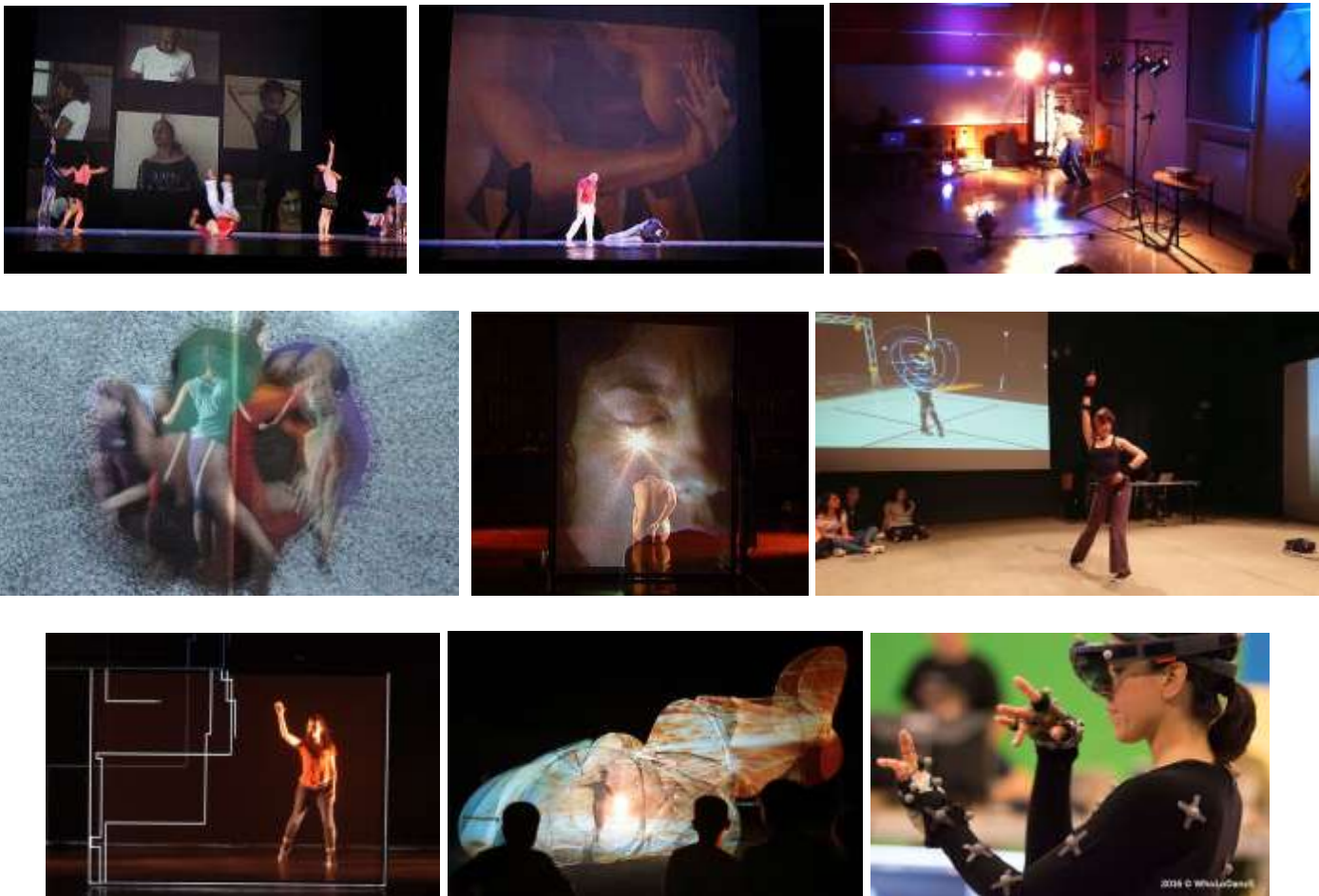


Ateliers / Création / Diffusion  
FORMATION et INNOVATION  
K. Danse

## DANSE CONTEMPORAINE ET ARTS NUMERIQUES

### *Inter(actions) 2019-2020*

Chorégraphie, Mise en scène, Danse, Vidéo, Musique, Dispositifs interactifs



**Introduction / Descriptif du projet / Proposition de déroulement des ateliers / Publics / Objectifs pédagogiques/ Travail sur la Chorégraphie et la Danse / Besoins techniques / Biographie K. Danse / Compléments spectacles**

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

## Introduction

Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie [K. Danse](#), anime en France et à l'étranger, de nombreux ateliers de création. La plateforme transdisciplinaire [Metabody Toulouse](#) (2013-2019-...), des expériences de *workshops Dance and Technology* itinérants dans le cadre des projets européens [Metabody](#) et [WhoLoDancE](#) de 2013 à 2018 (Espagne, Italie, Grèce, Allemagne, Grande-Bretagne, Pays-Bas, Luxembourg), en Amérique Centrale (ateliers de création *Danse et Numérique* au Salvador, Honduras, Nicaragua, Panama, Costa Rica, en accompagnement de la tournée du spectacle *La Fiancée du Tigre* en 2013), en République Tchèque en 2011, au Sénégal en 2010, au Vietnam en 2009 (ateliers de création *Danse et Numérique*), en Inde (projet via internet *Danse e-Toile* en 2008 et 2009), au Maroc (projet *Inter(actions)* en 2006 et 2007), au Guatemala (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. permettent de former un grand nombre de jeunes artistes et de réaliser 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, robotique, Réalité virtuelle et mixte, Intelligence Artificielle, 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, la lumière 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.

## Descriptif du projet

### FORMATION « Danse contemporaine et arts numériques »

#### Ateliers de formation/création animés par la compagne 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 concertation avec les organisateurs et 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. L'atelier décline une réalisation à la fois artistique et technique.

Dans un environnement comprenant un dispositif interactif temps réel, est proposé un travail créatif qui intègre, à partir d'improvisations dirigées, une composition chorégraphique/théâtrale et l'utilisation de plusieurs interfaces (capteurs corporels, caméras de "tracking" type Kinect V2 utilisées comme capteur optique avec un dispositif informatique préparé à cette intention, préparé autour des logiciels **Pure Data** et **Isadora**°).

C'est à partir de cette expérimentation qu'une **restitution finale peut faire l'objet d'une performance** présentée au public. Elle est proposée dans un lieu et un temps approprié de l'espace d'accueil.

° **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/izy-download.html>

## **Proposition de déroulement des ateliers : plusieurs versions**

### **Version très courte :**

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

#### **Atelier de sensibilisation/découverte**

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 **ISADORA**.

Rencontre/découverte des créations de la compagnie K. Danse (avec projections d'extraits vidéo).

Nombre maximum de participants : 20.

### **Version courte :**

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

#### **Atelier de sensibilisation/découverte/initiation**

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 d'**ISADORA**) de faire connaissance avec le potentiel offert et de **s'initier au logiciel** afin d'en alimenter ses propres projets.

Rencontre/découverte des créations de la compagnie K. Danse (avec projections d'extraits vidéo).

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

Nombre maximum de participants : 15.

### **Version moyenne :**

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

3-4 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 et une approche des outils d'écriture chorégraphique.

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

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**

6-10 jours dédiés à l'apprentissage, l'expérimentation et le travail d'improvisation-écriture-composition, Et 2 jours pour les répétitions et la mise place de la restitution finale.

Ils proposent, chaque matin, une préparation physique adaptée, une approche des outils d'écriture chorégraphique et un travail poussé sur la composition dansée.

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

L'atelier peut s'accompagner d'une **présentation publique sous forme de performance à part entière.**

Nombre maximum de participants : 12.

**Publics :** entre 12 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 est 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.

## **Objectifs pédagogiques**

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 de courtes performances, et aboutir à la mise en place d'une restitution originale.

C'est rencontrer au plus près les modes de réalisation d'une création professionnelle, en contact avec une équipe d'artistes confirmés.

### **OBJECTIFS**

- Acquisition de connaissances et savoir-faire numériques et technologiques en lien avec la danse en particulier et le spectacle vivant en général
- Développer sa culture numérique et technologique
- S'approprier le langage technique et savoir exprimer un besoin technico-artistique
- Acquérir un socle de connaissances théoriques (capteurs, mapping, interactions mouvement/image/son)
- Expérimenter différentes technologies et dispositifs numériques
- Clarifier son projet artistique

## COMPÉTENCES VISÉES

- Connaissance théorique sur la conception et la réalisation de dispositifs numériques et technologiques appliqués au spectacle vivant
- Conception et direction d'un projet de création numérique et technologique appliqué au spectacle vivant

## DESTINATAIRES DE LA FORMATION ET PRÉREQUIS

Cette formation s'adresse aux porteurs de projets artistiques et culturels, chorégraphes ou artistes du spectacle vivant curieux des nouvelles technologies. Elle ne nécessite aucun prérequis.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Pour animer cette formation le formateur s'appuie sur une présentation PowerPoint reprenant les idées clefs et synthèses de chaque partie présentée dans le plan de cours détaillé. Il présente également outils et technologies aux stagiaires qu'il met à disposition pour les expérimentations en studio.

## MOYENS D'ENCADREMENT

La formation est assurée par Jean-Marc Matos. Il dispose d'une expérience significative en tant que pédagogue, chorégraphe et créateur de dispositifs numériques.

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La méthodologie utilisée est participative et est structurée autour de l'exposé d'exemples artistiques illustrant les contenus mis en scène, ainsi que la description de divers outils technologiques utilisés dans le contexte du spectacle vivant. Dans la partie atelier pratique en studio la participation active autour de la conception d'un mini projet de création permet de comprendre les notions et d'échanger sur les expériences de chacun, à partir d'exercices concrets impliquant expérimentations sur ordinateur et exploration corporelle associée.

## LE DÉROULÉ DÉTAILLÉ

La formation, quelque soit sa durée, est divisée en trois parties.

- La première partie est dédiée à une présentation résumée de l'histoire des nouvelles technologies appliquées au spectacle vivant, en particulier dans son lien avec le mouvement en danse et la chorégraphie.
- La deuxième partie permet de présenter et détailler différents outils technologiques.
- La troisième partie est dédiée à l'expérimentation et à l'appropriation des outils grâce à des approches créatrices impliquant le corps, des écritures chorégraphiques et le multimédia interactif.

Apport théorique (2 heures le premier jour)

Histoire des nouvelles technologies appliquées au spectacle vivant, en particulier dans son lien avec le mouvement en danse et la chorégraphie.

Appropriation d'outils technologiques (2 heures le premier jour)

Travaux et expérimentations par petits groupes (à partir du 2<sup>ème</sup> jour)

- Élaboration de mini projets créatifs (conception et proposition de réalisation)
- Échanges d'expériences et partage d'expertise sur les projets

## MOYENS PERMETTANT DE SUIVRE L'EXÉCUTION DE L'ACTION

Feuille de présence / d'émargement signée par les stagiaires et le formateur et par demi-journée de formation.

## MOYENS PERMETTANT D'APPRECIER LES RESULTATS DE L'ACTION

La mise en pratique via des exercices pratiques tout au long du stage permet d'évaluer le développement des compétences de chacun.

## MODALITES D'EVALUATION

Evaluation individuelle menée par l'intervenant, sur la base des réalisations des stagiaires lors des exercices pratiques.

A l'issue de la formation, une attestation mentionnant les objectifs, la nature, et la durée de l'action ainsi que les résultats de l'évaluation des acquis de la formation sera remise au stagiaire. Cette fiche est complétée par l'intervenant qui atteste ainsi des résultats de l'évaluation des acquis.



## INTERVENANTS

Pour cet atelier sont conviés deux artistes de l'équipe de K. Danse selon leur participation : une personne pour la conception du spectacle final, la conduite générale et le travail chorégraphique - mise en scène - réalisation numérique, une autre personne pour la programmation informatique, le dispositif interactif-traitement temps réel image et les adaptations logicielles.

Jean-Marc Matos (Cie K. Danse), formé au Venezuela puis auprès de Merce Cunningham à New-York, danse pour David Gordon (Judson Church). 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 a créé près de quarante-cinq chorégraphies présentées en France et dans de nombreux pays à l'étranger (Europe, Amérique Centrale et du Sud, USA, Canada, Maroc, Inde, Pakistan). Quatre domaines alimentent les activités de sa compagnie (K. Danse) : création, médiation, recherche et conception d'évènements.

## ADDENDUM

Dans le cadre d'un travail orienté vers un public de jeunes enfants ce projet est adapté sous la forme d'un parcours « Corps et jeu numérique », lequel propose d'aborder de manière ludique et créative l'engagement corporel et réflexif de l'enfant confronté à un environnement interactif par le biais d'une découverte conjointe sur son corps et le traitement instantané de la vidéo et de la musique. Fruit de quinze années de création et d'expériences pédagogiques menées par la compagnie K. Danse auprès des publics jeunes, ce parcours propose une approche pédagogique nouvelle dans l'intégration corps-arts numériques. Il contient une séance introductive au sein de la classe, des ateliers de pratique en plusieurs phases, la participation à un spectacle de la compagnie et des séances retour d'expérience. Des spectacles "danse et arts numériques" de la Cie K. Danse sont illustrés par des extraits vidéo.

## TRAVAIL SPECIFIQUE SUR LE CORPS EXPRESSIF ET LA DANSE

### PREPARATION CORPORELLE

Travail corporel au sol et dans l'espace à partir de mouvements simples, propres à nous faire découvrir une façon nouvelle d'aborder le mouvement. De la phrase la plus simple à la plus complexe, l'accent est mis dès le départ sur la forme qu'il s'agit de dépasser.

Développer le sens de la musicalité et la qualité d'exécution.

Mettre en avant simultanément maîtrise corporelle, sensation physique authentique et les outils de l'écriture chorégraphique. Les trois phases :

- \* la première privilégie l'approche "danse individuelle" afin qu'une large part soit faite à l'improvisation guidée et à l'expérimentation sur le matériau dansé. Le travail se fait à la fois en individuel et en couple.
- \* la deuxième privilégie l'approche "écriture chorégraphique" par l'acquisition de divers outils et procédés de composition. Le travail se fait plutôt en groupe.
- \* la troisième phase est une synthèse qui aborde plus spécifiquement le rôle de l'interprète, la préparation à la représentation sur scène et l'aptitude à s'intégrer dans une équipe de travail. Cette phase met l'accent sur la formation du danseur dans sa relation à l'environnement scénique. Le travail se fait par petits groupes.

### APTITUDES

L'atelier et ses différentes phases développent chez le danseur/acteur/mime/... l'aptitude à s'inscrire dans un processus d'apprentissage, de perfectionnement et de création qui va de l'élaboration de la gestuelle de base, à l'expérimentation physique d'une "partition" commune au mouvement et à la dynamique de la technologie utilisée, jusqu'à la mise en place de mini-scénarios.

L'expression sensible se développe alors à partir du caractère ludique des contenus proposés et de la capacité des acteurs/danseurs à créer des situations de type mise en scène ou petites dramaturgies.

Un mouvement, qu'il concerne un corps ou plusieurs corps, ne peut être émouvant que s'il conserve les traces de l'émotion qui l'a provoqué.

L'image et le son jouent ici un rôle déterminant.

## Besoins techniques

Séance de formation en salle de réunion pour la partie théorique, avec projection d'un support de cours et études de cas concrets. La partie de la formation dédiée à l'appropriation et aux expérimentations se déroule dans un studio de danse avec possibilité de faire le noir et équipé d'un vidéoprojecteur, d'un écran qui arrive au sol, de projecteurs lumière sur pied (avec dimmer manuel) et d'une sonorisation stéréo.

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 minimums :

- 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 fabriquées 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 (prises multiples).
- 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 (HDMI ou SVGA).
- 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

### Liste de matériel fourni par la compagnie :

- informatique (2 ordinateurs portables, logiciels, disques durs externes)
- capteurs, adaptateurs midi, câble HDMI et SVGA courts, accessoires divers
- régie vidéo portable
- matériel scénique : écrans de tulle de différentes dimensions
- cameras de tracking (x 2 Kinect V2 et autres)
- petit matériel : 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 IN, la Rochelle, Châteauevallon, Métafort d'Aubervilliers, Centre Américain - Paris, Centre Georges Pompidou, Grande Halle de la Villette, Scène Nationale - Créteil, Maison de la Danse - Lyon, Centre National Art et Technologie - Reims, Centre National de la Danse, ISEA 2000 - Paris, Monaco Dance Forum, Espace Odysseus - Blagnac, Cité de l'Espace - Toulouse, Centre National des Écritures du Spectacle, La Chartreuse de Villeneuve-Lès-Avignon, Festival Electrochoc - Bourgoin, Centre de Création Numérique le Cube d'Issy Les Moulineaux, Festival Les Bains Numériques - Enghien Les Bains, La Diagonale Paris Saclay (lauréat projet phare avec RCO, 2017), Galerie l'Ardenome – Avignon, le CENT-QUATRE - Paris, Fondation Groupe EDF et Le Louvre, Pyramide - Paris (prix Pulsar Open Art Prize avec BodyFail, 2017 et 2018), Festival CURIOSITAS (Paris-Saclay, 2019)...

Tournées aux U.S.A., Canada, Allemagne, Belgique, Hongrie, Pakistan, Mexique, Grande-Bretagne, Japon, Venezuela, Espagne, Mexique, Maroc, Amérique Centrale, Inde : Soros Center - Budapest, Video Fest et Centre Podewill - Berlin, Festival International - Hambourg, Fondation Polar - Caracas, Festival Medi@rte - Monterrey, Festival VAD - Girona et IDN - Barcelone, Festival International d'Art Vidéo - Casablanca, Teatro Nacional du Guatemala, NIAS – Bangalore, Inde, Festival DiD au studio AEIP - Milan, Festival Llunes Musée EsBaluard - Palma de Majorque, Festival ScenoFest Quadriennale de Prague, Foire Internationale de Théâtre et Danse – Huesca, Espagne (prix du projet le plus innovant, 2012), Fellowship de la Fondation Bogliasco (Gênes, New-York, 2017), La Sorbonne Abu Dhabi – Emirats arabes unis (Rencontres de Royaumont, 2018), Festival International d'Art Vidéo (Casablanca, Maroc, 2019) ...

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

Forums internationaux [Metabody](#)

Voir le site pour la liste complète de Forums, présentations de spectacles, ateliers participatifs depuis 2013 :

**Espagne** (MediaLab Prado), **Pays-Bas** (Steim, Amsterdam), **Allemagne** (Bauhaus, Dresde), **Italie** (InfoMus, Gênes), **France** (Le Cube, Issy Les Moulineaux).



## Forums internationaux [WhoLoDance](#)

Voir le site pour la liste complète de Forums, présentations de spectacles, ateliers participatifs depuis 2016 :

**Italie** (Lynkeus, Romaeuropa Festival, Rome, 2019, InfoMus, Gênes, MOCO 2018), **Pays-Bas** (Motek, Amsterdam), **Grèce** (MOCO 2016, Thessalonique), **Italie** (Politecnico, Milan, 2017), **Grande-Bretagne** (Université de Coventry, Goldsmith University, MOCO 2017), **Espagne** (Naves Matadero, 2018), etc.

Ateliers de création « danse contemporaine et arts numériques » en **Amérique Centrale** (San Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panama, 2013), 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.

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

Parmi ses partenaires : Le Quai des Savoirs de Toulouse, Espace Odysse à Blagnac, Université Paul Sabatier, Université du Mirail, IRIT, Ecole des Beaux-Arts, Théâtre Garonne, CDCN, Centre Culturel Bellegarde, Mix'Arts Myris, Théâtre 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, conception de projets et réalisation de manifestations :

**Metabody\_Toulouse**, antenne toulousaine du projet européen Metabody (2013-2019...), **WhoLoDance**, projet européen de recherche-création (2016-2018) **CorpusMedia**, plateforme de diffusion artistique eurorégionale entre Midi-Pyrénées, Languedoc-Roussillon, Catalogne, Iles Baléares (2007-2012).

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 Occitanie Pyrénées-Méditerranée, du Conseil Départemental de la Haute-Garonne, de Toulouse-Métropole 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 /p. : + 33 (0) 611 775 456

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

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

## Compléments spectacles K. Danse

**K. Danse**, Compagnie de danse contemporaine impliquée dans de nombreux projets de création, recherche et médiation au croisement de la danse et des arts numériques. Elle 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). Les œuvres questionnent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps, le rapport aux nouvelles technologies. La recherche chorégraphique se concentre sur le développement du mouvement abstrait à partir des structures existantes dans différents champs de l'expérience humaine.

Jean-Marc Matos travaille actuellement sur les problématiques de l'écriture de dramaturgies interactives, notamment autour de projets à dimension participative qui interrogent les relations spectateurs-danseurs-environnement (exemples : [Metaphorá](#), [Narcissus Reflected](#), [RCO](#), [BodyFail](#)) ainsi que des projets à dimension immersive pour l'augmentation des sens (exemple : [Myselves](#)).

Quelques jalons importants :

- \_ [Deux Pandores](#) 2019 spectacle danse arts numériques interactifs, en collaboration avec la Cie espagnole [Instituto Stocos](#)
- \_ [Myselves](#) 2019 création de danse interactive avec [Antoine Schmitt](#) et [Marianne Masson](#)
- \_ [RCO](#) (Radical Choreographic Object) 2017-2018 (danse et téléphonie mobile) avec [Sarah Fdili Alaoui](#)
- \_ [BodyFail](#) 2017-2018 (installation interactive et médiation chorégraphique) avec Thomas Guillemet et Clément Barbisan
- \_ [Narcissus Reflected](#) 2017 (spectacle participatif via smartphones) avec [Arnaud Courcelle](#)
- \_ [Metaphorá](#) 2016, [Errance](#) 2015 (installation interactive-performance-participation physique du public) avec le collectif [1minute69](#)
- \_ [Monster](#) 2014 (création multimédia) avec le collectif [1minute69](#)
- \_ [Echelles tactiles](#) 2011, [La Fiancée du Tigre](#) 2013 (costumes communicants et tactilité augmentée) avec le duo [Scenocosme](#)
- \_ [Echo Room](#) 2009, [Para site](#) 2007 (capteurs physiologiques)
- \_ [Gameplay](#) 2005 (art programmé) avec le plasticien programmeur [Antoine Schmitt](#)
- \_ [Nuit Ecran](#) 2006, [Lovely user](#) 2004/5 (interactivité image et son)
- \_ [Icare Ecart](#) 2003 (capteurs corporels, 3D interactive et motion capture)
- \_ [Danse e-Toile](#) 2009, [Fronter@](#) 2004, [Danse et Toile](#) 2002 (télé présence via internet)

### **K. Danse organise son activité autour de quatre domaines d'actions :**

**La création** - Spectacles, performances, projets hybrides installations-performances, spectacles in situ adaptés pour l'espace public, créations en télé présence via internet,

**La médiation** - Ateliers tous publics, lectures / démonstrations, conférences, sensibilisation, répétitions publiques,

**La recherche** - Recherche technologique et scientifique (partenariat avec l'IRIT, Toulouse- InFomus, Gênes, Italie) – projet de recherche/création européen [WhoLoDancE](#) (2016-2018),

**L'organisation d'événements** - Plateforme transdisciplinaire [Metabody Toulouse](#) (2013, 2014, [2015](#), [2016](#), [2017](#), [2018](#), [2019](#)).

**Soutiens** : Ministère de la Culture (Drac Occitanie), ville de Toulouse (convention tri annuelle), CDCN de Toulouse, Toulouse-Métropole, Conseil Régional Occitanie, Conseil Départemental de la Haute-Garonne, Institut Français (tournées à l'étranger) et Communauté Européenne.

Site web, [bio complète](#) et extraits vidéo : [www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)