



tntb.net

LES ATELIERS TNTB

___ PACK FILM SANS CAMÉRA
___ DATABENDING
___ FILM
___ GIFS ANIMÉS
___ LIGHT GRAFFITI
___ PAO LIBRE
___ PURE DATA
___ SCRATCH
___ SCREENSHOT
___ STOP MOTION
___ VIDEO
___ NON NON
___ PUCE RFID
___ ZOMBINATEUR

ATELIERS NUMÉRIQUES

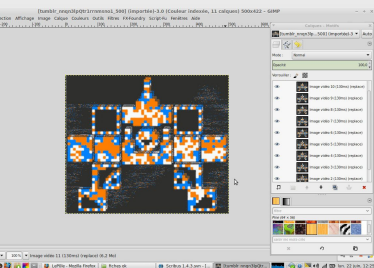
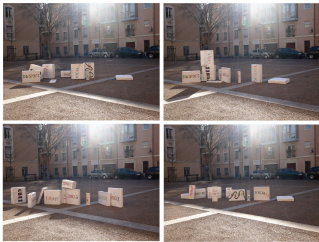
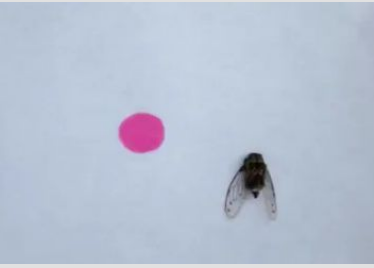


___ TIRAGES SÉRIGRAPHIQUE
___ CIRCUIT BENDING
___ AUTO EDITION
___ COLLAGE PARTY
___ INITIATION SÉRIGRAPHIE
___ ORIGAMI
___ PAPER TOYS
___ PIXEL ART
___ STREET ART

ATELIERS PLASTIQUES



ATELIER PACK FILM SANS CAMERA



- SCREENSHOT
- STOP MOTION
- GIF ANIMÉ

Voici 3 techniques pour réaliser des films mais sans caméra!!! Le Pack propose une initiation à ces 3 arts. Une journée de pleine production organisé en mini ateliers d'une heure. La dimension sonore sera abordée au fur et a mesure de chaque ateliers. Projection de films expérimentaux et montage de tous les fichiers réalisés dans la journée / restitution par une projection en clôture.



ATELIER PACK FILM SANS CAMERA

(OU ATELIERS OUVERTS SUR LA JOURNEE)

DUREE : 1 JOURNEE DE 10 A 18 ANS

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :

- = DIVERS APPAREILS PHOTO / ORDINATEURS
- = PAPIERS / CRAYONS / CARTONS / FEUTRES
- / CISEAUX / MAGAZINES...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

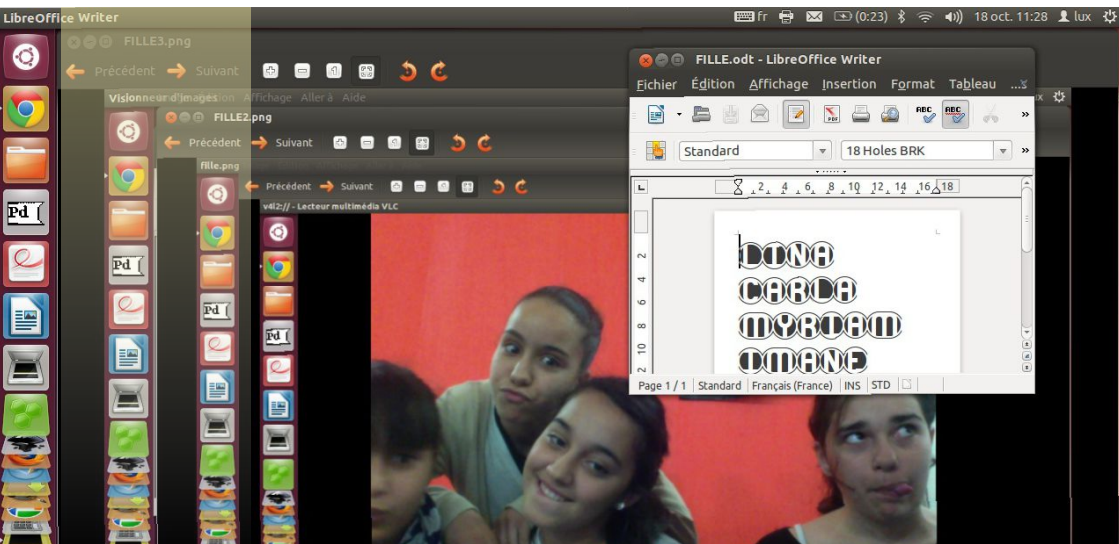
- = Approche du cinéma expérimental.
- = Utilisation de logiciels libres.
- = Création sous contraintes.
- = Efficacité et rapidité.
- = Travailler avec plusieurs médias.
- = Travailler en équipe.
- = Valorisation du travail par la projection.



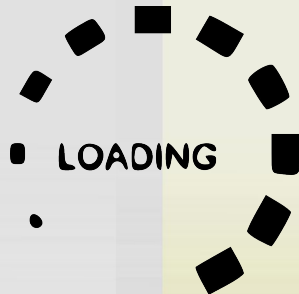
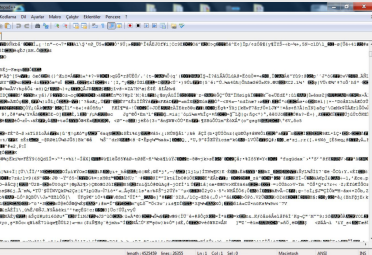
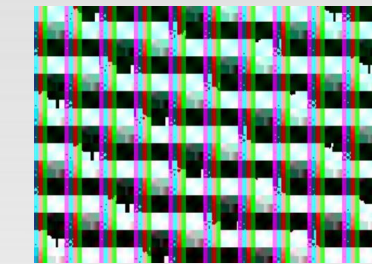
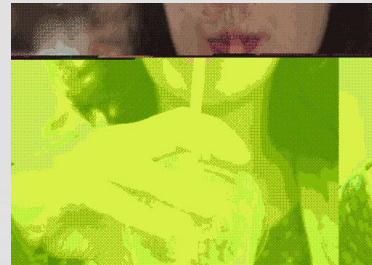
3 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier vidéo "film d'1 minutes" et "pocket film"
- _ Atelier Film



ATELIER DATA BENDING



l'erreur est un déchet dont la
Richesse est cachée
l'erreur source de création
l'erreur pour apprendre à utiliser les
machines autrement.

Les participants sont amenés à
découvrir ce qui se passe lorsqu'on
change un code dans un fichier.
Habituellement c'est le résultat d'une
mauvaise manipulation qui provoque ces
erreurs et déforme nos fichiers, ici,
nous les provoquerons volontairement
afin de comprendre ce qui se passe.

l'atelier d'écriture : En marge de
cette proposition, un travail
d'écriture autour du « portrait »
(voire auto portrait) pourra être mis
en place. L'écrit issu de ce travail
pourra être réutilisé dans le projet,
en servant de vecteur pour transformer,
déformer le fichier image original..



DURÉE : 1 SEANCE
DE 8 A 77 ANS
(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

ATELIER DATA BENDING

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEUR

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Aborder les bugs informatiques pour les comprendre, voire les apprivoiser.
- = Travailler autour de sa propre image, de sa construction et sa déconstruction. Question du portrait.
- = Aider les stagiaires à s'exprimer à travers les mots et la poésie en manipulant les textes binaires pour la réalisation d'oeuvres originales.
- = Travailler ensemble pour une exposition collective.
- = Valoriser les participants en exposant leur travail.
- = Transmettre nos valeurs liées à la machine et son utilisation.



1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Exposition du travail réalisé durant l'atelier "databending"
- _ Atelier GIF animé
- _ Atelier Screenshot

ATELIER FILM



L'atelier élabore des films, des réalisations textuelles, sonores ou multimédia, sous la houlette de David Lep01e. Destiné à des stagiaires de 7 à 77 ans, l'atelier a lieu généralement sur 1 semaine avec une présentation au public pour clôturer le stage. Il peut être organisé pour répondre à des appels à projets ou des appels à films.



BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = DIVERSES CAMÉRAS / APPAREILS PHOTO / ORDINATEURS
- = PAPIERS / CRAYONS / EXTRAS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Raconter une histoire
- = Savoir construire un scénario.
- = Réfléchir les situations, les images, les sons.
- = Apprendre à se servir du matériel de prise de vue et prise de son.
- = Apprendre à développer le regard critique.
- = S'enrichir de références filmiques et culturelles.
- = Appréhender le langage cinématographique.

2 intervenants

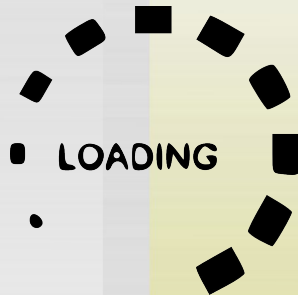
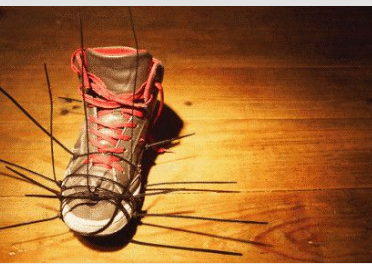
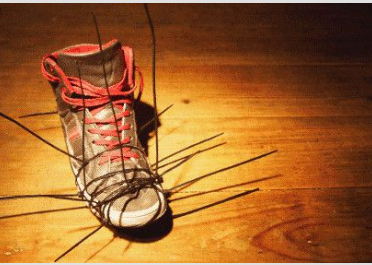
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier vidéo "film d'1 minute" et "pocket film"
- _ Atelier GIF animé
- _ Atelier Screenshot

DURÉE : 5 JOURS
DE 7 A 77 ANS



ATELIER ... GIFS ANIMES



Le GIF animé est un format d'image numérique permettant de réaliser de courtes animations tournant en boucle.

Véritable élément de la culture Internet, le GIF est très utilisé sur les réseaux sociaux pour partager des petites animations.

Comment sont-ils réalisés et comment faire son propre GIF animé ? Cet atelier vous donne les astuces et outils pour y arriver.



DUREE : 1 SEANCE
DE 10 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNEE)

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :

- = VIDEO-PROJCTEUR / ORDINATEUR /
- APPAREILS PHOTO

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Appréhender différents formats d'images informatiques.
- = Apprendre à construire du mouvement à partir d'images fixes.
- = Utiliser le logiciel libre GIMP.
- = Découvrir différentes techniques d'animations.
- = Amener le stagiaire à fabriquer son propre GIF / le publier.
- = Découverte des différents canaux de diffusion sur le net.
- = Apprendre à fabriquer des GIFS à partir de video.

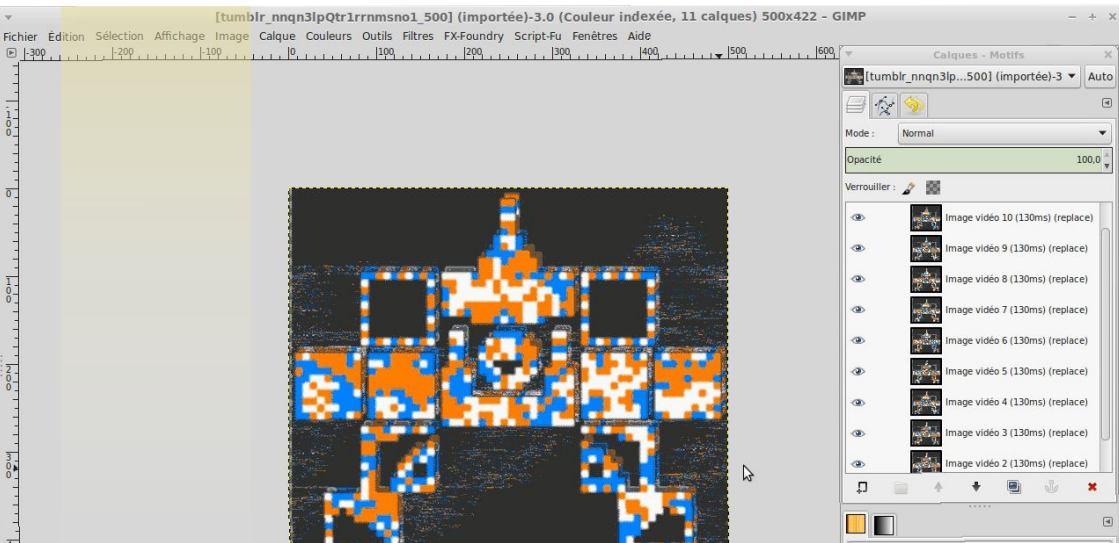


6 stagiaires par intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Pack atelier "film sans caméra"
- _ Atelier Stop Motion
- _ Atelier Screenshot

ATELIER
... GIFS
ANIMES



ATELIER LIGHT GRAFFITI



Le LIGHT GRAFFITI ou Light Painting est une technique de prise de vue photographique. Elle consiste à utiliser un temps d'exposition long dans un environnement sombre en y déplaçant une source de lumière ou en bougeant l'appareil photo. La photographie obtenue révèle alors toutes les traces lumineuses dues soit à l'exposition directe du capteur à la source lumineuse, soit aux objets éclairés.



DURÉE : 1 SEANCE
DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

ATELIER LIGHT GRAFFITI

BESOINS :

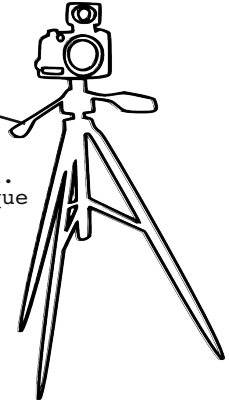
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
+ chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = APPAREILS PHOTO REFLEX : TREPIED
- = SOURCES DE LUMIÈRE DIVERSES
- = AUTRES ACCESSOIRES DE MISE EN SCÈNE
- = VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEUR

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

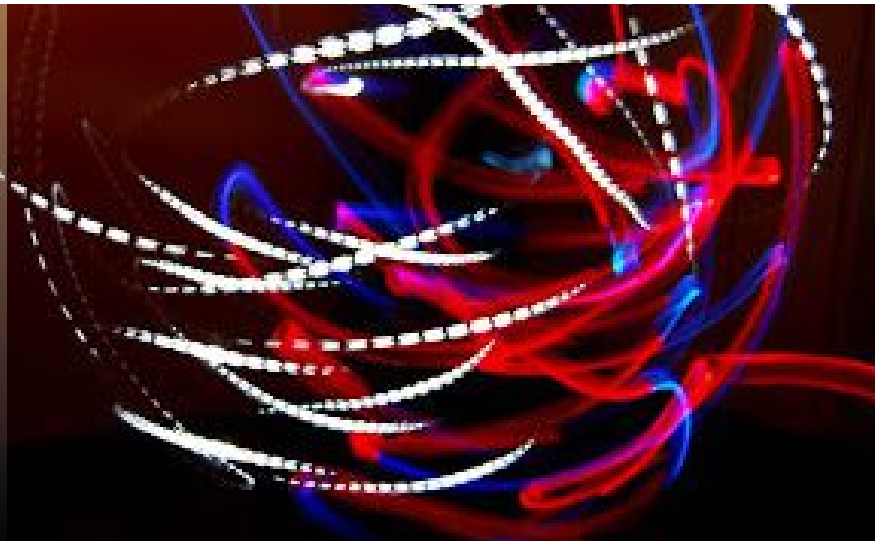
- = Créer des images originales en temps réel.
- = Mieux comprendre l'appareil photo numérique et ses principes, son fonctionnement.
- = Apprendre à dessiner avec la lumière.
- = Jouer avec le temps.
- = Penser les mouvements.
- = Favoriser l'imagination.



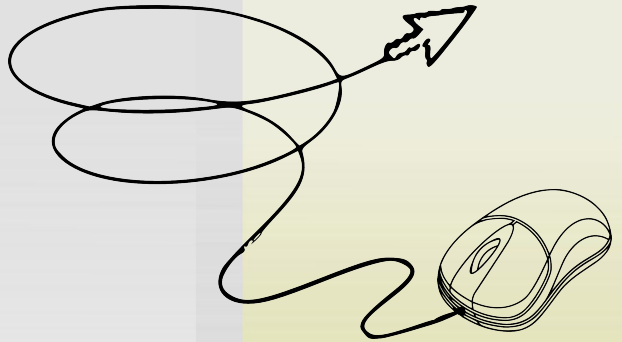
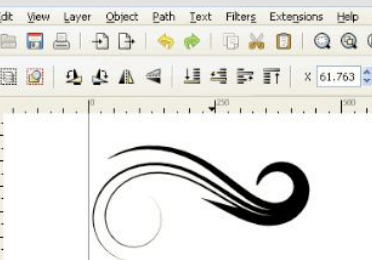
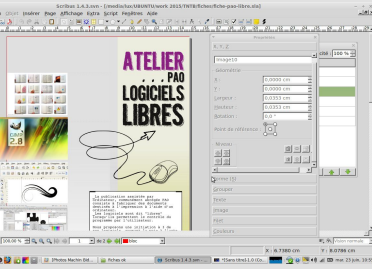
6 stagiaires pour 1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Pack atelier "film sans caméra"
- _ Atelier "stop motion", "GIF animé", "screenshot" ou "film".



ATELIER ... PAO LOGICIELS LIBRES



La publication assistée par Ordinateur, communément abrégée PAO consiste à fabriquer des documents destinés à l'impression à l'aide d'un ordinateur.

Les logiciels sont dit "libres" lorsqu'ils permettent le contrôle du programme par l'utilisateur.

Nous proposons une initiation à 3 de ses logiciels, ouvrant la voie à l'auto édition, à la création graphique et retouche photo.



DUREE : 1 SEANCE
DE 14 A 17 ANS

ATELIER
...
PAO
LOGICIELS
LIBRES

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEURS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Utiliser les logiciels libres.
- = Apprendre des techniques d'édition et de création.
- = Introduction à la fabrication de documents graphiques.
- = Comprendre quelques règles de mise en page.
- = Transmettre nos valeurs liées à LINUX et aux OS libres.

de
sign
is
intellig
ence
made
visu
al

2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

_ Atelier auto édition

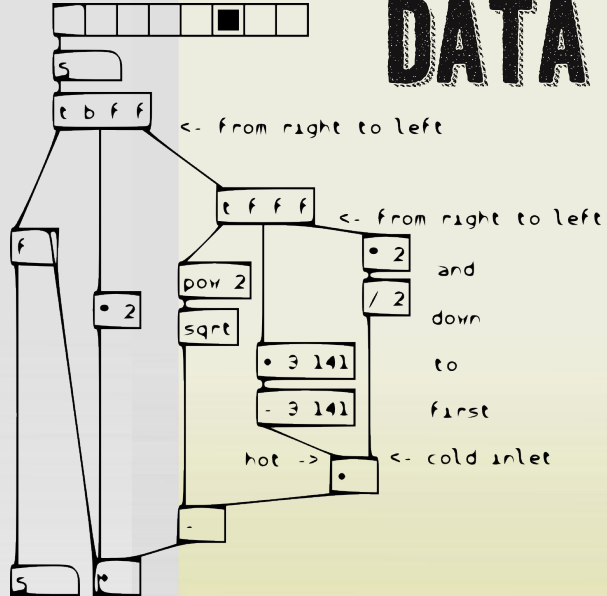
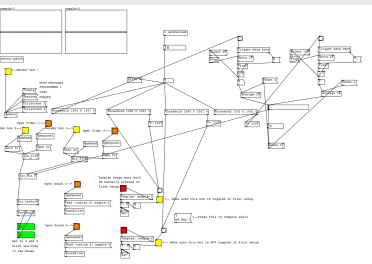
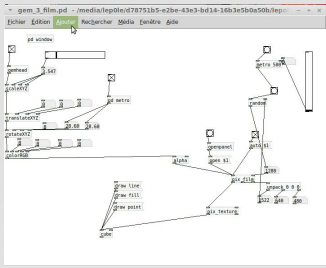
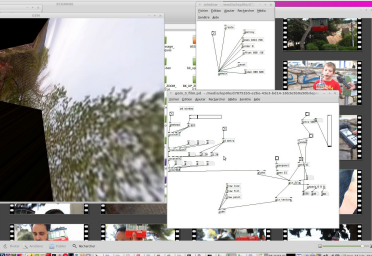
Horizontal lines for notes or content.

Horizontal lines for notes or content.

ATELIER

PATCH PURE DATA

DATA



PURE DATA est un logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel. Il permet également de gérer des signaux entrants dans l'ordinateur et de gérer des signaux sortants.

L'atelier proposé ici est une initiation à cet outil de création numérique.



DUREE : 1 SEANCE DE 15 A 77 ANS

BESOINS :

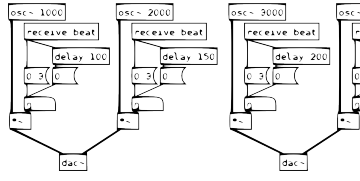
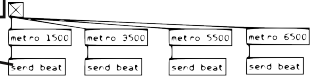
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :

- = VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEURS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

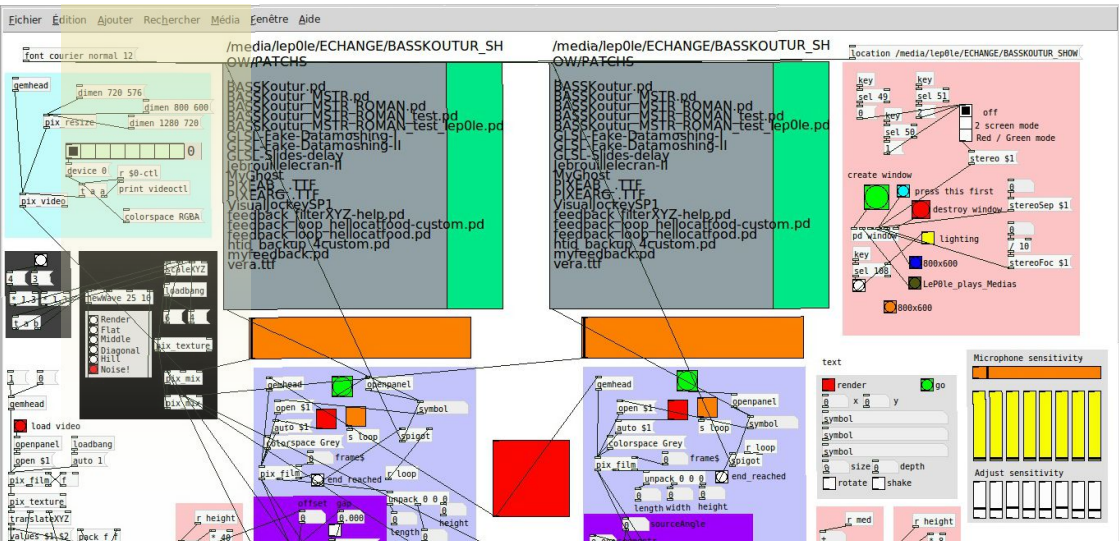
- = Apprendre à fabriquer ses propres outils-logiciels.
- = Approche de la programmation.
- = Apprendre à créer des systèmes interactifs.
- = Echanger / partager.
- = Transmettre nos valeurs liées aux arts numériques.



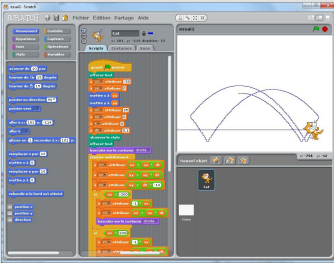
6 stagiaires pour 1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

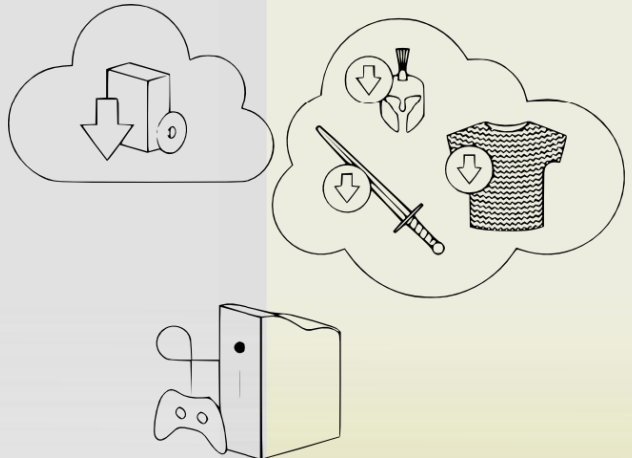
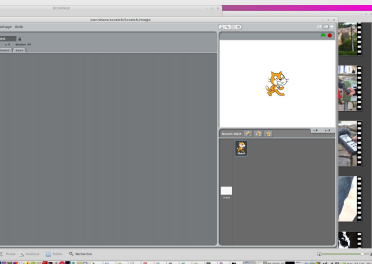
- _ Atelier PAO logiciels libres
- _ Atelier Circuit bending



ATELIER SCRATCH



SCRATCH



Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les élèves dès l'âge de 8 ans aux concepts de la programmation informatique.

Il repose sur une approche ludique algorithmique pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer. Scratch est une interface de programmation qui facilite la création d'histoires interactives, de dessins animés, de jeux, de compositions musicales et de simulations numériques.

L'idée est de proposer aux enfants de créer, avec notre aide, leur propre jeu vidéo. Cette initiation leur donnera les bases pour inventer mieux encore à la maison.



BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aides

MATERIEL APporté PAR NOS SOINS :

- = ORDINATEURS / CLES USB / RALLONGES / MULTIPRISESS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

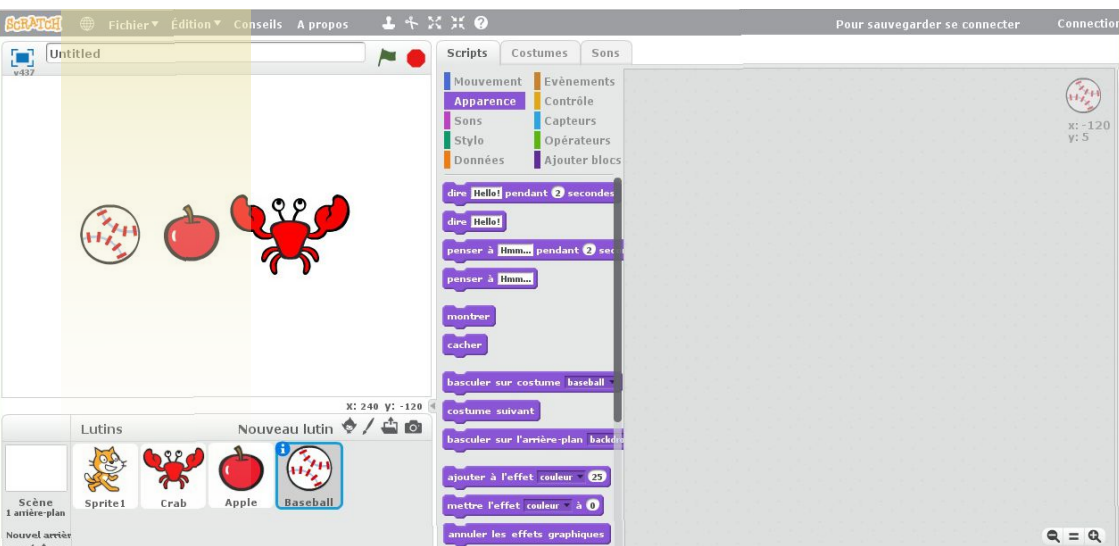
- = Approche simplifiée de la programmation informatique (notions de boucles, de causalités,...).
- = Se familiariser avec l'ordinateur.
- = Fabriquer son propre petit jeu video.
- = Chercher et comprendre de l'information sur le web.
- = Approche de processus interactifs.

1 intervenant

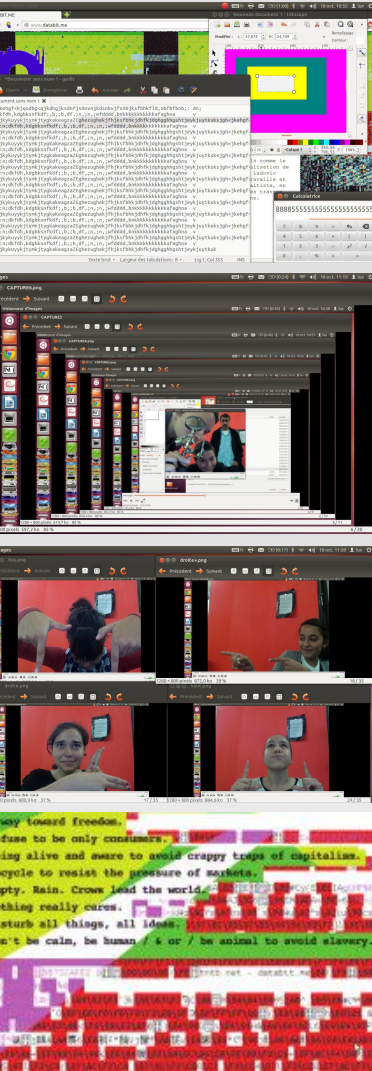
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier Databending
- _ Atelier GIF animé
- _ Atelier Screenshot

DURÉE : 3 SEANCES
DE 8 A 11 ANS



ATELIER SCREENSHOT



Le SCREENSHOT (ou capture d'écran) est une image dont le contenu est celui qui a été affiché à un instant donné sur un écran d'ordinateur, de télévision ou de tout autre dispositif d'affichage.

La plupart des systèmes informatiques graphiques modernes disposent d'une fonction permettant d'effectuer simplement cette opération. L'intérêt de cet atelier est donc de composer visuellement l'écran avant de capturer son image (image fixe, multiples ou capture video) de façon à créer des visuels intéressants et graphiques.



(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

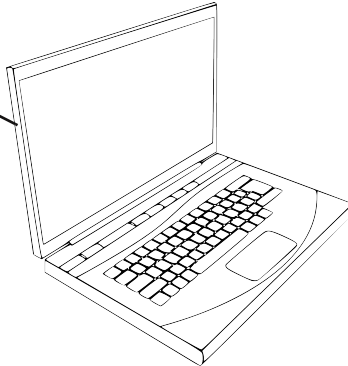
DURÉE : 1 SEANCE
DE 8 A 77 ANS

BESOINS :
= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
+ chaises
= ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
+ la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :
= VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEURS

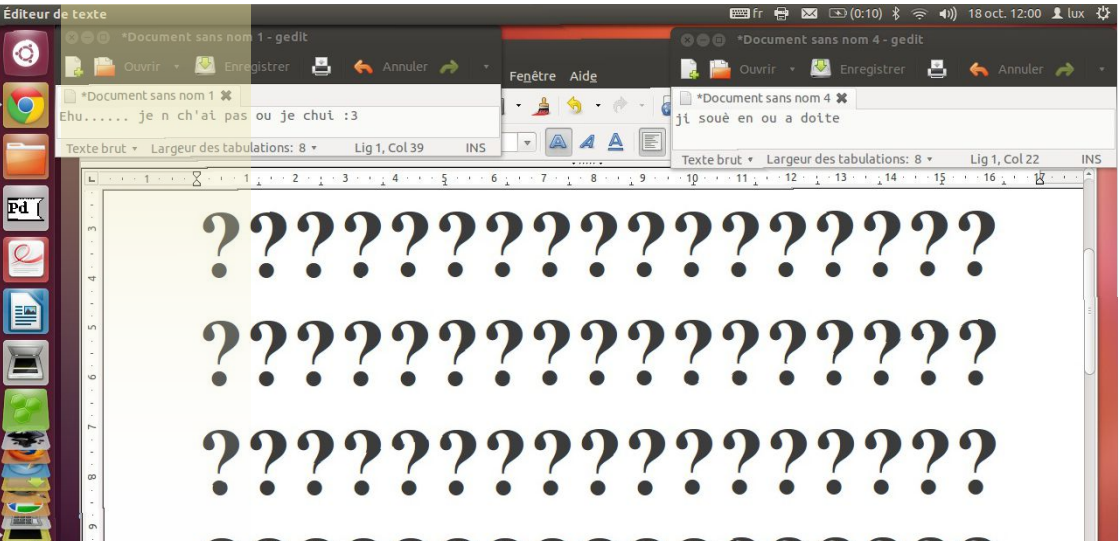
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Composer des images sur écran.
- = Utilisation de différentes méthodes de captures.
- = Se questionner sur le texte et son esthétique.
- = Documenter la scénographie de logiciels ou de l'OS.
- = Jouer avec les préférences système.
- = Mieux connaître son ordinateur.
- = Fabriquer des images originales.



6 stagiaires pour 1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :
_ Pack atelier "film sans caméra"
_ Atelier GIF animé



ATELIER STOP MOTION



Le STOP MOTION (ou animation image par Image) est une technique d'animation permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles.

Le concept est proche de celui du dessin animé. Entre chaque image (ici nous parlons de photographie), les objets ou personnages de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée. Il est alors possible de créer de courtes scénettes originales et amusantes (jeux visuels / effets spéciaux / ...).



DURÉE : 1 SEANCE (OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)
DE 5 A 77 ANS

**ATELIER
STOP
MOTION**

BESOINS :

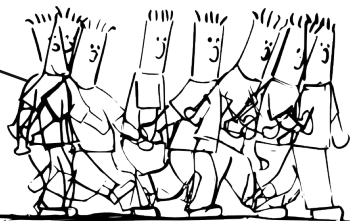
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE VIDE / MURS LIBRES

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = APPAREIL PHOTO / TREPIED
- = ÉLÉMENTS À ANIMER / CARTON / PAPIER /
- CISEAUX / FEUTRE
- = ORDINATEUR

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Découvrir une technique d'animation simple.
- = Penser un scénario / définir une narration.
- = Découvrir des esthétiques / techniques.
- = Créer des effets spéciaux (apparition / disparition / croissance / décroissance / vol...)
- = Approche du théâtre d'objets.



6 stagiaires pour 1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier PAO logiciels libres
- _ Atelier Circuit bending



ATELIER VIDEO



FILM D'1 MINUTE / POCKET FILM

Pour animer un événement, créer des médias, garder des traces... nous vous proposons ces différents ateliers vidéo pour la réalisation de courts métrages, fausses bandes annonces ou funky clip.

A VOUS DE CHOISIR

Ces différentes "techniques" de réalisation vidéo (outils, méthodes, durées, esthétiques, ...) permettent une adaptation facile, une attraction sur mesure à tous types de public / participants.



DURÉE : 1 SEANCE
DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

**ATELIER
VIDEO**

BESOINS :

= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
+ chaises

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

= DIVERSES CAMÉRAS / APPAREILS PHOTO /
SMARTPHONES / ORDINATEURS
= PAPIERS / CRAYONS / ACCESSOIRES



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

= Ecriture de mini scénarios.
= Développer l'imaginaire.
= Travailler collectivement.
= Rapidité / efficacité.
= Travailler sous la contrainte
du temps / unité du lieu.

3 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

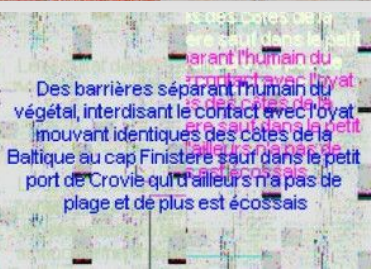
- _ Atelier Databending
- _ Atelier GIF animé
- _ Atelier Screenshot



ATELIER

NON

NON



ik pik epeke pik epe
-ik bou pik bou pik bou pi
-ik bo pik bo pik pik epeke pik epeke
pik epeke pik epeke pik bo pik bo pik
pik bo pik bo pik bo pik bo pik
-ik epeke pik arbe pik
bo pik bo arbe pik
-peke epeke pik bo pik
pik pikoutchu pikoutchu pikoutchu
pik bo bo pik
epeke bo bo pik bou bou arbe bo
pik bo bo arbe bo arbe pik bo pik
pik bo bo arbe bou piveur piveur piveur
bo pik bo pik pik bo pik bo bo
bo pikoutchu pik piveur bo pik bo bo
bo arbe pik bo bo arbe bo pik pi
pik epeke bou pik epeke arbe epeke pikoutchu
pik pik bo pik pik bou pik epeke
pitver pitver pitver epeke pik epeke pik bo
piveur piveur piveur piveur piveur piveur
pik bou pik bo pik bo bou bou bou
pik out chu bou arbe piveur pik bo pik
pik bo pik bou epeke pik epeke pik pi
erbe bo bou pik bo pik bou
pikoutchu arbe bo pik piveur
pik bo pik arbo

Non Non est un logiciel écrit en 2013 pour des expérimentations autour du texte à l'écran.

Les ateliers sont des ateliers d'écriture classique. Les textes produits sont rentrés dans le logiciel pour créer des visuels. Chaque mot génère une image en agissant sur les pixels qui le compose. Notre volonté est d'explorer une poésie textuelle et visuelle.

Les textes et images pourront être publiés sur le web ou édités ou affichés.

Développement du programme « Morusque »
Concept LePôle & Morusque.



DURÉE: 1 SEMAINE
DE 10 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide.
- + il est préférable d'installer le logiciel PROCESSING en amont.

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = VIDEO-PROJECTEUR / ORDINATEUR(S)
- = MATÉRIEL POUR LA DIFFUSION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = S'exprimer par écrit, jeux d'écriture.
- = Découverte de Processing.
- = Créer des visuels à partir du texte.
- = Curation des visuels et des textes produits.



ATELIER
NON
NON

2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Exposition du travail réalisé durant l'atelier "NON NON"
- _ Atelier "GIF animé", "Screenshot" et "Databending"

Posted on 1 juin 2014 by fyf

Mon poème je ne le connais pas

mon poème n'est pas lisible

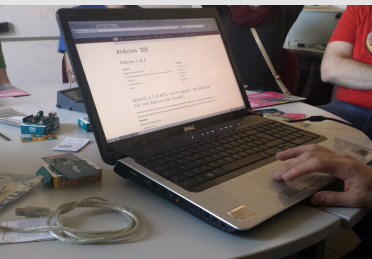
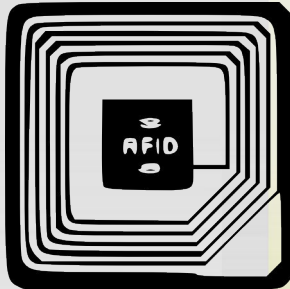
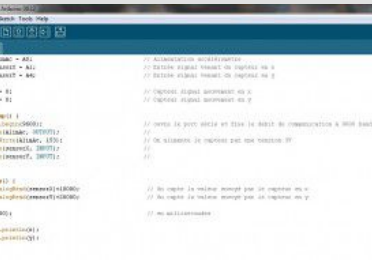
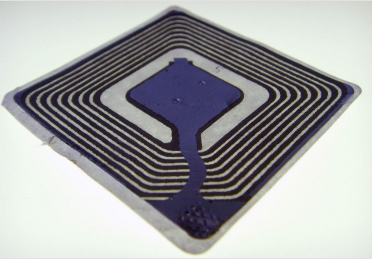
comment pourrais je l'écrire avec le peu de mots que je possède

Je le porte comme un parfum

mon poème se nourrit de ce qui ne peut se dire mon poème n'aime pas les frontières

Il se nourrit de sensations et de non sens

ATELIER PUCE RFID



Les puces (également dénommée étiquette ou tag) RFID (Radio Frequency Identification) permettent d'identifier et de localiser des objets ou des personnes.

En raison de leur taille très réduite et de la possibilité de les lire à plusieurs dizaines de mètres, leur utilisation soulève de nouveaux enjeux en termes d'utilisation artistique et numérique.

Ici nous les utiliseront entant que objet de stockage pour la diffusion artistique en milieu urbain (street art).



ATELIER PUCE RFID

BESOINS :

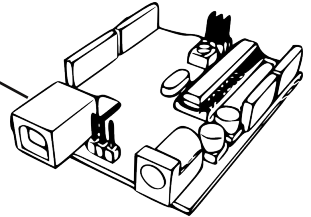
= TABLES ET SURFACES DE TRAVAIL +
CHAISES
= CONNEXION INTERNET
+ la mise à disposition d'une salle
informatique équipée serait d'une
grande aide

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

= ORDINATEURS / ENCODEURS RFID /
SMARTPHONE NFC / ETIQUETTES RFID
= PAPIER / CRAYONS / POSCAS...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

= Introduction au détournement
des puces / hacking.
= Introduction aux problèmes de
traçabilité / de marquage.
= Poésie sous contrainte
(jusqu'à 500 caractères).
= Conception d'un parcours urbain
/ cartographie.
= Découverte de Arduino /
Logiciels libres.

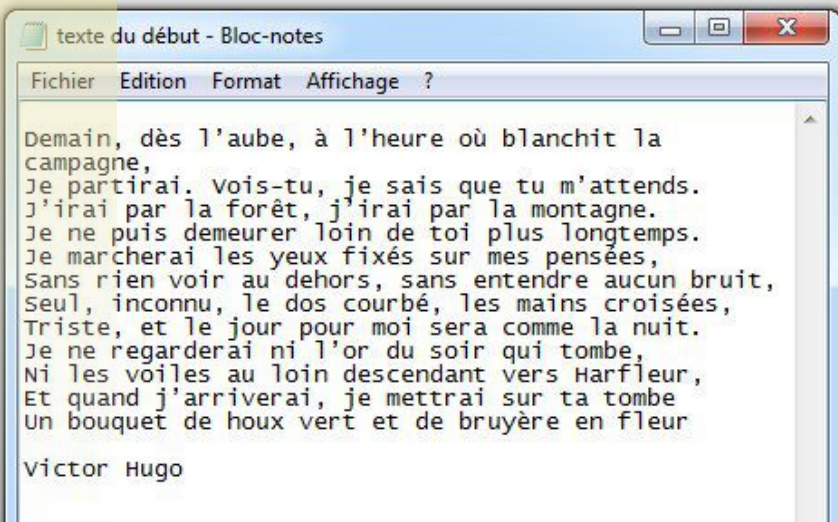


SUR 1 SEMAINE
DE 15 A 77 ANS

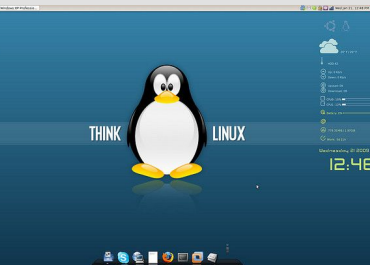
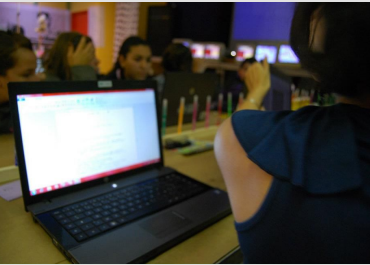
6 stagiaires / 2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

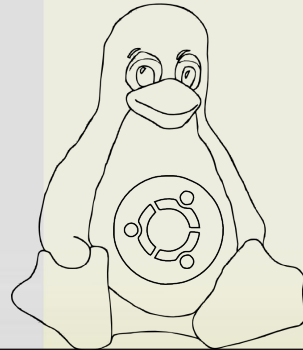
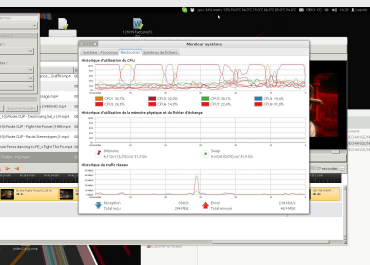
- _ Exposition et présentation publique des travaux réalisés / balade urbaine
- _ Atelier "Street art"
- _ Atelier "Databending"



ATELIER ZOMBINATEUR



```
47] input: HDA Intel PCH Headphone as /devices/pci0000:00/0000:00:1b.0
07/input11
48] msi 0000:00:16.0: PCI INT A -> GSI 16 (Level, low) -> IRQ 16
49] msi 0000:00:16.0: setting latency timer to 64
47] Synaptics Touchpad, model: 1, fw: 7.5, id: 0x1e6b1, caps: 0xd00007f
x40400
48] input: SynPS/2 Synaptics TouchPad as /devices/platform/18042/serio
112
49] scsi 6:0:0:0: Direct-Access Multiple Card Reader 1,00 PQ:
48] sd 6:0:0:0: [sdb] Attached SCSI removable disk
49] Adding 2097148k swap on /dev/sda3. Priority:1 extents:1 across:2
49] XFS (sda4): Mounting Filesystem
54] XFS (sda4): Ending clean mount
56] alx 0000:02:00:0: irq 46 for MSI/MSI-X
57] alx 0000:02:00:0: irq 46 for MSI/MSI-X
57] alx 0000:02:00:0: enp290: NIC Link Up: 100 Mbps Full
43] ADDRCONF(NETDEV_UP): enp290: link is not ready
53] ADDRCONF(NETDEV_CHANGE): enp290: link becomes ready
56] Fine-tune (RPS Version 7.16)
22] enp290: no IPV6 routers present
```



ZOMBINATEUR

**RECYCLAGE DE PC...OU INSTALL PARTY
AVEC GNU LINUX**
Chaque stagiaire repartira avec une
unité centrale ou avec son propre
ordinateur réinstallé.

Les ordinateurs sont au coeur de nos
vies. La course à la puissance, les
évolutions des usages rendent les
machines obsolètes de plus en plus
rapidement. Elles semblent distancées
et tout juste bonnes à remplir nos
poubelles avec leurs composants
polluants. Il est essentiel de trouver
un moyen de leur redonner vie. Grâce au
système Linux, il est facile de se
servir des vieilles machines pour les
usages courants. Nous fabriquerons des
"Zombinateurs" à partir d'unité
centrale Dell Optiplex 170 .

Objectif grâce à Linux : la navigation
sur internet, la bureautique, la
lecture, l'édition de vidéos,
l'écriture de code informatique ,
l'édition du son et d'image... .



(OU ATELIERS OUVERTS SUR LA JOURNÉE)

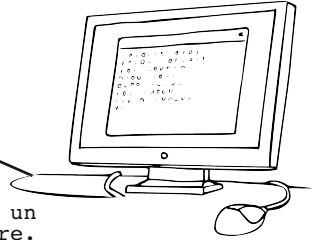
DURÉE : 1 SEANCE DE 12 A 77 ANS

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = RALLONGES / MULTIPRISES
- = CONNEXION INTERNET OBLIGATOIRE

MATERIEL APPOURTE PAR NOS SOINS :

- = ORDINATEUR / VIDEOPROJECTEUR
- = CLES USB / CD & DVD D'INSTALLATION



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Amener les stagiaires à utiliser un nouveau système d'exploitation libre.
- = Comprendre le fonctionnement d'un ordinateur.
- = Acquérir un nouvel ordinateur adapté aux besoins de chacun pour développer ses propres activités et se rendre autonome.
- = Transmettre nos valeurs liées à la récupération et au recyclage de machines obsolètes. La notion d'échange, partage de connaissances

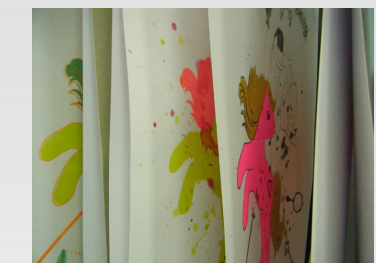
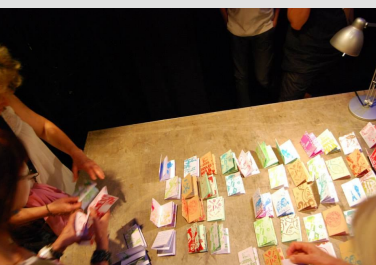
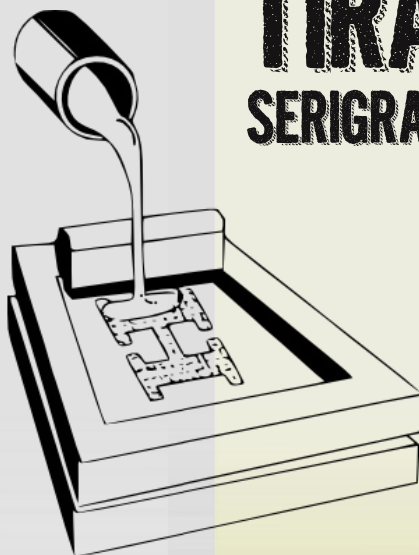
2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier PAO logiciels libres
- _ Atelier Patch Pure data



ATELIER TIRAGES SERIGRAPHIQUES



La Sérigraphie est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs interposés entre l'encre et le support. Les supports utilisés peuvent être variés.

Nous proposons un atelier libre d'auto-édition de sérigraphies. Les visiteurs sont amenés à imprimer par eux même (sous la directive du sérigraphe) leur propre tirages sérigraphiques pour ainsi repartir avec.

Un à plusieurs visuels possibles, mono ou multi-color.



DURÉE : 1 SEANCE
DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

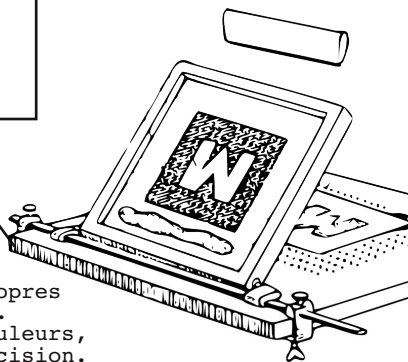
ATELIER
TIRAGES
SÉRIGRAPHIQUES

BESOINS :
= UN POINT D'EAU (si possible)
= UNE TABLE

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :
= PRODUITS DE SÉRIGRAPHIE / ACCESSOIRES
= PEINTURES
= DIVERS PAPIERS
= MATERIEL DE NETTOYAGE
+ DOCUMENTATIONS DE TRAVAIL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

= Tester l'impression de ses propres documents en méthode artisanale.
= Approche de l'harmonie des couleurs, des mélanges, le soin et la précision.
= Rencontre avec un métier d'art.
= Transmettre nos valeurs liées au "Print It Yourself".



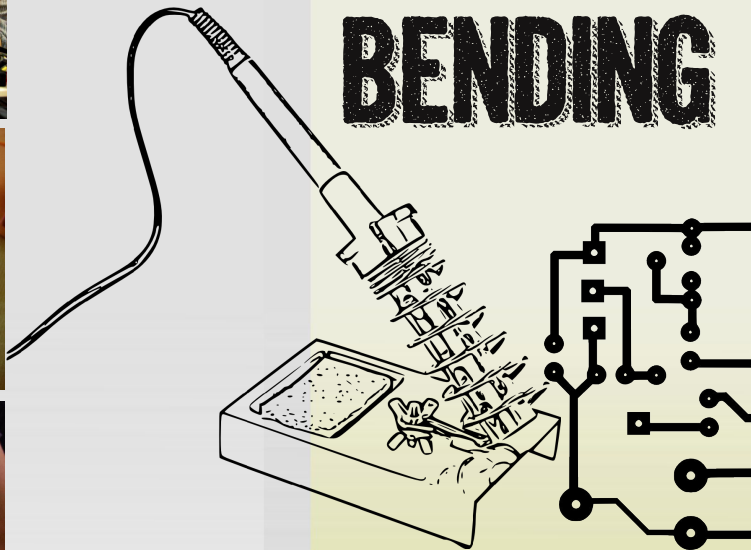
1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier auto-édition
- _ Atelier Initiation à la sérigraphie (formule complète)



ATELIER CIRCUIT BENDING



Le CIRCUIT BENDING consiste à court-circuiter de façon volontaire des appareils électroniques (jouets pour enfants munis de haut-parleur, tables de mixage, videomixer, petits synthétiseurs...) de façon à créer de nouveaux générateurs de sons ou images. Cette pratique est simple et ludique. Il suffit d'ouvrir l'appareil et de connecter 2 parties du circuit entre elles avec du fil pour trouver des connections produisant de nouveaux effets.

Spontanéité et l'aléatoire permet à chacun de créer de petits instruments électroniques facile à utiliser et avec lesquels, ils pourront repartir.



DUREE : 1 SEANCE DE 12 A 77 ANS

(OU ATELIER POUVERT SUR LA JOURNEE)

ATELIER CIRCUIT BENDING

BESOINS :
= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
+ chaises
= MULTIPRISES / RALLONGES / ENCEINTES

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :
= JOUETS ET APPAREILS À BENDER
= ÉLÉMENTS, COMPOSITES ET OUTILS
ELECTRONIQUES

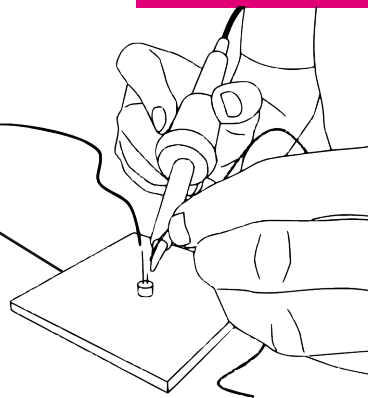
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Apprendre à fabriquer des dispositifs sonores et visuels.
- = Savoir transmettre la pratique du circuit bending.
- = Explorer l'électronique.
- = Comprendre les circuits.
- = Transmettre nos valeurs liées aux arts numériques, au recyclage de vieux jouet et machines.

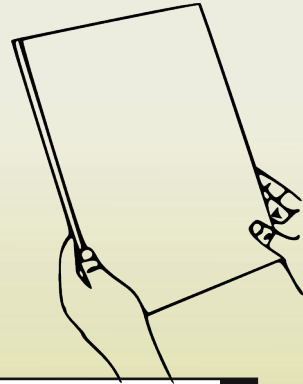
6 participants par intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Concert/démo avec des artistes utilisant des jouets bendés
- _ Atelier Scratch / création de jeux vidéo
- _ Atelier Databending



ATELIER AUTO EDITION



L'auto édition ou l'art de produire
soi même des ouvrages en nombre.

Séance de pratique à l'impression Do It
Yourself

Minis ateliers comme :
-l'impression thermique
-le tirage sérigraphique
-fabrication de livrets (plages ou
reliures)



(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

DURÉE: 1 SEANCE
DE 8 A 77 ANS

BESOINS :

- = UN POINT D'EAU
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL

+ une photocopieuse serait la bienvenue

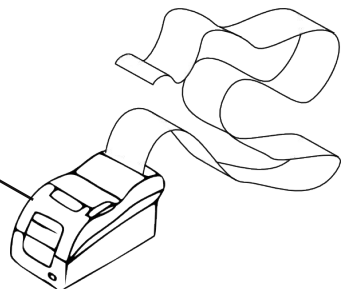
MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = IMPRIMANTE THERMIQUE ET PAPIER
- = OUTILS DE RELIURES / MACHINE À COUDRE
- = ECRAN DE SÉRIGRAPHIE / ACCESSOIRES
- = PEINTURES
- = MAGAZINES / STYLOS / FEUTRES
- = DIVERS PAPIERS

+ QUELQUES OUVRAGES AUTO ÉDITÉS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Découverte de techniques artisanales.
- = Transmettre une méthodologie (objets à réaliser en plusieurs étapes).
- = Aider les stagiaires à s'exprimer et développer leur créativité à travers la réalisation d'oeuvres originales.
- = Amener les stagiaires à travailler ensemble pour une oeuvre collective.
- = transmettre nos valeurs liées à la production autonome, libre et partagée.

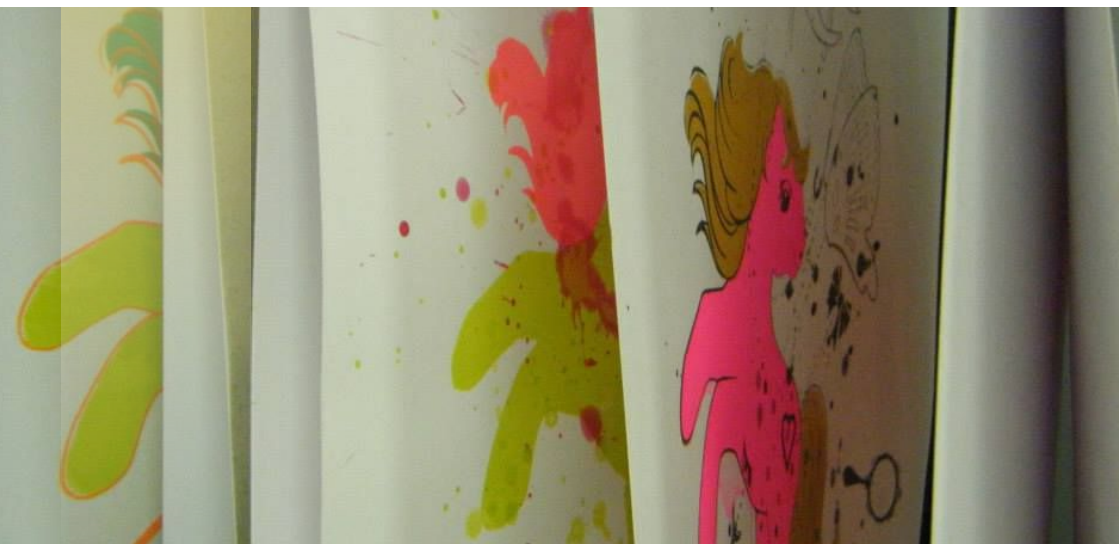


12 participants maximum / 2 à 3 intervenants

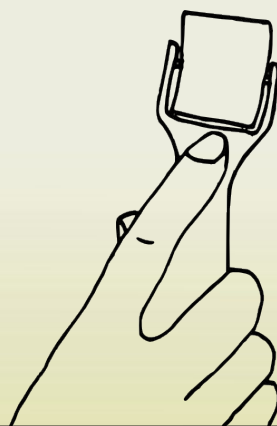
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Initiation à la sérigraphie (fabrication des écrans / conception d'un visuel / insolation / tirages)
- _ Exposition/vernissage des réalisations extraites de l'atelier
- _ Atelier PAO sur logiciels libres

ATELIER
AUTO
EDITION



COLLAGE PARTY COMIX DINETTE ADULTE



La COLLAGE PARTY invite le temps d'une Soirée, artistes et visiteurs à réaliser des collages et dessins à partir de livres et magazines mis à leur disposition.

Les participants pourront constituer leur visuel dans une ambiance friendly, esthétique et musicale (DJ aux platines vinyle et Vjing) et repartir avec leurs créations après les avoir scannées.

Possibilité d'organiser la soirée sous un thème spécifique au niveau visuel et musical.



DURÉE : 1 SOIRÉE DE 18 A 77 ANS

(OU APERO, OU GOUTER, OU BEFORE)

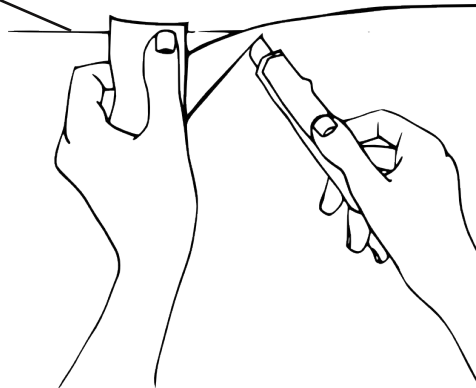
BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = SONO (NOUS CONSULTER)
- = PLATINES MK2 / MIXETTE 3 VOIES (SI POSSIBLE)
- + lumières d'ambiance

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = MAGAZINES / PAPIERS / CARTONS / CISEAUX / COLLES / STYLOS / FEUTRES
- = QUELQUES COLLAGES ENCADRÉS
- = LAMPES DE BUREAU
- = VINYLES / VIDEO-PROJECTEUR POUR VJING / ORDINATEUR

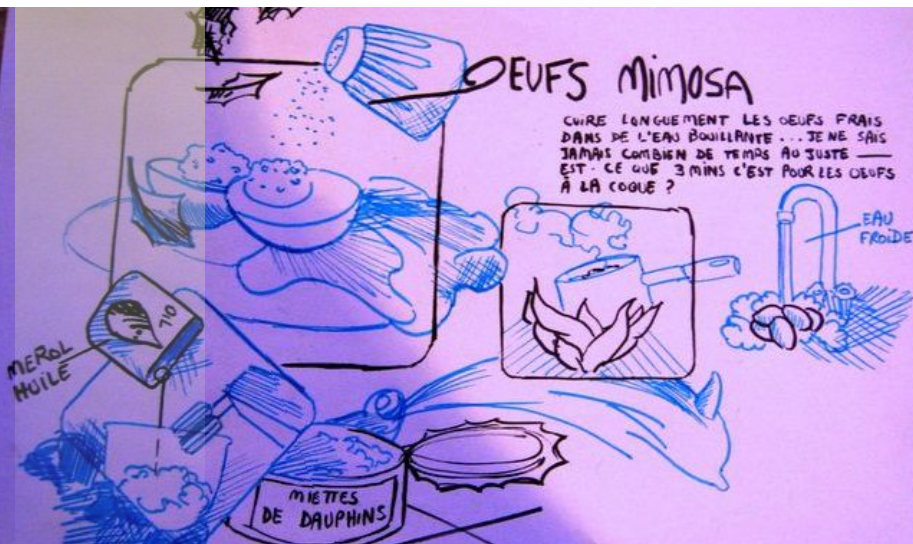
**COLLAGE
PARTY**
COMIX DINETTE
ADULTE



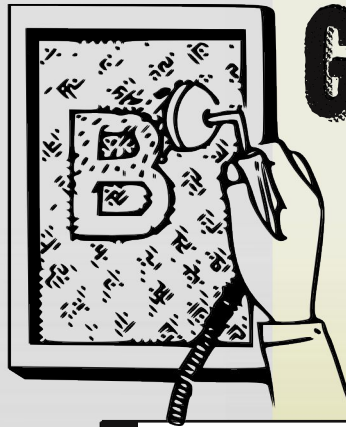
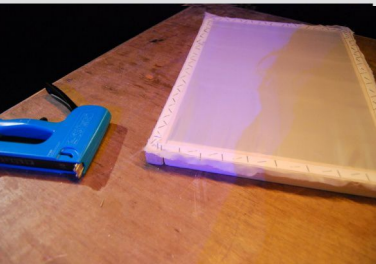
1 DJ + 2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

_ Accrochage collectif / édition lulu



ATELIER INITIATION A LA SERI GRAPHIE



La Sérigraphie est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs interposés entre l'encre et le support. Les supports utilisés peuvent être variés.

Nous proposons d'initier les stagiaires à la sérigraphie sur papier ou sur textile. La différence entre les 2 pratiques étant simplement le maillage du tissu de l'écran, la composition des peintures utilisées et bien évidemment le support.

L'atelier ici proposé comprend :

- la fabrication d'un écran par stagiaire
- la conception d'un visuel mono couleur
- la préparation de l'écran (insolation)
- les tirages et jeux d'impression



ATELIER INITIATION A LA SERI GRAPHIE

BESOINS :

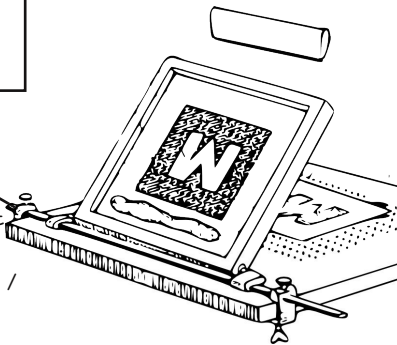
- = UN POINT D'EAU
- = UNE PIÈCE NOIR (ou sombre)
- = UNE GRANDE PIÈCE DE TRAVAIL
- = UNE TABLE DE BRICOLAGE EN BOIS
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = MATERIAUX DE FABRICATION DES ECRANS
- = OUTILS DE BRICOLAGE
- = PRODUITS DE SÉRIGRAPHIE / ACCESSOIRES
- = PEINTURES
- = MAGAZINES / STYLOS / FEUTRES
- = DIVERS PAPIERS
- = MATERIEL D'INSOLATION
- = MATERIEL DE NETTOYAGE
- + DOCUMENTATIONS DE TRAVAIL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Découverte d'une technique d'impression manuelle permettant la série.
- = Aborder l'auto édition.
- = Création de son propre visuel / composition graphique.
- = Travail en équipe et réalisation commune.
- = Transmettre une méthodologie (objets à réaliser en plusieurs étapes).



10 participants maximum / 1 intervenant

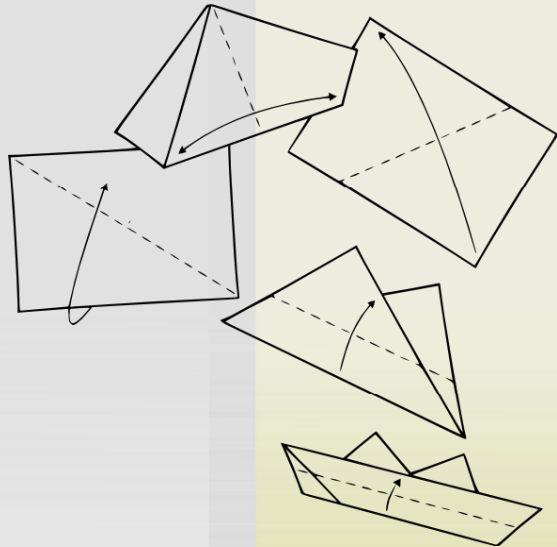
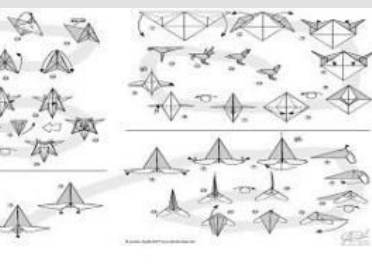
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Exposition et présentation publique des travaux réalisés
- _ Atelier ouvert de tirages sérigraphique (seulement la partie "impression")
- _ Atelier de fabrication de fanzine et reliures.

EN 3 JOURS
(FORMULE COMPLETE)
DE 14 A 77 ANS



ATELIER ORIGAMI



L'ORIGAMI est l'art du pliage du papier.

Cela nous arrive du Japon. On peut fabriquer toute sorte d'animaux, objets, végétaux à partir de simple morceaux de papier. Ici nous jouerons sur les couleurs et les tailles.

Nombreux pliages pourront être réalisés de façon à confectionner un mobile avec lequel, les participants pourront repartir.



DUREE : 1 SEANCE
DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNEE)

**ATELIER
ORIGAMI**

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :

- = PAPIER
- = MODELES / DIAGRAMMES / ACCESSOIRES
- = CISEAUX / FICELLES / BAGUETTES...

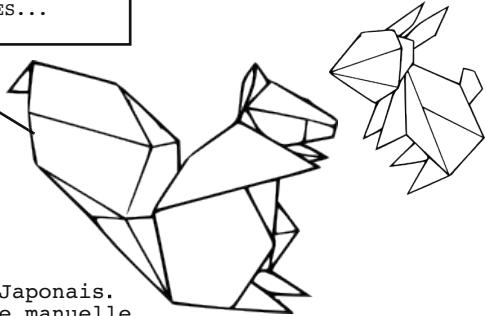
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Découverte de cet art Japonais.
- = Travailler une pratique manuelle.
- = Composer à partir de formes et couleurs.
- = Lecture de diagramme.
- = Transmission horizontale / Apprendre aux autres ce que l'on a acquis.
- = Travailler la mémoire.
- = Pratique de modèle en 3D / Géométrie.

6 participants par intervenant

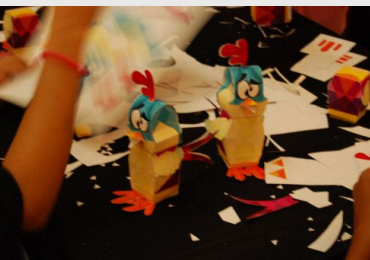
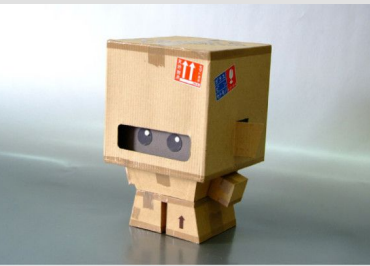
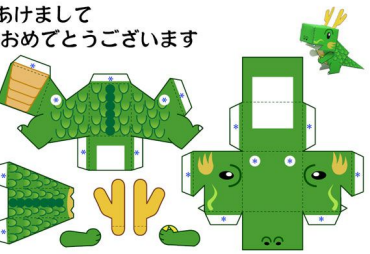
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier Pixel Art
- _ Atelier Paper toy



ATELIER PAPER TOY

あけまして
おめでとうございます



_PAPER TOY signifie «jouet en papier».

C'est une simplification de la pratique du papercraft (maquettes réalistes en papier). Plus simple, plus ludique et donc plus accessible, il connaît depuis 2008 un véritable essor mondial.

Prenant généralement la forme de petits personnages, les paper toys sont découpées, pliées et assemblés à partir d'un patron personnalisé (ou «gabarit»)

Cet atelier propose aux petits minots de repartir avec leurs personnages en volume et personnalisés.



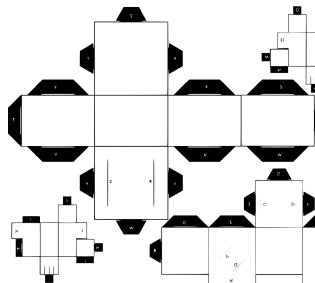
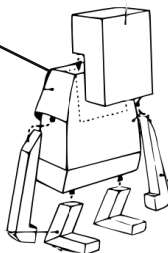
DUREE : 1 SEANCE
DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNEE)

**ATELIER
PAPER
TOY**

BESOINS :
= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
+ chaises et poubelle

MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :
= MODELES / IMPRESSIONS
= CISEAUX / COLLE / FEUTRES



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Approche de la géométrie.
- = Apprendre à travailler de façon soignée et précise.
- = Désiner / Developper l'imagination.
- = Travail manuelle.

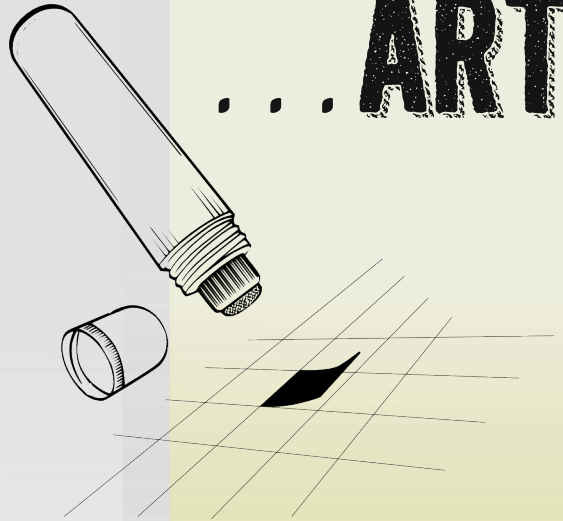
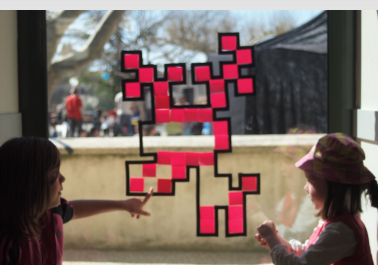
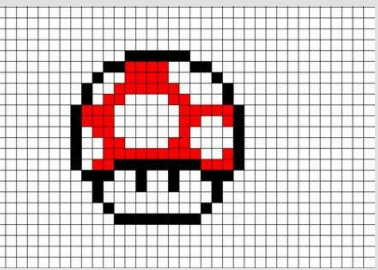
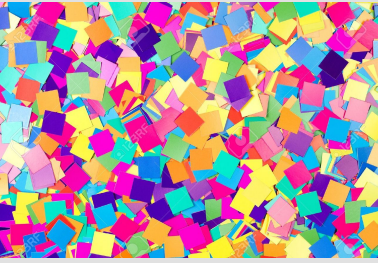
6 participants par intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier Pixel Art
- _ Atelier Origami



ATELIER PIXEL ... ART



DURÉE : 1 SEANCE DE 5 A 77 ANS

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

BESOINS :

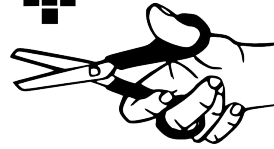
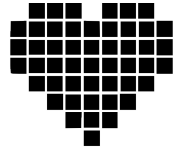
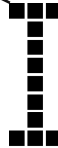
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- = SURFACES VITRÉES

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = PIXELS IMPRIMÉS (1cm X 1cm) / POST IT
- = TUBES DE COLLE
- = FEUILLES CADRILLÉES
- = MODÈLES / VISUELS PIXEL ART
- = SUPPORT VISUEL PIXELLIÉE
- = PUNAISES / PATE À FIXER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Approche des couleurs.
- = Comprendre les images, les pixels.
- = Travail minutieux.
- = Composer à plusieurs.
- = Revisiter des images et photographies.
- = Calculer la position des carrés.
- = Approche de la technique et de l'histoire du pixel art.



6 participants par intervenant

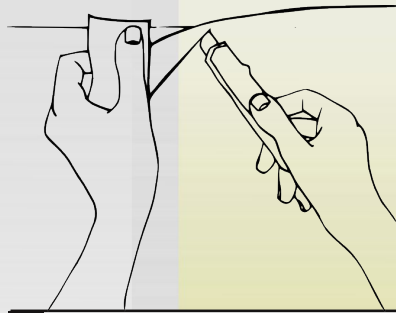
Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier databending
- _ Atelier "Post'it Art"



ATELIER PIXEL ... ART

ATELIER STREET ART



Le STREET ART est un mouvement artistique contemporain. Il regroupe toutes les formes d'art réalisées dans la rue, ou dans des endroits publics. Il englobe diverses techniques telles que le graffiti, la réclame, le pochoir, la mosaïque, les stickers, l'affichage, voire le tricot. C'est principalement un art éphémère vu par un très grand public.

Nous travaillerons ici l'art du collage.

Petits / grands formats
Impressions N&b / couleur (par interventions plastiques)
enfants / adultes
Poésies / visuels



DUREE : 2 OU 3 SEANCES DE 5 A 77 ANS

ATELIER STREET ART

BESOINS :

- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = lavabo pour nettoyage

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

- = POSCAS / CISEAUX / PINCEAUX / COLLE / FEUTRES
- = PAPIERS / IMPRESSIONS / VISUELS / MAGAZINES DE STREET ART
- = ORDINATEURS / APPAREIL PHOTO

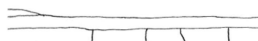
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = Approche du street art / découverte d'artistes majeurs.
- = Réappropriation d'espaces urbains.
- = Techniques de collage / régles, normes, "savoir vivre".
- = Techniques de conception d'images assistées par ordinateur.
- = Approche des images en 1 bit (monochrome)
- = Développement de la créativité et interventions plastiques.

6 stagiaires pour 1 intervenant

Continuité de l'atelier et propositions :

- _ Atelier Light graffiti
- _ Atelier Sérigraphie



___PACK FILM SANS CAMÉRA :Databit.me 2013

___DATABENDING :Databit.me 2010, 2011, 2012 / Médiathèque d'Arles 2012 / Retour vers le Futur, Médiathèque de Cavailon 2013 / Du Glitch au Jardin 2013 / Collège Jules Valles 2013 et 2014 / Fabuleux laboratoire 2014 / ...

___FILM :Théâtre le Périscope, Vidéo t'chat depuis 2007 / Arelate de 2008 à 2013 / CEF de Montfavet 2011 / "Addict" jeune vidéo au festival Itinérence 2011 / "tu danses" 2011, prix du festival Regard Croisé et celui de Port la nouvelle / Lycée agricole d'Orange 2012 / Artegem 2013 / Quartier libre, "La dame aux cheveux jaune" 2013 / "Docteur Panda" et "Nous Président" prix Plural+ Video, New York 2014 / Association RAlA "toujours temps" Ales 2014, prix de l'ordre du mérite / "Sacchoche" Printemps des poètes 2015

___GIFS ANIMÉS :Festilab 2014 / Arles en Prémices 2015

___LIGHT GRAFFITI :Créactive 2009 (Skopje, Macédoine)

___PAO LIBRE :Grundvig 2013 / Fabuleux laboratoire 2014

___PURE DATA :Théâtre le Périscope, Vidéo t'chat 2008 et 2009 / Gare aux Oreilles 2008 / Databit.me 2012

___SCRATCH :Databit.me 2013

___SCREENSHOT :Video t'chat 2012 / Databit.me 2012

___STOP MOTION :Créactive 2009 (Skopje, Macédoine) / Théâtre le Périscope, Vidéo t'chat de 2007 à 2012 / Databit.me 2012

___VIDEO :Vidéo Party depuis 2011 / Machin Bidule 2015 / Pocket film 2012 / Collectif EXP de 2007 à 2009

___NON NON :Printemps des Poètes, EPN Jean Paulhan 2014

___PUCE RFID :Databit.me 2014 / Collège Diderot, Nîmes 2015

___ZOMBINATEUR :Galerie E3 2015

___ TIRAGES SÉRIGRAPHIQUES :Galerie E3 2014 / Arles en
Prémice 2015 / Galerie E3 2015 /

___ CIRCUIT BENDING :Databit.me 2011 et 2012 / Résidence
DYDLO 2013 , Micromusic 2011, La fête des 01 en 2013

___ AUTO EDITION :Collectif E3 2015

___ COLLAGE PARTY :Databit.me 2011 / Comics Dinette en
2013

___ INITIATION SÉRIGRAPHIE :Grundvig 2013

___ ORIGAMI :Festival Tomatope 2012

___ PAPER TOYS :Databit.me 2013

___ PIXEL ART :Cabrière d'Avignon 2013 / Retour vers le
future, Médiathèque de Cavaillon 2013 / Musée de la
Camargue 2014 / Machin Bidule 2015

___ STREET ART :Vidéo t'chat / C de la balle 2013

LES AMIS DE T'ES INT'ES BAT CATALOGUE 2015

INFOS ET
CONTACTS

Association TNTB
3 boulevard des Lices / 13200 ARLES

09 53 78 52 36
email : tntb.net@free.fr
site internet : tntb.net