

Ateliers / Création / Diffusion  
FORMATION et INNOVATION  
Amérique Centrale – K. Danse tournée 2013

## DANZA CONTEMPORANEA Y ARTES DIGITALES

### *Inter(acciones) 2013*

Coreografía, Puesta en escena, Danza, Video, Música, Dispositivo interactivo



#### Descripción del proyecto

#### Propuesta de desarrollo de talleres/ Público/ Necesidades técnicas/Biografía.

Extractos en video de espectáculos y performances realizados en el extranjero, en la modalidad de talleres de creación, están disponibles en la dirección: <http://www.k-danse.net/category/international>

# Inter(actions) 2013 - inter (acciones) 2013

## Descripción del proyecto

### Talleres de formación/creación animada de la compañía K. Danse.

Aspecto creativo: un taller de creación de danza contemporánea-artes digitales, con una presentación pública al final del curso, (contenidos y metodología definidos con la compañía K Dance en función del contexto escogido, de los participantes, sus expectativas, la duración, los espacios disponibles, las condiciones técnicas).

Aspecto técnico : dirigido a informáticos, estudiantes, artistas de diferentes disciplinas. El objetivo primordial es abordar, desde un punto de vista técnico, las herramientas explorados durante el taller de danza. (Los programas y las herramientas informáticas interactivas).



El taller de creación intensivo, está dirigido a un grupo mixto de artistas entre ellos, bailarines, comediantes, coreógrafos, plásticos, músicos, creadores de video e informática, técnicos audiovisuales y multimedia etc.. Antepone a la vez un trabajo de escritura en danza contemporánea y de expresión corporal en un amplio sentido, integrado con medios tecnológicos, además, antepone el descubrimiento y la posesión de elementos digitales (video digital, dispositivo interactivo, programas, etc.) aplicados con fines de creación artística, en particular dentro el contexto del espectáculo en vivo. Se trata pues de desembocar en una realización coreográfica, visual y musical que una un dispositivo técnico interactivo con un trabajo coreográfico/teatral portador de un sentido de integración que a la vez se evidencia. La retribución final hace que el objetivo de una performance presentada en público propuesta en un lugar y tiempo apropiados, se apropie del espacio.

En un ambiente con un dispositivo interactivo en tiempo real, se propone un trabajo creativo que integre, a partir de improvisaciones dirigidas, una composición coreográfica y la utilización de una interface (cámara de « tracking » utilizada como captador óptico con un dispositivo informático preparado para tal efecto., alrededor del programa Isadora).

El taller permite experimentar con sus herramientas tecnológicas, combinando video, música e informática así como la adaptación de interfaces: gestos-sonido-imágenes al servicio de una realización que implica al cuerpo en situaciones muy variadas. Es a partir de esta experimentación que se elabora una performance final. El taller deriva una realización tanto artística como técnica.

**Isadora: Programa con tratamiento multimedia para Macintosh y Windows, adaptado para una instalación y espectáculo en vivo. El mismo permite a todos (versión gratuita recargable) de apropiarse del programa con el fin de construir sus propios proyectos. Una vez finalizado el taller, el eventual caso de compra del mismo con licencia incluida, permitirá obtener una reducción sustancial.**

Se puede descargar previamente la versión gratuita de Isadora: <http://www.troikatronix.com/izzy-download.html>

Propuesta de desarrollo de los talleres:

## **Taller de creación: Inter (acción) digital y corporal »**

**3 días dedicados al** aprendizaje, la experimentación y el trabajo de improvisación-escritura-composición, Y 1 día para los ensayos y la puesta en escena del resultado final.

Se propone, cada mañana, una preparación física adaptada.

Horarios a organizar en función de los hábitos y costumbres locales.

**Público :** entre 10 y 20 participantes.

El taller está dirigido a coreógrafos, bailarines, comediantes, performers, realizadores de video, artistas multimedia, músicos, prácticos en escenografía, en diseño, amateurs y profesionales de artes plásticas, diseño técnico, espectáculos en vivo, (teatro, danza, circo, etc.), en cine, foto, video, multimedia, creadores de 3D, internet, etc., interesados en la utilización de estas técnicas para la escena, así como prácticos y programadores con conocimiento o no de programas digitales.

El fin: facilitar, para un público suficientemente vasto, el acceso a creaciones innovadoras, que cuestionen la relación con el espectador, elevar y compartir interrogaciones tanto estéticas, filosóficas como sociales.

Reencontrar de forma más cercana los modos de realización de una creación profesional en contacto con un equipo de artistas confirmados.

El conocimiento de una práctica de danza será libremente integrada, sin ningún tipo de imposición técnica particular. Los participantes pueden considerar estar implicados en todos los niveles.

Los participantes considerados a participar, pueden ser bailarines, comediantes, actores, etc., de todas las disciplinas técnicas corporales, pero también toda persona con una sensibilidad sea corporal, pictórica, musical, tecnológica, deseosos de explorar las potencialidades creadoras en materia digital aplicadas al espectáculo en vivo, a la performance, a la instalación.

El taller se dirige también a técnicos y desarrolladores de tecnología.

## **Necesidades técnicas : Ficha técnica.**

**La solicitud ideal: un espacio ocultable, (para la proyección video) o bien disponibilidad de una escena equipada con suficiente espacio para la proyección video.**

Necesidades minimas :

Cubrir con un video proyector una superficie de imagen de 3 metros de base por 2m. de altura.

La superficie de proyección debe ser una pantalla o tela suficientemente estirada y pegada al muro, o bien un muro claro (blanco). Para el taller de creación se puede prever superficies de proyección (Cuadros)

La compañía provee telas especialmente fabricadas para el taller.

Poder mover y bailar, en el campo de una cámara de pie, conectada a una computadora, que tenga la interface y los accesorios adecuados. Un poco de luz para el que se mueve en el campo dela cámara.

Un rincón donde los participantes pueden poner sus computadoras, sentarse y asistir a las demostraciones.

Material:

Electricidad, grupo electrógeno.

Un ondulator para proteger el material informático y un transformador 220 V-110 V si es necesario.

Cableado. (En buen estado)

De manera más detallada la lista de material es la siguiente:

Un video proyector con buena potencia (el cable SVGA será proveído por la compañía)  
1 sistema de sonido estéreo que se pueda conectar a la computadora (entrada minijack)  
1 trípode para la cámara.  
4 Proyectores de luz con posibilidad de poner en el suelo con intensidad manual  
Toma múltiple y cables de extensión eléctricos.

Nota:

Se necesita disponer en el lugar de una estructura simple para clavar o pegar las telas que traemos:

Son: 3 varillas de madera ligera de 1.50ms de longitud, suspendida al techo a 2 m. del suelo o bien tres paneles de pie de 2 x 1.5 m. de ancho. Si fuera difícil reunir dichos materiales, una sola estructura podría ser utilizada, ver Fotos. Una varilla de madera sólida de 3.20 m de largo a 2 m. del suelo, o un cuadrado de 3m x 2m. (panel) de esa manera las telas se fijan con tachuelas.

Nota 2:

Si los paneles no pudieran construirse, la solución sería de una proyección directa sobre un muro blanco de 3mx2m. de altura.

Lista de material traído por la compañía:

2 computadores portátiles, con sus programas, disco duros externos.

Captadores, adaptadores medios, cable SVGA corto, accesorios diversos.

Cámara de video.

Material escénico, pantallas de tela de diferentes dimensiones

Cámaras de tracking DV (x2)

Material diverso: cassetas DV, vírgenes y tarjetas SD 8-16 gigas.



## Biografía compagnie K. Danse

## **Biografía:**

La compañía K Dance, (de Anne Holst y Jean Marc Matos,) creada en New York e instalada en la región de Toulouse desde el 2001, realiza en Francia y al extranjero un trabajo de creación y difusión de espectáculos y performances in situ. De la misma forma, con sus producciones, la compañía desarrolla un trabajo de mediación específico bajo la forma de talleres de creación realizados con profesionales y amateurs de diferentes partes del mismo, edades, disciplinas y culturas. Es una forma de desarrollo de proyectos multidisciplinarios.

### **Jean-Marc MATOS**

Formado en la Merce Cunningham de New York, baila para David Gordon, miembro fundador del movimiento postmodernista Judson Church. Funda la compañía K Danse en 1983. Se interesa en proyectos coreográficos que revelen la confrontación entre el cuerpo y las tecnologías digitales. Con el fin de descifrar una escritura corporal portadora de sentido. Se interesa tempranamente en la búsqueda de lenguajes del cuerpo y de la imagen.: composición con informática, escenografía digital, interacción en tiempo real.

Ha creado más de 45 coreografías presentadas en Francia y al extranjero, ha concebido y dirigido la sección especial "Arte, Ciencia, Danza, estudios, en el INSA de Toulouse, animado la UV "escritura coreográfica" en la Universidad de Paris VIII, enseñado en la Escuela Nacional Superior de Arte de Cergy-Pontoise, numerosas pasantías de formación "danza e imagen" para bailarines profesionales, danza y video así como talleres de creación y módulos de sensibilización en danza y nuevas tecnologías. Todo en el marco de giras de la compañía.

## **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](mailto:kdanse@orange.fr)

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