

BookHoof présente

UN ATELIER BOOKHOOF

Le projet à but non lucratif «BookHoof» vise à créer des partenariats entre des illustrateurs et des auteurs bénévoles ainsi que des partenariats avec les élèves et les enseignants en classe. Les livres sont réalisés dans le cadre d'ateliers créatifs et mis en ligne gratuitement par bookhoof.org. Ils deviennent ainsi accessibles pour ceux qui n'ont pas les moyens financiers d'acheter des livres.

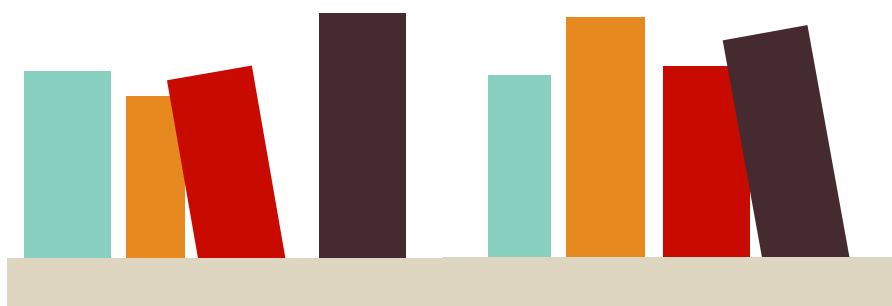
Le projet, soutenu par EnJeu [x], est le fruit d'une collaboration avec Culturati Factory, association spécialisée dans l'organisation d'ateliers et d'événements culturels, ainsi que la formation des personnes intéressées par l'organisation et la conduite d'ateliers.



BookHoof



**UNIVERSITÉ
RENNES 2**



Organisez votre propre atelier

En tant qu'animateur, vous participerez à la création d'un livre qui sera publié sur notre site web. Le projet peut paraître ambitieux et nécessite d'être bien préparé. Pour cette raison, nous vous proposons quelques conseils et pistes de travail faciles à suivre. Toutefois, notons qu'il est important que chaque atelier garde sa spécificité.

Quatre grandes étapes seront le fil conducteur qui vous aidera à organiser votre atelier de création de livre pour enfants:

Concevoir

personnalisez votre atelier, adaptez les instructions à votre démarche

Réaliser

installez un environnement créatif

Mettre en forme

à partir du logiciel Scribus, vous élaborez votre livre

Terminer

vous avez à disposition des outils pour apporter les dernières finitions



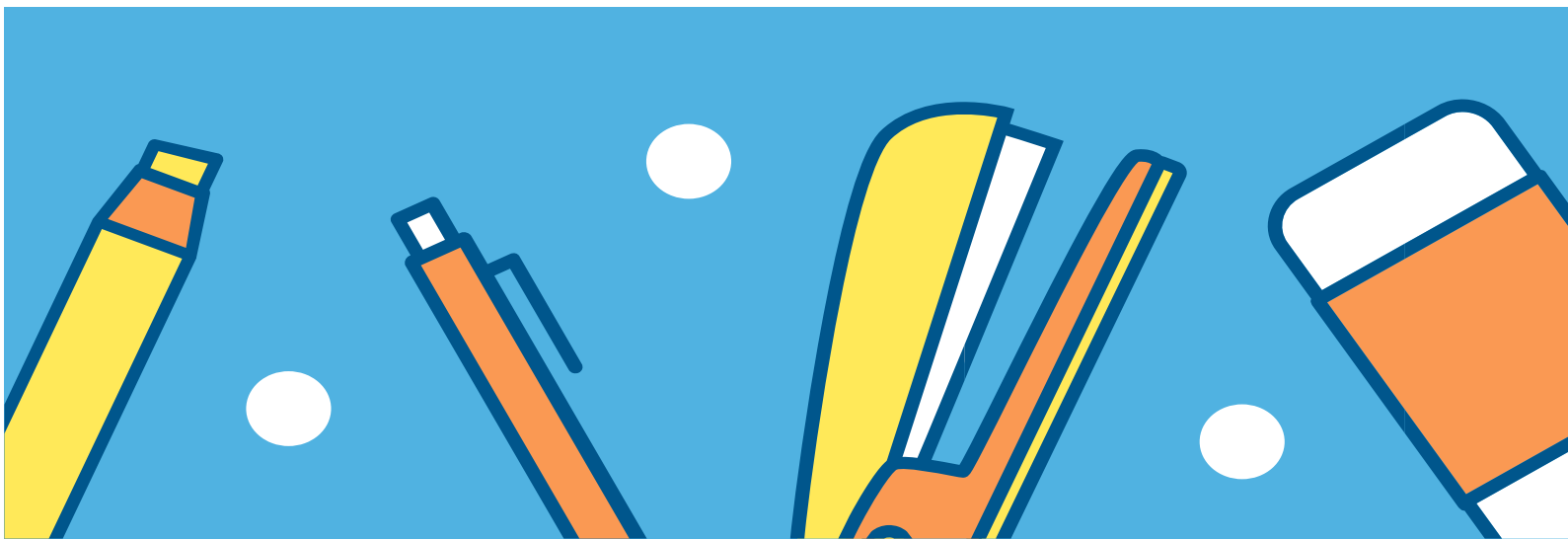
Concevoir

Nous vous proposons quelques lignes directrices pour organiser votre propre atelier, mais vous êtes libre bien sûr de les adapter et d'apporter toutes les modifications qui vous sembleront nécessaires selon votre projet. Vous pourrez ainsi compléter en ce sens le livret qui sera fourni aux participants pour qu'ils se préparent à l'atelier

Pour bien préparer votre atelier, vous devrez réfléchir à ce que vous devrez faire avant et pendant l'atelier.

Les éléments à prendre en compte dans la préparation de votre atelier :

- Le lieu : quel espace utiliserez-vous? Comment allez-vous l'organiser?
- Le discours : comment présenter de façon claire les consignes ? encourager les participants à se montrer créatifs ?
- Le matériel : quelles ressources allez-vous mettre à disposition des participants ? Comment ces derniers pourront-ils les utiliser? Par exemple, vous pourrez renvoyer les étudiants vers le site de BookHoof pour qu'ils puissent visualiser les livres déjà existants, ou leur fournir un lien vers une liste de mots courants en anglais pour en faciliter la lecture.



- L'accompagnement : faites le tour des différents groupes de participants, rendez-vous disponible et n'hésitez pas à aller solliciter les participants les plus réservés.
- La gestion du temps : marquez clairement les principales étapes du processus créatif. Et n'oubliez pas les temps de pause
- Les échanges : Souriez ! Soyez accessible ! Et surtout, encouragez les participants à échanger entre eux

Enfin, mettez-vous avant tout à la place des participants. Si vous étiez vous-même devant la page blanche, comment réagiriez-vous ? Quelles questions vous poseriez-vous ? En anticipant leurs questions, vous pourrez mieux y répondre.

A noter : avant de commencer l'atelier, vous devrez contacter un membre de l'équipe BookHoof qui vous enverra un lien pour télécharger la version finale de vos livres. Celle-ci devra répondre à un format de dossiers bien précis que nous aurons l'occasion d'évoquer plus loin et qui devra absolument être respecté.



Réaliser

Imaginer, c'est comme se retrouver brusquement dans l'obscurité : il faut attendre que le regard s'habitue, apprenne à discerner la multitude des détails.

- Imaginer, c'est comme se retrouver brusquement dans l'obscurité : il faut attendre
- que le regard s'habitue, apprenne à discerner la multitude des détails. Écrire une histoire n'est pas une entreprise facile pour tout le monde. Quelques outils seront utiles pour aider les participants à trouver de l'inspiration :

Discutez avec les participants pour mieux comprendre leur démarche créative et les aider le cas échéant à surmonter leurs difficultés. Dans votre travail de facilitateur, il est important d'avoir régulièrement un retour.

Encouragez aussi les équipes à discuter entre elles de leurs idées, peut-être à l'occasion d'une pause. En formulant leurs idées, elles gagneront ainsi en confiance et trouveront plus facilement les solutions aux éventuels problèmes rencontrés.

N'oubliez pas de faire des pauses, car il est difficile de rester concentré pendant de longues périodes et cela encouragera la discussion et contribuera au dynamisme de l'atelier.

À la fin de cette étape, vous aurez produit le texte du livre. Il vous restera maintenant à le mettre en forme.



Il est également important de créer un environnement propice pour que la créativité puisse émerger. N'hésitez pas à faire bouger les participants : quelques exercices physiques ou des exercices de respiration en début d'atelier peuvent contribuer à libérer l'esprit. Organisez la salle de manière à favoriser l'esprit collectif : par exemple, en plaçant les participants en cercle.

Il est toujours important de:

IMPROVISER

S'ADAPTER

SURMONTER



Mettre en Forme

Pour passer du texte à la version définitive du livre, vous utiliserez le logiciel Scribus.

Commencez par choisir le modèle de livre, en fonction du style de livre imaginé par les créateurs. Des modèles courants de livres pour enfants sont proposés.

Outre son contenu, le projet de livre devra également comporter un numéro ISBN et **les logos de BookHoof et de ses partenaires (notamment lors de coéditions)**. L'ensemble de ces éléments sera enregistré dans un seul et unique dossier.



Terminer

Pour faciliter le processus d'achèvement du livre, nous recommandons les outils suivants.

Plutôt que de choisir n'importe quelle plateforme en ligne (Dropbox, Google Drive), nous vous proposons d'utiliser le fichier Sharedocs mis à disposition. Les participants pourront y télécharger leurs œuvres une fois terminées, rassemblées dans un dossier compressé avec WinRAR ou Zip.

Ce dossier devra contenir les éléments suivants :

- Un sous-dossier avec toutes les images utilisées (PNG, JPG?)
- Un fichier texte (word, open office...) qui reprend l'histoire (si possible, indiquez également les polices que vous avez utilisées)
- Le fichier de projet Scribus (.sla) ou votre dossier d'assemblage InDesign
- Un fichier PDF créé avec le logiciel que vous avez utilisé pour l'édition (il servira de «capture d'écran» de votre travail, pour nous aider chez BookHoof à apporter éventuellement quelques ajustements avant de le mettre en ligne)



Images



Word Doc



Scribus File
(.sla)



PDF File

Une fois que vous aurez reçu et apporté la touche finale à tous les fichiers des participants, vous devrez les télécharger dans le dossier partagé dont le lien a été fourni. Attention, ce fichier doit être un fichier compressé et respecter strictement l'organisation précisée ci-dessus.

