

**PROGRAMME D'EXCELLENCE**

# **ART EN IMMERSION : CRÉATION NUMÉRIQUE ET INCLUSION**

Projet expérimental d'éducation artistique et culturelle développé par  
Culture pour l'Enfance et l'académie de Versailles



Crédit : Cyrille de la Motte Rouge

**2025 / 2026**

# SOMMAIRE

## **1. PREAMBULE : CULTURE POUR L'ENFANCE**

- La mission de Culture pour l'Enfance (CpE)
- Le programme national « Art en immersion »

## **2. LE PROGRAMME D'EXCELLENCE « ART EN IMMERSION : CRÉATION NUMÉRIQUE ET INCLUSION »**

- Présentation du projet
- Les objectifs du projet
- Descriptif du contenu du projet

## **3. LES ÉTAPES DU PROJET**

## **4. LE CALENDRIER PRÉVISIONNEL 25.26**

## **5. LES ACTEURS DU PROJET**

## **6. LES SOURCES DE FINANCEMENT DU PROJET**

# 1. PREAMBULE : CULTURE POUR L'ENFANCE

## La mission de Culture pour l'Enfance (CpE)

Culture pour l'Enfance est le premier acteur français dédié à l'accès à l'éducation culturelle et à la pratique des arts pour les jeunes et les enfants malades, en situation d'exclusion sociale ou de handicap. Chaque année, ce sont plus de 14 000 enfants de 5 à 18 ans (issus des quartiers prioritaires de la ville, scolarisés en réseau d'éducation prioritaire, bénéficiaires de structures sociales ou médico-sociales) qui participent à ses programmes d'EAC déployés en partenariat avec des lieux culturels d'exception et les acteurs du champ social, éducatif et médical. Structurés en plusieurs étapes grâce à l'intervention de nos médiatrices hors-les-murs, nos programmes constituent un vrai parcours créatif et pédagogique.

[Découvrir le site internet](#)

## Le programme national « Art en immersion » (AEI)

« Art en immersion » (AEI) est un dispositif national développé par Culture pour l'Enfance depuis 2018. Il s'appuie sur le potentiel de **l'art numérique immersif** comme vecteur de transmission. Structuré en plusieurs temps (ateliers avec activités pédagogiques et artistiques et visite immersive), nous avons repensé ce programme pour le dissocier de la découverte d'une exposition spécifique et approfondir la question de l'histoire des arts numériques. Notre objectif est de montrer aux enfants le potentiel du numérique comme outil de création en éveillant leur curiosité tout en favorisant les apprentissages. Ce travail est la suite logique après 3 ans d'expérimentation en partenariat avec l'académie de Versailles, via notre projet expérimental « Art en immersion : Création numérique et Inclusion ».

En février 2020, Culture pour l'Enfance a signé une convention cadre triennale de partenariat avec le **Ministère de l'Education nationale et de la Jeunesse** pour le développement du programme « Art en immersion ». Culture pour l'Enfance déploie le programme en partenariat avec les académies de Versailles, d'Aix-Marseille, de Montpellier et de Bordeaux. Chaque année en France, près de **9 000 enfants** âgés de 5 à 12 ans participent au programme.

[Page web du programme « Art en immersion » \(Île-de-France\)](#)

# 2. LE PROGRAMME D'EXCELLENCE

## « ART EN IMMERSION : CRÉATION NUMÉRIQUE ET INCLUSION »

### Présentation du projet

En 2022, Culture pour l'Enfance a souhaité aller au-delà des quatre étapes fondatrices du programme « Art en immersion » afin de **creuser davantage la notion d'arts numériques et de création** avec des élèves de primaire. C'est dans le cadre d'une collaboration étroite entre **Culture pour l'Enfance** et l'**académie de Versailles** telle que prévue dans la convention de partenariat en date du 9 juin 2022, que s'inscrit le **programme d'excellence « Art en immersion : Création numérique et Inclusion »**. Il sera ensuite déployé par Culture pour l'Enfance en partenariat avec l'académie d'Aix-Marseille (2022) et l'académie de Bordeaux (2023).

Un travail sur cet axe, encore non exploré en EAC, permet d'appréhender la création contemporaine dans ce qu'elle a de plus innovant. Parce que l'art numérique est interactif et participatif, il modifie profondément les liens qui préexistent entre l'auteur, l'œuvre et le spectateur. Il fait disparaître toute médiation extérieure au profit d'un contact immédiat, direct entre l'œuvre et le spectateur.

La période de pandémie a quant à elle inscrit le numérique au cœur du quotidien de l'élève, y compris dans les pratiques culturelles qui lui ont été proposées. Il s'agit alors de donner du sens à cette évolution et

d'interroger avec les élèves les notions d'artiste, d'art numérique immersif ainsi que la place du visiteur dans l'espace culturel, car l'immersion met les sens et le sensible au centre de la rencontre avec l'œuvre.

En 2025-26, en Île-de-France, « Art en immersion : Création numérique et Inclusion », c'est :

- ❖ **4 écoles** élémentaires et **8 classes** de l'académie de Versailles engagées ;
- ❖ **4 partenaires culturels** de territoire et **4 artistes** engagés dans le projet ;
- ❖ **30h de parcours**, dont au moins **15h de pratique artistique** avec un artiste intervenant ;
- ❖ Un parcours culturel varié dont la **visite** de l'exposition immersive à l'Atelier des Lumières et au 104 ;
- ❖ Un **prolongement pédagogique** du projet en classe et hors classe ;
- ❖ Une grande **restitution** à l'Atelier des Lumières.

[Découvrir la page web du projet « Art en immersion : Création numérique et Inclusion »](#)

### Les objectifs du projet

1. Interroger l'œuvre, sa réécriture et sa mise en scène dans un dispositif immersif ;
2. Inscrire la démarche de création de l'artiste dans le projet pédagogique au bénéfice des apprentissages et de l'inclusion à l'école ;
3. Développer des pratiques pédagogiques innovantes en interrogeant le processus de création numérique et immersive, qui engage des pratiques artistiques transversales et sensibles ;
4. Sensibiliser un collectif d'élèves à la création numérique ;
5. Développer le parcours culturel des élèves par le biais des expositions immersives de l'Atelier des Lumières et des partenariats de proximité.

### Descriptif du contenu du projet

La porte d'entrée du projet est la découverte d'une exposition immersive à l'Atelier des Lumières (Paris). Les élèves s'interrogent ensuite sur la création numérique par le biais de la pratique artistique et d'une sensibilisation aux arts numériques avec le partenaire culturel et les artistes proposés. Dans ce cadre, chaque partenaire culturel (Centre des Arts d'Enghien, Château Ephémère, SIANA et le Cube Garges) fait des propositions artistiques (proposition de l'artiste intervenant et des possibilités de sorties dans leurs murs) et co-construit le projet avec les équipes éducatives.

Un espace numérique de suivi, de ressources et de valorisation du projet sera créé pour chaque école. Les enseignants et partenaires porteurs du projet devront le compléter tout au long de l'année.

Une restitution générale en fin d'année dans la grande halle de l'Atelier des Lumières viendra valoriser l'ensemble des productions réalisées au cours de l'année.

[Découvrir la vidéo de présentation du projet](#)

### 3. LES ÉTAPES DU PROGRAMME

#### ● L'ACCOMPAGNEMENT

- La première rencontre (lancement du projet) est prévue pour le **mercredi 19 novembre 2025 de 14h à 17h** au Studio de l'Atelier des Lumières (38 rue Saint-Maur 75011 Paris) – *présence fortement recommandée* ;
- Plusieurs rencontres ou visio vont suivre dans le cadre de la coordination du projet.

#### ● LA MÉDIATION EN CLASSE ET L'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE – à réaliser avant les vacances d'hiver (avant le 21 février 2026)

- Deux ateliers par classe d'introduction aux arts numériques animés par une médiatrice de Culture pour l'Enfance (CpE) : lors de votre **inscription en ligne au projet** (obligatoire pour la participation au projet et à effectuer par les écoles sur la [page du projet Art en immersion](#) en janvier 2026), chaque école sélectionne la date de la visite à l'Atelier des Lumières. Afin de préparer cette visite, CpE organise la venue en classe d'une médiatrice de CpE pour **deux ateliers d'introduction aux arts numériques**. Chaque atelier dure **1h30**. En parallèle, CpE fournit à chaque classe un **kit** contenant le matériel nécessaire pour ces deux ateliers. Le kit étant offert et laissé à l'enseignant, celui-ci est incité à prolonger et approfondir le travail pédagogique avec les élèves durant et après les différentes étapes du projet.
- En parallèle, les conseillers pédagogiques de circonscription aident les enseignants dans l'articulation pédagogique des différentes étapes du projet.

#### ● LE PARCOURS CULTUREL DE L'ÉLÈVE

- Visite d'une structure culturelle parisienne en lien avec les arts numériques (½ journée) : la Biennale NémO des Arts Numériques au 104 en novembre/décembre 2025 ;
- Visite libre de l'exposition immersive à l'Atelier des Lumières en mars 2026 (durée de la visite **1h15**) ;
- Parcours sur la création numérique dans la structure culturelle du territoire de l'école : visite d'exposition, rencontres d'artistes... (à coconstruire avec la structure).

#### ● LA PRATIQUE ARTISTIQUE (15h PAR CLASSE) – à réaliser à partir du 9 mars jusqu'au 11 mai

- **15h** par classe d'ateliers de création numérique avec un artiste proposé par la structure culturelle du territoire de l'école (calendrier des ateliers à fixer avec l'artiste).

**N.B. :** Les artistes doivent prévoir un temps pour la post-production, en sachant que la création numérique doit être prête pour le test du 18 mai à l'Atelier des Lumières.

#### ● LA RESTITUTION – Mardi 16 juin 2026 matin

Restitution à l'Atelier des Lumières pour valoriser les productions des élèves. Évènement réunissant l'ensemble des acteurs du projet et des partenaires.

En vue de la restitution, les enseignants devront prévoir :

- La transmission des éléments (transfert de fichiers en HD à Culture pour l'Enfance avant le 7 mai) ;
- La préparation **d'interventions des élèves** lors de ce temps (prise de parole en public, présentation des artistes par les élèves, présentation de la création numérique, des étapes du projet, de la collaboration entre les élèves...).

En parallèle, une restitution peut être envisagée dans l'école ou la structure culturelle partenaire.

## ● L'ÉVALUATION

En cette 2<sup>ème</sup> année d'évaluation externe le chercheur Pierre Lignée, Responsable du Master Métiers de la scolarisation inclusive (INSPÉ de Paris - Sorbonne Université), va poursuivre son travail de recherche sur les mécanismes par lesquels la création artistique numérique peut :

- Influencer la dynamique inclusive et les perceptions de la (neuro)diversité au sein de classes participant à un projet d'éducation artistique et culturelle,
- Contribuer à créer un environnement pédagogique où la diversité est non seulement acceptée, mais également valorisée ;
- Améliorer les apprentissages, renforcer la cohésion de groupe et faire évoluer les perceptions des enseignants et des élèves quant à l'inclusion et à la neurodiversité.

Pierre Lignée sera susceptible de vous contacter, venir assister à différentes étapes du projet, vous questionner ou questionner les élèves sur votre expérience dans le cadre du projet.

## 4. CALENDRIER PRÉVISIONNEL 25.26

- ❖ **Septembre / Octobre** : prise de contact avec les structures culturelles, les artistes et les enseignants ;
- ❖ **19 novembre** : rencontre et lancement du programme de 14h à 17h au Studio de l'Atelier des Lumières ;
- ❖ **Judis 20, 27 novembre, 4 et 11 décembre** : visites à la biennale Nemo au 104 ;
- ❖ **Mars** : Visite de l'exposition à l'Atelier des Lumières ;
- ❖ **Mars > mi-mai** : ateliers de pratique artistique ;
- ❖ **8 avril de 14h à 17h** : comité opérationnel avec l'ensemble des parties prenantes du projet ;
- ❖ **7 mai** : date butoir envoi média pour la restitution (écoles) en HD, au format **horizontal 4:3** ;
- ❖ **13 mai** : point visio avec les écoles pour préparer la restitution ;
- ❖ **18 mai à 8h** : Test n°1 à l'Atelier des Lumières en présence des artistes ;
- ❖ **1<sup>er</sup> juin à 8h** : Test n°2 à l'Atelier des Lumières en présence des artistes ;
- ❖ **16 juin de 9h30 à 12h30** : restitution à l'Atelier des Lumières et bilan de l'année ;
- ❖ **Fin juin - début juillet** : Comité opérationnel - Bilan du projet / Point évaluation.

## LES ACTEURS DU PROJET

### Le pilotage du projet :

#### Culture pour l'Enfance :

Bianca Ciampolini – [bianca.ciampolini@culture-enfance.org](mailto:bianca.ciampolini@culture-enfance.org) | 01 53 77 21 34

Anne Weber – [anne.weber@culture-enfance.org](mailto:anne.weber@culture-enfance.org) | 01 56 59 92 60

#### DAAC Versailles

Emmanuelle Alaterre – [emmanuelle-emil.alaterre@ac-versailles.fr](mailto:emmanuelle-emil.alaterre@ac-versailles.fr) | 01 39 23 61 31

### Les partenaires culturels :

- Centre des arts d'Enghien / Véronique Hulin
- Cube Garges / Léa Rekouane
- SIANA / Elisa Barrès
- Château Ephémère / Clara Douet

### Les écoles :

- École élémentaire Nicolas Jacques Conté (EVRY)
- École élémentaire Robert Surcouf (CARRIERES-SOUS-POISSY)
- École élémentaire Anatole France (GARGES-LÈS-GONESSE)
- École élémentaire Raymond Poincaré (DEUIL-LA-BARRE)

## 5. LES SOURCES DE FINANCEMENT DU PROJET

### Culture pour l'Enfance

Le projet est porté par Culture pour l'Enfance (CpE). En s'appuyant sur le mécénat obtenu dans le cadre du programme « Art en immersion », CpE finance la plupart des coûts du projet (liste non exhaustive) :

- Conception, fabrication et envoi des **kits pédagogiques et artistiques**, conçus autour de l'exposition présentée à l'Atelier des Lumières ;
- Les **ateliers pédagogiques et créatifs** animés par une médiatrice culturelle de CpE ;
- **10h d'ateliers de pratique artistique** pour chacune des classes engagées dans le projet ;
- La **billetterie pour les visites de l'exposition à l'Atelier des Lumières et des autres lieux culturels** pour les élèves et leurs accompagnateurs ;
- Le **transport** des classes : si besoin, Culture pour l'Enfance peut prendre en charge jusqu'à 3 allers-retours en car à Paris (1 pour la visite de la Biennale NEMO au 104 en novembre 2025, 1 pour la visite de l'Atelier des Lumières et 1 pour la restitution à l'Atelier des Lumières).

Pour rappel : nos ressources restent limitées, et il est important de les mobiliser avec discernement. C'est pourquoi, nous vous remercions d'envisager l'option des transports en commun, lorsque c'est possible. Par ailleurs, nous vous remercions de systématiquement comparer plusieurs offres lorsque vous sollicitez des devis de car. Obtenir 2 à 3 devis permettrait de choisir la solution la plus économique et de préserver notre enveloppe globale.

#### Modalités de réservation des cars :

Chaque école s'occupe de faire la réservation des cars et le lien avec le transporteur. Le devis doit être au nom du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance (5 rue Catherine de la Rochefoucauld 75009 Paris) et envoyé à [bianca.ciampolini@culture-enfance.com](mailto:bianca.ciampolini@culture-enfance.com), ainsi que les factures correspondantes.

- Les frais pour l'organisation de la **restitution** (privatisation de l'Atelier des Lumières, technique, accueil café...).

### L'académie de Versailles

- **5h** par classe de pratique artistique sont financées par l'académie.

### Les écoles (optionnel)

Si elles le souhaitent, les écoles peuvent aller plus loin, en organisant des sorties ou ateliers supplémentaires en lien avec le projet.

## ANNEXE : PRESENTATION DES ARTISTES

### DYLAN COTE

"Monde Modelé" invite les élèves à explorer la rencontre entre matière physique et image numérique, au travers de la création d'un petit monde numérique imaginaire. L'idée est de proposer aux enfants de mettre en scène la vie sur une planète lointaine.

À partir de pâte à modeler, chaque élève réalisera de petites sculptures. Il pourra s'agir d'un personnage (un humanoïde, une créature monstrueuse, un animal sympathique...), d'un objet (moyen de transport, bâtiment, mobilier urbain...), d'un décor (une plante, un rocher, une montagne...). Les sculptures seront ensuite numérisées en 3D grâce au procédé de photogrammétrie. Il s'agit alors de prendre plusieurs photographies sous plusieurs angles de l'objet à numériser. Grâce à une application facile à prendre en main, les enfants pourront ensuite générer un objet 3D à partir de ces photos.

Ensemble, nous imaginerons comment répartir dans le monde imaginaire tous les éléments créés. Je créerai ensuite un univers 3D où je viendrais placer chaque sculpture des élèves, en fonction de ce que nous aurons imaginé ensemble. J'animerai alors une caméra virtuelle qui déambulera dans cet univers numérique, et dont résultera le film final.

Nous réaliserons ensuite une bande son via la création de bruitages. Les élèves seront invités découvrir l'enregistrement au travers de la captation de sons qui accompagneront chacune de leurs créations. Ensemble, nous explorerons la manipulation numérique du son (découpage, étirement, distorsion, écho, et autres effets). Cela formera donc la bande sonore du film final.

L'atelier interroge ainsi les frontières entre le fait main et le numérique, entre la création individuelle et collective, et entre le réel et l'imaginaire. Il cherche à montrer que le numérique peut prolonger le geste manuel et en amplifier la portée poétique. Il introduira également les élèves à la notion esthétique de « glitch ». Les sculptures seront imparfaites, car construites à la main puis numérisées, elles seront donc distordues, glitchées. C'est cette imperfection qui accentuera la portée sensible et ludique du projet, de par son aspect aléatoire et hybride.

Le film final projeté à l'Atelier des Lumières sera donc une œuvre collective représentant un monde né de la pluralité des imaginaires d'enfants venus d'horizons différents. Le spectateur sera invité à voyager à travers un monde fantastique, traversé de sons et de matières.

Dylan Cote est un artiste et designer basé à Paris. Il collabore étroitement avec des artistes musicaux avec qui il réalise des projets audiovisuels dans différents contextes. Il développe également une pratique artistique plus autonome au travers d'installations et de vidéo. Ses expérimentations sonores, qu'il instille dans plusieurs de ses créations, l'amènent à produire des live audiovisuels où il travaille parallèlement son et image.

Son travail a été présenté dans plusieurs institutions et événements internationaux liés aux arts visuels et numériques, tels que Mapping Festival, Nuit Blanche, Scopitone, iMAL, SAT Montréal, la Gaité Lyrique, galerie Suzanne Tarasiève, ]Interstice[ . Il est résident du label d'art visuel OYÉ. Ce dernier regroupe plusieurs artistes et designers autour de projets artistiques audiovisuels. Dylan Cote est également artiste résident au Sample, tiers-lieu culturel situé à Bagnolet.



## LUCILE HUJEUX

L'atelier « T'as déjà rêvé de... ? » invite les enfants à explorer tout le processus de création d'une oeuvre numérique immersive, depuis l'invention du récit jusqu'à la manipulation d'images projetées en temps réel. À travers l'imaginaire et le jeu ; la pratique de la caméra et du logiciel TouchDesigner, j'espère faire de cette création numérique une oeuvre adaptée aux enfants, sensible, rigolote et poétique, où chaque élève pourra trouver sa zone de confort au sein du processus, découvrir ses appétences et développer des compétences en création.

L'art numérique est souvent perçu comme froid ou trop technique ; ici, l'enjeu sera d'utiliser une technique aussi récente que TouchDesigner pour raconter une histoire inventée par les enfants. L'objectif est d'inscrire la pratique numérique dans une approche corporelle, émotionnelle et sensorielle. C'est ce qui m'intéresse particulièrement aujourd'hui dans mes réflexions artistiques : comment rendre une technique aussi froide que Touch designer, sensible et poétique.

TouchDesigner est un environnement visuel de programmation, utilisé dans les arts numériques pour créer des oeuvres interactives et immersives. Cela permettra aux enfants d'aborder des notions complexes (flux, réseau, interaction) de manière concrète et ludique. Il ne s'agit pas ici d'enseigner concrètement la technique, mais plutôt de montrer comment cet outil peut devenir un espace de jeu, d'expérimentation et de découvertes.

TouchDesigner permet en effet d'expérimenter des formes d'aléatoire et d'erreur : des images qui se déforment, des couleurs qui se dérèglent, des mouvements imprévus : ce qu'on appelle communément des glitches. Ces bugs visuels ne sont pas des fautes, mais des accidents créatifs. Ils rendent visible le fonctionnement du numérique, et montrent aux enfants que la création passe aussi par l'essai, l'erreur et la surprise. Travailler avec le bug, c'est introduire une esthétique de la fragilité et du vivant dans un univers technologique souvent perçu comme impérativement fonctionnel. Par ailleurs, cette esthétique glitchée peut facilement d'accorder avec le rêve, l'absurde des formes évoquées et la transformation d'une forme à une autre. Une autre dimension importante du projet est l'utilisation du point cloud (nuage de points), généré à partir d'une captation des corps en mouvement. Les enfants acceptant être filmés seront transformés numériquement en une silhouette lumineuse composée de milliers de points, qui se déplacera dans les paysages filmés. Cette visualisation du corps en lumière rend perceptible une autre forme de présence : immatérielle, mouvante, poétique. C'est aussi une manière d'aborder le numérique comme un espace d'incarnation et non de disparition. Ce projet a pour but de désacraliser la technologie et de la ramener à sa dimension humaine : une matière qu'on peut explorer, comprendre et transformer. Il veut aussi montrer que le numérique peut être un outil d'inclusion, de collaboration et d'expression personnelle.

Lucile Hujeux est artiste-chercheuse lilloise. Son travail interdisciplinaire navigue entre film, installation vidéo, arts numériques et littérature, explorant les potentialités esthétiques et politiques de l'enquête comme méthodologie artistique. Aujourd'hui, elle poursuit ses recherches en s'intéressant aux formes émergentes de narrations collectives dans les espaces virtuels, explorant comment les plateformes numériques redéfinissent les structures du récit et de la mémoire. Formée à l'école universitaire de recherche ArTeC en recherche-création, elle est titulaire d'un master et d'un DIU et se destine à une thèse explorant les Alternate Reality Games (ARG) comme dispositifs esthétiques et médiatiques capables de révéler les opacités de nos pratiques numériques. Son travail a été projeté et exposé à Paris aux Archives Nationales ; à Béton Salon ; à Louis Lumière ; à Montréal, à l'UQAM ; à New York au parc Diplo (Pont de Brooklyn) dans le cadre d'une bourse offerte par le Human Impact Institute ; et à Syros, en Grèce, dans le cadre de l'exposition MétaverCity.



## TOMEK JAROLIM

Pour le programme *Art en immersion*, qui se déroule avec des enfants, je souhaiterais tisser de nouvelles pistes autour du projet *Monochromes*, une série de promenades chromatiques urbaines filmées au smartphone et traitées à l'ordinateur afin d'en retrouver l'essence chromatique par le numérique.

Conçue comme une matière sensible et vivante, ce projet est un point de départ didactique pour des ateliers à la croisée de la recherche, de la création et de l'expérimentation, par une sensibilisation autour des pratiques numériques.

L'expérience de l'année passée a permis de pousser le projet vers de nouveaux horizons : en étendant cette pratique du monochrome en déambulation, le projet s'est transformé en un projet collaboratif, où les sensibilités de chacun-e ont ouvert la voie à un atlas poétique et une expérience joyeuse et généreuse.



Tomek Jarolim est artiste plasticien et designer d'interaction. Ses installations interrogent tant le statut du-de la regardeur-euse que le regardable lui-même, à travers une recherche sur la lumière numérique et la couleur du pixel. Ses pièces prennent la forme d'images génératives diffusées sur une large palette de dispositifs : écrans, smartphones, vidéoprojections, éditions, performances scéniques, ou directement sur les paupières.

Il expose *Invisibles* (2009) à la 14ème Biennale des jeunes créateur-trice-s d'Europe et de la Méditerranée à Skopje, qui lui permet d'aborder un travail sensoriel qu'il poursuit au sein du programme Diip d'Ensadlab, laboratoire de recherche des Arts Décoratifs. Depuis 2010, il développe des recherches concernant les lumières interactives, notamment avec *Fermer les yeux* (2012) et *Diffraction* (2012), présentés au Fabfest à la Gaîté Lyrique, *Random Series* (2014), *Afterglow* (2014) au Cmoda de Pékin, *Soleils* (2016) au Palais de Tokyo, ou *Continuum* (2017) à Ourcq Blanc.

Depuis 2015, il fait partie de l'équipe de Orbe en tant qu'artiste-designer. Les projets du collectif se concentrent sur la mobilité, la cartographie, les médias localisés et la ludification du paysage urbain. L'équipe est également à l'origine de Nodal.Studio, une plateforme de création en ligne.

Il rejoint l'Ésac — École supérieure d'art et de communication de Cambrai en 2021. Afin de multiplier les possibilités offertes pour les étudiant-e-s dans le champ du design graphique et l'interactivité, il partage ses compétences techniques et outils.

## VIRGINIE PREMER

Diplômée d'un master en philosophie et d'un master des Beaux-Arts, Virginie Premer devient rapidement infographiste pour la télévision régionale de Lille puis vidéaste pour la scénographie numérique de spectacle. Elle participe à la conception visuelle de plusieurs spectacles depuis 2014.

### **Inventer des espaces de connexion entre les différents tableaux, imaginer une vie dans et hors du cadre.**

Les élèves seront divisés en groupes, et chaque groupe aura en charge l'élaboration d'un ou de plusieurs tableaux (choisir le fond, le ou les personnages et ce qui s'y passent).

Puis ils devront réfléchir à "sortir" du cadre et inventer des connexions avec un autre tableau, à inventer une vie hors du cadre. Exemple :

- dans un cadre un personnage fait la cuisine ----> sortir du cadre----> amener un plat vers un autre personnage dans un autre cadre
- ou une casserole se renverse dans la cuisine ----> l'eau coule en dehors du cadre----> et pourquoi pas devient une rivière.

Le projet final sera donc des cadres animés (matérialisés/ délimités par du scotch (atelier des lumières) ou par des vrais cadres (Cda) dans lesquelles se raconte de brèves histoires, à la manière des cadres animés dans Harry Potter.

Pour ce projet on utilisera :

- L'ia pour créer des personnages et du décor
- Des outils simples d'animation pour animer nos éléments
- De la peinture numérique
- Du mapping pour "exposer" nos différents tableaux.

