

ATELIERS DE CREATION

“Danse, Arts numériques”

Compagnie K. Danse

Jean-Marc MATOS et Anne HOLST

artistes chorégraphes-multimédia

Telf-fax : 00 33 (0)5 62 18 58 91 p. : 00 33 (0)61775456

e-mail : kdmatos@wanadoo.fr

Voir onglet “Ateliers-Performances” sur le site de la compagnie : <http://www.k-danse.net>
<http://www.k-danse.net/category/performances>

LES ATELIERS

PUBLIC - FICHES TECHNIQUES - BIOS

SPECTACLES



Les ateliers

Anne Holst et Jean-Marc Matos, chorégraphes de la compagnie K. Danse, animent en France et à l'étranger, de nombreux ateliers de création. Des expériences en Inde (projet via internet *Danse e-Toile* en 2008 et 2009), en Europe (Espagne, Italie, Allemagne, Grande-Bretagne, Danemark, etc.), au Maroc (projet *Inter(actions)* en 2006 et 2007), en Amérique Centrale (projet *Yo aqui estoy* pour les 25 danseurs du Ballet National du Guatemala, en 2007), au Mexique (création via internet *Fronter@* entre Monterrey et Toulouse, en 2004), etc. leur font développer des créations originales qui portent une attention toute particulière sur l'exigence de contenu dans la co écriture entre danse et arts numériques.

Les ateliers mixtes que la compagnie K. Danse propose mettent en avant à la fois un travail sur les **outils d'écriture en danse contemporaine** (outils de composition, danse/théâtre, expression par le corps au sens large, intégré avec des moyens technologiques), et sur **la prise en main et adaptation d'outils numériques** (vidéo numérique, dispositifs interactifs, logiciels, etc.) appliqués à des fins de création artistique, en particulier dans le contexte du spectacle vivant.

Il s'agit de déboucher, à chaque étape, sur **une courte réalisation vivante ou filmée** qui allie un dispositif technique particulier avec un travail chorégraphique porteur de sens dans l'intégration ainsi mise en jeu.

Ces ateliers permettent d'expérimenter les outils technologiques combinant la vidéo, la musique et l'informatique ainsi que l'adaptation d'interfaces geste-son-image au service d'une réalisation qui implique le corps dans des situations très variées. Sont utilisés des logiciels de programmation graphique d'interactions et de traitement temps réel de données audio, vidéo, MIDI (Isadora, Max Msp, Jitter, Pure Data, Director).

Ils sont conçus de manière à ce qu'ils soient à la fois indépendants et qu'ils assurent aussi un lien entre eux, afin de produire un effet cumulatif garant d'une production finale. Ils sont adaptés autant pour des danseurs que pour des non danseurs.

Propositions de durée des ateliers : selon le contexte d'accueil, au choix,

- 1 demi-journée : séance de présentation courte de 3h
- 1 journée : atelier de pratique : 3h ou 6h
- 2 ou 3 jours (2 ou 3 X 6h) atelier de création avec restitution publique finale diffusion finale sur écrans multiples
- 10 jours au total : 3 x 3 jours, dont 8 dédiés à la sensibilisation, l'apprentissage, l'expérimentation et le travail d'improvisation-écriture-composition, et 2 jours pour la mise place de la restitution finale.

Ils proposent, chaque matin, une préparation physique adaptée.

La restitution finale fait ainsi l'objet d'une **performance ou d'une diffusion** proposée dans un lieu et un temps appropriés de l'espace d'accueil.

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

Voir extraits vidéo sur <http://www.k-danse.net/category/international> (projets à l'étranger)

et sur <http://www.k-danse.net/category/performances> (projets en France tous publics)

Atelier 1 : Création danse pour la caméra : réalisation de films vidéo courts. *Films*

Travail d'improvisation, scénarisation, pré-découpage, éclairage, tournage (intérieur, extérieur), dérushage, montage image et son (vidéo numérique, traitements), formatage et compression. Implication corporelle "devant" ou "derrière" la caméra.

Logiciel de montage : Final Cut Pro (par exemple). Diffusion finale sur écrans multiples.



Atelier 2 : Création de performances courtes avec dispositifs vidéo "live". *Live*

Travail d'expérimentation et de création entre présence physique, supports de projection (projecteurs fixes ou mobiles) et images créées ex direct avec des caméras fixes ou mobiles. Traitements analogiques et digitaux de l'image vidéo en temps réel. Expérimentation par rapport à diverses situations d'éclairage et de projection.



Atelier 3 : Création avec dispositifs interactifs. *Inter(actions)*

Dans un environnement vidéo et sonore comprenant un dispositif "interactif", est proposé un travail créatif qui intègre, à partir d'improvisations dirigées, une interaction développée avec une caméra de "tracking" utilisée comme capteur optique ou avec des capteurs corporels pour le système informatique préparé à cette intention (Isadora, Director, Pure Data, Max MSP, Jitter).

Cet atelier pouvant fusionner les deux précédents, intègre ainsi les images déjà créées ou se prête à une création image originale pour les nouveaux participants.

C'est à partir de cette expérimentation que s'élabore une installation-performance finale.

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

Ces trois ateliers, bien qu'indépendants, sont reliés entre eux pour la réalisation finale.



Atelier 4 : Création avec capteurs physiologiques. *Physio*

L'objet de cet atelier est d'explorer la façon dont les signaux émis par le corps tels que le rythme cardiaque, la respiration, l'activité musculaire ou d'autres activités physiologiques sont capturés et permettent d'explorer ou d'accéder à l'expression d'états corporels, via le traitement de l'image, du son, de la lumière. Pour cela, le dispositif utilisé dans **Echo Room** impliquant capture, performance et restitution numérique est décrit de manière technique, en collaboration avec les artistes qui ont développé le projet. Lors de cet atelier, le public est invité à expérimenter afin d'embarquer dans un voyage au cœur de l'intime et de l'émotion.

Il peut s'accompagner de la présentation du spectacle (voir Spectacles à la fin du dossier).



Atelier 5 : Création avec informatique semi-autonome. **Jeu(x)**

Cet atelier est développé à partir du dispositif de la performance **Gameplay**, spectacle co créé avec l'artiste plasticien et programmeur Antoine SCHMITT.

Il permet aux participants d'expérimenter le dispositif et de créer un projet personnel, tout en approchant au plus près les problématiques de cet environnement interactif. L'intention de l'atelier est de transposer le langage et la technologie des jeux vidéo dans un environnement chorégraphique pour se focaliser sur la confrontation du participant avec un *autre* autonome et artificiel.

Voir, pour exemple, les extraits vidéo sur www.k-danse.net/jeux

Il peut s'accompagner de la présentation du spectacle (voir Spectacles à la fin du dossier).



Atelier 6 : Création avec broadcast internet. **E-Toile**

Cet atelier de création propose d'élaborer une plate forme de dialogue dansé entre deux équipes distantes, utilisant un dispositif de broadcast internet qui, en un 1^{er} temps simule la distance géographique (travail effectué dans deux pièces adjacentes) avant de le mener à terme entre les deux pays concernés (dont la France).

Cet atelier s'appuie sur les expériences récentes réalisées entre deux villes distantes en France, entre le Mexique et le France, entre l'Inde et la France.

Voir, pour exemple, les extraits vidéo sur <http://www.k-danse.net/tag/internet>



Publics

Ces ateliers sont destinés à des réalisateurs vidéo, des artistes multimédia, des musiciens, des étudiants en scénographie, en design, des chorégraphes, des danseurs, des comédiens, des performers, etc., intéressés par l'utilisation de ces techniques pour la scène ainsi qu'à des praticiens et programmeurs connaissant ou non les logiciels utilisés.

Le but : faciliter, pour un public le plus large possible, l'accès à des créations innovantes, questionner le rapport au spectateur, soulever et partager des interrogations à la fois esthétiques, philosophiques, sociales.

Il s'agit d'utiliser les techniques de traitements informatiques de l'image et du son (préenregistrés et temps réel) dans le contexte de la pratique corporelle/chorégraphique/théâtrale, de sensibiliser aux enjeux d'une écriture scénique englobant une réflexion sur le jeu, l'espace scénographique et l'utilisation d'environnements interactifs, pour expérimenter et réaliser durant chaque atelier des films courts ou de courtes performances, et aboutir à la mise en place d'une restitution originale. C'est aussi rencontrer au plus près les modes de réalisation d'une création professionnelle, en contact avec une équipe d'artistes confirmés.

La connaissance d'une pratique de danse peut être intégrée mais n'est pas essentielle. Cependant, les participants peuvent désirer être eux-mêmes physiquement impliqués.

Les participants visés peuvent être bien sûr amateurs de danse, 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.

Fiche technique générale pour les ateliers *Films* et *Live*

(adaptable et variable selon l'atelier)

- Espace de répétition danse occultable ou disponibilité d'une scène équipée
- Caméscopes DV (x1 pour chaque groupe de 3 personnes, avec batterie rechargeable et cassette vierge de 60 mx) : environ 3 au total avec Trépieds vidéo (x 3)
- Vidéoprojecteurs portatifs (x 2 de type 3000 lumens).
- Surfaces de projection (écrans, cadres, etc., de diverses tailles) la compagnie fournit des écrans en tulle spécialement fabriqués pour ces ateliers
- Câbles vidéo (BNC, x 5 de 20-30 m, pour pouvoir tout connecter à une régie vidéo portative que la compagnie fournit
- Câbles d'alimentation 220 V et prises multiples avec rallonges longues
- Projecteurs lumière sur pieds, avec câbles (x 4 découpes courtes avec couteaux, type BT 150 W avec blocs gradateurs manuels)
- Matériel de diffusion et amplification stéréo pour le son (et x1 lecteur CD)
- 2 stations informatique équipées pour le montage image et son (PC avec logiciel de montage, et mémoire adéquate) ou les portables des participants

Fiche technique générale pour les ateliers *Inter(actions)*, *Physio* et *Jeu(x)*

(adaptable et variable selon l'atelier)

- Espace de répétition danse occultable ou disponibilité d'une scène équipée
- Vidéo projecteur portatif (x 1 de type 2000 lumens).
- Surfaces de projection (la compagnie fournit des écrans en tulle spécialement fabriqués pour
- Câbles d'alimentation 220 V et prises multiples avec rallonges longues
- Projecteurs lumière sur pieds, avec câbles (x 4 découpes courtes avec couteaux, type BT 150 W avec blocs gradateurs manuels)
- Matériel de diffusion et amplification stéréo pour le son (et x1 lecteur CD)
- portables des participants
- Plate forme de broadcast internet pour l'atelier *E-Toile*

Bio création/pédagogie

En parallèle avec ses propres réalisations, la compagnie développe, dans le cadre des ateliers, un travail de création spécifique réalisé avec des amateurs et professionnels, venant de différents horizons, âges, disciplines et cultures.

Ils animent aussi des conférences autour des rapports entre spectacle vivant et nouveaux médias. Ils ont une vaste expérience de création en matière de chorégraphies spécialement conçues pour des lieux en extérieur (architectures diverses, espaces naturels, lieux en friche ou souterrains).

Jean-Marc MATOS a, entre autre, conçu et dirigé la section spéciale « Art, Science, Danse Études » à l'I.N.S.A. de Toulouse, animé l'UV "écriture chorégraphique" à l'Université de Paris VIII, de nombreux stages de formation "danse et image" pour danseurs professionnels (avec le soutien de la D.D.T.E. de Paris et de l'A.N.P.E-Spectacle), des stages "danse et vidéo" avec, en particulier, des danseurs de Hip Hop (Drancy, Toulouse, Manosque), ainsi que des ateliers de création et modules de sensibilisation « danse et nouvelles technologies » dans le cadre des tournées de la compagnie.

Anne HOLST, diplômée d'une Maîtrise d'Arts (Danse Etudes) à l'Université de Surrey, Angleterre comprenant une formation professionnelle « L'enseignement et la pédagogie de la danse »; Master II en Danse (Chorégraphie) à l'Université de Surrey, Angleterre; et Master II au Département de « Drama, Theatre and Media Arts » à Royal Holloway, Londres (Le Corps : Medium d'Expression). Elle a enseigné, pendant plus de 10 ans, divers styles de danse, écritures chorégraphiques, et créations spectacles sur les terrains croisés de la danse et d'autres formes artistiques. Elle a dirigé la section Danse à l'Ecole Oure Efterskole, Danemark.

Depuis 2000, la compagnie a réalisé de nombreux projets "originaux" (spectacles/performances et ateliers de création).

Parmi leurs projets en France :

Des **ECM** (Espaces Culture Multimédia) d'Odysud (Blagnac), Saint Briec, Montreuil, Issy les Moulineaux, Clermont Ferrand, Dunkerque, La Rochelle, Culture Commune (Nord Pas de Calais), Nice, Poitiers, Fontenay-sous-bois, des **Festivals** (Temps Danse à Bordeaux, Vidéoformes à Clermont Ferrand, Le temps d'aimer la danse à Biarritz, ...), des **MJC** (semaine SMAC à Manosque, projet "e-motion" avec la MJC Roguet de Toulouse, MJC du Verdunois à Belleville, ...), des établissements de formation : **Universités** (Toulouse Paul Sabatier et Toulouse Le Mirail, Rennes 2, La Rochelle, Montpellier Paul Valéry, Montauban, INSA de Toulouse et de Lyon,...), **Ecoles d'Art** (Cergy-Pontoise, Nantes, Toulouse, Bourges, ...), **Lycées** (Lycée Alphonse Benoît à Isle sur la Sorgue, Lycée des Arènes et Saint-Sernin à Toulouse, Lycée du Noordoven à Dunkerque, ...), **Collèges**, **Ecoles primaires** et **Ecoles maternelles** (agglomération région toulousaine, Haute-Garonne, Aveyron, Ariège, etc.), **Centres socio-culturels** (Ernest Renan, Bellegarde, Papius, ...).

Parmi leurs projets à l'étranger :

Ateliers de création « danse et vidéo » à Cologne-**Allemagne** (1996 et 1997), résidences de création au **Pakistan** (1995 et 1997, création de *Indus et Europa*), ateliers en séminaire à Caracas-**Venezuela** (Fondation Polar, 2001), conférences sur « danse et technologie » à Barcelone-**Catalogne** (Caixa Forum, 2003), création pour internet *Fronter@* à Monterrey-**Mexique** (Alliance française et l'entreprise Terra, 2004), atelier « corps et vidéo » à Huesca-**Espagne** (2005 et 2010), création de la performance *Identité-Distr(action)* à Casablanca-**Maroc** (2006-2007), création du spectacle *Yo aqui estoy* pour les 25 danseurs du Ballet National du Guatemala et ateliers de création en « danse contemporaine et arts numériques » en **Amérique Centrale** (Guatemala Ville, 2006 et 2007), **Inde** (Chennai, Bangalore, 2008 et 2009), **Italie** (Milan, 2009), **Vietnam** (Hanoi, Ho-Chi-Minh Ville, 2009), **Espagne** (Huesca, Palma de Majorque, 2010 et 2011), **République Tchèque** (Prague, Quadriennale, 2011), **Sénégal** (Dakar, Saint-Louis, 2011)....

Spectacles

Gameplay

Descriptif Voir infos sur le site : www.k-danse/gameplay

Spectacle de danse interactive, en plusieurs tableaux, dans lequel le danseur est confronté à un environnement lumineux et sonore semi-autonome sensible à sa présence (création 2006).

Une rencontre entre danse et art programmé - un rituel de passage

Durée totale : 50 mn, en 12 tableaux. adaptable selon les conditions.

Peut être envisagé en extérieur si les conditions de lumière le permettent.



Echo Room

Descriptif Voir infos sur le site : www.k-danse.net/echoroom

Spectacle de danse contemporaine et installation interactive (création 2009)

Il peut être adapté à tout espace (scène de théâtre, Galerie d'Art, friche industrielle aménagée, etc). Durée totale : 50 mn



Escales Tactiles

Descriptif Voir infos sur le site : www.k-danse.net/escales-tactiles

Création 2011

Projet en collaboration avec le duo [Scenocosme](#)
(Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt)

Performance chorégraphique qui convoque la vision et le toucher, dans un dispositif sonore et lumineux interactif où se rencontrent les corps augmentés de deux danseurs

