

ATELIERS

2021

NUMERED
CONSEIL

Depuis 2013, Numered Conseil accompagne la transformation des opérateurs culturels, dans le cadre de la mutation numérique des secteurs, en leur proposant des formations et de l'accompagnement individuel ou collectif.

Depuis 2018, forte de son expérience développée dans le cadre du Labo, espace d'expérimentation de projets transmedia, Numered Conseil propose des ateliers de création, avec la volonté de sensibiliser les publics, enfants ou adultes, aux nouvelles écritures et de les accompagner dans le développement de nouvelles pratiques.

Proposés en présentiel ou à distance, ces ateliers qui mettent en oeuvre de nouvelles modalités de création, de diffusion et de médiation, favorisent le dialogue entre les différents champs artistiques (livre, arts visuels, musique, audiovisuel, spectacle vivant).

SOMMAIRE


ATELIERS DE CREATION NUMERIQUE


- Créer un livre audio numérique page 4
- Créer un podcast littéraire page 5
- Créer un livre numérique enrichi avec Book Creator page 6
- Créer une bande dessinée numérique avec BDnF page 7
- Créer un album jeunesse animé avec Book Creator page 8
- Créer un film en stop motion page 9

ATELIERS DE CREATION

- Vivre dans le monde des livres en 3D page 10
- Atelier GIF animé traditionnel en papier
(zootrope - Flip Book - Thaumatrope) page 11
- Jardin du Rajasthan page 12
- Vivre dans les poèmes et la culture persane à travers
la peinture des manuscrits traditionnels page 13
- Créer des marionnettes pour un théâtre d'ombres page 14
- Atelier masques et lunettes magiques - 3d traditionnelle page 15
- Les conteurs nomades page 16

- **L'équipe créative** page 17

 Atelier en distanciel

 Atelier en présentiel



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





CRÉER UN LIVRE NUMÉRIQUE ENRICHİ AVEC BOOK CREATOR

SUGGESTION DE THEMES

Histoire participative : autour de figures des mythes et légendes autour du monde / Les super-héros / Nature et Ecologie

OBJECTIFS

S'initier à la création d'un livre numérique enrichi alliant illustrations et textes.

PROGRAMME

- le premier temps est consacré à l'élaboration de l'histoire et de ses temps forts avec le groupe.
- le deuxième temps est consacré à la réalisation des illustrations, avec diverses techniques possibles (peintures, papiers découpés, crayons...)
- le troisième temps est consacré à la mise en page des textes et des illustrations dans BOOK CREATOR afin de créer le livre numérique.

En option : enregistrement du texte en audio ou création de vidéos pour enrichir le livre

PUBLIC

Tous publics
à partir de 12 ans

FICHE TECHNIQUE

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

OUTIL UTILISE : logiciel
BOOK CREATOR

DUREE CONSEILLEE

2 jours

En option : à la carte sur
plusieurs jours



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 journée

En option : de 3 à 5 jours





CRÉER UN ALBUM JEUNESSE ANIMÉ AVEC BOOK CREATOR

SUGGESTION DE THEMES

Histoire participative : autour de figures des mythes et légendes autour du monde / Les super-héros / Nature et Ecologie

OBJECTIFS

S'initier à la création d'un livre jeunesse numérique alliant texte et illustration.

PROGRAMME

- le premier temps est consacré à l'élaboration de l'histoire et de ses temps forts avec le groupe.
- le deuxième temps est consacré à la réalisation des illustrations, avec diverses techniques possibles (peintures, papiers découpés, crayons...)
- le troisième temps est consacré à la mise en page du texte et des illustrations dans BOOK CREATOR afin de créer le livre numérique.

En option : enregistrement du texte en audio ou création de vidéos pour enrichir le livre

PUBLIC

Tous publics
à partir de 8 ans

FICHE TECHNIQUE

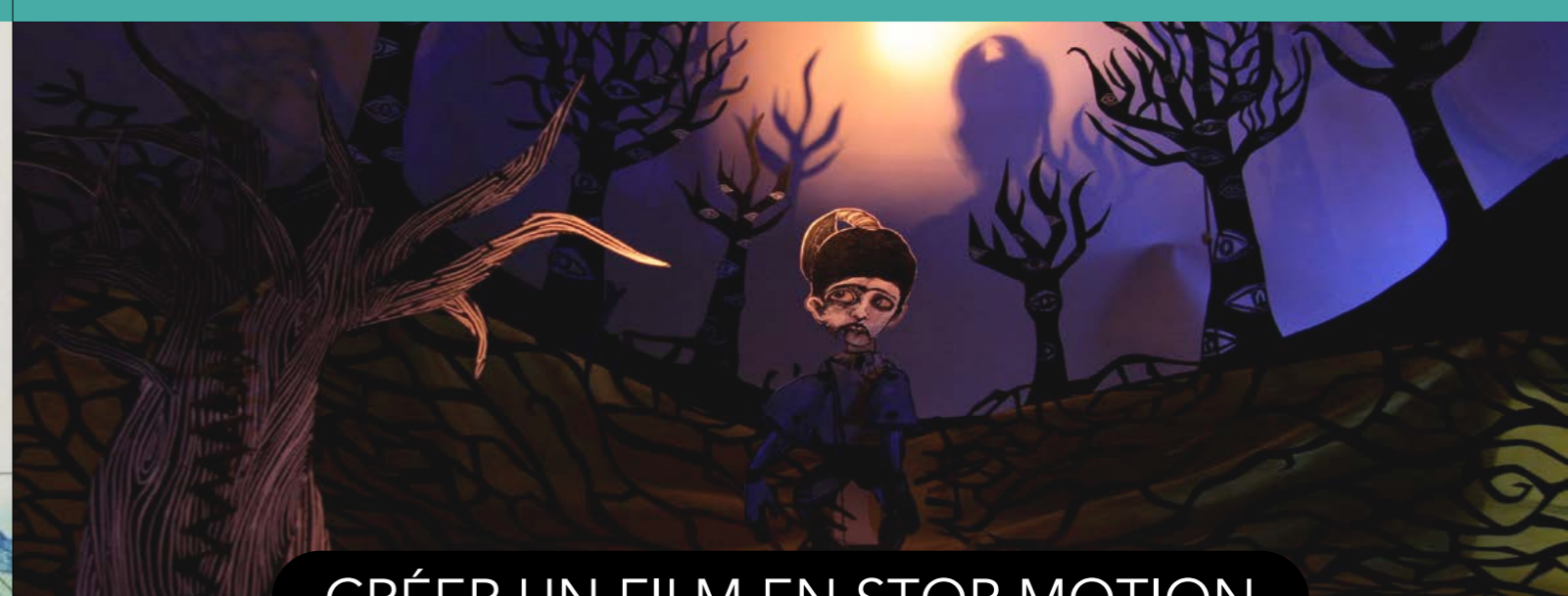
MATERIEL REQUIS :
ordinateurs, papiers et
petites fournitures de
dessin, peintures, ciseaux

OUTIL UTILISE : logiciel
BOOK CREATOR

DUREE CONSEILLEE

2 jours

En option : à la carte sur
plusieurs jours



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 saynète 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 :
Deux ordinateurs, 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

DUREE CONSEILLEE

Une demi journée

En option : à la carte sur
plusieurs 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

Une demi-journée

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



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 papiers et à la conception d'une ou plusieurs boucles animées

PUBLIC

Tous publics
à partir de 8 ans

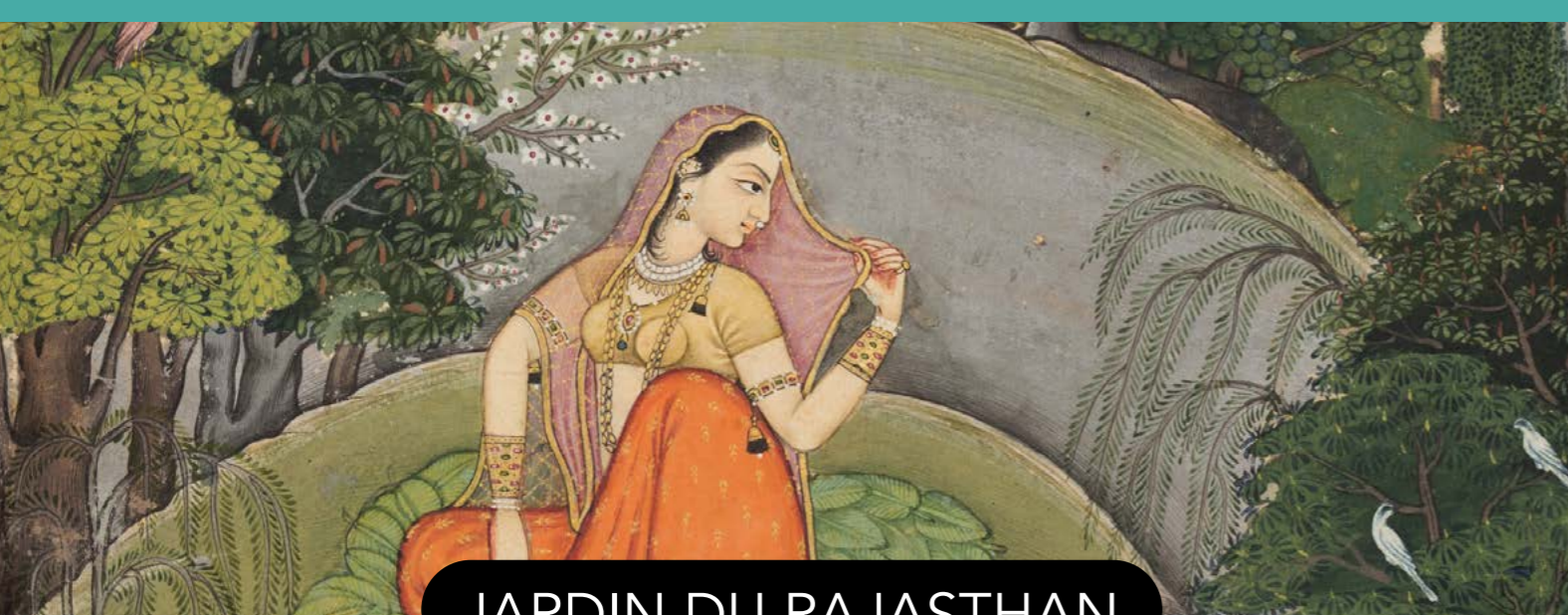
FICHE TECHNIQUE

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

DUREE CONSEILLEE

Une demi-journée





JARDIN DU RAJASTHAN

SUGGESTION DE THEMES

Palais / jardins, arbres, fleurs

OBJECTIFS

S'initier à la miniature indienne et apprendre les premières bases

PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation des miniatures indiennes : l'histoire et les différentes écoles à travers des ouvrages.
- le deuxième temps est consacré à la préparation des papiers et aux techniques de bases pour commencer sa miniature
- première étape de la coloration du dessin et partage de connaissance des mélanges de couleurs pour les miniatures.
- deuxième étape : Travail sur les dessins, détails et dessin progressif

En option : travail sur un dessin plus grand et initiation à la dorure

PUBLIC

Tous publics
à partir de 15 ans

FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :
Papier aquarelle 200g / crayon HB / papier calque / pinceaux 0000, pinceau 1, pinceau 2 pour l'aquarelle / encre de chine et aquarelle / Pierre ronde et lisse

DUREE CONSEILLEE

Une journée

En option : 5 jours



VIVRE DANS LES POÈMES ET LA CULTURE PERSANE A TRAVERS LA PEINTURE DES MANUSCRITS TRADITIONNELS

SUGGESTION DE THEMES

Terre et ciel / nature / différentes époques dans l'histoire de la miniature persane / humains / animaux

OBJECTIFS

S'initier à la miniature persane et apprendre les premières bases

PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation des miniatures persanes : l'histoire et les différentes écoles à travers des ouvrages.
- le deuxième temps est consacré à la préparation des papiers et aux techniques de bases pour commencer sa miniature
- première étape de la coloration du dessin et partage de connaissance des mélanges de couleurs pour les miniatures.
- deuxième étape : Travail sur les dessins, détails et dessin progressif

En option : travail sur un dessin plus grand et initiation à la dorure

PUBLIC

Tous publics
à partir de 15 ans

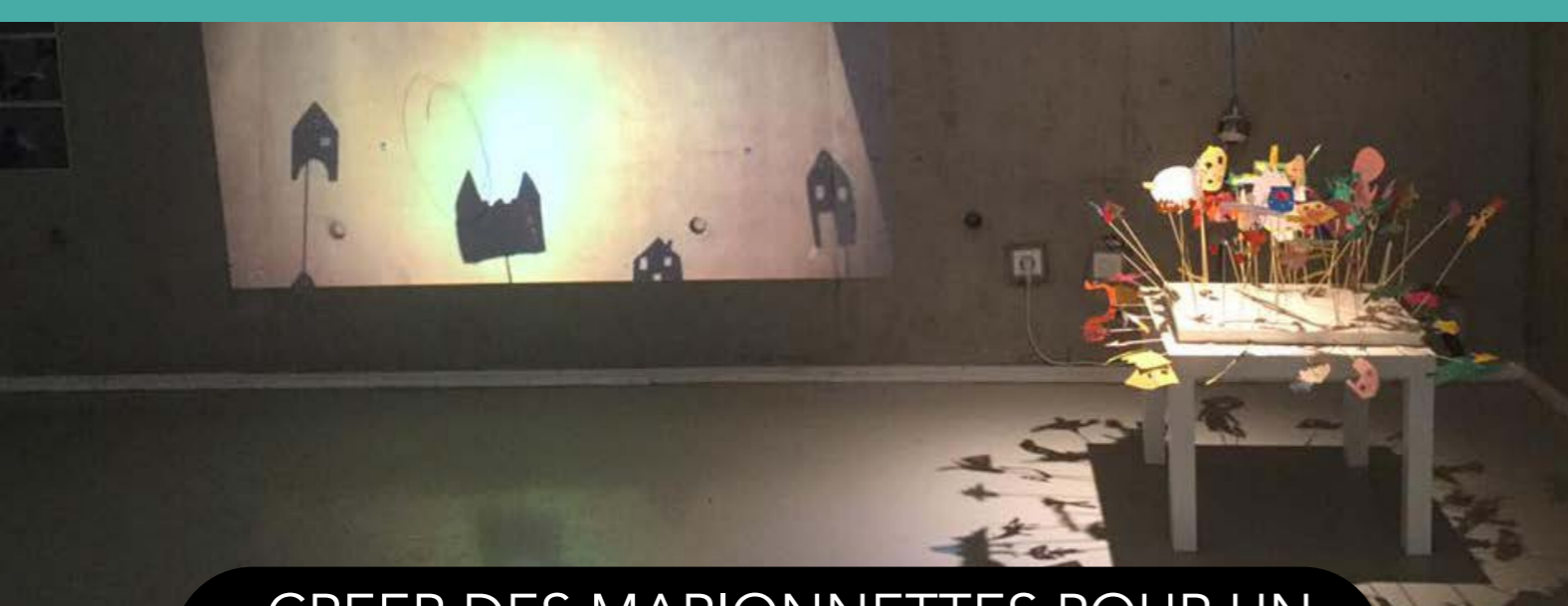
FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :
Papier aquarelle 200g / crayon HB / papier calque / pinceaux 0000, pinceau 1, pinceau 2 pour l'aquarelle / encre de chine et aquarelle / Pierre ronde et lisse

DUREE CONSEILLEE

Une journée

En option : 5 jours



CREER DES MARIONNETTES POUR UN THEATRE D'OMBRES

ATELIER MASQUES ET LUNETTES MAGIQUES - 3D TRADITIONNELLE

SUGGESTION DE THEMES

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

OBJECTIFS

Créer un spectacle en théâtre d'ombres avec les mains et des marionnettes en papiers découpés

PROGRAMME

- le premier temps est consacré à la présentation de différents types de théâtres d'ombres traditionnels et contemporains dans le monde
- le deuxième temps est consacré à la réalisation pratique des marionnettes et à l'écriture du scénario de l'histoire
- une représentation pourra se faire en direct à la fin de l'atelier ou être filmée.

En option : travail sur la mise en scène sonore/ Travail plus poussé sur la narration et élaboration de marionnettes plus complexes

PUBLIC

Tous publics
à partir de 6 ans

FICHE TECHNIQUE

MATERIEL REQUIS :
Papiers épais / grands cartons / ciseaux / rondoïdes colorés / baguettes en bois / un écran ou un tissu blanc / Une lampe puissante ou un vidéoprojecteur /

DUREE CONSEILLEE

Une journée
En option : 4 jours

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

DUREE CONSEILLEE

Une demi-journée
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.
- l'ensemble du groupe produit une représentation devant un public

En option : travail sur un texte plus long

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

L'ÉQUIPE CRÉATIVE





CÉCILE PALUSINSKI

Elle effectue une partie de son parcours en galerie d'art où elle collabore avec des collectivités publiques et des structures privées. Depuis 2009, elle est présidente de l'association La Plume de Paon qui œuvre en faveur du développement du livre audio. À partir de 2010, elle intervient sur les enjeux du numérique dans le secteur culturel dans plusieurs grandes écoles et universités. En 2013, elle crée l'agence de formation et de conseil NUMERED CONSEIL dédiée aux professionnels de la culture confrontés à la mutation numérique. Elle est l'auteur de plusieurs ouvrages, dont des romans, des livres jeunesse, des essais, dont «le crowdfunding» paru aux PUF, et des projets transmedia (NORD SUD et Arbres Mondes).



JEAN-PAUL LE GOFF

Il a débuté dans la musique comme bassiste dans divers groupes de rock, avant d'étudier la contrebasse au conservatoire (section jazz) et la musique indienne avec un grand maître de Calcutta. Passionné depuis toujours de dessin, peinture et cinéma, il se dirige naturellement vers la composition de musique pour l'image. Également sound designer et réalisateur audio, il travaille depuis plusieurs années à la réalisation de podcasts et de livres audio.



OLIVIER GANGLOFF

Il est musicien multi instrumentiste, arrangeur et ingénieur du son. Il étudie la batterie dès son plus jeune âge et jouera ensuite sur plus de 500 concerts avec différentes formations, dont depuis 2018 avec le groupe de Lee Scratch Perry avec lequel il fait des tournées internationales. Il anime également des ateliers de création de podcasts et de lecture à voix haute en studio d'enregistrement.



SABA NIKNAM

Saba NIKNAM est une artiste née à Téhéran (Iran) en 1988. Elle est diplômée de la Haute École des Arts du Rhin de Strasbourg, où elle est basée, et a été lauréate du Prix Théophile Schuler. Son travail s'inspire des croyances, mythologies et rituels des différents peuples du monde. Elle est également influencée par les univers magiques et chamaniques, notamment chez les peuples mongols et de Sibérie. Ayant fait l'objet d'expositions à l'international (France, Suisse, Allemagne, Iran, Canada...), elle a travaillé avec le réalisateur Hamid Rahmanian sur un spectacle de théâtre d'ombres, «Song Of The North» qui sera présenté au musée du Quai Branly. Elle collabore avec le musée Iran Dolls and culture Museum, en collaboration avec le musée du Quai Branly sur la question des légendes ethniques et vêtements folkloriques d'Iran. En 2020, Saba Niknam s'est spécialisée dans les miniatures persanes grâce à la Prince's Foundation School of Traditional Arts de Londres.

www.behance.net/sabaraven

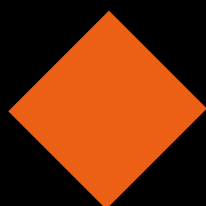


ELSA MROZIEWICZ

Elsa MROZIEWICZ est une artiste dont les œuvres nous invitent à se plonger dans des univers narratifs, oniriques et poétiques aux influences mythologiques. Elsa a créé de nombreux livres d'artiste animés et 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 États-Unis à New York à la Columbia University. Elsa a publié plusieurs livres jeunesse dont «Peek-a-Who !» et «Peek-a-who too !» chez Minedition qui ont reçu de nombreux prix et échos enthousiastes.

Elsa travaille également sur des films d'animation et des projets transmedia, avec une approche transversale des disciplines artistiques mêlant dessins, photographies, textile, textes, animation et numérique. Elle propose des workshops artistiques (Universités, centres culturels, musées...) et des formations professionnelles certifiées de Livres Pop-up.

www.elsamro.com/



Agence de formation et de conseil, Numered Conseil travaille au service des professionnels relevant du secteur culturel. À l'heure de l'avènement du numérique, elle leur propose des services permettant de répondre au mieux aux enjeux de demain.

Nous pouvons vous proposer un programme à la carte sur demande :

CONTACTS

Directrice : Cécile Palusinski

contact@numered.com

Tél. : 06 81 11 06 46

www.numered.com

NUMERED
CONSEIL