



# LA FÊTE DU CODE CRÉATIF

Centre Pompidou

27 février au 10 mars 2017

Évènement créatif et créateur de liens entre des artistes, universitaires, chercheurs, passionnés du code... et les enfants dès 4 ans.

Avec des ateliers, un Digital Art Jam, des réinterprétations digitales face aux œuvres, des challenges en code...

> Des ateliers-visites conçus par des artistes du code pour les scolaires (du CP au CM2).

> Une programmation pour les enfants et leur famille le week-end.

## OBJECTIFS

- Détourner les outils informatiques de leur fonction initiale et les transformer en instruments de création, tout comme le pinceau.
- Expérimenter, bidouiller des "recettes" digitales. Et introduire surprise et émerveillement.
- Utiliser le code numérique comme clef de médiation des œuvres.
- Rendre accessible la programmation informatique à tous.

## ATELIERS POUR LES SCOLAIRES

Pour les élèves du CP au CM2

Gratuit sur inscription : [action-educative@centrepompidou.fr](mailto:action-educative@centrepompidou.fr)

Ateliers proposés les lundis, mercredis, jeudis et vendredis du 27/02/17 au 10/03/17 de 9h45 à 11h45 et de 13h45 à 15h45 sauf le mercredi après-midi.

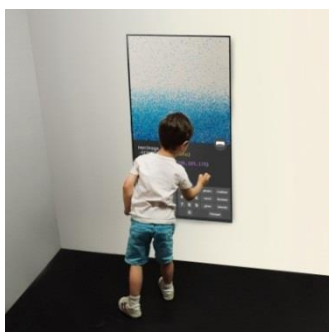
### SPLIT

Atelier conçu par les artistes de Lab 212, Beatrice Lartigue et Cyril Diagne



Atelier + visite des collections en relation

Personnalisation d'arbres et d'espèces végétales à travers le concept de fractales : les enfants expérimentent les variables en multipliant et/ou divisant les ramifications des arbres (en référence aux arbres de la collection : Derain, Matisse, Vlaminck, Klein...), modifiant ainsi leur structure. Une fois réalisé, l'enfant le découvre projeté au milieu des arbres des autres participants, forêt collective animée d'arbres singuliers.



### Pixel is data

Atelier conçu par Matthieu Savary, designer et directeur de User Studio

Atelier + visite des collections en relation

Le dispositif de l'atelier permet d'exploiter les pixels de photographies de paysages, villes, natures mortes... Les élèves pourront jouer avec la luminosité à l'instar des pointillistes, avec la fragmentation des cubistes, mettront en évidence les lignes avec l'abstraction géométrique, grâce à des réglages via l'interface écran mais aussi et surtout de code.