

Comment exposer
les créations
numériques faites
en classe

**Cacher les
écrans !**

Cacher les écrans !

La mission principale de la Fabulerie est d'assister les jeunes générations dans la maîtrise des outils numériques et à aiguïser leurs soft skills (curiosité, esprit critique, coopération, autonomie). Pour ça nous travaillons avec des outils numériques mais pas uniquement. Nous promovons également une approche sensible du numérique qui emploie des stratégies très concrètes explicitées ci-après (feeling).

Les interfaces numériques ne sont ni poétiques ni avenantes. Nous cherchons à rendre l'univers numérique plus poétique dans nos productions. Ce n'est pas parce que c'est technologique que ça ne peut pas être beau ! La preuve en images :





Écrans dans des cadres au muséum d'histoire naturelle de Marseille.

**Rendre le numérique
poétique !**

Rendre le numérique poétique !

Pour rendre la présentation d'objets numériques plus poétique, nous utilisons deux grands axes :

Grâce au storytelling.

Dès lors que l'on est plongé dans une histoire, le médium utilisé pour raconter l'histoire s'efface. L'important devient la quête et sa résolution, les personnages, etc... C'est pourquoi nous travaillons nos médiations afin de les intégrer au cœur d'une histoire, les défis sont proposés par des personnages, et les résolutions de jeu donnent accès à du contenu caché. Nous nous appuyons sur les mécanismes de récompenses développés notamment dans les jeux vidéos pour engager les enfants et nous jouons sur l'arrivée d'éléments perturbateurs pour faire évoluer ces histoires et amener les enfants à résoudre des problèmes concrets.

Grâce à la scénographie plastique :

Nous pensons que si l'exposition génère l'émerveillement, les contenus numériques s'effacent au profit de l'histoire racontée. Nous avons listé ci-dessous quelques techniques plastiques qui pourront s'avérer utiles pour vos expositions numériques

Conseils globaux

- Il faut qu'il y en ai partout, que l'exposition utilise au maximum l'espace dans lequel elle se trouve. L'écrivain plasticien Hervé Tullet cite ce principe dans son exposition idéale.



*Une exposition idéale créée en suivant les instructions de Hervé Tullet :
<https://lexpoideale.com/fr/>*

- Plein de couleurs et de contraste
- Encourager la participation des publics par des interactions, par le jeu, par le parcours, sens de visite. Inviter le public à agir, actionner des interrupteurs, ouvrir une porte, etc.
- Tous les sens à l'affût : des choses à voir, à toucher, à attendre.



Carte interactive du Fabuleux musée

- Si possible apporter une attention particulière à l'éclairage. Du papier crépon sur une vitre peut donner une très jolie ambiance colorée. Un spot au milieu d'une pièce sombre attirera forcément l'œil.
- Le public laisse une trace de son passage. Un petit mot, un dessin, l'altération d'un objet.
- A la fin, tout le monde repart avec un petit souvenir, c'est ce qui permet à l'expérience de vivre dans les têtes.



Avec le "cartomaton", vous pouvez prendre une photo de vous-même intégrée dans un dessin. Grâce au projet "keep in touch", 80 enfants ont fait l'expérience de cet objet et se sont photographiés.

En plus de ces principes de bases, nous essayons d'effacer autant que possible les interfaces technologiques des téléphones et ordinateurs. Ci-dessous, quelques techniques utilisées par la Fabulerie pour camoufler les éléments digitaux :

- Le cadre écran. Une télévision ou une tablette est dissimulée derrière un cadre pour la transformer en tableau animé. La construction du cadre peut faire l'objet d'un atelier. (photo tableaux parlants, télé (fabuleux tutos, cadre) stop motion.

Apprenez à créer vos cadres écrans avec le tutoriel ci-après :

[Je veux mettre en scène un conte dans un tableau animé !](#)

A photograph showing several children in a classroom setting. They are seated at a white table, each with a tablet computer placed inside a gold-colored picture frame. The children are looking at the tablets, which display colorful, abstract digital art. One child in the foreground has her hands clasped together. The scene illustrates a modern educational activity where digital art is presented in a traditional art format.

Les stops motions créés par les enfants ont été intégrés à des cadres de peinture.



Télé-caillou par Paloma Rouiller

- Des boîtes pour les tablettes afin de les transformer en tableaux de bord, en livres interactifs, ou en compagnons de route. Elles peuvent être conçues à l'école, en papier mâché ou en carton par exemple.

- Gommer l'écran. En occultant les côtés d'un vidéo-projecteur au moyen de papier, il est possible d'obtenir des effets visuels très intéressants.



Projection d'un film avec effets spéciaux créé avec des adolescents. Le film est incrusté dans une fissure du mur pour donner l'impression qu'il se déroule dans la vie réelle.

Idées plastiques

- Camoufler une enceinte, utiliser un bouton pour déclencher du son.

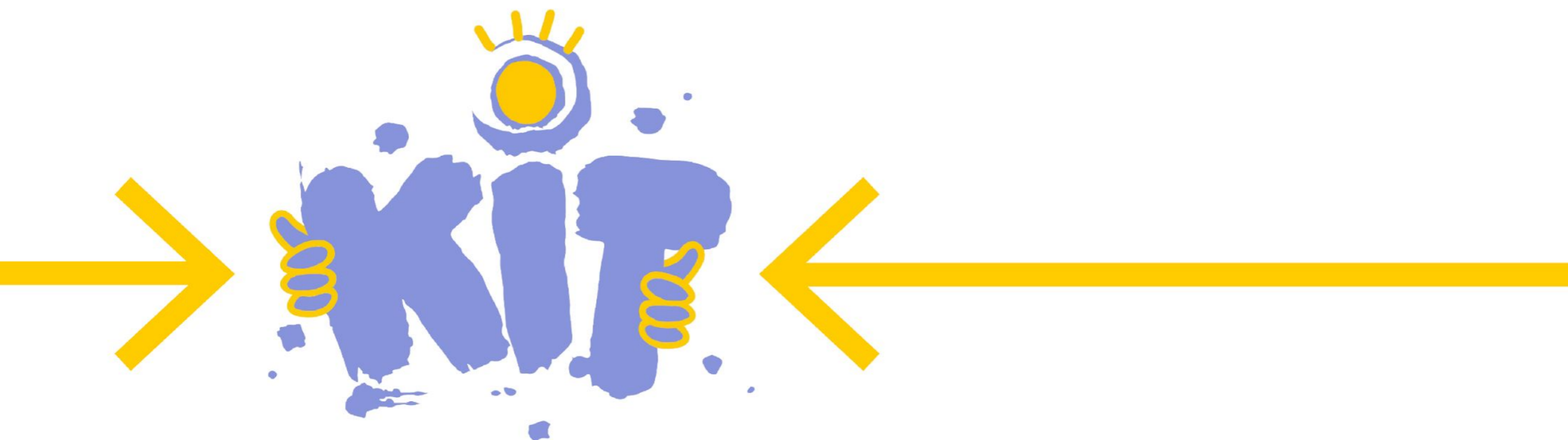


Fresque interactive, déclencher des sons en touchant les boutons



- Mettre en scène des éléments du quotidien ou au rebut (upcycling)

Le bureau interactif du museum de la Fabulerie



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.