

ATELIERS DE CREATION

Ces ateliers proposent :

- sensibilisation aux logiciels Pure Data, Max MSP, Jitter, Isadora (traitement temps réel pour l'image, le son, la 3D), transmission du savoir avec un assistant artiste-programmeur
- expérimentation ludique avec un dispositif interactif
- temps de création avec présentation publique

Ils sont de durée variable (séances courtes ou résidence distribuée sur le temps)

Ils s'adressent à des participants d'âges (enfants, adultes) et de niveaux différents selon les publics visés et le contexte d'accueil (lieux, équipements disponibles, etc.)

Les publics peuvent être « mixtes » : danseurs et non danseurs, arts visuels, musique, etc.

Ils sont répartis dans un temps adapté à la structure d'accueil.

Publics visés : Les participants peuvent être danseur, comédien, acteur du corps, etc, toutes disciplines et techniques corporelles confondues mais aussi toute personne à la sensibilité soit corporelle, soit picturale, soit musicale, soit technologique, désireuse d'explorer les potentialités créatrices du multimédia appliqué au spectacle vivant, à la performance, à l'installation.

Quatre types d'ateliers sont proposés : chacun développe une approche particulière.

Chaque atelier décline une réalisation différente, tant du point de vue artistique que technique.

- **atelier 1** : Création pour la caméra : réalisation de films vidéo-danse courts **Films**
- **atelier 2** : Création de performances courtes avec dispositifs vidéo "live" **Live**
- **atelier 3** : Création avec dispositifs interactifs **Inter(actions)**
- **atelier 4** : Création avec informatique semi-autonome **Jeu(x)**

Jeu(x), atelier de création avec le dispositif interactif de **Gameplay**

Une rencontre entre danse et informatique semi-autonome

Inter(actions), atelier de création "le corps dans un environnement interactif"

Une interaction corps-son-image, capteurs corporels, capteurs optiques, réalisation vidéo, performance-spectacle. A partir des dispositifs de **Nuit Ecran** ou de **Para_site** (création 2007)

Pour plus de détails sur les ateliers consulter les fiches détaillées **Jeu(x) et **Inter(actions)****