

# **ATELIERS DE CREATION**

## ***“Danse, Arts numériques”***

### **Compagnie K. Danse**

**Jean-Marc MATOS**

**artiste chorégraphe-multimédia**

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

e-mail : [kdmatos@orange.fr](mailto:kdmatos@orange.fr)

Voir onglet “Médiation” sur le site de la compagnie : <http://www.k-danse.net>  
<https://www.k-danse.net/category/action-artistique/>

## **LES ATELIERS**

## **PUBLIC - FICHES TECHNIQUES - BIOS**

## **SPECTACLES**



## Les ateliers

Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K. Danse, anime 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. lui fait 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, etc.).

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 approprié 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 (capteurs de tactilité) pour le système informatique préparé à cette intention (Isadora, 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](http://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 plateforme de dialogue dansé entre deux équipes distantes, utilisant un dispositif de broadcast internet qui, en un 1<sup>er</sup> 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 multimédias, 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 Carte SD vierge de 8 giga) : 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 (VGA, 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
- Plateforme 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.

Jean-Marc Matos anime également 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 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.

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

Parmi les projets réalisés en France :

Des **ECM** (Espaces Culture Multimédia), 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 Ranguel 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 Marguerite de Valois d'Angoulême, Lycée Toulouse Lautrec d'Albi, 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 toulousains** (Ernest Renan, Bellegarde, Papus, ...), **Centre de loisirs et Clae** (Agglomération du Grand Toulouse, **Clai** (IME André Bousquairol, Villeneuve-Tolosane), projet **CLEA** à Millau 2015 (la compagnie est lauréate de l'appel à projets « danse et arts numériques » sur le thème du contact).

Parmi les projets réalisés 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, Festival ScenoFest, Quadriennale, 2011), **Sénégal** (Dakar, Saint-Louis, 2011), ateliers de création « danse et arts numériques » **Amérique Centrale** (El Salvador, Honduras, Nicaragua, Panama, Costa Rica, 2013)...

## Spectacles

**Monster**      Descriptif      Voir infos sur le site : <http://www.k-danse.net/monster>

création 2014-2015    [teaser](#)      [photos dans le read more](#)

A la croisée du spectacle chorégraphique et des arts numériques, une réécriture contemporaine de «La Demeure d'Astérion» de Jorge Luis Borges (réécriture du mythe du Minotaure).

Dispositif immersif à vivre de l'intérieur ou de l'extérieur.

Durée : 1 heure.

Chorégraphes : Anne Holst & Jean-Marc Matos

En collaboration et en partenariat de création avec [1minute69](#),

Artistes numériques : Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne

Créé avec et interprété par : Marianne Masson & Mario Sáez

Tournage : Claude Jeanmart

[dossier technique](#)    [dossier artistique complet](#)    [presse](#)    [Presse Barcelone](#)

***Monster s'inscrit dans les recherches et les expérimentations créatrices menées dans le contexte du projet européen [Metabody](#)***

**[AVEC LE SOUTIEN DU PROGRAMME CULTURE DE LA COMMUNAUTE EUROPEENNE](#)**

**Metaphora**      Descriptif      Voir infos sur le site : [www.k-danse.net/echoroom](http://www.k-danse.net/echoroom)

création 2016      [photos dans le read more](#)

**Metaphorá (Transport en commun), suite d'[Errance](#)**, est

- un projet hybride, à la fois installation interactive, pièce chorégraphique et espace multi sensoriel,
- un processus théâtral immersif, numérique et physique et
- une utopie de l'échange.

Une chorégraphie augmentée se donnant à sentir par des visions décentrées grâce à l'interactivité et au contact entre danseurs et public. La fusion des écritures scénique, chorégraphique et numérique y donne vie à un espace concret de fiction que le spectateur ne peut saisir d'un seul point de vue. **Metaphorá** crée un univers utopique et tangible où coexistent, dans une composition ouverte, théâtre, corps sensible et communauté complice et suscite à la fois un « monde sans lieu » et un lieu vivant « quelque part ».

Chorégraphie/mise en scène / conception : Anne Holst & Jean-Marc Matos

Partenaires de création (Design interactif, création vidéo, images génératives) : Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne (1minute69) [www.1minute69.com](http://www.1minute69.com)

Danseurs, performeurs, interprètes : Marianne Masson & Mario G. Sáez

Programmation système interactif : Arnaud Courcelle

Création musicale : Emmanuel Mondolfo

Installation technique : Yarol Stuber

Tournage vidéo : Claude Jeanmart

Crédits photos : Fabien Leprieult