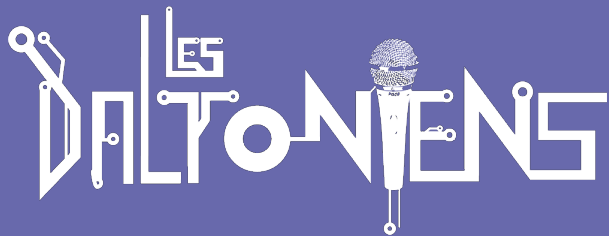


BROCHURE

.STAGES TECHNOS



LES DALTONIENS

Depuis sa création en 2004 par Yannick Guégan, la compagnie « Les Daltoniens » mène une recherche spécifique qui associe cultures urbaines et arts numériques.

Les Daltoniens évoluent aussi bien dans les théâtres et les écoles, que dans les festivals de théâtre de rue, de Hip-hop et d'arts numériques. Visant tant un public familial qu'un public de jeunes, les spectacles de la compagnie rassemblent grâce à la pluridisciplinarité des arts qu'ils fusionnent : numériques, urbains, vivants et participatifs.

Vous trouverez ici un descriptif des différents ateliers orientés sur la découverte, l'usage et la création technologique proposés par la compagnie. Nous possédons également des fiches plus détaillées disponibles sur demande.

Les stages présentés sont encadrés par des formateurs.ice.s spécialisés en éducation, informatique et audiovisuel. Ils durent généralement 4 à 5 jours consécutifs. Les stages proposés prévoient entre 6 et 12 participants.

Pour de plus grands groupes ou pour des interventions ponctuelles, n'hésitez pas à nous questionner sur les moyens d'adapter nos activités à vos besoins, nous trouverons ensemble les solutions adaptées.

STAGES TECHNOS

■ ROBOT CUE

Description de l'atelier : dès 10 ans

Initiation à la programmation du Robot Cue : Pièce de théâtre robotique (ados).

L'objectif final de la formation est la création d'une pièce théâtrale robotique incluant personnages, décor et costumes contrôlés par les participant.e.s.

Cue n'est pas qu'un autre petit robot au design craquant. C'est aussi un robot pédagogique aux très nombreuses fonctionnalités, programmable sur JavaScript ou un éditeur de programmation visuel de type Blockly.

Cue est facile à programmer et à customiser, dès qu'il sort de sa boîte. Vous pouvez choisir entre 4 personnalités très différentes pour commencer à faire de ce robot votre meilleur ami. En fonction de la personnalité choisie, Cue aura accès à différents talents et comportements, comme un véritable être humain.



■ ROBOT LEGO WEDO 2.0

Description de l'atelier : dès 8 ans

Grâce à des exercices ludiques, un apprentissage pas à pas et des programmes variés, les jeunes vont pouvoir animer leurs créations LEGO pour réaliser en fin de stage un film d'animation sur une thématique au choix : conquête spatiale, exploration souterraine, monde des abysses.

Le stage s'organise autour de 2 phases clés, reliées entre elles par un fil scénaristique et cinématographique : imaginer la construction de ses modèles et véhicules LEGO sur base d'une intrigue et de ses personnages, puis mettre en oeuvre un script informatique permettant de mettre en scène cette intrigue.

Ces deux temporalités permettront à chacun.e de s'initier à des opérations simples de commande et à une compréhension des contraintes de la robotique, de manière ludique.



■ MAKEY MAKEY

Description de l'atelier : dès 8 ans

Une carte Makey Makey permet à n'importe quel objet de devenir un contrôleur de sons, de lumières et d'images, et ainsi de créer des objets numériques à partir d'objets du quotidien.

Lors de ce stage, les jeunes vont réaliser à l'aide du Makey Makey de nombreux instruments de musique en matière recyclée (batterie, tapis musical, synthétiseur, etc.) mais aussi des jeux électroniques, collectifs et participatifs (laser game, wire game, labyrinthe,...). L'objectif final ? Créer un conte musical numérique et un parcours de jeux ludiques interactifs.

Le MakeyMakey est un dispositif d'émulation de clavier à partir d'objets du quotidien : la manipulation de tout objet conducteur relié au MakeyMakey va envoyer un signal à un ordinateur, qui réagira avec la fonction que vous avez défini, en fonction du logiciel que vous utilisez.

MakeyMakey propose un détournement «Do It Yourself» de la manette de jeu et du clavier : ce que vous voulez créer comme interaction ne dépend que de vous. Facile à utiliser, sans danger, il permet une infinité d'interaction avec un ordinateur.



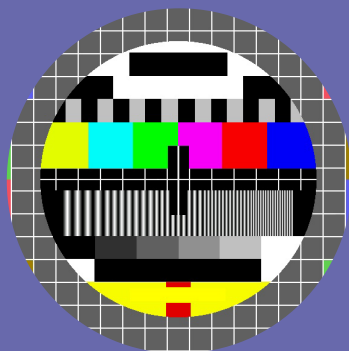
■ VIDÉO MAPPING

Description de l'atelier : dès 14 ans

Le vidéo mapping est une discipline récente qui consiste à adapter une image ou un flux vidéo à l'architecture d'un objet ou d'un bâtiment. L'idée est de partir d'une surface, illuminée grâce à un vidéoprojecteur, et utiliser ses formes, dimensions et sa structure pour réorganiser l'étendue d'une image, d'un paysage, d'une animation créée pour l'occasion.

Durant le stage, nous apprendrons à modéliser en 2D des objets variés et à jouer des transformations de l'image entre univers 2D et univers physique 3D. En partant de pratiques de dessin spontané, nous créerons ensemble un bestiaire imaginaire qui viendra coloniser les surfaces des lieux.

Dessin, infographie, réalisation de plan et schéma architecturaux, création visuelle et vidéo et, au final, un montage vidéo souvenir unique à partir des projections réalisées par chacun.e et par l'ensemble du groupe. Un atelier aussi technique que poétique, résolument en lien avec le futur des expériences audiovisuelles.



Directeur artistique

Yannick Guégan

Chargé de diffusion

Jean Grünewald
[BE] +32476591400

daltoniens.eu

compagnielesdaltoniens@gmail.com

