

Cie K. Danse

Dossier pédagogique général

www.k-danse.net/mediation/

A- La compagnie K. Danse	p 1
B- Le projet pédagogique	p 2
Les origines du projet	
Les objectifs	
La dimension éducative	
C- Les propositions d'action	p 3
D- Contacts et liens vidéo pour voir extraits de spectacles créés avec des enfants	p 6

- Séances de sensibilisation dans les établissements scolaires
- Répétitions publiques / rencontres avec la compagnie avec bords de scène
- Lectures / présentations / démonstrations
- Conférences / débats
- Pratique dansée : échauffements corporels adaptés, improvisation structurée
- Ateliers de sensibilisation et/ou formation et/ou création autour de la danse et des arts numériques, pour tous publics, exemples : danse et vidéo, corps et dispositif numérique interactif, formation danse et numérique

A- La compagnie K. Danse

K. Danse crée, adapte et diffuse des projets artistiques liant **danse contemporaine** et **arts numériques**.

A ces activités se rattachent directement **recherche**, **pédagogie** et **organisation d'évènements**.

En France et à l'étranger, K. Danse conçoit et réalise des projets intégrant **écriture chorégraphique**, **création visuelle et musicale**, **dispositifs scéniques** et **environnements interactifs, pour la scène, l'espace public et internet**.

Elle propose des créations chorégraphiques, spectacles, performances, ateliers de création tous publics, formations, conseil artistique (ex : *Festival Monik*, Odyssud, Blagnac), conception et réalisation d'évènements (ex : Plateforme euro régionale *CorpusMedia*), projet européen *Metabody* (2013-2018, www.metabody.eu). Projet européen *WhoLoDancE* (2016-2018, www.wholodance.eu).

Jean-Marc Matos a à cœur de faire se rencontrer la création artistique chorégraphique et numérique avec une **médiation adaptée aux publics les plus divers**. Ce dossier décrit plusieurs approches qui peuvent se décliner selon les publics jeunes avec des établissements scolaires ou des centres de loisirs, des publics amateurs ou professionnels (stages de sensibilisation ou ateliers de création à durée variable) de tout âge.

Ces propositions ouvrent de nouvelles perspectives permettant d'inscrire un travail en profondeur, partagé, et dans lequel l'investissement de toute une équipe est garant d'une grande qualité de résultat final. Voir extraits vidéo sur <https://www.kdanse.net/category/performances-avec-jeunes-publics/>

B- le projet pédagogique

Origine du projet :

La compagnie K. Danse implique les formes croisées du spectacle vivant et du multimédia depuis de nombreuses années.

Un de ses premiers objectifs est de faire se rencontrer la création artistique contemporaine avec une médiation adaptée aux publics les plus diversifiés.

Active sur le territoire toulousain et départemental depuis 2001, elle propose de mettre à contribution sa riche expérience en direction d'autres communes du Département en s'associant, tout en s'associant à d'autres structures ressources.

Les objectifs :

- Développer une véritable action éducative.
- Élargir les publics et rendre accessible au plus grand nombre des formes de création contemporaines innovantes.
- Créer des passerelles entre pratique professionnelle et pratique amateur.
- Poursuivre le développement du croisement des formes artistiques (danse, multimédia), en intégrant les possibilités offertes par l'échange à distance entre communes. Participer d'une diffusion art-science via la mise en valeur des technologies utilisées.
- Aller au plus proche des publics, jeunes en particulier (classes des écoles, centres de loisirs, etc.) en créant avec et pour eux des espaces d'échanges originaux via la danse, l'image et la musique.
- Créer des moments privilégiés d'échange et d'enrichissement artistique entre artistes et publics initiés ou non.
- Explorer la notion de territoires réels, imaginaires, rêvés.
- Prolonger les expériences menées à Aucamville et Launaguet en 2008, à Cugnaux, Pibrac et Brax en 2009, à Aussonne, Saint-Orens et Tournefeuille en 2010 à Colomiers, Mondonville et Cugnaux en 2011 et tout particulièrement à Saint-Jean, Fonbeauzard et Tournefeuille en 2012 avec la création du spectacle « Dialogues en Traverses », puis à Mondonville, Launaguet et Dremil-Lafage en 2013 et 2014 du spectacle « My favorite things », Castelginest, Balma et Pibrac en 2015, Balma, Fenouillet et Gagnac sur Garonne en 2016, puis Balma, St Jean et Tournefeuille en 2017, à Aigrefeuille en 2018.
- Tisser un réseau de création innovant entre plusieurs communes du département de la Haute-Garonne en utilisant les outils de la communication à distance.

La dimension éducative :

POURQUOI FAIRE DANSER LES JEUNES ?

Les jeunes aiment danser. Ils considèrent la danse comme une forme d'art expressive, comme un loisir, et apprécient les avantages de la danse. La danse est l'activité physique la plus populaire après le foot.

Danser est une activité créative qui utilise le mode kinesthésique (mouvement corporel) avec imagination dans sa création, exécution et présentation. Elle complète d'autres formes d'intelligence et permet aux jeunes de s'exprimer et de communiquer leurs idées, identité, culture et vision d'eux-mêmes aux autres dans la société dans laquelle ils vivent. Tout le monde peut danser indépendamment du sexe, âge, niveau scolaire, milieu social, forme, taille et expérience. Participer à la danse peut aider à transcender les barrières sociales et culturelles.

Ce projet est mis en œuvre par l'action conjuguée de l'Association K. Danse et des Communes impliquées, qui s'attachent ainsi à monter un programme pédagogique et créatif innovant s'appuyant sur les centres d'intérêts des jeunes : danse, internet, création vidéo, jeux vidéo, musique, etc.

Il s'appuie aussi sur le constat que l'appropriation fulgurante des technologies numériques par les enfants déconcerte souvent les parents et plus largement l'ensemble de la communauté éducative. Ce programme s'attache à inventer de nouveaux modes d'accompagnement pour aider les jeunes générations à construire une approche critique et créative des univers virtuels.

C- Les propositions d'action

Actions proposées selon le spectacle en diffusion, le contexte d'accueil, le thème du spectacle lui-même, l'âge des participants :

- Séances de sensibilisation dans les établissements scolaires
- Répétitions publiques / rencontres avec la compagnie avec bords de scène
- Lectures / présentations / démonstrations
- Conférences / débats
- Pratique dansée : échauffements corporels adaptés, improvisation structurée
- Ateliers de sensibilisation et/ou formation et/ou création autour de la danse et des arts numériques, pour tous publics, exemples : danse et vidéo, corps et dispositif numérique interactif, formation danse et numérique

Atelier « Création danse et vidéo »

Cet atelier propose d'aborder la double thématique de l'identité corporelle et visuelle de l'enfant par le biais d'une approche créative conjointe sur la danse et l'image vidéo. Fruit de quinze années de création et d'expériences pédagogiques menées par la compagnie K. Danse auprès des publics jeunes, cet atelier s'inscrit à la fois dans la continuité des actions déjà réalisées et propose une approche nouvelle dans l'intégration corps-image. Il propose 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. Enfin, des exemples de spectacles "danse et images", pris dans le répertoire de la compagnie K. Danse, sont illustrés par des projections d'extraits vidéo.

La thématique autour de l'identité est pensée en lien avec un des domaines disciplinaires tels les arts visuels, littérature, vocabulaire, géographie, éducation civique, maths, sciences, du programme pédagogique de l'année. Pour enfants du CE2 au CM2.

L'expression sensible se développe alors à partir du caractère ludique des contenus proposés et de la capacité des enfants à imaginer des situations de type petites mises en scène danse-vidéo.

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 ici joue un rôle déterminant. L'image vidéo est un personnage en soi, reflet ou déformation de soi.

Sont proposés les éléments thématiques mêmes qui soutendent le spectacle auquel ils assisteront.

Note : si les conditions le permettent il est possible d'envisager la réalisation d'une courte création chorégraphique et vidéographique avec les enfants et l'aide des chorégraphes. Celle-ci est alors présentée dans un cadre approprié, en fin d'atelier.

Atelier « Corps et jeu numérique »

Cet atelier « Corps et jeu numérique » 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, cet atelier s'inscrit à la fois dans la continuité des actions déjà réalisées et propose une approche pédagogique nouvelle dans l'intégration corps-arts numériques. Il propose 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. Enfin, des exemples de spectacles "danse et arts numériques", pris dans le répertoire de la compagnie K. Danse, sont illustrés par des projections d'extraits vidéo. La thématique du parcours est pensée en lien avec un des domaines disciplinaires tels les arts visuels, littérature, géographie, maths, sciences, du programme pédagogique de l'année. Pour enfants du CE2 au CM2.

Les enfants assistent à la présentation d'un spectacle danse-arts numériques de la compagnie, soit sous la forme d'une répétition, d'une lecture démonstration ou du filage complet du spectacle.

Un échange artistique a lieu sur place, « à chaud », pour partage de questions, réactions immédiates, réflexions par rapport à ce qui a été perçu et vécu.

Note : si les conditions le permettent il est possible d'envisager la réalisation d'une courte création chorégraphique directement avec le dispositif déployé en classe et l'aide des chorégraphes. Celle-ci est alors présentée dans un cadre approprié, en fin d'atelier.

Formation Danse avec le Numérique

Danse contemporaine et arts numériques

Les ateliers mixtes proposés par Jean-Marc Matos (www.k-danse.net/mediation/) mettent en avant à la fois un travail sur les **outils d'écriture en danse contemporaine** (outils de composition, danse/théâtre physique, expression par le corps au sens large, intégré avec des moyens technologiques), et sur **la prise en main et l'appropriation d'outils numériques** (vidéo numérique, dispositifs interactifs, logiciels, etc.) appliqués à des fins de création artistique et de pédagogie créative, en particulier dans le contexte du spectacle vivant.

Les ateliers permettent d'expérimenter divers 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. Est proposé en particulier le logiciel Isadora, pour la programmation graphique d'interactions et de traitement temps réel de données audio et vidéo.

Il s'agit de développer, si le contexte le permet, une courte réalisation vivante qui allie un dispositif technique particulier avec un travail chorégraphique porteur de sens dans l'intégration ainsi mise en jeu.

Atelier proposé : Création avec dispositif interactif. Inter(actions)

Dans un environnement vidéo comprenant un dispositif "interactif" (cadre avec écran semi-transparent, caméra connectée à un ordinateur, lumière latérale, sonorisation) est proposé un travail créatif qui intègre, à partir d'improvisations dirigées, une interaction développée avec une caméra de "tracking" utilisée comme capteur optique pour le système informatique préparé à cette intention (logiciel Isadora).

Ce logiciel, Isadora, relativement facile à prendre en main, fait d'abord l'objet d'une présentation détaillée. Pour ceux que cela intéresse il est conseillé d'en télécharger au préalable la version « démo » gratuite sur le site <http://troikatronix.com/>. Cette version permet de se familiariser avec le logiciel, travailler avec en toute liberté (seule contrainte par rapport à la version payante : pas de possibilité de sauvegarder les résultats). Des exemples pratiques sont exposés dans le détail. Vient ensuite une série de propositions de mini-projets à réaliser à titre personnel (ou par petits groupes) sous le guidage et l'accompagnement de Jean-Marc Matos.

L'atelier propose, chaque matin, une préparation physique adaptée. Sont proposés des exercices d'échauffement suivis de mises en situations favorisant l'improvisation, la perception de soi et du groupe, la mise en valeur de l'expérience proprioceptive, la créativité corporelle et le contact avec l'autre.

Objectifs

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, quand la danse s'hybride avec les technologies numériques.

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 par soi-même une hybridation porteuse de sens ou approchant une problématique artistique particulière. C'est aussi rencontrer au plus près les modes de réalisation de la création professionnelle, en contact avec un artiste ou une équipe confirmée.

Public

Groupe idéal : 12 à 15 personnes maximum.

Toutes les techniques de danse, de théâtre physique et d'expression corporelle sont les bienvenues.

Connaissance minimum en informatique souhaitable. Si possible venir avec son ordinateur portable équipé d'un minimum de capacité mémoire pour stocker photos, musiques et vidéos.

Il est fort souhaitable que les participants soient eux-mêmes physiquement impliqués.

D- Liens vidéo et contacts

[Extraits vidéo](#) (enfants 8-11 ans)



[Projet « danse-multimédia-échanges à distance »](#)

soutenu par Toulouse-Métropole

Créations chorégraphiques pour plateau scénique, in situ, etc. réalisées avec des enfants de **classes de primaire, centres de loisirs, Alae**

2013 : Launaguet, Mondonville, Dremil-Lafage (2014) [extraits vidéo](#)

2015 : Castelginest, Pibrac, Balma [extraits vidéo](#)

2016 : Balma, Gagnac sur Garonne (juin), Fenouillet (décembre)

2017 : Balma, St Jean, Tournefeuille

2018 : Aigrefeuille



Projet « danse-multimédia » soutenu par le Grand Toulouse

Créations chorégraphiques pour plateau scénique, in situ, etc. réalisées avec des enfants de **classes de primaire, centres de loisirs, Alae**

2012 : Tournefeuille (l'Escale), Saint-Jean, Fonbeauzard

[extraits vidéo](#)



2011 : Colomiers (Médiathèque Pavillon Blanc), Mondonville, Cugnaux
[extraits vidéo](#)



2010 : Tournefeuille (Le Phare), Saint-Orens (Théâtre Altigone), Aussonne
[extraits vidéo](#)



2009 : Pibrac (Théâtre), Brax, Cugnaux
[extraits vidéo](#)

2008 : Aucamville, Launaguet

Contacts

Jean-Marc Matos

Cie K. Danse

www.k-danse.net

kdmatos@orange.fr

0611775456