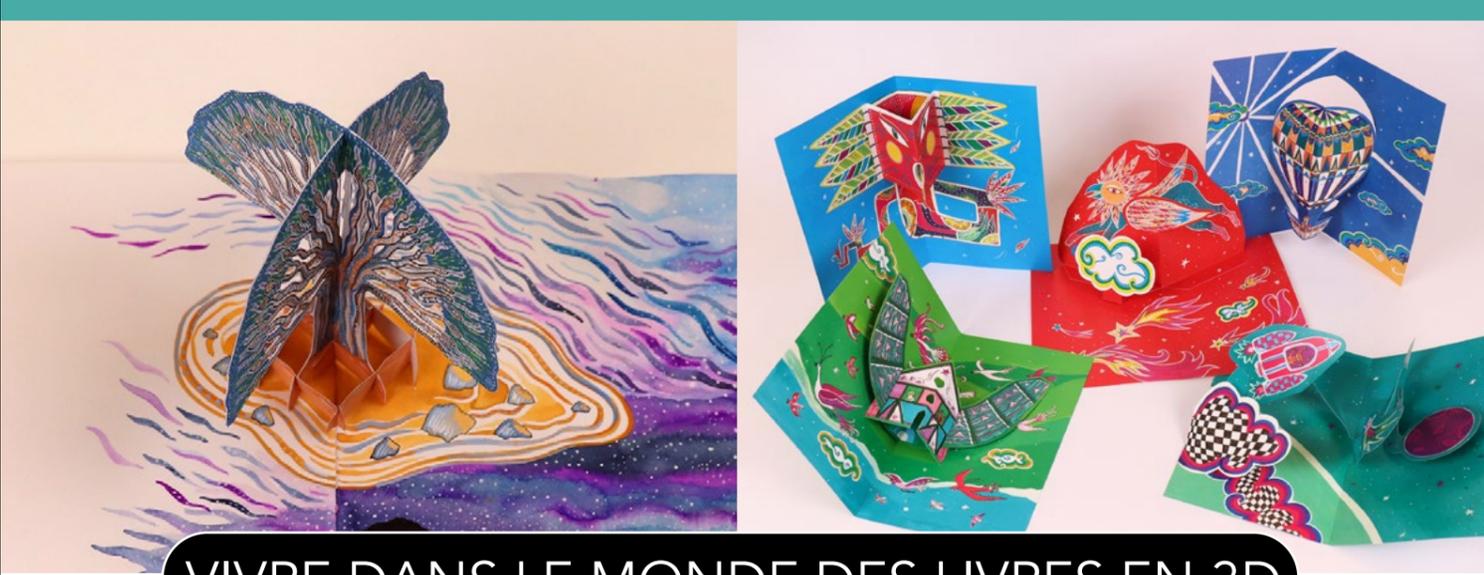
### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
ordinateurs, enregistreur son ou dictaphone de son smartphone

OUTIL UTILISE : logiciel de montage sonore : Audacity

### DUREE CONSEILLEE

1 ou 2 jours



## VIVRE DANS LE MONDE DES LIVRES EN 3D

### SUGGESTION DE THEMES

Mythes et légendes autour du monde  
Les super-héros / Nature et Ecologie

### OBJECTIFS

S'initier à la création POP-UP et fabriquer sa propre carte animée.

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à présenter différents livres POP-UP et différents objets créés par des ingénieurs papiers à travers le temps.
- le deuxième temps est consacré à la réalisation pratique d'une carte ou d'un livre en 3D.
- Chaque participant repart avec sa création
- L'ensemble du groupe découvrira les créations de chacun.

**En option :** travail sur un texte/conte sur plusieurs séances pour illustrer un livre en 3D.

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 6 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
papiers 160g/200g, ciseaux, colle, crayons de papiers, règles, feutres etc.

### DUREE CONSEILLEE

1h30 ou une demi-journée

**En option :** sur mesure pour la réalisation d'un livre



## CRÉER UN FILM EN STOP MOTION

### SUGGESTION DE THEMES

Mythes et légendes autour du monde  
Les super-héros / Nature et Ecologie / Scène de vie

### OBJECTIFS

S'initier à la technique du stop-motion en créant et animant des personnages pour raconter une histoire.

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation de l'univers du film animé
- chaque participant prépare quelques personnages en papier
- aidé par l'intervenant, chaque participant animera sa scénette avec la prise de vue en stop-motion
- un montage d'un film comprenant l'ensemble des petites séquences réalisées sera disponible pour les participants sur internet le lendemain de l'atelier.

**En option :** travail sur un film collectif en stop-motion avec création d'une histoire participative, réalisation des personnages et décors. À définir selon le nombre de jours et de participants.

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
papiers blancs et colorés  
et petites fournitures de  
dessin, peintures, ciseaux

OUTIL UTILISE : logiciel  
de montage Adobe  
premiere Pro / logiciel  
DragonFrame Stop  
motion + Appareil photo  
+ ordinateur

### DUREE CONSEILLEE

Une demi journée

**En option :** à la carte sur  
plusieurs jours



## ATELIER GIF ANIME TRADITIONNEL EN PAPIER ( zootrope - Flip Book - Thaumatrope)

### SUGGESTION DE THEMES

Scènes de vie : un personnage qui marche , l'envol d'un oiseau

### OBJECTIFS

S'initier à l'animation traditionnelle à travers les premiers jouets optiques, ancêtres des films d'animations actuels. Créer une petite animation qui se joue en boucle.

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation d'objets d'optiques anciens (zootrope - Flip Book - Thaumatrope) afin de découvrir des animations amusantes.
- le deuxième temps est consacré à la fabrication de ces jouets en papier et à la conception d'une ou plusieurs boucles animées

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
boites de récupérations,  
papiers, feutres, crayons,  
baguettes en bois, fils

### DUREE CONSEILLEE

Une demi-journée  
S'adapte sur 1h30



## LA FÊTE DES ANIMAUX

### THEME

Animaux du monde, émotions de personnages

### OBJECTIFS

S'initier à l'illustration et à la fabrication d'un livre

### PROGRAMME

L'atelier s'appuiera sur le format du livre «Devine qui je suis !» édité chez Minedition, et permettra à chaque enfant de peindre son propre animal en s'inspirant des illustrations et de jouer avec le pliage, comme un grand origami !

Tous les animaux dessinés pourront sympathiser ensemble le temps de l'atelier et qui sait, peut-être devenir copains lors de ce moment de joie partagée !

Possibilité 1 : Chaque enfant repartira donc avec des "pages illustrées" à la peinture, encre, collage, inspirée du bestiaire coloré

Possibilité 2 : Toutes les pages sont collées ensemble pour créer un nouveau livre avec les animaux dessinés par les enfants, livre remis à la structure partenaire.



### PUBLIC

3 ans - 6 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
papiers 200g-250g,  
ciseaux, colle, peinture,  
feutres noirs

### DUREE CONSEILLEE

1h00

**En option :** sur mesure  
pour la réalisation d'un  
livre



## CRÉER UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE AVEC BDNF

### SUGGESTION DE THEMES

Contes et légendes / épopées traditionnelles  
Nature et écologie / Super héros etc / Autobiographie

### OBJECTIFS

S'initier à la bande-dessinée et créer ses premières  
planches de BD

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation de l'univers de la BD à travers des exemples, des strips et quelques pages réalisées sur BDNf. Nous aborderons les bases de la narration en BD.
- le deuxième temps est consacré à la découverte du logiciel BDNf.
- Chaque participant aura un temps de réflexion sur papier pour dérouler ses idées et le découpage narratif de son histoire, aidé par l'intervenant.
- Mise en page et création de la bande dessinée finale sur une ou plusieurs pages.

**En option :** travail sur une bande-dessinée collective.

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
ordinateurs, papiers et  
petites fournitures

OUTIL UTILISE : BDNf

### DUREE CONSEILLEE

Une demi-journée

**En option :** de 3 à 5 jours



## ATELIER MASQUES ET LUNETTES MAGIQUES - 3D TRADITIONNELLE

### SUGGESTION DE THEMES

Chercher les animaux mythiques dans la forêt /  
Chercher les extraterrestres dans l'univers /  
Fabriquer une potion magique et inventer des plantes  
extraordinaires

### OBJECTIFS

Passer du dessin 2D à la 3D, en utilisant des lunettes  
magiques ! Atelier artistique et scientifique à la  
découverte des "anaglyphes".

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation de  
dessins à voir en 3D avec des lunettes magiques
- le deuxième temps est consacré à la réalisation  
d'un masque ou d'une paire de lunettes magiques  
qui permettent de voir en 3D
- Ensuite les participants dessineront des éléments  
qui apparaîtront en 3D grâce au masque magique.  
Chaque participant pourra ajouter ses dessins sur  
son masque afin que le groupe puisse se voir en  
"personnages en 3D" une fois costumés !
- L'ensemble du groupe pourra découvrir les  
réalisations des uns et des autres.

**En option :** travail sur des dessins plus longs ou sur  
les illustrations en 3D d'un texte

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
rhodoïds colorés bleu  
et rouge, papiers  
épais, table lumineuse,  
ordinateur, imprimante,  
ciseaux, feutres fins noirs

### DUREE CONSEILLEE

2h

**En option :** plusieurs  
jours selon le projet



## LES CONTEURS NOMADES

### SUGGESTION DE THEMES

Ramayana / Contes japonais (kwaidan) / Contes  
populaires européens (Grimm, Perrault)

### OBJECTIFS

Fabriquer et raconter une histoire à travers un  
dispositif théâtral et nomade. Au choix : Une boîte à  
histoire inspirée des KAVAD indiennes, un kamishibai  
japonais, ou un livre carrousel français.  
Lier la parole contée et la création artistique artisanale  
pour réaliser une oeuvre collective originale.

### PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation de  
différentes boîtes à conter à travers le monde.
- le deuxième temps est consacré à l'adaptation  
d'une histoire et à la détermination des grands  
axes de la narration
- chaque participant participe à la création de la  
boîte à conte : illustration des personnages et des  
décors, découpage et assemblage de la boîte.

**En option :** Travail sur un texte plus long :  
l'ensemble du groupe produit une représentation  
devant un public

### PUBLIC

Tous publics  
à partir de 8 ans

### FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :  
papier, cartons, peintures,  
ciseaux, colles et petites  
fournitures

### DUREE CONSEILLEE

Une journée

**En option :** selon le  
projet en 1 et 4 jours



## CÉCILE PALUSINSKI

### AUTEUR

<http://www.numered.com>  
<https://cpalusinski.wixsite.com/cecilepalusinski>  
<http://www.laplumedepaon.com>

[cpalusinski@yahoo.fr](mailto:cpalusinski@yahoo.fr)

En tant qu'écrivain, elle a publié plusieurs ouvrages, comme une monographie de l'artiste Flore Sigrist, un recueil de nouvelles *Apocalypse entre deux eaux* (Corridor Elephant), un roman *Morphée* (Editions Artisfolio) et des livres audio *L'épopée de Noé* et *Garance et le Maître des couleurs* (Editions Les Mots en soie) et a contribué, en tant qu'auteur, au film documentaire *T'es qui toi ?* présenté au Short Film corner du Festival de Cannes en 2006.

Elle a publié en 2018 un essai sur le crowdfunding paru aux Presses Universitaires de France. Elle travaille également sur des projets transmedia, *NORD SUD* (livre web et leporello) édité en 2019 et *ARBRES-MONDES* (livre web, fresque augmentée, livre pop up géant, parcours sonore) produit en 2021.

Elle travaille actuellement sur un projet de captation et de traduction de la poésie socotri du Yémen et à l'écriture d'un documentaire sur le dragonnier de Socotra

Elle a travaillé dans plusieurs galeries d'art et est présidente de l'association La Plume de Paon qui œuvre en faveur du développement du livre audio et a édité le premier Guide des éditeurs de livres audio francophones.

Depuis 2010, elle intervient sur « Les enjeux du numérique pour la culture » dans plusieurs Master et MBA, dont en Master Politique et gestion de la culture de l'IEP de Strasbourg.

Elle est également fondatrice de l'agence de formation et de conseil NUMERED Conseil dédiée aux professionnels de la culture confrontés à la mutation numérique. Elle intervient à ce titre régulièrement auprès de plusieurs structures régionales pour le livre (PILEn, ARL PACA, ARALD...) et pour l'Institut Français, en France et à l'international.



## ELSA MROZIEWICZ

### ARTISTE

Site web artistique :

[www.elsamro.com](http://www.elsamro.com)

[contact@elsamro.com](mailto:contact@elsamro.com)

Elsa MROZIEWICZ est une artiste pluridisciplinaire : illustratrice, ingénieur pop-up, réalisatrice et autrice. Elle est diplômée d'un DNSEP à la H.E.A.R. de Strasbourg. Les œuvres qu'elle propose invitent à se plonger dans des univers narratifs, oniriques, et poétiques aux influences mythologiques. Elle aime jouer avec les limites entre la réalité et la fiction.

Elsa a créé de nombreux livres d'artiste animés, de livres illustrés et a été publiée en France, en Allemagne et distribuée à l'international. Ses livres d'artiste ont été exposés dans des musées, des salons et médiathèques comme aux Etat-Unis à New York à la Columbia University, Rare Book and Manuscript Library, à Prague au B1 Centre for contemporary design, en Italie, à la Milan Design Week, en France à la médiathèque Malraux de Strasbourg. En 2013, elle remporte le Prix du BEST INTERACTIV BOOK de la ART BOOK WANTED à Prague pour son livre sculpture *Cannes 08.09*.

En 2016, elle a illustré le livre *Yoga Für Kinder* publié par Prestel. En 2018 et 2019 ses livres jeunesse triangulaire à volets : *Peek-a who ?* et *Peek-a-who too ?* sont publiés chez Minedition en Allemagne, en France, aux USA, en UK, en Italie, aux Pays-bas et en Chine. Ils reçoivent de nombreux échos enthousiastes : *The New York Times*, *The Wall Street Journal*, *News & Observers*, et des awards. En 2021 elle réalise des illustrations pour le livre *Pages d'arbres*, shortlisté à la foire internationale du livre de Bologne pour le BOLOGNARAGAZZI CROSSMEDIA AWARD 2022.

Elle travaille sur des projets transmedia collectifs comme "ARBRES-MONDES", avec une approche transversale des disciplines artistiques. Son œuvre collective "l'ombre magique" de fresque en réalité augmentée a été présentée à la biennale d'art contemporain de Sélestat en 2021.

Elle réalise des films animés en stop motion pour des clips musicaux, des documentaires et pour des projets personnels.

Elle intervient régulièrement auprès de structures culturelles pour des formations professionnelles des métiers de la création (livre pop-up, logiciels de PAO) et des workshops et médiations artistiques.