



Pauline Flajolet • pauline@artsetpublics.be • +32487527851 • [@stitchthevoid](https://www.instagram.com/stitchthevoid)

Présentation

Ces **ateliers** proposent aux **plus de 14 ans**, une **traversée** à la fois **artistique** et **ludique** au travers de **l'inconscient**.

Les participants, d'un **groupe de 10** maximum, seront amenés à **puiser** en leurs **images intérieures**, à **reconnaître** leurs **émotions** pour ensuite les **traduire** de manière **manuelle** et **numérique**.

Tout ceci dans un environnement **sans jugement** et où les **règles académiques** sont **déviées** au profit de **l'intuition brute** et le **laisser aller**.

Le **projet** s'étalera sur une période de **5 journées** qui seront ponctuées d'**activités** variées.

Nous verrons comment **extérioriser** nos **émotions** par le biais de **jeux de société**, de **jeux vidéo** et la **découverte d'artistes** pour développer l'**écriture** d'un **scénario**.

Les **participants** pourront alors **éveiller** ou **développer** leurs **potentiels artistiques**, **sensoriels**, **sonores** et **numériques** grâce à des **ateliers** prévus à cet effet.

Objectifs

- **Développement personnel par l'art et le jeu**
 - > Extérioriser autrement que par les mots
- **Éveiller et développer son potentiel créatif**
 - > Sensibiliser à l'histoire de l'art et au digital
- **Transmission & Collaboration**
 - > S'émanciper et tisser un lien social

Besoins

- **Structure d'accueil**
 - > Lieu d'hébergement des ateliers
- **Public jeune et curieux**
- **Matériel créatif**
 - > Recycler et récupérer des fournitures d'art
- **Soutien et partage**
 - > Développer le projet dans un sens commun

Déroulement • Jour 1

10h00 - 11h00

- **Faire connaissance**, se présenter et **réfléchir** sur le thème des **émotions** par le biais de **jeux de société** brise glace.
Ex: jeu de société Feelings, Blackstories, ...
- Mise en place de **règles** simples en **groupe**: **tolérance** et **respect**.

13h00 - 15h15

- **Séances** de **jeux vidéo** divers et variés: contemplatif, aventure, expressif, abstrait, indépendant, grand public, collaboratif.
> Casser les clichés tenaces sur les jeux vidéos & pousser l'inspiration.
- **Découverte** de jeux plus centrés sur les **troubles psychiques**, les **émotions** et sur l'**univers du textile**.

11h15 - 12h00

- Présentation d'**artistes textiles** et de **courants artistiques** via des dispositifs visuels.
Accent sur le **dadaïsme**, le **surréalisme**, l'**art brut** et le **fibre art**.
> Pistes d'inspirations, partages d'idées et réflexions.
- **Discussions** ouvertes, **débats**.
> Faire émerger un début de scénario, commencer une attribution des rôles.

15h30 - 17h00

- **Finaliser** le **scénario** et choix d'un **gabarit** préalablement réalisé sur **Construct 3**.
> Donner une structure et des directions pour le processus créatif à venir.
- **Attribution** des **rôles** de chaque **participant**.
> Cartes jeu de rôles: décors, personnages, objets, sons.

Esc+Press • Ateliers d'expression sans pression

Déroulement • Jour 2

10h00 - 11h00

- **Tour de table** : retour sur la veille, émotion du jour
- **Jeux pour révéler son potentiel créatif**
 - > Reconnaître les émotions dans les arts visuels
 - > Création de cadavre exquis en collage

11h15 - 12h00

- Intervenant: **Bon ou mauvais goût ?**
Présentation **orale** avec dispositifs **visuels**
 - > J'aime, J'aime pas: éviter de juger et généraliser.
- Intervenant: **Déconstruire les règles académiques**, les **idées reçues** sur l'esthétique et le réalisme.
 - > Inciter l'intuition et se détacher des codes.

13h00 - 15h00

- **Tournois** de jeux vidéo
 - > Retour sur ce qui a plu la veille & nouveautés.
- Découverte de **l'abstraction** et **l'intuition** dans le **textile**.
 - > Présentation d'artistes et de jeux utilisant la broderie, le fil et la fibre sous toutes ses formes.

15h15 - 17h00

- **Initiation** à la **broderie**, **l'art de la fibre** ainsi que la **peinture**, les **marqueurs**, le **collage** sur une **toile de tissu** ou chacun compose d'un espace **à soi** et **commun**
 - > Se laisser aller et lâcher prise.
- Composer en **collaboration** pour **créer en lien** avec le **scénario** des participants.
 - > Réflexion en groupe sur les futures créations en lien avec le thème choisi.

Esc+Press • Ateliers d'expression sans pression

Déroulement • Jour 3

10h00 - 11h00

- **Tour de table** : retour sur la veille, émotion du jour
- **Jeux pour révéler son potentiel sensoriel** :
 - > Toucher différentes textures, matières et écouter divers sons.
 - > Mettre des mots et des images sur des sensations.

13h00 - 15h00

- Découverte et **sélection** de **bruitages** et **musiques** en lien avec le scénario.
 - > Inspiration pour l'enregistrement à venir.
- **Création** des **bruitages** pour le jeu vidéo.
 - > Enregistrement, expérimentation sonore utilisant des matières et des objets.

11h15 - 12h00

- **Initiation** sommaire à l'**univers** du **son**. Présentation **orale** et **auditive** avec dispositifs **visuels**
 - > Vulgarisation, entrée en matière du vocabulaire
- Répertorier les effets sonores et la musique à intégrer au jeu vidéo.

15h15 - 17h00

- **Initiation** aux **techniques numériques** :
- L'outil **digital** dans la **création** artistique.
 - > Découverte du pixel art, liste de sites proposant des visuels graphiques prêts à l'utilisation dans Construct 3.
- Mettre en **mouvement** : découverte des bases de **l'animation**.
 - > Animer un personnage, un objet en fonction du scénario.

Déroulement • Jour 4

10h00 - 11h00

- **Tour de table** : retour sur la veille, émotion du jour
- **Regrouper les créations**
> Chaque participants selon son rôle répertorie ce qui a été créé au long des précédents jours.

11h15 - 12h00

- **Initiation à Construct 3: présentation et déconstruction** d'un jeu vidéo réalisé sur le logiciel.
- S'imprégner du **vocabulaire** et prendre ses repères.

13h00 - 15h00

- Découverte des **outils de base**, des **comportements**, des **événements** disponibles dans un jeu préconçu.
> Apprentissage de l'interface et des menus.
- **Exercices** pratiques sur le logiciel
> Comprendre la logique et se familiariser.

15h15 - 17h00

- **Incarnation** du **rôle** des participants.
- **Finition** des **créations** selon les **tâches** de chacun selon les **techniques** sélectionnées.
> Décors, Objets, Personnages, Sons
- **Préparation** du **contenu** à **numériser** selon l'avancement.

Déroulement • Jour 5

10h00 - 11h00

- **Tour de table** : retour sur la veille, émotion du jour
- **Mise au point** sur l'**avancement** du projet.
> Où est-ce qu'on en est ? Que reste t-il reste à faire ?

11h15 - 12h00

- **Organisation** des **dernières tâches** à réaliser.
> Partage des rôles selon le reste du contenu.
- **Commencer** la **numérisation**, prise de vue, lumière et perspective.
> Scanner ou Appareil photo.

13h00 - 15h00

- **Poursuite** de la **numérisation** et **retouches**.
> Ajuster le contenu sur Photoshop.
- **Commencer l'intégration** au logiciel **Construct** selon le **gabarit** choisi et modifié au préalable.
> Chaque participant selon son rôle vient intégrer sa création à l'interface du jeu vidéo.

15h15 - 17h00

- **Finition** du **jeu vidéo**
> Vérification des bugs, export du jeu
- **Test** du **jeu vidéo** si il est **terminé** dans les temps