



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

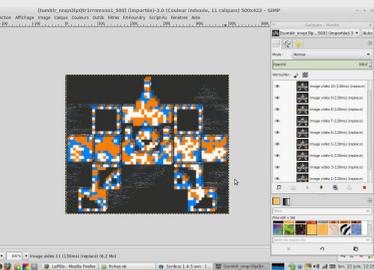
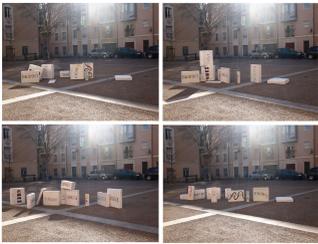
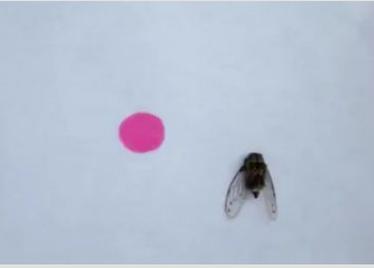


\_\_\_ TIRAGES SÉRIGRAPHIQUE  
\_\_\_ CIRCUIT BENDING  
\_\_\_ AUTO EDITION  
\_\_\_ COLLAGE PARTY  
\_\_\_ INITIATION SÉRIGRAPHIE  
\_\_\_ ORIGAMI  
\_\_\_ PAPER TOYS  
\_\_\_ PIXEL ART  
\_\_\_ STREET ART

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 :

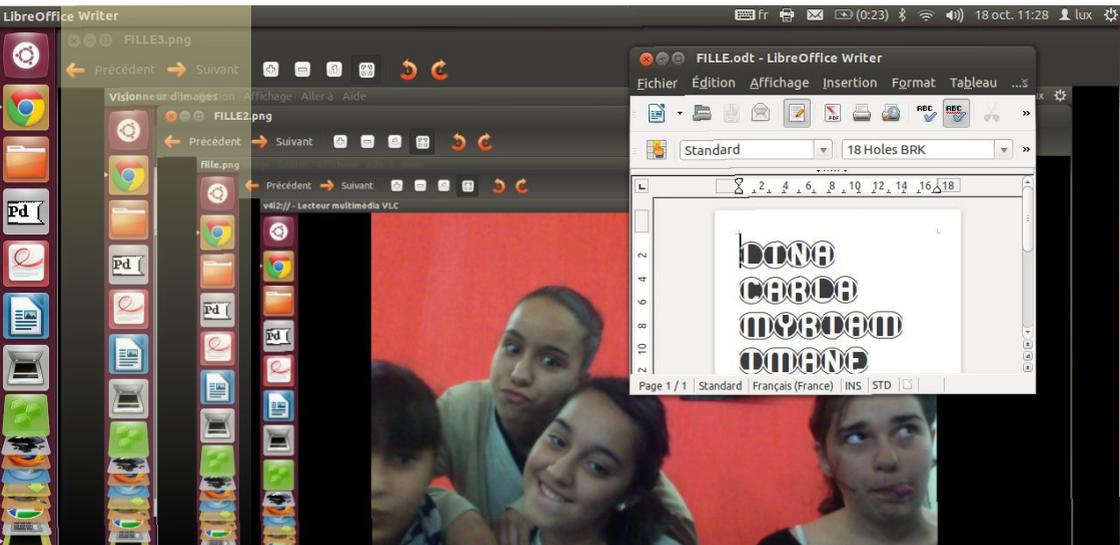
- = Approche du cinéma expérimental.
- = Utilisation de logiciels libres.
- = Création sous contraintes.
- = Efficacité et rapidité.
- = Travailler avec plusieurs médias.
- = Travailler en équipe.
- = Valorisation du travail par la projection.



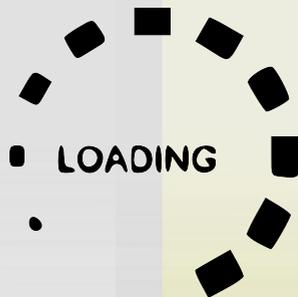
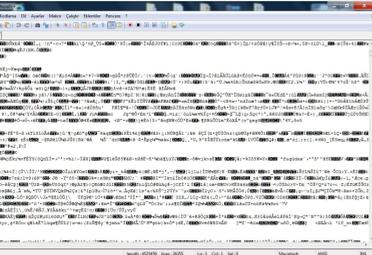
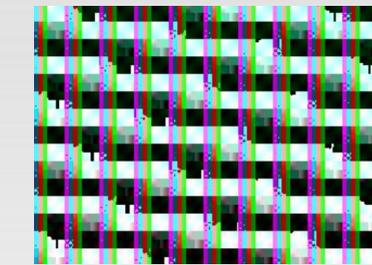
3 intervenants

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 :

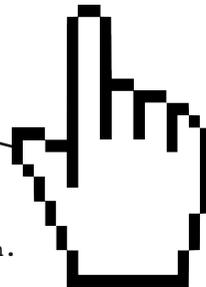
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

## 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.

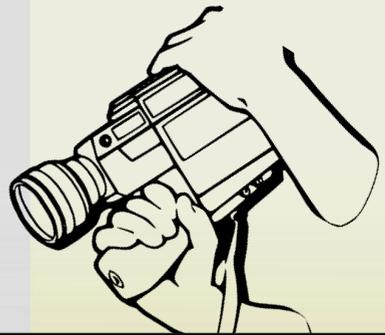


1 intervenant

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 Lep0le. 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.

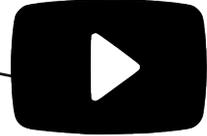


## BESOINS :

- = 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

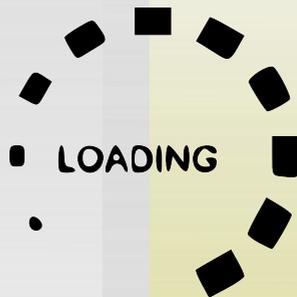
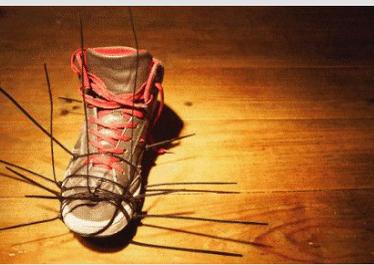
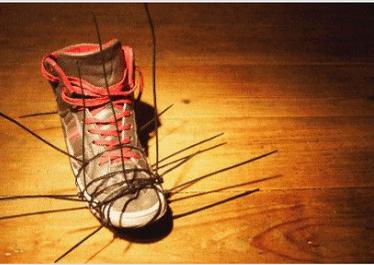
Continuité de l'atelier et propositions :

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

DUREE : 5 JOURS  
DE 7 A 17 ANS



# ATELIER ... GIFS ANIMÉS



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.

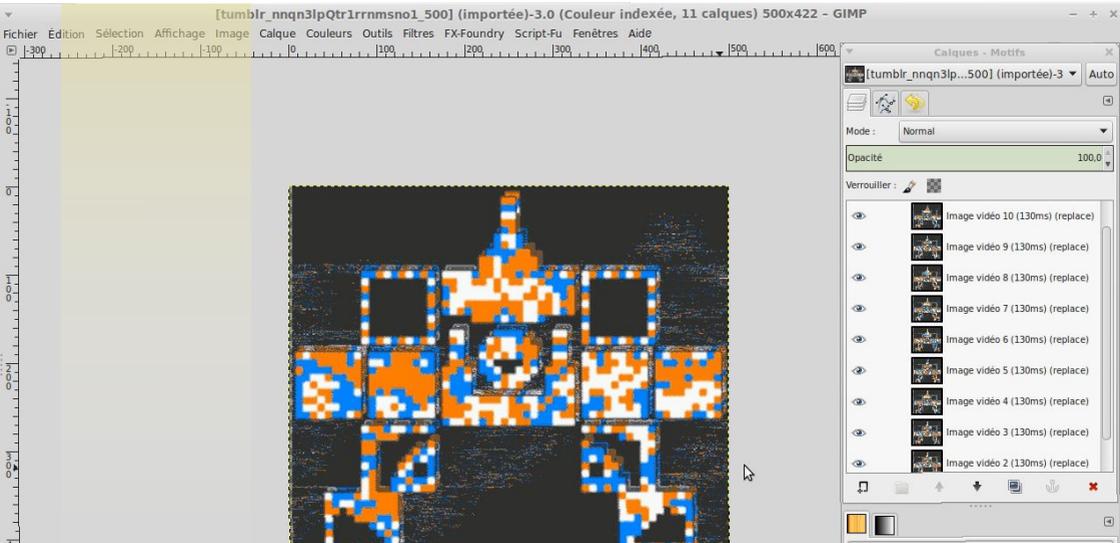


6 stagiaires par intervenant

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 :

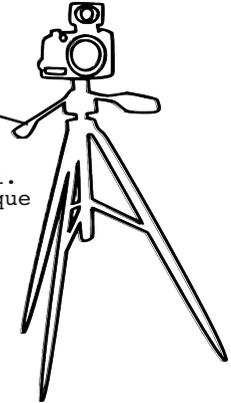
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL  
+ chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)

## MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

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

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

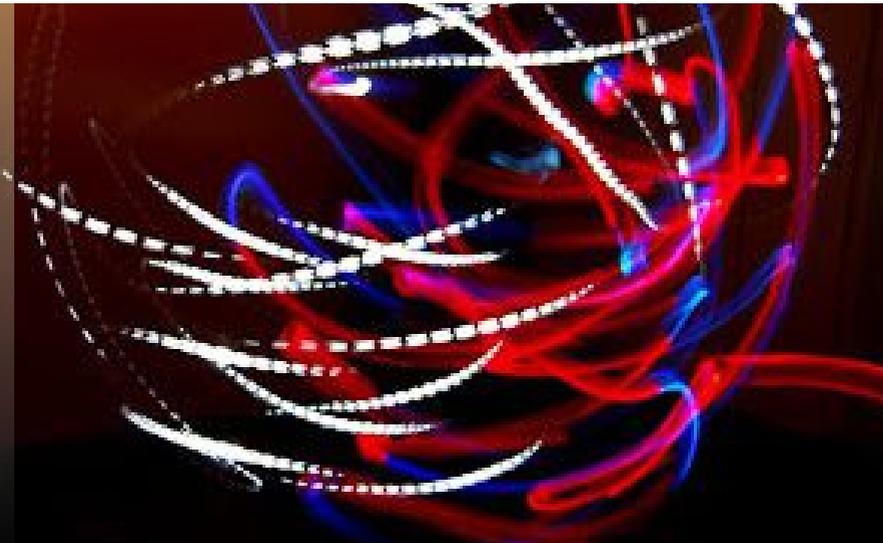
- = Créer des images originales en temps réel.
- = Mieux comprendre l'appareil photo numérique et ses principes, son fonctionnement.
- = Apprendre à dessiner avec la lumière.
- = Jouer avec le temps.
- = Penser les mouvements.
- = Favoriser l'imagination.



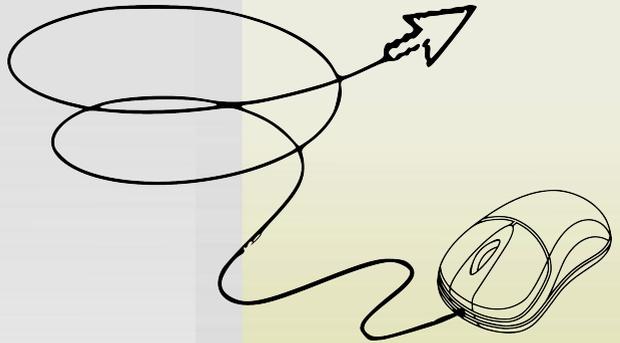
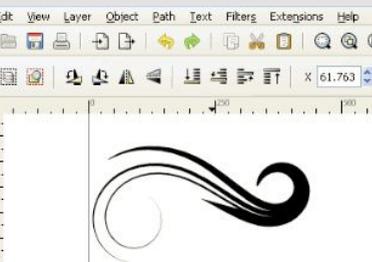
6 stagiaires pour 1 intervenant

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.

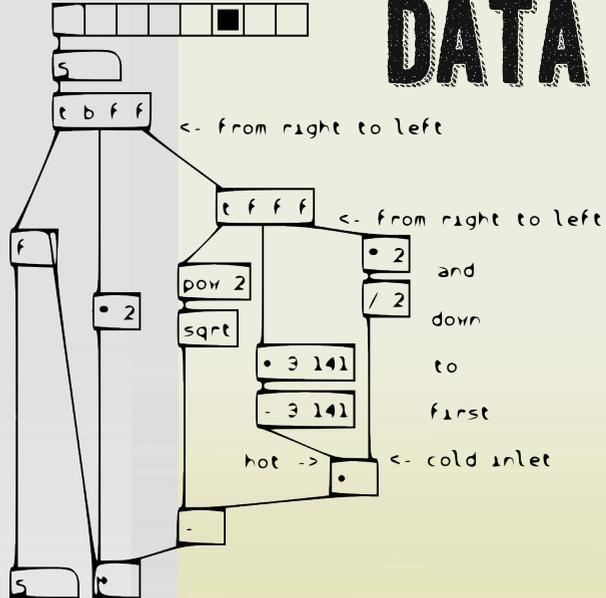
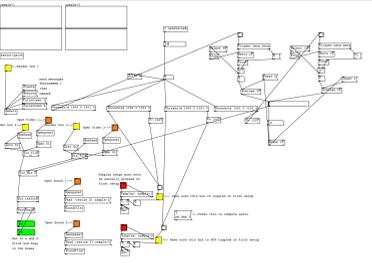
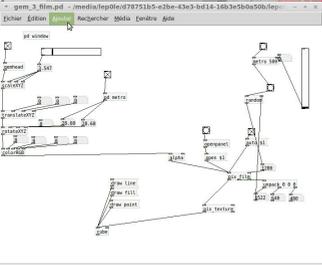
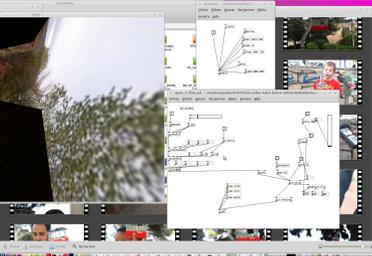




# ATELIER

## PATCH PURE DATA

### DATA



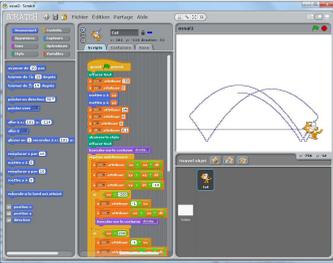
PURE DATA est un logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel. Il permet également de gérer des signaux entrants dans l'ordinateur et de gérer des signaux sortants.

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

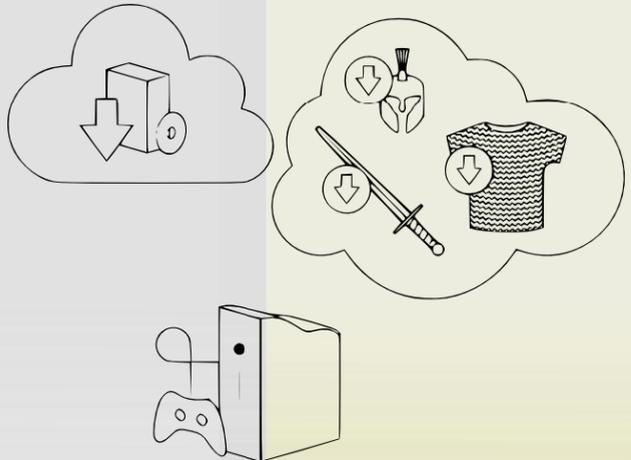
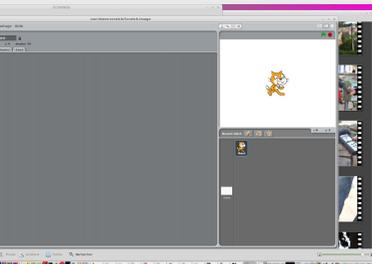




# ATELIER SCRATCH



# 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 :

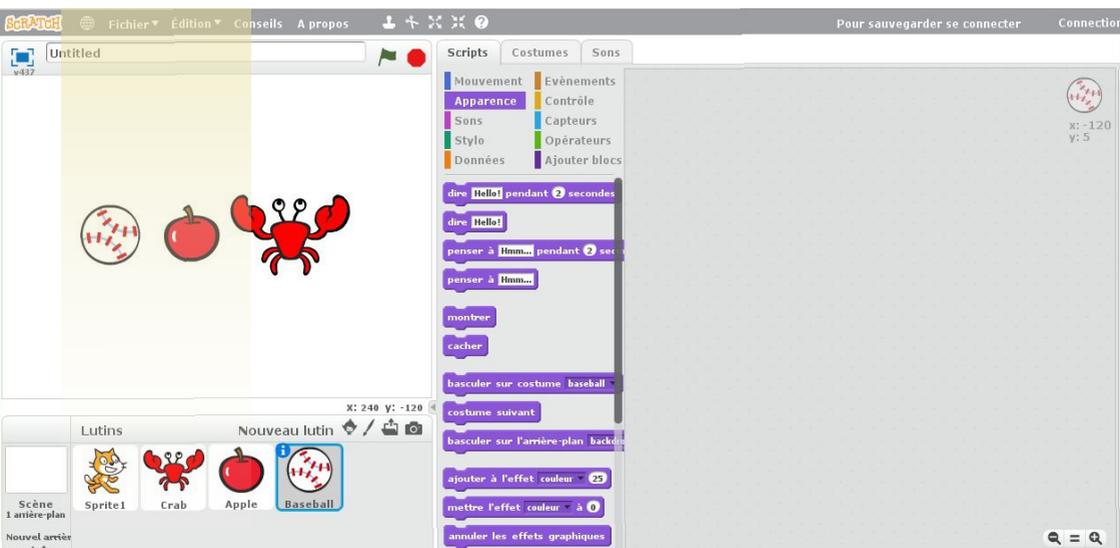
- = Approche simplifiée de la programmation informatique (notions de boucles, de causalités,...).
- = Se familiariser avec l'ordinateur.
- = Fabriquer son propre petit jeu video.
- = Chercher et comprendre de l'information sur le web.
- = Approche de processus interactifs.

1 intervenant

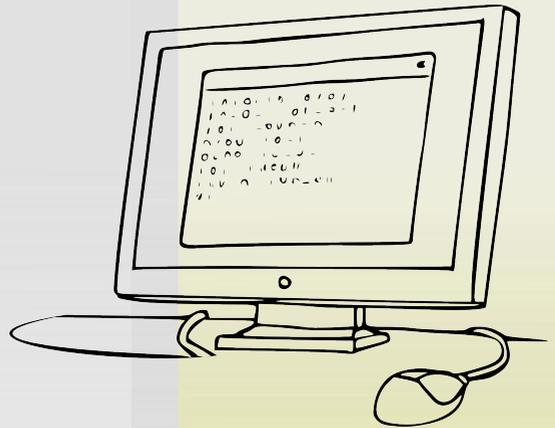
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ 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)

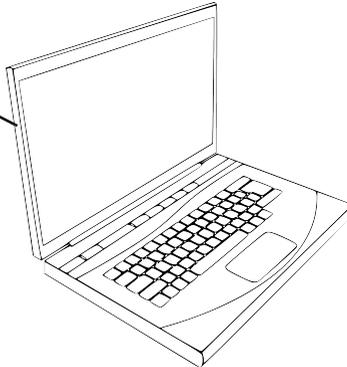
**DURÉE : 1 SEANCE**  
**DE 8 A 77 ANS**

**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

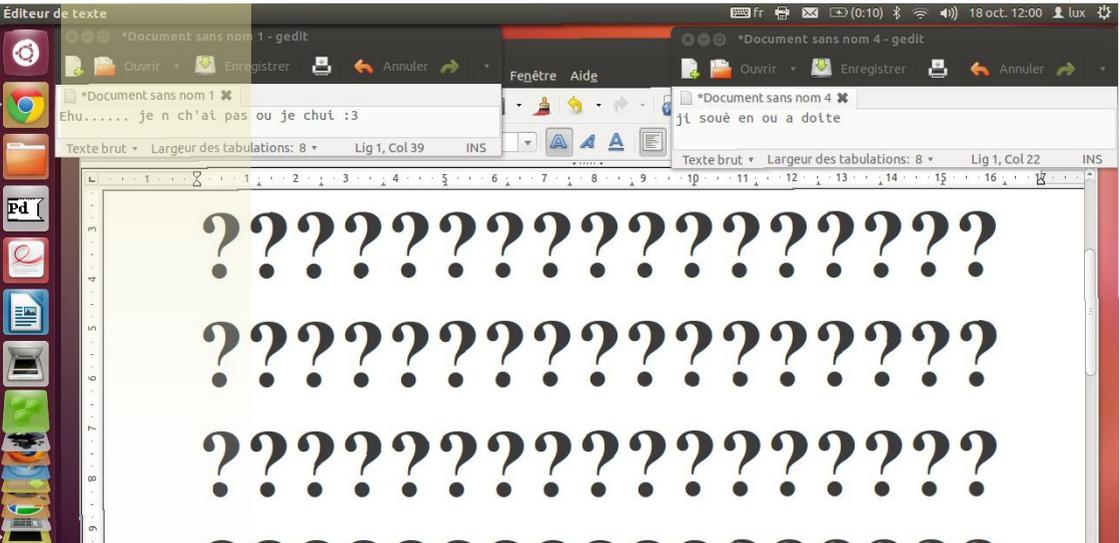
**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

- = 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 :**

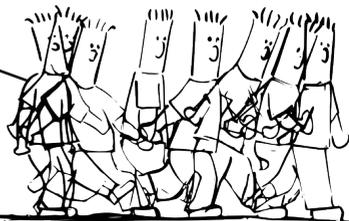
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE VIDE / MURS LIBRES

**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 type de public / participants.



**DUREE : 1 SEANCE**  
**DE 5 A 77 ANS**

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNEE)

**BESOINS :**

= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL  
+ chaises

**MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :**

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

**OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

= 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

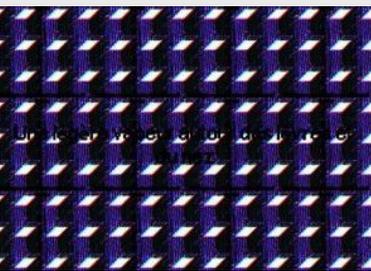
**ATELIER  
VIDEO**



# ATELIER

# NON

# NON



ik pik epeke pik epe  
-ik bou pik bou pik bou pi  
-ik bo pik bo pik bo pik bo epek  
pik epeke pik epeke pik epeke pik epeke  
pik bo pik bo pik bo pik bo pik  
-ik epeke pik epeke pik epeke pik epeke  
arbe pik arbe pik arbe pik arbe pik arbe  
bo pik bo pik bo pik bo pik bo pik bo  
-peke epeke pik bo pik bo pik bo pik bo  
pik pikoutchu pikoutchu pikoutchu pikoutchu  
pik bo bo bo bo pik bo bo bo bo  
epeke bo bo arbe bo arbe pik bo arbe bo  
pik bo bo arbe bo arbe pikoutchu bo b  
piveur pik bo 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 epeke erbe pikoutchu pik pi  
bo bou pik bou bou epeke epeke  
pik pik pik pik pik bou pik bo  
pitver pitver pik epeke pik epeke pik bo  
piveur pitver pitver pitver pitver pitv  
pik bou pik bo pik bo bou bou bou  
pik out chu bou arbe piveur pik bo pik  
pik epeke pik epeke pik epeke pik epeke pi  
pik bo pik bou pik bo pik bou  
erbe bo bou pik bo pik bou  
pikoutchu erbe bo pik piveur  
pik bo pik arb  
pik bo pik arb

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 publier 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 :**

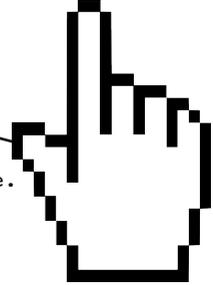
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide.
- + il est préférable d'installer le logiciel PROCESSING en amont.

**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

## BESOINS :

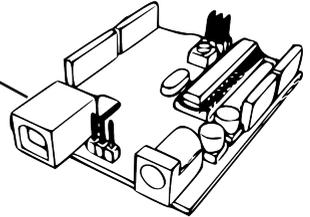
= TABLES ET SURFACES DE TRAVAIL +  
CHAISES  
= CONNEXION INTERNET  
+ la mise à disposition d'une salle  
informatique équipée serait d'une  
grande aide

## 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.

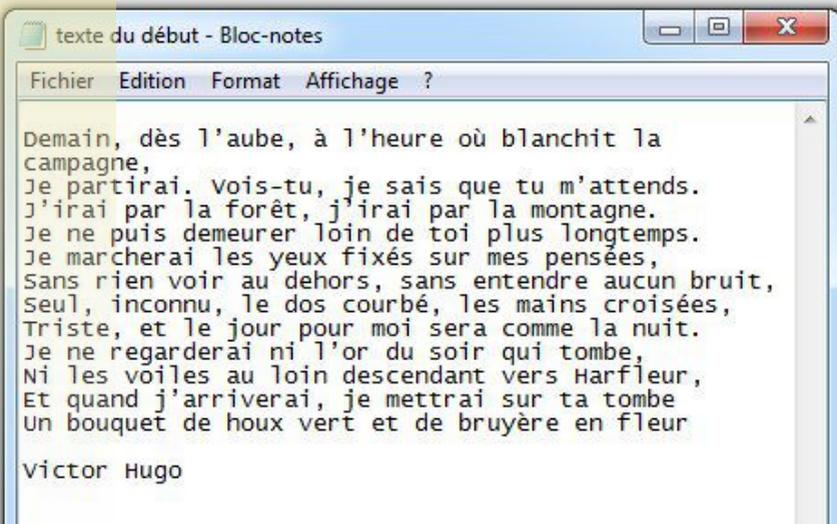


**SUR 1 SEMAINE**  
**DE 15 A 77 ANS**

6 stagiaires / 2 intervenants

Continuité de l'atelier et propositions :

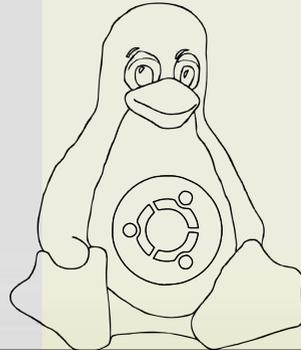
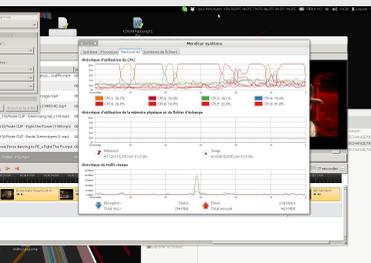
- \_ Exposition et présentation publique des travaux réalisés / balade urbaine
- \_ Atelier "Street art"
- \_ Atelier "Databending"



# ATELIER ZOMBINATEUR



```
47] input: HDA Intel PCH Headphone as /devices/pci0000:00/0000:00:1b.0
0/1input11
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
xa0400
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:
58] sd 6:0:0:0: [sdb] Attached SCSI removable disk
83] Adding 2097148k swap on /dev/sda3. Priority:1 extents:1 across:2
93] XFS (sda4): Mounting Filesystem
54] XFS (sda4): Ending clean mount
56] alx 0000:02:00:0: irq 46 for MSI/MSI-X
60] 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 (RFS 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 cœur 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)

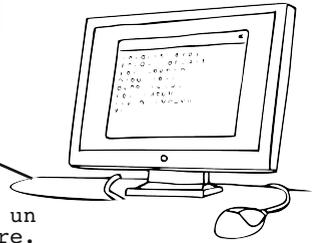
# DURÉE : 1 SEANCE DE 12 A 77 ANS

## BESOINS :

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

## MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :

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



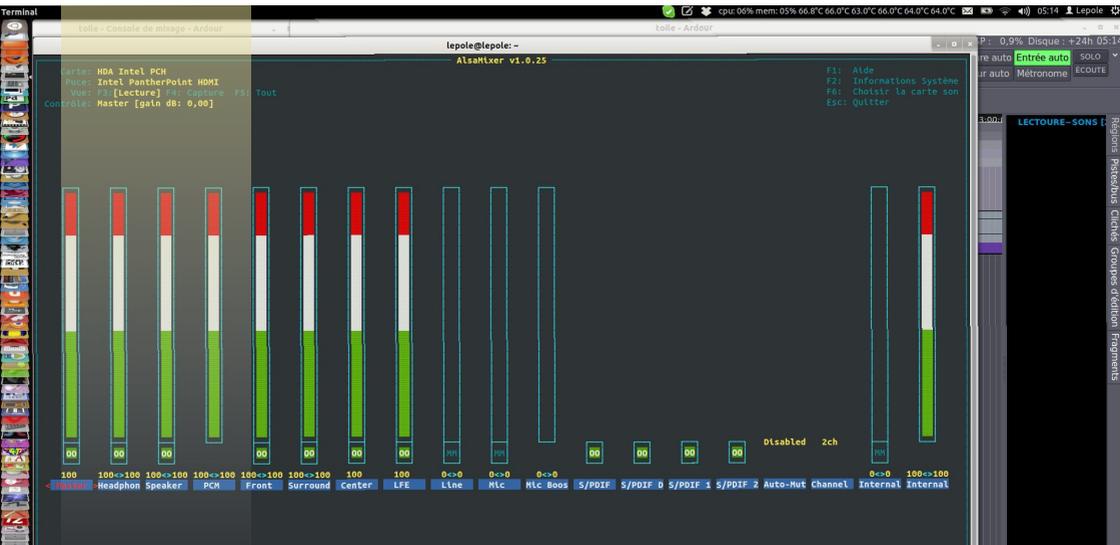
## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- = 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

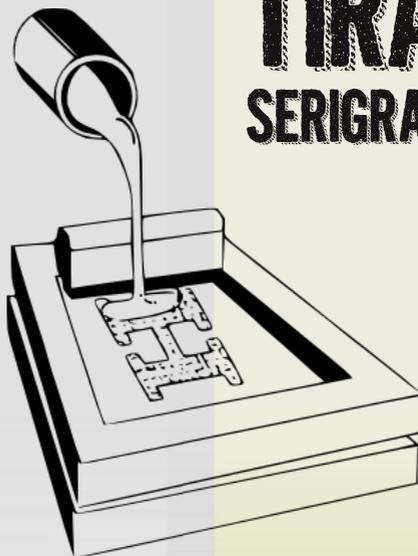
2 intervenants

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)

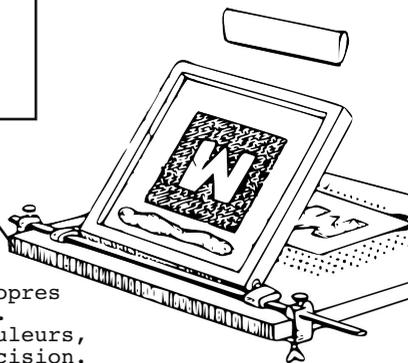
**ATELIER**  
**TIRAGES**  
**SÉRIGRAPHIQUES**

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".



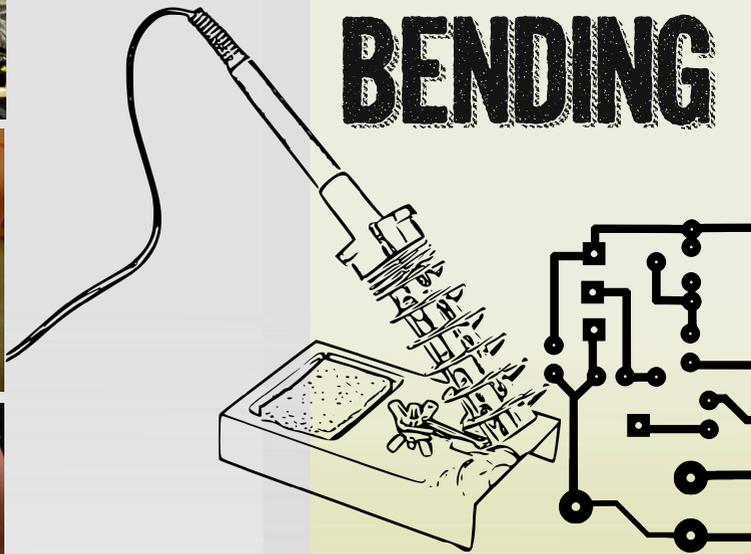
1 intervenant

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)

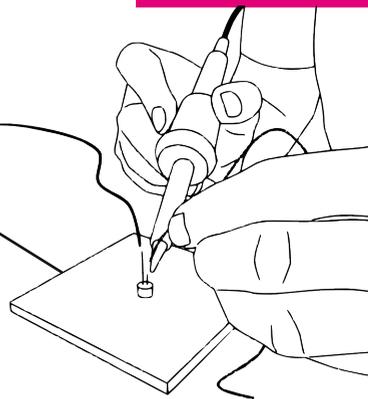
## ATELIER CIRCUIT BENDING

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.



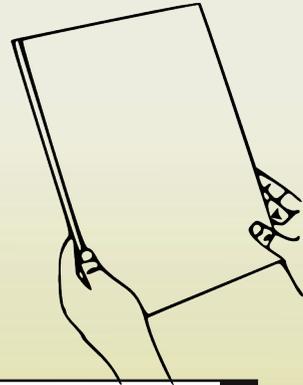
6 participants par intervenant

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

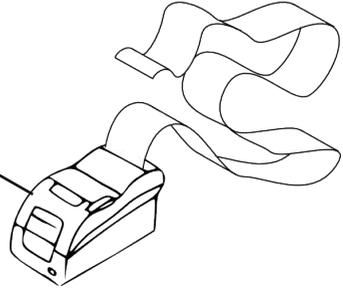
**MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :**

- = 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.

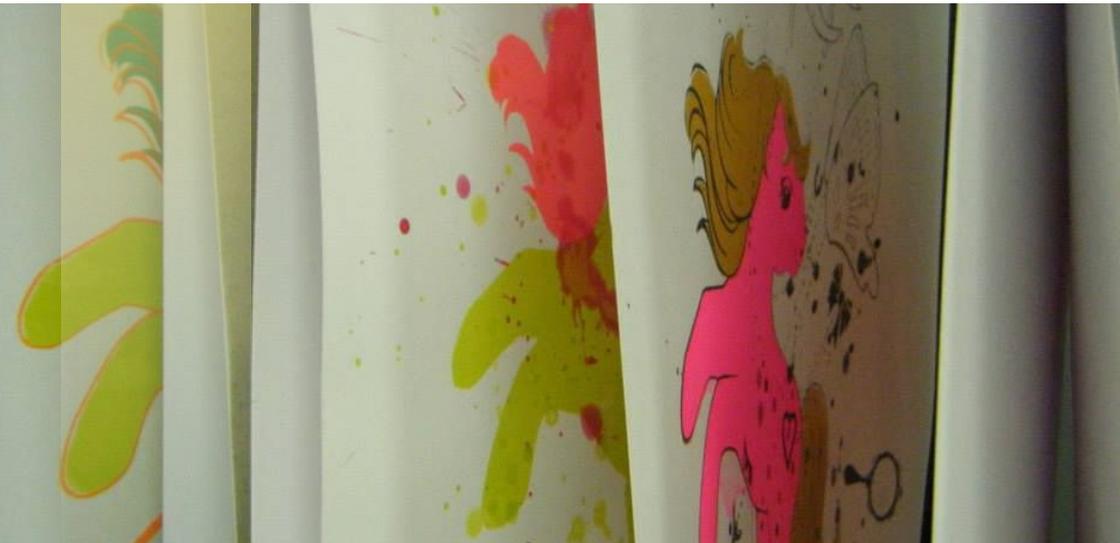


12 participants maximum / 2 à 3 intervenants

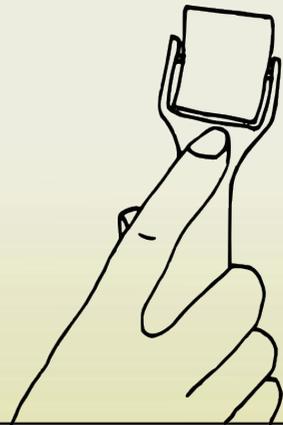
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ 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.



# DUREE : 1 SOIREE DE 18 A 77 ANS

(OU APERO, OU GOUTER, OU BEFORE)

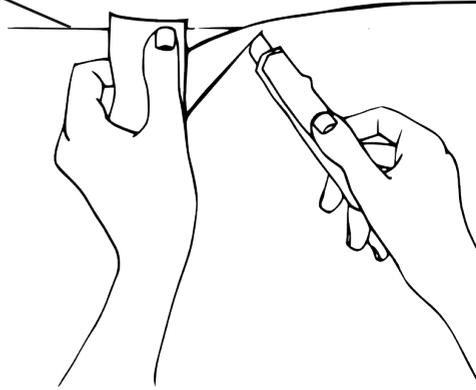
## BESOINS :

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

## MATERIEL APPORTE PAR NOS SOINS :

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

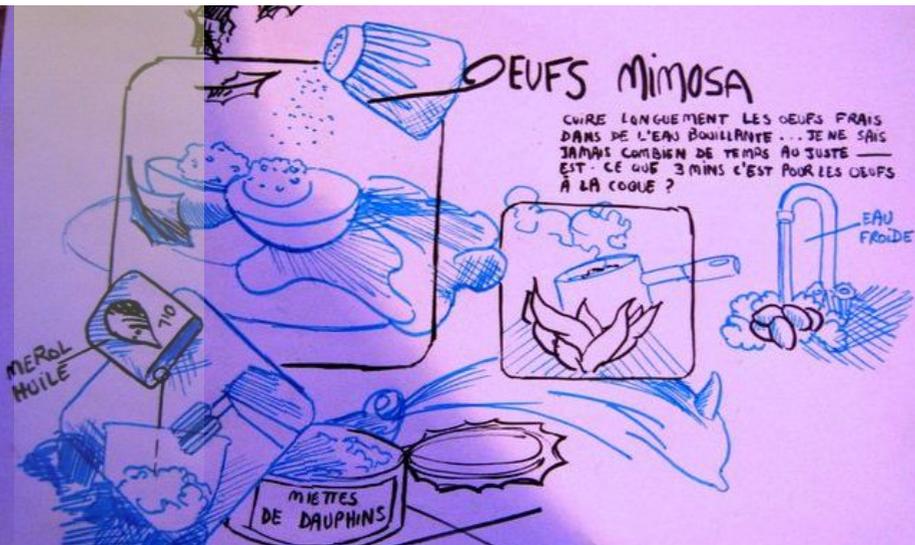
**COLLAGE  
PARTY**  
COMIX DINETTE  
ADULTE



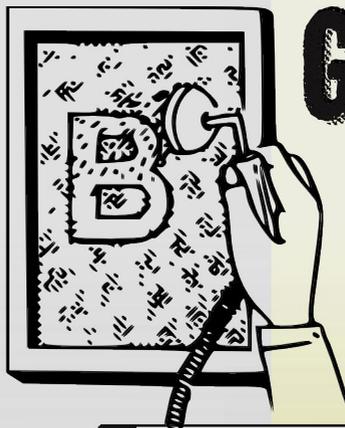
1 DJ + 2 intervenants

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 :

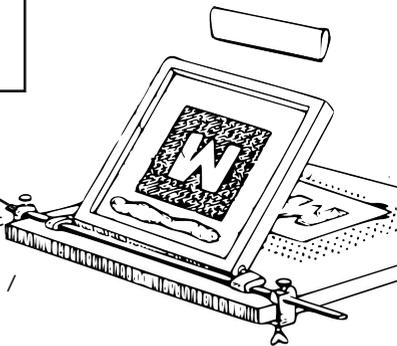
- = UN POINT D'EAU
- = UNE PIÈCE NOIR (ou sombre)
- = UNE GRANDE PIÈCE DE TRAVAIL
- = UNE TABLE DE BRICOLAGE EN BOIS
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL

## 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

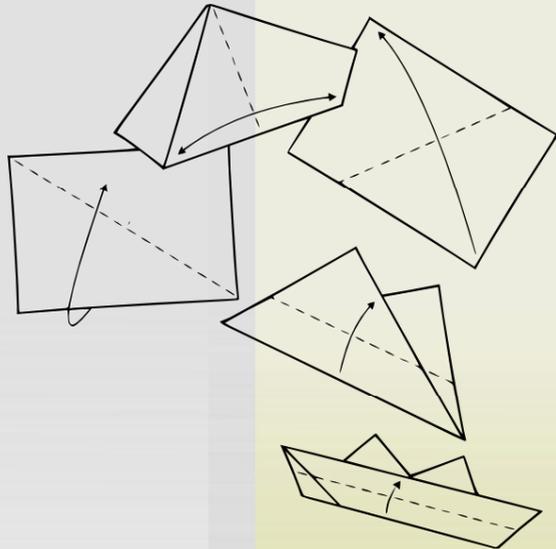
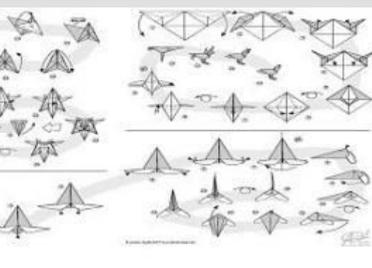
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ 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...

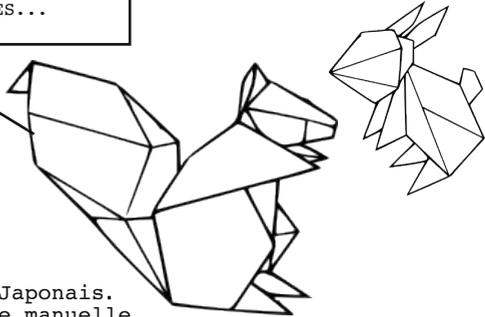
**OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

- = 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

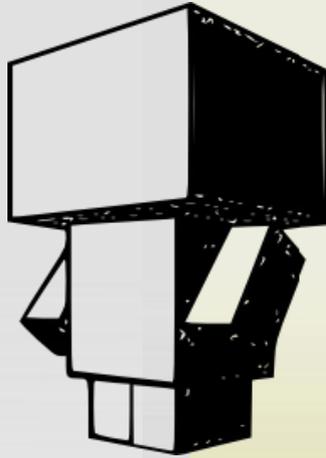
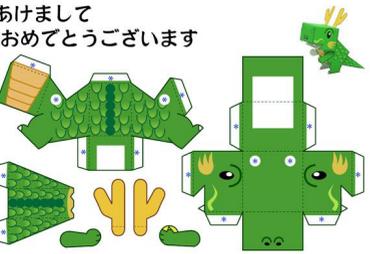
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ 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.

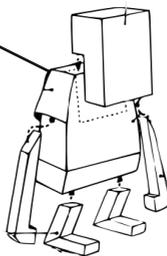


**DURÉE : 1 SEANCE**  
**DE 5 A 77 ANS**

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNEE)

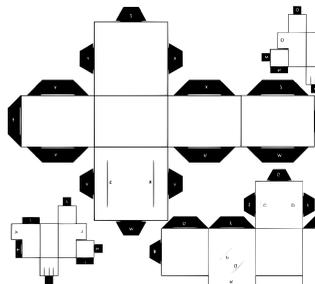
BESOINS :  
= PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL  
+ chaises et poubelle

MATERIEL APPORTÉ PAR NOS SOINS :  
= MODÈLES / 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

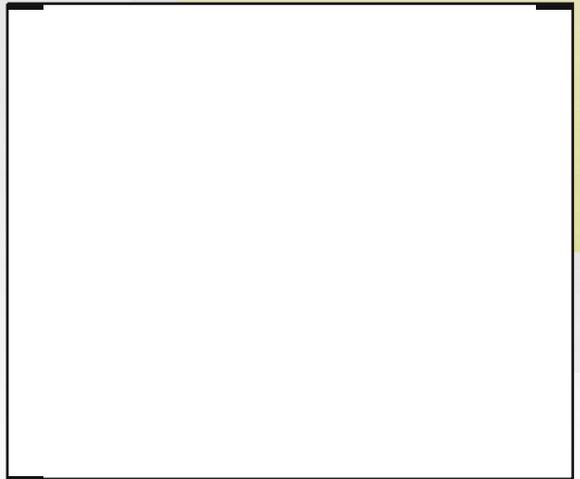
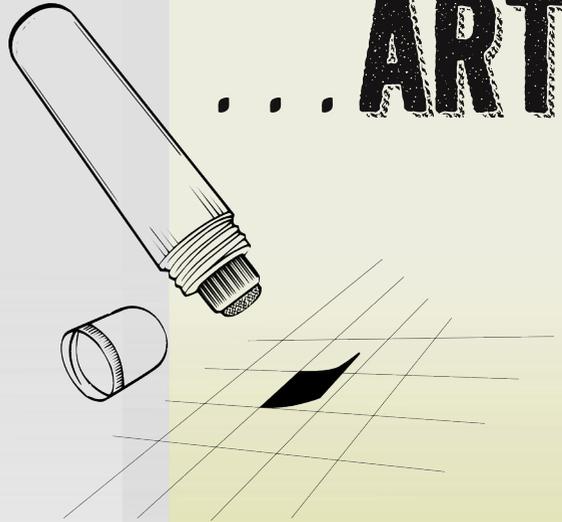
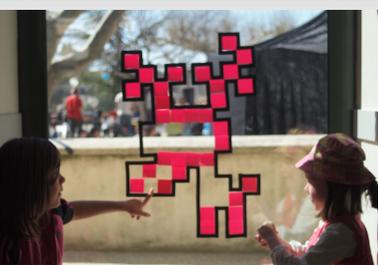
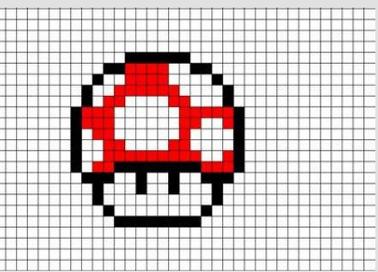
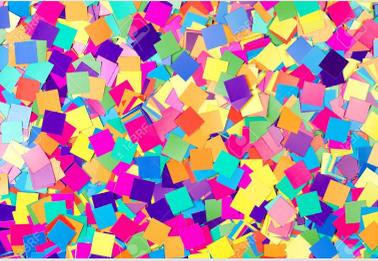
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ Atelier Pixel Art
- \_ Atelier Origami

**ATELIER**  
**PAPER**  
**TOY**



# ATELIER PIXEL ...ART



**DURÉE : 1 SEANCE**  
**DE 5 A 77 ANS**

(OU ATELIER OUVERT SUR LA JOURNÉE)

**BESOINS :**

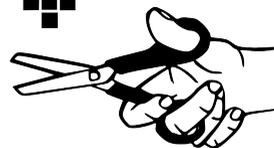
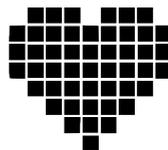
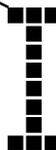
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- = SURFACES VITRÉES

**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 :**

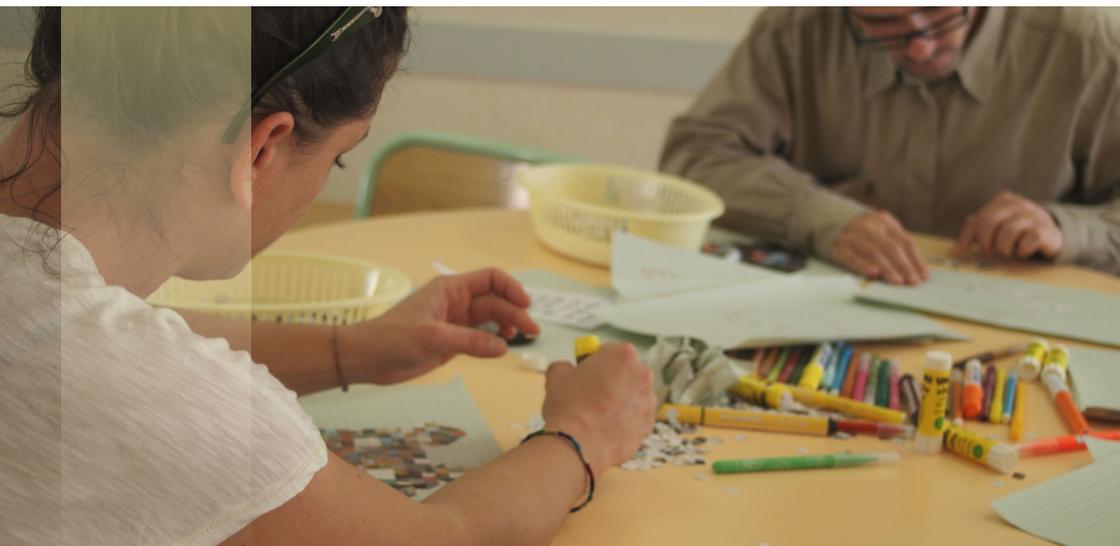
- = Approche des couleurs.
- = Comprendre les images, les pixels.
- = Travail minutieux.
- = Composer à plusieurs.
- = Revisiter des images et photographies.
- = Calculer la position des carrés.
- = Approche de la technique et de l'histoire du pixel art.



6 participants par intervenant

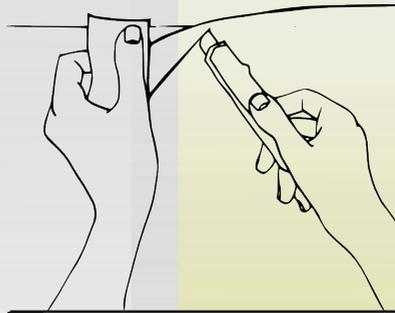
Continuité de l'atelier et propositions :

- \_ 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 APPORTE 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 Cavailhon 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](mailto:tntb.net@free.fr)  
site internet : [tntb.net](http://tntb.net)