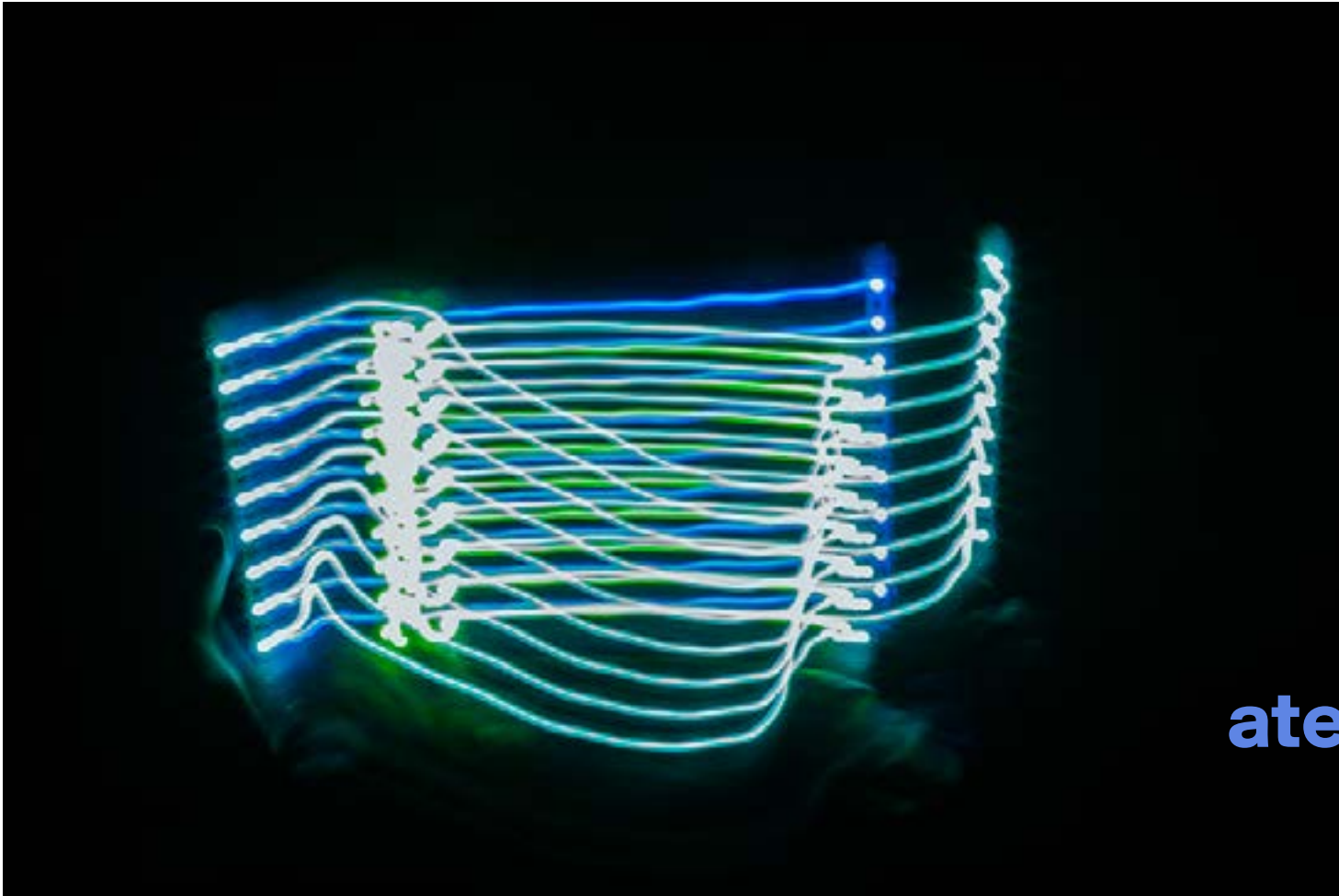


accès)s(culture(s) électronique)s(



Depuis 2000, l'association accès)s(donne à voir et à comprendre la création artistique liées aux technologies, dans les domaines de l'image, du son, des nouveaux médias, avec une attention particulière portée aux oeuvres pluridisciplinaires et innovantes.

Dans la continuité de ses actions culturelles comme les résidences artistiques en milieu scolaire, accès)s(conçoit des ateliers pédagogiques et ludiques visant à découvrir une utilisation créative et ludique des outils numériques.

Ces ateliers dont l'adresse est adaptée en fonction de l'âge et du profil des participants, se déclinent sur des formats courts ou de workshop.

**ateliers
arts
&**

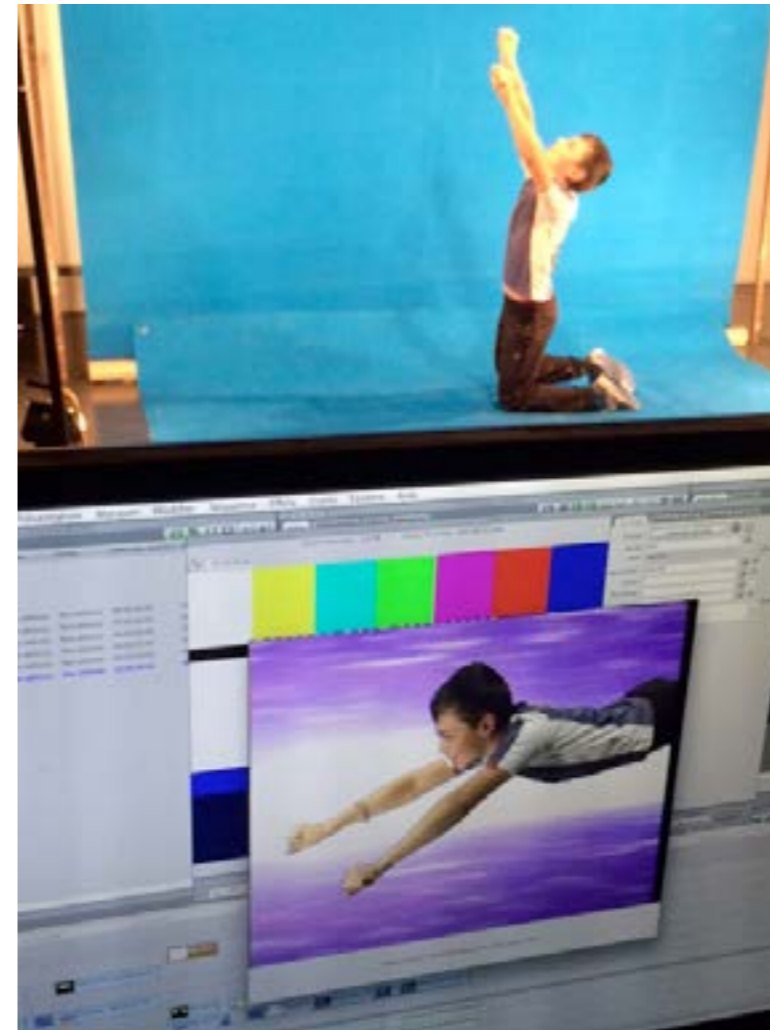
**technologies
numériques**



thématiques :
scénario
photographie
construction objets ou dessin
cinéma

Stop-motion

Cet atelier propose de découvrir une méthode d'animation proche de celle utilisée dans les dessins animés. Cette technique dite d'animation image par image repose sur un procédé de capture qui consiste à n'enregistrer qu'une seule image à la fois et à déplacer légèrement les objets de la scène, de manière à obtenir une illusion de mouvement quand les images sont mises bout à bout.



thématiques :
scénario
construction décors et accessoires
théâtre
trucages, effets spéciaux

Screen-motion

Cet atelier mêle théâtre et technique filmique. Les participants sont invités à concevoir un scénario, imaginer les décors et costumes, et prendre part à toutes les phases de réalisation du film, en devenant tour à tour acteurs, cameramen, assistants, accessoiristes et monteurs. Grâce à la technique du fond vert, les participants ont une initiation au trucage et aux effets spéciaux. L'occasion aussi de d'aborder divers registres de la création théâtrale et cinématographique (improvisation, mime, théâtre de l'absurde, danse, etc).



thématiques :
jeu vidéo
scénario
montage vidéo
son

Machinimas

Les machinimas sont des films réalisés à l'intérieur d'univers virtuels comme par exemple un jeu vidéo. Cela peut prendre la forme d'une fiction, d'un reportage, d'un clip, etc.

Cet atelier vise à détourner un objet de consommation de masse et de divertissement en un outil de production de films en utilisant le logiciel Moviestorm.



thématiques :
mise en scène
photographie
danse

Light Painting

Le 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 (la source lumineuse), soit aux objets éclairés.



thématiques :
architecture
scénario
code

Mapping

Le mapping est une technique de projection vidéo sur des volumes. À partir d'une thématique commune, il s'agit de donner forme, matière et couleur au carton plume pour raconter une histoire.

Les participants travaillent à l'écriture de scénarii, créent des décors et des contenus visuels à animer et mapper.

Une invitation pour explorer les imaginaires de chacun donnant lieu, grâce aux machines, à des oeuvres collectives en volumes.

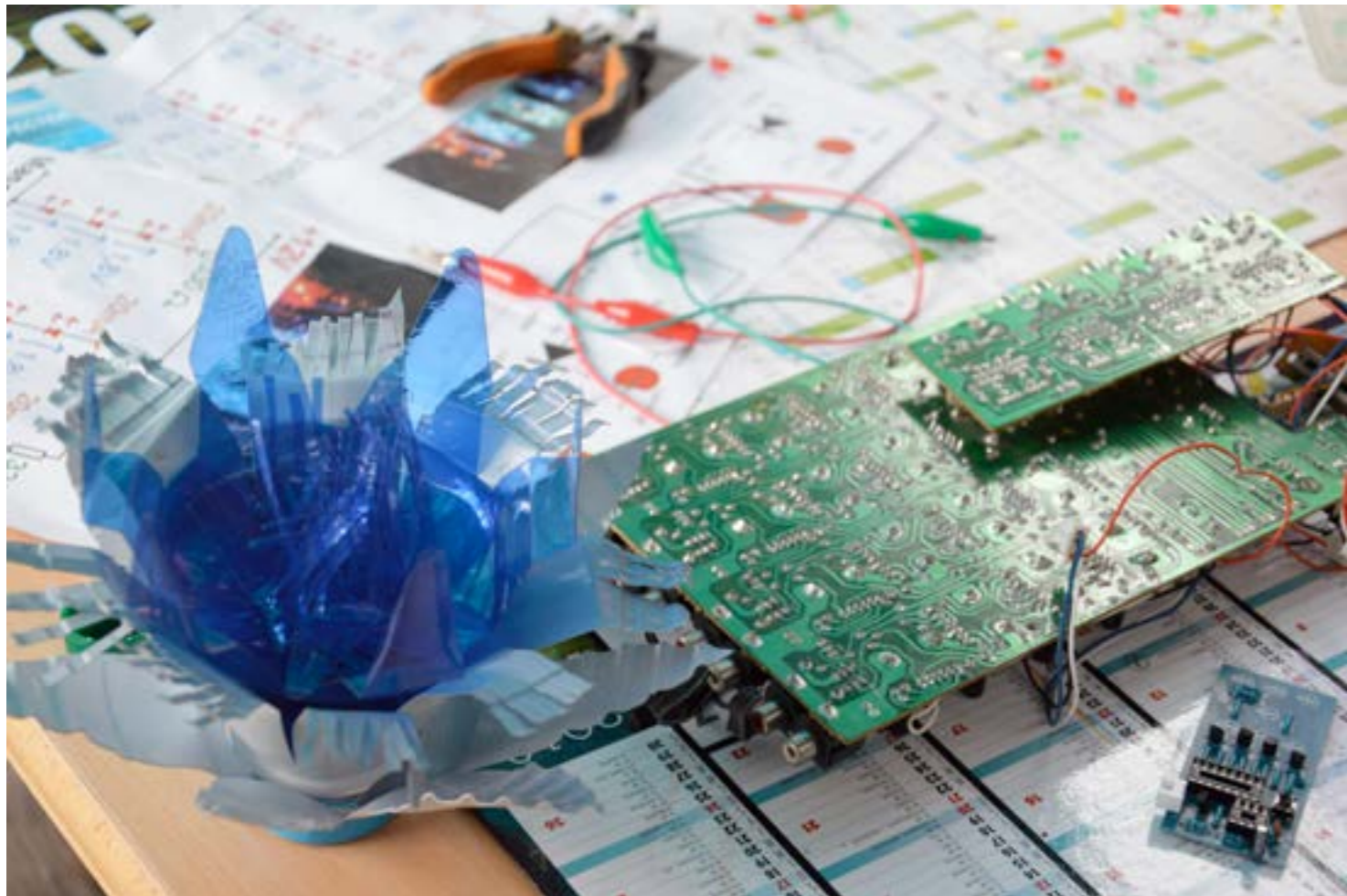
Les participants apprennent les bases de création "son et lumière" en créant un contenu réactif à la musique et en explorant la richesse des interactions possibles.



thématiques :
bidouille électronique
son

Objet interactif

L'atelier invite les participants à expérimenter des techniques liées aux arts plastiques et à l'art multimédia, telles que le dessin, l'électronique et l'interactivité. À partir de leur dessin, sculpture, collage, photo..., les participants créent numériquement le son de leur invention. À l'aide d'une base de données et de capteurs, l'objet touché, manipulé devient interactif & sonore.



thématiques :
bidouille électronique
son
DIY

Circuit-Bending

Le circuit bending désigne l'activité qui consiste à court-circuiter de façon volontaire des instruments de musique électroniques de faible tension électrique, fonctionnant sur piles (jouets pour enfants munis de haut-parleur, effets pour guitare, petits synthétiseurs) de façon à créer de nouveaux générateurs de sons. Cet atelier met en avant la spontanéité et le côté aléatoire des modifications.



thématiques :
phonographie
montage sonore

Carte postale sonore

La phonographie peut se définir comme la photographie sonore d'un espace singulier. Il s'agit d'initier les participants à la prise de son, associant l'enregistrement en extérieur et la création de sons de synthèse agencés grâce à des logiciels de traitement numérique afin de créer le portrait sonore d'un lieu.

De la captation sonore au mixage, les participants créent une musique à partir de sons environnants qu'ils ont préalablement enregistrés. Ils sélectionnent, manipulent et assemblent des échantillons sonores parmi les sons récoltés, afin d'en réaliser des cartes postales sonores ou même jusqu'à transformer les sons en musique.



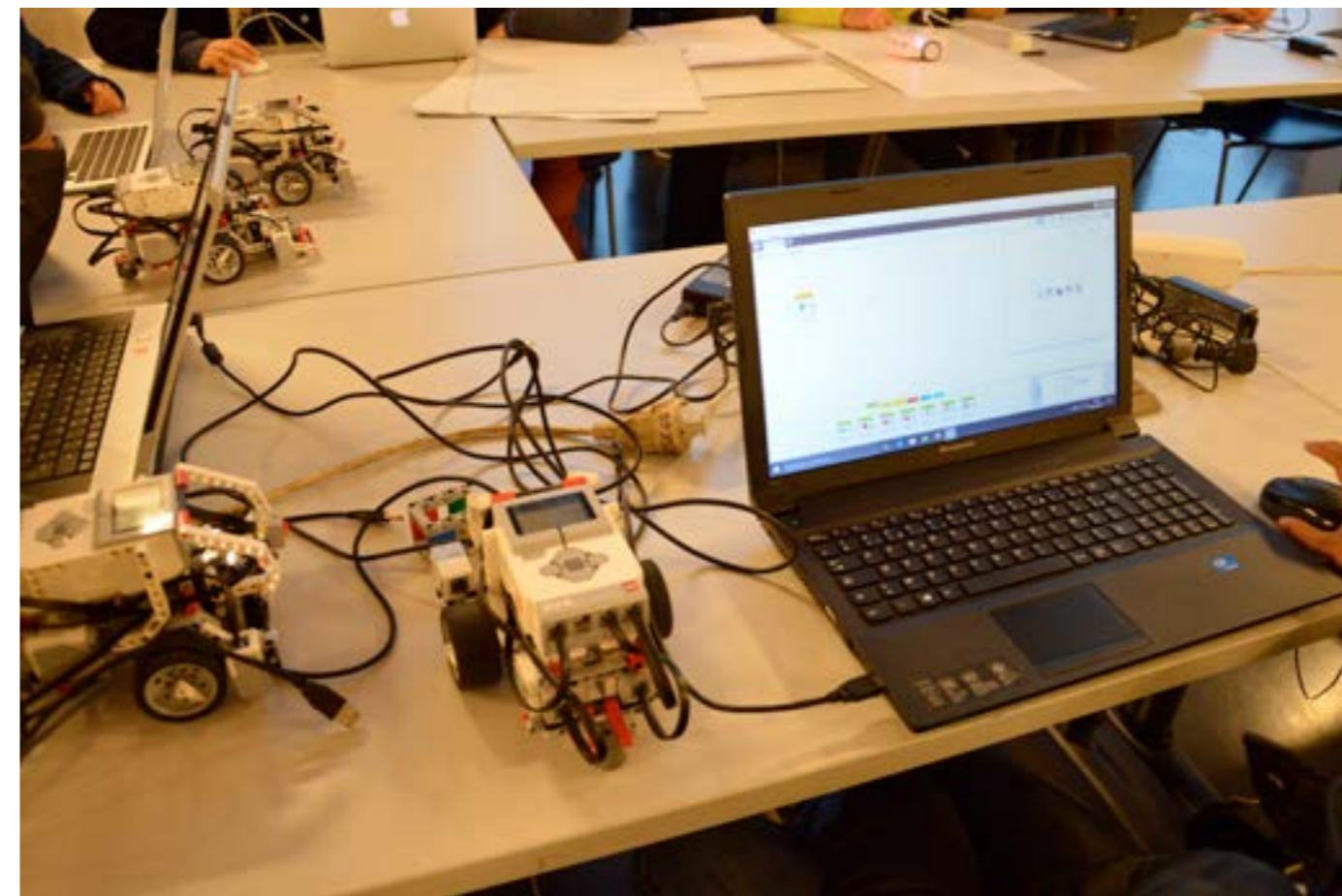
thématiques :

code
dessin
Jeu vidéo
narration
montage vidéo

Scratch

L'objectif est de démystifier les langages informatiques par la pratique du codage à l'aide d'outils destinés à encourager et faciliter l'apprentissage de la programmation informatique.

Cet atelier se déroule sous la forme d'activités connectées (avec outil numérique) et déconnectées (sans outil numérique). Elles sont destinées à faire comprendre le fonctionnement d'un ordinateur et les principes de base du codage informatique. Le résultat peut prendre la forme d'une fiction, d'un jeu, d'un clip, etc.



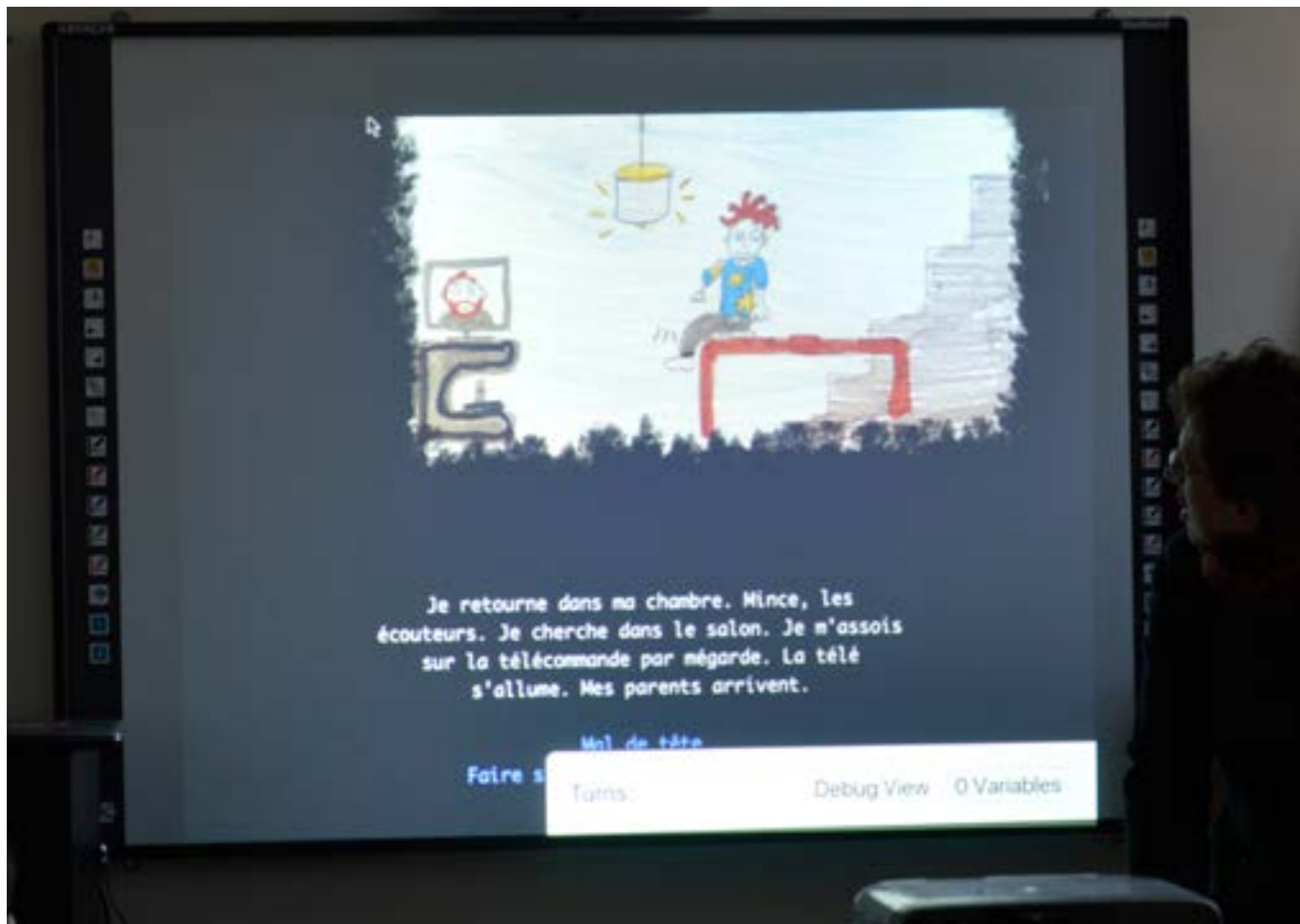
thématiques :

code
programmation

Programmation de robots

Réaliser un programme permettant au robot d'effectuer des missions. Les participants définissant le type de robot qu'ils souhaitent construire, avant de s'atteler à réaliser du programme et son transfert au robot.

L'atelier permet d'appréhender la maîtrise du pilotage des moteurs, du déplacement du robot ainsi que de l'usage de ses capteurs.



thématiques :
éducation aux media
code
scénario
dessin
retouches d'images
prises de son
montage sonore

BD numérique

Concevoir une BD destinée à la lecture sur écran via le logiciel Twine. Cet atelier permet d'initier les élèves à une nouvelle forme de narration, un mode itératif leur permettant d'ouvrir un large champ des possibles en terme d'écriture et de s'affranchir des codes auxquels se conforment les récits qu'ils ont l'habitude d'étudier et ainsi d'aborder le schéma narratif et actanciel sous un nouveau jour. Comme dans les jeux-vidéos, la prise de décision sera capitale en ce qu'elle aura un réel impact sur la suite des événements. Articulé autour de la création de personnages fictifs sur facebook, le travail d'écriture permet de revisiter l'exercice de la biographie.



thématiques :
couture
électronique
DIY

E-textile

Customiser des objets ou créer ses propres créations textiles. Procédé technique intégrant de l'électronique aux créations textiles pour en faire des objets interactifs : lampes, tot-bags lumineux, bonnets et bracelets de cheville pour les cyclistes nocturnes, peluches, etc.



thématiques :
tricot
informatique

Tricodeur

Le tricot connecté au numérique : un projet de piratage avec de vieux modèles de machines à tricoter qui ne sont plus commercialisés. À partir d'une prise de vue photographique traitée par ordinateur, les motifs graphiques sont générés et permettent un design de la maille original et personnalisé.



thématiques :
électronique
bricolage
dessin automatique
DIY

Drawbot

Assemblage d'un robot qui dessine tout seul : en deux temps trois mouvements, chaque participant peut réaliser et personnaliser son propre robot DiY. Munis d'un gobelet, d'un petit moteur et de quelques feutres, les participants sont initiés à la programmation orientée objet. Une fois les robots assemblés, ils effectuent une chorégraphie collective et tracent le visuel choisi en amont !



thématiques :
dessin
3D low tech

Dessin magique

Le principe de l'atelier est de jouer avec notre perception afin qu'à l'oeil nu, nous apercevions qu'une seule couleur et à l'aide d'une gelatine rouge ou d'une lunette 3D en carton ayant en guise de verres des filtres rouge et bleu, nous apercevions un dessin caché.



thématiques :
expérience chimique
peinture
photographie ou vidéo

Paint Motion

Il s'agit de conférer un caractère autonome, évolutif et vivant à la matière picturale. Cet atelier invite à mélanger huiles, acryliques et autres substances afin de créer des peintures en mouvement qui seront captées en vidéo.



thématiques :
dessin
informatique

Dessin Assisté par Ordinateur

Le dessin assisté par ordinateur permet une initiation à la tablette graphique.



thématiques :
jeu vidéo
personnages
couleurs
pixel art

Post-it art

A l'instar de la manière dont s'affichent les images sur un écran d'ordinateur, la technique du Pixel Art (qui se traduit par l'art du pixel) est un art digital grâce auquel on crée une image pixel par pixel en utilisant un nombre limité de couleurs. Après avoir créé leurs personnages, les participants peuvent investir les lieux de la structure partenaire, munis de leurs petits bouts de carrés, pour donner vie à des créatures surprenantes.



thématiques :
expérience chimique

Lampe à lave

Clonage, nanotechnologies, fracture numérique... Comment trouver sa place de citoyen concerné par les affaires de la cité et impliqué dans le monde de demain ?

Il s'agit de créer par le biais de réactions chimiques, un contenu fluo et mouvant dans un récipient comme la lampe à lave inventée par Edward Craven Walker.



thématiques :
danse
robotique

Danse

À partir de thématiques ciblées telles que les déchets électroniques, le vol, l'être humain VS les machines... l'atelier invite les participants à développer un langage corporel individuel et collectif. Une introduction théorique autour de la danse et des nouvelles technologies (robots humanoïdes, drones...), assortie d'exercices corporels questionnant la ressemblance et différence d'un corps à l'autre, l'écart et de similitude entre ce qui meut un corps cybernétique et un corps humain, afin de sonder les influences que ces entités peuvent avoir l'une sur l'autre.



Réalité augmentée

La réalité augmentée est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc) calculés par un système informatique. À partir d'images choisies, ce atelier consiste à concevoir une animation liée aux scènes représentées. Avec leurs animations sonores et vidéos, les participants peuvent « augmenter » leur affiche, édition... et ainsi les «augmenter». Mélangeant pratiques manuelles et numériques, le papier animé devient, lors de cet atelier, une passerelle entre ces deux mondes.

Conçue avec la complicité d'artistes-intervenants professionnels :
Isabelle Arvers, Sophie Baros, Guillaume Batista Pina, Philippe Boisnard
Maïa Bougès, Julien de Casabianca, Quitterie Charpentier, Arnaud Courcelle
Séréna Evelyn, Fablab Pau, Stéphane Garin, Simon Kansara
Lacq Odysée, Eddie Ladoire, Cie Laluberlu, Arnaud Laussen
Alexandre Lefaix, La ligne de désir, Nadia Luback, Pierre Ménard
Thierry Moinet, Les Morphogénistes, Sacha Notey
Les Petits débrouillards, Sew & Laine, Cie Shonen
Emilie Tarascou, Mathieu Thomassin, La Wouakatchie de la Mélodie,
cette offre s'adapte tout au long de l'année
à une variété de contextes d'intervention à destination
d'établissements scolaires et d'enseignement supérieur,
des centres socio-culturel,
MJC,
EHPAD,
Journée professionnelle de l'Education (Le Département 64),
Forum régional des acteurs de culture scientifique de Nouvelle-Aquitaine,
manifestation Les idées mènent le monde (Salon du livre, Pau)
etc.

Dans le cadre d'un parcours,
visites guidées d'expositions,
rencontres avec des artistes
et conférences
viennent enrichir la proposition.

N'hésitez pas à nous contacter pour concevoir des projets sur mesure :

Quitterie Charpentier

chargée de communication & de médiation

05 59 87 13 44 / 06 37 16 70 91

communication@acces-s.org

acces-s.org

f : accès(s) cultures électroniques

t : accès)s(cultures électroniques

v : accès)s(cultures électroniques

i : accesscultures

accès)s(est soutenu par la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées, du Conseil Départemental des Pyrénées-Atlantiques, le Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine, la DRAC Nouvelle-Aquitaine/Ministère de la Culture et de la Communication, les Centres de Culture Scientifique, Technique et Industrielle de Nouvelle-Aquitaine et le Centre National du Cinéma/DICRéAM.

accès)s(est reconnue par l'Inspection Académique et membre du réseau Astre.