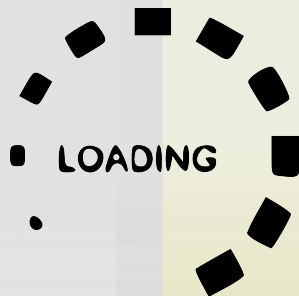
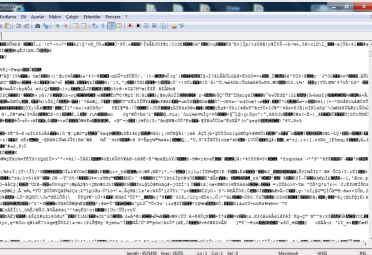
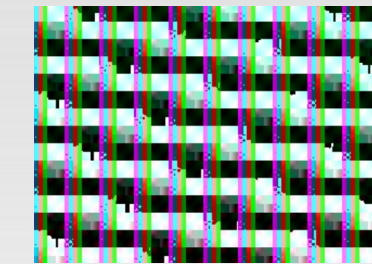
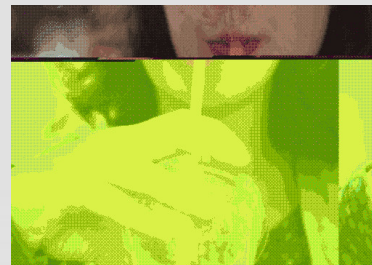


# ATELIER DATA BENDING



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 :

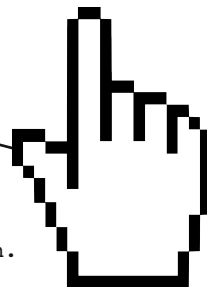
- = PLUSIEURS TABLES/SURFACES DE TRAVAIL
- + chaises
- = ESPACE DE PROJECTION (ECRAN / MUR)
- + la mise à disposition d'une salle informatique équipée serait d'une grande aide

## 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