

DÉROULÉ DE L'ATELIER

LA FABRIQUE DE CHIMÈRES

VitroGram et ses Folies Bestiaires s'invitent dans votre bibliothèque.
Participez à un atelier de création pour faire naître d'étranges créatures.
Une sélection de ces créations sera valorisée dans le cadre du festival VitroGram 2018.

PRÉCONISATIONS

. ORGANISATION

Atelier de 1h30
12 participants
Tout public, dès 8 ans

. MATÉRIEL ET RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Un ordinateur avec accès à internet pour se connecter au générateur
- Les fiches «Kit atelier» pour créer sa créature, à imprimer
- La liste de tous les animaux du générateur, à imprimer
- Petit matériel de dessin : feutres noirs
- Des feuilles blanches de brouillon
- Des livres animaliers en référence
- Un scanner

EN AMONT

. COMMUNIQUER

Communiquer sur la ou les date(s) du ou des atelier(s).
Pour se faire, il faut se rendre sur www.vitrogram.fr > kit atelier > imprimer les deux affiches pour annoncer l'atelier

. PRÉPARER

Préparer le matériel nécessaire à l'atelier ainsi que l'espace de travail.
Pour imprimer les différents documents il faut se rendre sur www.vitrogram.fr > kit atelier > imprimer le «Déroulé de l'atelier», les fiches «Kit atelier», la «Liste des animaux» du générateur.

1 - S'INSPIRER

. HISTOIRE

Expliquer le contexte.
Montrer la vidéo explicative du projet (page d'accueil).
Raconter l'histoire poétique des animaux qui se sont échappés des zoos, musées, livres, imaginaires. Ils se sont échappés pour aller danser sur la Canebière.

. INSPIRATION

Présenter les images de référence qui se trouvent sur la page «Inspiration».

[+] Il peut être intéressant de montrer et de mettre à disposition des livres ou magazines avec des photos ou des illustrations d'animaux. Le but est de donner d'autres supports de références visuelles aux participants.

2 - IMAGINER

. GÉNÉRATEUR

Lancer le «Générateur de créatures» pour obtenir deux animaux.

Penser à noter les nom des deux animaux obtenus sur la fiche «Kit atelier» avant de relancer le générateur pour le prochain participant.

Renouveler l'action pour chaque participant.

. NOM ET CARRACTÉRISTIQUES

Sur une fiche «Kit atelier», définir les trois caractéristiques de l'animal 1 et de l'animal 2 : type de peau / spécificité physique / trait de caractère.

À partir de ces éléments, trouver un nom et des caractéristiques à sa créature hybride.

[+] Bien réfléchir au nom de la chimère : pourquoi ce nom ? Pourquoi ce trait de caractère ? Peut-être prendre un moment pour en parler.

3 - TRANSFORMER

. CRÉATION

Hybridation des deux animaux pour créer sa créature hybride.

[+] Il peut être bien de passer par une étape de croquis, sur une feuille de brouillon à côté, avant de se lancer au propre.

Dans le cadre destiné à cet effet, sur la fiche «Kit atelier», dessiner sa créature.

Le dessin doit se faire au feutre noir, sans annotation.

Pour donner naissance à sa créature, il faut prendre en compte les caractéristiques qu'on lui a attribué auparavant.

[+] Il peut être intéressant de travail l'intérieur des animaux en motifs (poils, écailles, plumes, etc), si l'illustration s'y prête et si les participants en ont envie.

[+] Pour mieux se concentrer pendant la partie création, vous pouvez mettre un fond sonore comme des bruits de nature ou des chants d'oiseaux. Vous en trouverez plein sur internet.

4 - PARTAGER

. PRÉSENTER

Après que tous les participants aient fini de dessiner leur chimère, il peut être amusant que chacun la présente. En cachant la partie supérieure de la feuille, essayer de faire reconnaître aux autres quels sont les deux animaux qui ont servi de base à la chimère.

. ENVOI

Scanner sa fiche «Kit atelier» en haute résolution (300 dpi) puis l'envoyer sur la boîte aux lettres numérique : vitrogram@lafabulerie.com

. ÉCHANGER

Pensez à partager vos créatures hybrides sur les réseaux sociaux avec les hashtag #lesfoliesbestiaires #vitrogram #lafabulerie

Grâce à la mallette numérique et à la galerie de créatures, découvrez toutes les autres créatures hybrides qui ont été créées dans tous les ateliers.