

Ateliers / Création / Diffusion
FORMATION et INNOVATION
K. Danse

DANSE CONTEMPORAINE ET ARTS NUMERIQUES

Inter(actions) 2013-2014

Chorégraphie, Mise en scène, Danse, Vidéo, Musique, Dispositif interactif



Descriptif du projet

Proposition de déroulement des ateliers / Publics / Besoins techniques

Biographie K. Danse

Des extraits vidéo de spectacles et performances réalisés à l'étranger dans le cadre d'ateliers de création sont disponibles à l'adresse : <http://www.k-danse.net/category/international>

Inter(actions) 2013-2014

Descriptif du projet

FORMATION danse contemporaine et arts numériques.

Ateliers de formation/création animés par la compagnie K. Danse :

Aspect création : un atelier de création danse contemporaine-arts numériques avec restitution publique en fin de parcours (contenus et méthodologie définis avec la compagnie K. Danse en fonction du contexte d'accueil, des participants, leurs attentes, la durée, les espaces disponibles, les conditions techniques).

Aspect technique : s'adresse aux informaticiens, étudiants, artistes des différentes disciplines. L'objectif est d'aborder aussi d'un point de vue technique les outils explorés pendant l'atelier de danse (les logiciels et les outils informatiques interactifs).



L'atelier de création intensif s'adresse à un groupe mixte d'artistes rassemblant danseurs, comédiens, chorégraphes, plasticiens, musiciens, créateurs vidéo et informatique, techniciens de l'audiovisuel et du multimédia, etc. Il met en avant à la fois **un travail d'écriture en danse contemporaine et d'expression par le corps** au sens large, intégré avec des moyens technologiques, ainsi que **la découverte et la prise en main d'outils numériques** (vidéo numérique, dispositif interactif, logiciels, etc.) appliqués à des fins de création artistique, en particulier dans le contexte du spectacle vivant.

Il s'agit de déboucher sur une réalisation chorégraphique, visuelle et musicale qui allie un dispositif technique interactif avec un travail chorégraphique/théâtral porteur de sens dans l'intégration ainsi mise en jeu.

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

Dans un environnement comprenant un dispositif interactif temps réel, est proposé un travail créatif qui intègre, à partir d'improvisations dirigées, une composition chorégraphique et l'utilisation d'une interface (caméra de "tracking" utilisée comme capteur optique avec un dispositif informatique préparé à cette intention, préparé autour du logiciel **Isadora**°).

L'atelier permet d'expérimenter ces 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. C'est à partir de cette expérimentation que s'élabore une performance présentée en final. L'atelier décline une réalisation à la fois artistique et technique.

° **Isadora** : Logiciel de traitement interactif de l'image et du son (pour Macintosh et Windows), adapté à l'installation et au spectacle vivant. L'atelier permet à tout un chacun (version gratuite téléchargeable) de s'approprier le logiciel afin d'en alimenter ses propres projets. A l'issue de l'atelier l'éventuel achat groupé de la licence complète permet d'obtenir une réduction substantielle.

Prévoir de télécharger à l'avance, pour ceux qui ont un portable, la version gratuite d'Isadora :

<http://www.troikatronix.com/izzy-download.html>

Proposition de déroulement des ateliers : plusieurs versions

Version courte :

Atelier de sensibilisation « *Inter(action) numérique et corporelle* » - 1 journée

Atelier de sensibilisation/découverte d'[ISADORA](#),

pour : danseurs, comédiens, informaticiens/développeurs, photographes, vidéastes, musiciens, techniciens de la scène, etc.

Avec démonstration, utilisation d'une caméra interactive et jeux d'interaction physique en direct.

Cet atelier permet à tout un chacun (version gratuite téléchargeable) de faire connaissance avec le potentiel offert par le logiciel.

Rencontre/découverte des créations de la compagnie K. Danse.

Nombre maximum de participants : 12.

Version moyenne :

Atelier de sensibilisation et initiation « *Inter(action) numérique et corporelle* » - 2 jours complets

Atelier de sensibilisation/découverte/initiation d'[ISADORA](#),

pour : danseurs, comédiens, informaticiens/développeurs, photographes, vidéastes, musiciens, techniciens de la scène, etc.

Avec démonstration, utilisation d'une caméra interactive et jeux d'interaction physique en direct.

Cet atelier permet à tout un chacun (version gratuite téléchargeable) de faire connaissance avec le potentiel offert par le logiciel et de **s'initier au logiciel** afin d'en alimenter ses propres projets.

Rencontre/découverte des créations de la compagnie K. Danse.

L'atelier peut s'accompagner **d'une mini présentation publique**.

Nombre maximum de participants : 12.

Version longue :

Atelier de création « *Inter(action) numérique et corporelle* » - nombre de jours variables selon contexte

3 jours dédiés à l'apprentissage, l'expérimentation et le travail d'improvisation-écriture-composition,

Et 1 jour pour les répétitions et la mise place de la restitution finale.

Ils proposent, chaque matin, une préparation physique adaptée.

Sur des horaires à organiser en fonction des habitudes locales à respecter.

Publics : entre 10 et 20 participants.

L'atelier est destiné à des chorégraphes, des danseurs, des comédiens, des performers, des réalisateurs vidéo, des artistes multimédia, des musiciens, des praticiens en scénographie, en design, praticiens ou professionnels en arts plastiques, en design technologique, en matière de spectacle vivant (théâtre, danse, cirque, etc.), en cinéma, photo, vidéo, multimédia, création 3D, internet, 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. 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 sera librement intégrée sans imposition d'une quelconque technique particulière. Les participants peuvent désirer être impliqués à tous les niveaux.

Les participants visés peuvent être danseurs, comédiens, « acteurs » 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 numérique appliqué au spectacle vivant, à la performance, à l'installation. L'atelier s'adresse aussi aux techniciens et développeurs en technologie.

Besoins techniques :

La demande idéale est : un espace occultable (pour la projection vidéo) ou disponibilité d'une scène équipée, avec suffisamment de recul pour la projection vidéo.

Besoins minimum :

- Couvrir avec un vidéo projecteur une surface d'image de 3m de base par 2 m de haut minimum. La surface de projection étant du type écran (ou drap tendu ou nappe à papier scotchée) ou mur clair tout simplement. Pour l'atelier de création peuvent être envisagées des surfaces de projection (écrans-cadres). La Compagnie fournit alors des tulle spécialement fabriqués pour cet atelier°.
- Pouvoir bouger (et « danser ») dans le champ d'une caméra (sur pied) connectée à un ordinateur (fournis, avec l'interface caméra et les accessoires adéquats). Un peu de lumière pour celui qui « bouge » dans le champ de la caméra.
- Un coin où les participants peuvent poser leurs ordis, s'asseoir, assister aux démonstrations.

Question matériel :

- De l'électricité (groupe électrogène).
- Un onduleur pour protéger le matériel informatique et un transformateur 220 V-110 V si nécessaire.
- Câblage non « chinois ».

De manière plus précise la liste de matériel est la suivante :

- Un vidéo projecteur de bonne puissance (le câble SVGA « non chinois » est fourni).
- 1 petit système son stéréo de bonne puissance que l'on puisse brancher sur l'ordi (entrée mini jack)
- 1 pied pour la caméra (qui est fournie).
- Projecteurs de lumière à découpe sur pieds avec variateur d'intensité manuel : x 1 seul pour les versions 1 et 2, x 4 pour la version atelier de création.
- Une prise multiple et un peu de rallonge électrique

° Note 1 : Il faut disposer sur place d'une structure simple pour accrocher les tulle que nous fournissons : soit trois tiges de bois légères de 1,50 m de long suspendue au plafond à 2 m au-dessus du sol ou bien trois cadres sur pied (déplaçables) de 2m de haut par 1,5 m de large).

Si ces trois exemplaires sont difficiles à réunir une seule structure peut être utilisée Voir PHOTOS. (une seule tige de bois solide de 3,20 m de long à 2 m au-dessus du sol ou un cadre de 3m x 2 m). Les tulle sont alors fixés avec des punaises.

Note 2 : si ces cadres sont impossibles à constituer la solution retenue sera alors celle d'une projection directement sur un mur blanc ou clair de taille 3 m x 2 m de haut.

Liste de matériel fourni par la compagnie :

- informatique (2 ordinateurs portables, logiciels, disques durs externes)
- capteurs, adaptateurs midi, câble SVGA court, accessoires divers)
- régie vidéo portable
- matériel scénique : écrans de tulle de différentes dimensions
- caméras de tracking DV (x 2)
- petit matériel : cassettes DV vierges et cartes SD 8-16 giga
-



Biographie compagnie K. Danse

La compagnie **K. Danse** (chorégraphes Anne HOLST et Jean-Marc MATOS), créée à New-York et installée en région toulousaine depuis 2001, réalise, en France et à l'étranger, un important travail de création et diffusion de spectacles et performances in situ. En parallèle avec ses productions, la compagnie développe un travail de médiation spécifique sous forme d'ateliers de création réalisés avec des amateurs et professionnels, venant de différents horizons, âges, disciplines et cultures. Elle développe aussi des projets collaboratifs multidisciplinaires.

Les deux chorégraphes pédagogues enseignent auprès des élèves et enseignants, animent des stages avec des établissements culturels et éducatifs dans le cadre de leurs tournées et inventent des formes nouvelles d'éducation artistique.

Jean-Marc MATOS

Formé auprès de Merce Cunningham à New-York, il danse pour David Gordon (membre fondateur du mouvement postmoderne Judson Church). Il fonde la compagnie K. Danse en 1983. Il s'intéresse aux projets chorégraphiques qui mettent en lumière la confrontation entre le corps et les technologies numériques, afin d'en dégager une écriture corporelle porteuse de sens. Il s'intéresse très tôt à la rencontre entre les langages du corps et les langages de l'image : composition avec informatique, scénographie numérique, interaction temps réel. Il a créé près de quarante-cinq chorégraphies présentées en France et à l'étranger. Il a 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, enseigné à l'École Nationale Supérieure d'Art de Cergy-Pontoise, de nombreux stages de formation "danse et image" pour danseurs professionnels, des stages "danse et vidéo", ainsi que des ateliers de création et modules de sensibilisation « danse et nouvelles technologies » dans le cadre des tournées de la compagnie.

La compagnie K. Danse se distingue par le développement d'une écriture chorégraphique contemporaine basée sur une constante dialectique entre le corps vivant (vécu) et le corps visuel (donné à voir ou virtuel). K. Danse a à son actif, depuis 1983, un vaste corps de réalisations où s'hybrident danse contemporaine et arts numériques. Les œuvres questionnent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps, le rapport aux nouvelles technologies. Une passion : inventer de nouvelles écritures pour le spectacle vivant.

Présence, depuis 1983, dans les principaux festivals et manifestations culturelles en France et à l'étranger : Festivals d'Aix en Provence, Avignon, la Rochelle, Châteauvallon, Métafort d'Aubervilliers, Centre Américain de Paris, Centre Georges Pompidou, Grande Halle de la Villette, Scène Nationale de Créteil, Maison de la Danse de Lyon, Centre National Art et Technologie de Reims, Centre National de la Danse, ISEA 2000 à Paris, Monaco Dance Forum, Espace Odyssud de Blagnac, Cité de l'Espace de Toulouse, Centre National des écritures du spectacle La Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon, Centre de Création Numérique le Cube d'Issy Les Moulineaux, Centre des Arts d'Enghien Les Bains, ...

Tournées aux U.S.A., Canada, Allemagne, Belgique, Hongrie, Pakistan, Mexique, Grande-Bretagne, Japon, Venezuela, Espagne, Mexique, Maroc, Amérique Centrale, Inde : Soros Center de Budapest, Video Fest et Centre Podewill de Berlin, Festival International de Hambourg, Fondation Polar à Caracas, Festival Medi@rte de Monterrey, Festival VAD de Girona et IDN de Barcelone, Festival International d'Art Vidéo de Casablanca, Théâtre National du Guatemala, NIAS de Bangalore en Inde, Festival DiD de Milan, Festival Llunes d'EsBaluard de Palma de Majorque, Festival ScenoFest Quadriennale de Prague, Foire Internationale de Théâtre et Danse de Huesca en Espagne, ...

Parmi leurs projets d'ateliers de création à l'étranger :

Ateliers de création « danse contemporaine et arts numériques » au **Sénégal** (Dakar, Saint-Louis, 2011), en **République Tchèque** (Festival ScenoFest, Quadriennale de Prague, 2011), en **Espagne** (Musée EsBaluard, Palma de Majorque, Iles Baléares, 2011), **Italie** (Festival DiD, Studio eip, Milan, 2009), en **Inde** (Alliance française, Chennai, 2008), ...

Résidences de création en Inde (création du spectacle en télé présence via internet *Danse e-Toile* en 2008 et 2009), au **Maroc** (création du spectacle *Inter(actions)* pour le Festival International d'Art Vidéo de Casablanca en 2006 et 2007), en **Amérique Centrale** (création du spectacle *Yo aqui estoy* pour les 25 danseurs du Ballet National du Guatemala, 2006 et 2007), au **Mexique** (création en télé présence via internet *Fronter@* entre Monterrey et Toulouse, en 2004), **Pakistan** (1995 et 1997, création du spectacle *Indus et Europa*), ...

Ateliers de création « danse et vidéo » en **Espagne** (Centro Cultural El Matadero, Huesca, 2005 et 2010), au **Vietnam** (Alliances françaises, Hanoi, Ho-Chi-Minh Ville, 2009), au **Venezuela** (Séminaire Art et Technologie, Fondation Polar, Caracas, 2001), en **Allemagne** (Institut français et Ecole des Nouveaux Medias, Cologne, 1996 et 1997), ...

Conférences-démonstrations « danse et nouvelles technologies » en **Espagne** (Séminaire Arts de la scène à l'ère du numérique, Huesca, 2011), en **Inde** (atelier *Gameplay* au NIAS National Institute of Arts and Sciences de Bangalore, 2008), **Barcelone-Catalogne** (Caixa Forum, 2003), ...

Des créations originales qui portent une attention toute particulière sur l'exigence de contenu dans la co écriture entre danse contemporaine et arts numériques.

Les ateliers proposés mettent en avant à la fois un travail sur les **outils d'écriture en danse contemporaine** (outils de composition chorégraphique, expression par le corps au sens large), et sur **l'appropriation des outils du numérique** (vidéo numérique, dispositifs interactifs, logiciels, etc.) appliqués à des fins de création artistique, en particulier dans le contexte du spectacle vivant. Il s'agit in fine de donner du sens dans les intégrations ainsi mises en jeu.

La compagnie développe son action dans quatre domaines : la **création**, la **médiation**, la **recherche**, **l'organisation de manifestations**.

Parmi ses partenaires : Festival La Novela, Espace Odyssud à Blagnac, Université Paul Sabatier, Université du Mirail, IRIT, Ecole des Beaux-Arts, Théâtre Garonne, CDC, Centre Culturel Bellegarde, Mix'Arts Myris, MJC Roguet, centre d'art Lieu Commun ...). Elle est accueillie en résidence par la commune de Villeneuve-Tolosane (Théâtre Marcel Pagnol) avec un programme de diffusion de spectacles, actions pédagogiques, création d'événements, En plus des spectacles elle propose performances, ateliers de création tous publics, conférences, lectures-démonstrations, projets de formation, commissariat (Monaco Danse Forum en 2000), conseil artistique (Festival Monik 2003 et 2005), conception de projets et réalisation de manifestations (plateforme de diffusion artistique eurorégionale **CorpusMedia** entre Midi-Pyrénées, Languedoc-Roussillon, Catalogne, Iles Baléares).

La compagnie reçoit le soutien de la Ville de Toulouse, du Ministère de la Culture et de la Communication (Drac Midi-Pyrénées et Dicream, CNC), du Conseil Régional Midi-Pyrénées, du Conseil Général de la Haute-Garonne, de la Communauté Urbaine du Grand Toulouse et de l'Institut Français (pour certains de ses projets à l'étranger).

Compagnie K. Danse

Danse contemporaine – arts numériques

Chez Jeanmart 2 impasse de la Ginestière 31130 Pin-Balma (Toulouse, France)

tel/fax : 00 33 (0) 5 62 18 58 91 p. : 00 33 (0) 611775456

e-mail : kdanse@orange.fr

site web : <http://www.k-danse.net>