

ABRACADABROL

Catalogue des animations



WWW.ABRACADABROL.BE

Abracadabrol c'est qui, c'est quoi ?

Abracadabrol c'est un projet autour de la création artistique, du graphisme, de l'animation et de la formation.

Derrière Abracadabrol, il y a moi, Lara, graphiste, photographe et philosophe de formation. Depuis plus de 10 ans j'anime des ateliers et des formations pour adultes et enfants autour des arts plastiques et du graphisme, notamment pour l'asbl MADE iN KiT à Bruxelles. Parallèlement aux animations, je mène un travail de graphiste pour le monde associatif, le monde culturel et les petites entreprises.

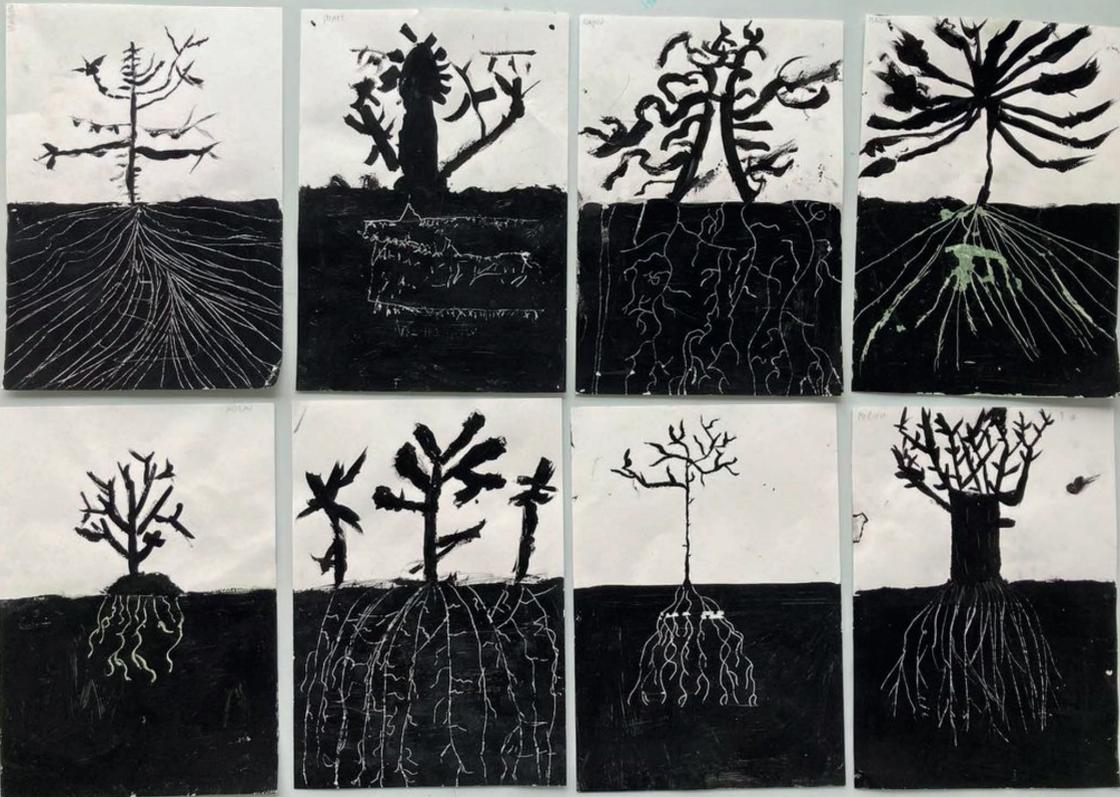
Amoureuse de la création, de l'image, des livres en général, pour les enfants en particulier, mon objectif à travers l'animation d'ateliers est de transmettre le plaisir de découvrir, de rêver, de lire et de créer mais aussi :

- de valoriser et désacraliser la démarche artistique en la rendant accessible à tous ;
- d'explorer des moyens d'expression autres que le langage en partageant mes pratiques artistiques de prédilection (photographie, impression manuelle, peinture, collage,...);
- d'expérimenter une méthode d'apprentissage faite d'allers et retours entre l'exploration sensorielle, intellectuelle et artistique (étonnement, curiosité, rencontre, partage, imagination et création) pour se sentir impliqué et mobiliser toutes ses ressources ;
- de partager avec les enfants et les adultes des moments privilégiés de création et arriver ensemble à des œuvres de qualité dont chacun sera fier ;
- d'amener à observer le quotidien avec d'autres yeux, se l'approprier, prendre confiance dans sa capacité d'expression et d'intervention dans le monde : être acteur par la création ;
- de concevoir l'imagination comme une ouverture aux possibles, un outil de réflexion qui permet de penser par-delà l'évidence.

CONTACT

Lara Denil
T 0498 64 35 96
bonjour@abracadabrol.be

WWW.ABRACADABROL.BE



Faune et flore : entre science et arts – 16h

Ce projet propose une approche mêlant intimement l'exploration scientifique et l'expérimentation de techniques artistiques.

À la manière des naturalistes, les enfants sont amenés à effectuer un travail :

- de "terrain" exploratoire de la faune et de la flore qui les entourent,
- de "laboratoire" (étudier, comparer, décrire),
- de "collection" (conserver, inventorier),
- de "préservation" (se soucier de la préservation des milieux naturels).

À partir du vivant, les enfants sont ensuite accompagnés dans la découverte et le développement d'une démarche artistique qui valorise les connaissances acquises et permet leur intégration, tout en mobilisant leur sensibilité, leurs émotions et leur imagination.

Un dialogue fertile s'installe entre les découvertes scientifiques et artistiques et permet aux enfants d'exprimer un lien original et sensible avec la nature.

Ce projet s'articule en 8 ateliers de 2h avec des enfants de 6 à 12 ans.



INTRODUCTION

> Atelier 1: Introduction du projet et exploration de la nature.

LE MONDE ANIMAL

> **Atelier 2 : Inventaire des animaux.**

Introduire le principe de classification et rechercher des traces de différentes espèces animales (insectes, rongeurs, oiseaux, etc.).

> **Atelier 3 : Bestiaire Légendaire.**

Exploiter différentes ressources artistiques pour alimenter une création imaginaire et inventer de nouveaux êtres hybrides et des créatures incroyables, en combinant les animaux entre eux.

> **Atelier 4 : Les oiseaux.**

Apprendre à reconnaître les espèces qui nous entourent (selon des critères observables tels que le plumage, les couleurs, la taille etc.) à l'aide de nos observations in situ et grâce à des manuels d'ornithologie et des albums jeunesse illustrés.



LA VIE DES ARBRES

> **Atelier 5 : Les arbres remarquables.**

Observation des éléments qui constituent un arbre, description minutieuse des diversités, identification des différentes essences.

> **Atelier 6 : Ode aux arbres centenaires**

Imaginer des histoires autour des arbres, des scènes ayant eu lieu à leur pied, illustrer des décors, le passage du temps et la mémoire.



LES PETITS VÉGÉTAUX

> Atelier 7: Récolte

Faire la récolte des feuilles d'arbres et de végétaux, s'initier à la reconnaissance des plantes et des essences grâce aux critères assimilés précédemment, découvrir les "mauvaises herbes" le long des trottoirs

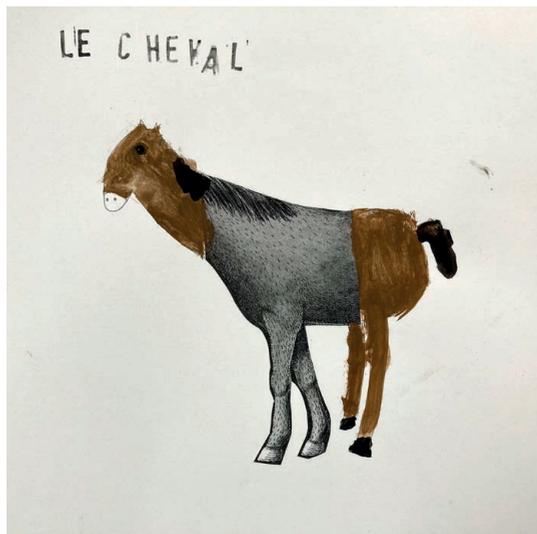
> Atelier 8: Herbarium d'artistes

Composer des nouveaux végétaux en associant différentes espèces et en garder une trace artistique.



OBJECTIFS

- Acquérir des connaissances scientifiques et les ancrer par le biais de l'acte artistique.
- Sensibiliser les enfants à la démarche naturaliste, à la biodiversité de leur environnement proche et à sa préservation.
- Offrir aux enfants les moyens artistiques d'exprimer leur lien particulier à la nature.
- Pratiquer une démarche artistique ancrée dans le quotidien.
- Découvrir et expérimenter de façon ludique des techniques artistiques et artisanales selon une approche graphique, manuelle et spatiale.
- Favoriser la créativité, l'imagination mais aussi la confiance en soi dans l'expression individuelle et le travail collectif.
- Expérimenter une forme d'apprentissage active à travers l'exploration sensorielle et la pratique artistique (imagination, création, curiosité et partage).
- Cheminer dans la pratique et l'expression artistiques.

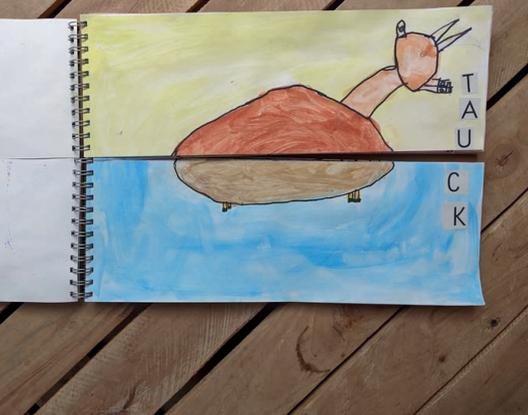




Le laboratoire du livre – 14h

Il en existe de tous les formats : des grands, des petits, des gros, des longs, des fins,... On le regarde, mais on sent aussi l'odeur de l'encre, on touche l'aspect lisse ou plutôt rugueux du papier, on écoute le bruit des pages qui tournent. Le livre, cet objet que l'on aborde avec nos différents sens, naît de la rencontre de différentes passions. Le laboratoire du livre propose un voyage de découverte, de lecture et de création dans le monde des albums jeunesse de la littérature belge.

À partir de la lecture d'une sélection de ces albums, choisis pour leur qualité, leur diversité de techniques d'illustration et de narration, le projet propose aux enfants de rêver des univers, d'imaginer des histoires, de créer des paysages, d'habiller des personnages, de choisir des papiers, d'imprimer des textes, de plier les pages et de coudre les reliures des livres qu'ils auront réalisés de A à Z.



Ce projet s'articule en 7 ateliers de 2h avec des enfants de 6 à 10 ans.

C'EST QUOI UN LIVRE ?

Exploration ludique de livres aux formes particulières

> Atelier 1 : lecture d'une sélection de livres et jeux de création autour des caractéristiques du livre (papier, couleurs, format, texte, illustration).

> Atelier 2 : réalisation d'un imagier collectif à partir de la découverte des mécanismes papier et de la création d'illustrations avec différentes techniques d'impression.

DU TEXTE À L'IMAGE

Création collective d'un livre illustré à partir d'un conte ou d'une fable

> Atelier 3 : lecture d'un conte ou d'une fable originale et de sa version revisitée, jeu de découpage des séquences à illustrer et réalisation d'un storyboard.

> Atelier 4 : imaginer et créer un contexte graphique, création des illustrations (peinture, papier découpé) et mise en page du texte et des images.



DE L'IMAGE AU TEXTE

Création d'un livre individuel à partir d'une image issue du vécu de l'enfant

> Atelier 5 : lecture d'albums dans lesquels l'imagination et le souvenir sont mis à l'honneur, travail graphique sur le thème de la collection à partir d'objets amenés par les enfants.

> Atelier 6 : exploration des thèmes personnels liés au souvenir et jeux d'écriture afin d'aboutir à une narration individuelle liée à un objet cher.



> Atelier 7: finitions des différents ouvrages (reliure, collage,...) et présentation des livres.

OBJECTIFS

- Découvrir et manipuler différents livres, observer les différents types d'illustration et de narration
- Sensibiliser à la dimension esthétique du livre et découvrir le travail de différents auteurs, illustrateurs et leurs œuvres littéraires.
- Pratiquer la lecture orale dans un cadre collectif bienveillant qui encourage l'expression, le plaisir et le partage.
- Découvrir et expérimenter différentes techniques de création liées au livre: illustration (aquarelle, gravure, collage, encre de chine, tampographie,...), jeux d'écriture, typographie, mise en page, pliage et reliure.
- Favoriser la créativité, l'imagination mais aussi la confiance en soi dans l'expression individuelle et le travail collectif.
- Se familiariser avec des techniques et un vocabulaire en lien avec les arts plastiques, graphiques et du monde du livre.
- Cheminer dans le devenir lecteur et dans le plaisir de lire.





Cabinet de Curiosités – 20h

En tissant des liens entre monde réel et imaginaire, l'objectif de ce projet est de constituer un espace dans lequel nous aurons recréé collectivement un petit monde fantastique. Entre art et nature, ce microcosme sera composé d'objets hétéroclites glanés ici et là, mais aussi d'objets confectionnés par les enfants. Les éléments issus de la vie quotidienne (école, quartier, famille) subiront une transformation au moyen de différents processus artistiques (photographie, collage, sculpture, dessin,...).

Imaginer et mettre en page des bestiaires fabuleux, photographier le présent et le rendre merveilleux, élaborer des herbiers de fleurs en papier... Nous rêverons le quotidien et mettrons en scène la nature !

Enfin, le tout sera rassemblé sous forme de collection, unique et inédite et rendue publique lors de l'exposition en fin de cycle.

L'objectif de cette création collaborative est de proposer aux enfants de réfléchir le monde avec d'autres yeux, de se l'approprier et de le transformer par un processus artistique.

Ce projet s'articule en 10 ateliers de 2h avec des enfants de 6 à 12 ans.

Exploration guidée & création spontanée

À l'instar des amateurs du 16^{ème} et 17^{ème} siècle, qui ont constitué leur collection de choses issues du monde tel qu'ils l'appréhendaient, les enfants seront amenés à prendre possession de leur environnement et de leur époque... Tels des explorateurs découvrant un nouveau monde, les enfants seront invités à collecter des traces de leur voyage: glanage d'éléments naturels et d'artefacts, récolte et catégorisation d'objets issus de leur quotidien, constitution d'un inventaire, réel ou imaginaire des objets trouvés, mise en relation de ces pratiques spontanées avec celles d'artistes accomplis (consultation de carnet de bord d'artistes, rencontre avec un artiste dans son processus de création).

Les démarches artistiques, les enjeux philosophiques et conceptuels du projet seront introduits pas à pas de manière ludique et expérimentale. Un des objectifs de cette étape sera de faire découvrir aux enfants le concept de catégorie (qu'est-ce qu'une catégorie? comment est-elle créée? les catégories sont-elles stables ou mouvantes?...) et les enjeux qui en découlent (création de paradigme, représentation du monde, stigmatisation,...)

> Atelier 1: Introduction - La récolte.

Découverte du Cabinet de Curiosités et de sa terminologie, mise en route de l'exploration et glanage d'objets de la nature.

> Atelier 2: Le carnet de bord.

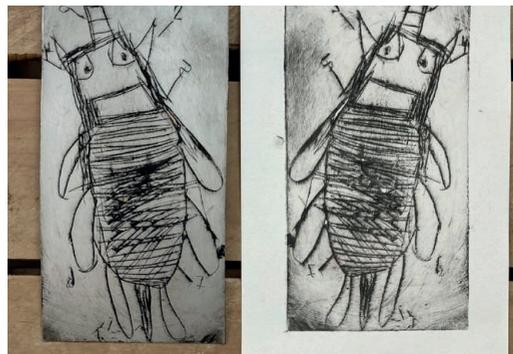
Confection et reliure d'un carnet de bord à alimenter tout le long du processus.



> Atelier 3: La collection.

Mise en commun et tri collectif des trouvailles et trésors, convenir ensemble de critères de classification des objets sélectionnés et les inventorier.

> Atelier 4: Rencontre avec un artiste.



il veut être glané dans... il a une amie à l'oreille
Il mesure 1,85 et il pèse des gens Il adore les yeux.
Il = 85 ans. Il pèse 85 kg.

De la création spontanée à la mise en place d'une démarche artistique articulée

Pour permettre aux enfants d'aller plus loin dans l'inventivité déployée et de mettre en forme petit-à-petit les fruits de leur exploration, le deuxième temps sera dédié à l'initiation des enfants à différentes techniques artistiques et artisanales. Les curiosités seront transformées en objet d'arts et la composition donnera un sens nouveau aux accumulations réalisées lors de la première étape.

Lors de cette étape, nous serons en permanence à la recherche de références artistiques inspirantes pour nourrir les réflexions et créations des différents groupes d'enfants. À la fin de cette étape, nous sortirons découvrir comment se construit une exposition et quelles sont les façons d'agencer des œuvres afin de raconter une histoire. Cette sortie sera également l'occasion d'aborder le fonctionnement et l'utilité d'un musée.

> Atelier 5: Rencontre avec l'imaginaire.

Constitution d'un bestiaire imaginaire

> Atelier 6: Sublimier le quotidien.

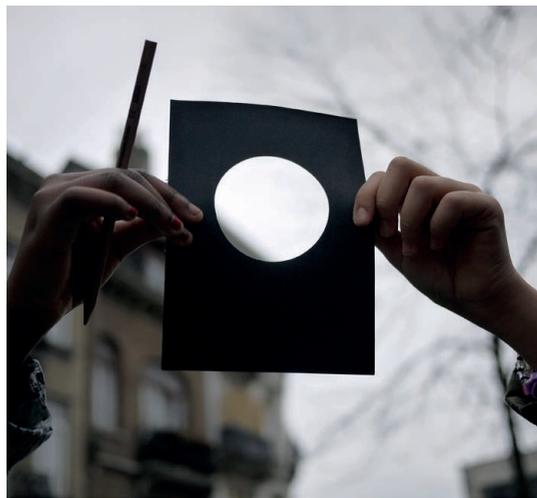
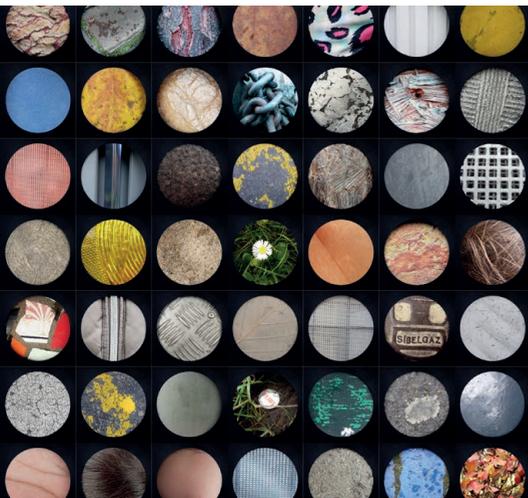
Travail photographique en série sur le quotidien.

> Atelier 7: Souvenir de terres inconnues.

Création d'une œuvre tridimensionnelle provenant d'un voyage très lointain

> Atelier 8: Visite d'une exposition

selon le calendrier en cours.





OBJECTIFS

- Découvrir différents concepts qui forgent notre rapport au monde: catégories, paradigme, stigmatisation et sensibiliser au processus de stigmatisation en réfléchissant les catégories.
- Découvrir ce qu'est un musée et comment se construisent les collections.
- Pratiquer une démarche artistique ancrée dans le quotidien.
- Prendre confiance dans ses capacités d'expression et d'intervention dans le monde: être acteur par la création.
- Découvrir et expérimenter de façon ludique des techniques artistiques et artisanales selon une approche graphique (photographie, dessin, impression, mise en page...), une approche manuelle (sculpture, reliure, origami, petite menuiserie) et une approche spatiale (installation, scénographie et signalétique).
- Expérimenter une forme d'apprentissage active à travers l'exploration sensorielle et la pratique artistique (imagination, création, curiosité et partage).
- Découvrir le travail d'artistes plasticiens contemporains et contextualiser les œuvres.
- Se familiariser avec des techniques et un vocabulaire en lien avec les arts plastiques, les cabinets de curiosités et les musées.
- Cheminer dans la pratique et l'expression artistiques.

Récit de voyage et traces

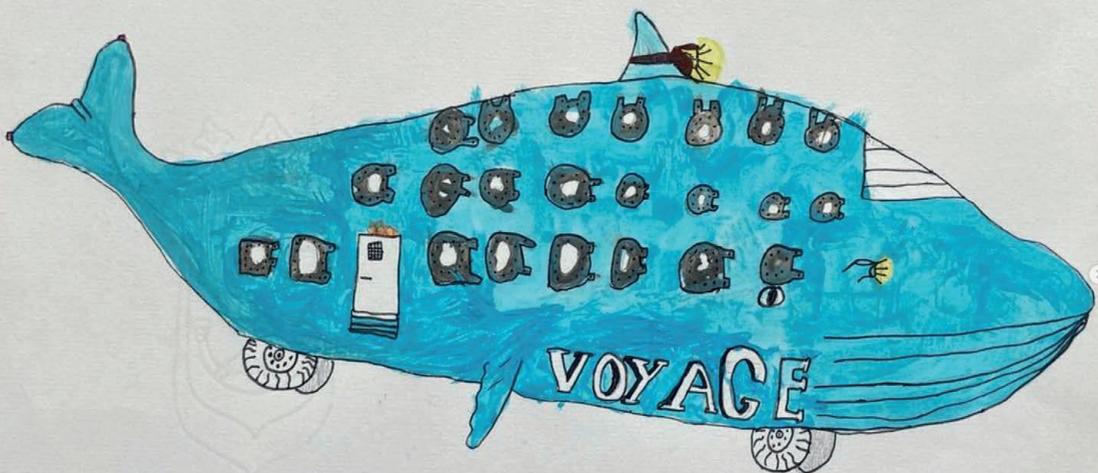
Pour présenter le travail accompli et raconter le voyage de manière collective, les dernières séances seront dédiées à la scénographie de l'exposition et à la mise en page d'un catalogue, véritable mémoire du projet.

> Atelier 9 : Interroger l'espace et construction d'un microcosme.

Mise en forme du cabinet collectif, scénographie, confection de présentoirs et rédaction de légendes, création des invitations, etc.

> Atelier 10 : Mise en place de l'exposition.

Présentation de l'ensemble de l'œuvre sous forme d'exposition rendant compte de tout le processus en amont.



Kamishibai:

Le rêve entre mythe, art et philosophie – 12h

Ce projet est un voyage collaboratif avec les enfants. Il prend son départ dans les pratiques philosophiques spontanées de l'enfant (questionnement métaphysique et étonnement) et un thème de la vie quotidienne qu'est le rêve. Il explore la résonance du rêve dans le mythe, dans les arts plastiques et visuels modernes et contemporains. Il tisse des liens entre la pensée et les sensations en concevant la création artistique comme expression et moteur de la pensée.

Ce projet aboutira à la réalisation d'un kamishibai « théâtre de papier », une sorte de théâtre ambulant, d'origine japonaise, qui permet de raconter une histoire en faisant défiler une série d'images dans un butai (le théâtre en lui-même). Ce kamishibai contera – en images – le voyage parcouru avec les enfants. Nous réaliserons le butai lors du premier atelier. La partie artistique des autres ateliers visera à créer les pages de cette histoire, en laissant pleine place à l'image. Ce travail sera alimenté par la découverte du travail de différents artistes modernes et contemporains et d'illustrateurs d'albums jeunesse.

Ce projet s'articule en 6 ateliers de 2h avec des enfants de 6 à 12 ans

> Atelier 1 : lecture et échange à partir d'une histoire sur le rêve et réalisation collective d'un butaï.

> Atelier 2 : découverte sous forme de petits jeux de différentes représentations du rêve dans l'art et questionnement sur le sens que l'artiste et l'œuvre donnent au thème.

> Atelier 3-4 : lecture de mythes et histoires sur le thème du rêve et expérimentations de techniques artistiques. Le processus de création sera nourri d'allers-retours entre la matière amenée par les enfants et le travail d'artistes professionnels.

> Atelier 5 : mise en commun des créations pour réaliser l'œuvre finale collective.

> Atelier 6 : présentation de l'histoire sous forme de Kamishibai.

OBJECTIFS

- Découvrir différents types de langages qui peuvent aborder par un angle différent une même thématique (mythologie, philosophie, art plastique,...). Découvrir le travail d'artistes plasticiens.
- Cheminer dans l'expression orale et formuler des questions à portée philosophique.
- Découvrir et expérimenter de façon ludique différentes techniques de création (aquarelle, gravure, collage, peinture, tampographie,...).
- Favoriser la créativité, l'imagination, mais aussi la confiance en soi dans l'expression individuelle et le travail collectif.
- Mélanger différents langages : expression française, expression corporelle et expression plastique.
- Se familiariser avec des techniques et un vocabulaire en lien avec les arts plastiques, la philosophie.



Ateliers découverte

ANIMATIONS TOUT PUBLIC 1 À 3 SÉANCES

Les ateliers en 1 séance sont des ateliers de découverte d'une technique. Les ateliers en trois séances permettent de découvrir, d'explorer la technique, de créer et de mettre en forme un petit objet que les participants peuvent emporter.

L'IMPRESSION DANS TOUS SES ÉTATS

Atelier de découverte et d'exploration de procédés d'impressions manuelles, ludiques et accessibles à tous les publics.

> Cyanotype

Expérimentez une technique d'impression très ancienne à la lumière du soleil : le cyanotype. Du papier, un peu de chimie, de la lumière, de l'eau et beaucoup de créativité sont les ingrédients de cette activité tout en nuances... de bleu !

> Legoprint

Plongez dans l'univers coloré et ludique des legos lors de notre animation d'impression originale ! À partir de la création de dessins et motifs avec des petites briques legos, nous explorerons une facette du monde de l'impression en produisant des œuvres uniques aux couleurs éclatantes.

> Tetrapack-o-gravure

Initiation à une technique de gravure facilement reproductible sur un coin de table de cuisine avec des matériaux du quotidien : la gravure sur tétrapack. Dessiner, graver, encrer, imprimer, répéter : découvrirez toutes les étapes de ce procédé accessible, aux résultats étonnants !



> Tampographie sauvage

Création et expérimentation d'impressions à partir de matériel récolté dans la nature (feuilles d'arbre, morceaux de bois, d'écorces), de patates, d'objets du quotidien, de tampons en mousse: puzzle d'insectes symétriques, fleurs sauvages, bestiaire imaginaire,... La seule limite de cet atelier: l'imagination!

> Impression textile

À partir de collage, de dessin issus tout droit de votre imagination la plus folle, venez créer un superbe motif que nous imprimerons sur un textile (t-shirt, tote-bag, casquette, tablier) avec la méthode du flockage.

LA FABRIQUE DU LIVRE

> Les carnets récup'

Initiation à une technique de reliure simple pour réaliser un petit carnet unique et personnalisé à partir de papiers recyclés et de récupération.

> Livre origami

Découvrez différentes techniques de pliage de papier pour réaliser des petits livres aux formes originales. Cette animation est parfaite pour développer la concentration, la dextérité et la créativité.

> Fanzine-jeux

À partir de pochoirs, de motifs et d'illustrations, venez imprimer, découper, personnaliser, illustrer et enfin assembler les pages d'un petit fanzine rempli d'activités créatives et ludiques.



Lara Denil
T 0498 64 35 96
bonjour@abracadabrol.be

WWW.ABRACADABROL.BE