

COMPAGNIE MAJE

MÉDIATION CULTURELLE  
Ateliers pédagogiques

Compagnie



CRÉATION 2022

### ***La compagnie Maje***

est un Groupe de recherche  
chorégraphique pluridisciplinaire.  
Elle conçoit et crée des spectacles,  
performe et donne des ateliers  
de médiation culturelle à travers  
la pratique artistique  
de ses intervenants.

Les créations de la compagnie sont l'aboutissement d'un travail  
sur le langage corporel  
onirique et esthétique.

**Une recherche d'illusions  
au visuel étrange :  
volonté d'accueillir l'imaginaire.**



**Jenni**

Répétition au Sans Réserve (Périgueux).  
Vue de l'arrière scène, derrière l'écran



### COMPAGNIE MAJE, LE SIÈGE

LARNAUDIE 24290 Saint Amand de Coly  
contact.maje@gmail.com  
06 88 63 33 75

### L'ÉQUIPE DE CRÉATION

**Jennyfer DRUJON** : conception, interprétation.

**Hugo PONT** : technique lumières et art numérique

**Fred Roumagne** : environnement sonore

**Klara BEYELER** : regard extérieur chorégraphique

### BUREAU

**Fanette Castellou** : Présidente

**Ibtissam Ahamadi** : production

### LIEN FACEBOOK

<https://www.facebook.com/majecompagnie>



### Jennifer Drujon

se forme au théâtre puis à la danse.

- Diplôme universitaire «danse, improvisation, créativité, intervention» Staps Lille nord  
(niv. Licence 3).

- Diplôme universitaire «danse, alternative, composition, performance» niveau master 1 (dirigée par la chercheuse en danse : Biliana Vassileva)

Intervenante en enseignement culturel, ateliers tout public de danse improvisation

- Conceptrice et interprète du projet artistique de la Cie Maje

- Stage danse avec : Julien Hamilton et Paolo Cingolani (composition instantanée), Kadek Moure (pratique d'asie), Klara Beyeler (partnering), Nina Vallon (Cie William Forsythe), Marija Slaveck, Caroline Boussard, (language Gaga-Ohad Naharin), Rob Hayden (Cie Wim Wandekeybus)...



## Fred Roumagne

Plasticien de formation (diplômé de l'Ecole des Beaux-Arts de Bordeaux, DNAP et DNSEP avec mention), sa démarche vers le travail du son, considère la musique et les environnements sonores en général comme des matières plastiques. Son travail de création sonore s'intéresse principalement à l'habillage ou l'interprétation de récits et aux paysages sonores (transcription du monde en fréquences audibles) Il propose ainsi des états sonores où s'entrechoquent et s'augmentent traces du réel et sons construits, improvisation et musique concrète, composition tonale, synthèse analogique, instruments acoustiques et électriques.

Un univers où l'espace et le temps se recomposent, fait de forces, de masses.



## Hugo Pont

est issu du monde du design génératif et de l'architecture. Il développe des algorithmes afin de créer une interaction entre numérique, physique et musique. Conçoit et crée les projections digitales de la compagnie.

- Charpentier Des Devoirs Du Tour De France - CAP / BEP / BM formateur mathématiques appliquées aux structures bois.

- Formateur CAO / DAO / Programmation.

- Développeur d'applications, études techniques et artistiques

(Eiffage, Bouygues, Vinci, Fayat || Vuitton, Dior, Hermès, Van Cleef, Yves Saint Laurent...)

- Programmation d'algorithmes génératifs, recherche et développement des techniques des arts numériques pour la Compagnie Maje.



**Jenni et Orian**  
Entraînement de danse



# MÉDIATION ARTISTIQUE

Le projet pédagogique autour de la création *Fantasmata*

# LE PROJET PÉDAGOGIQUE

## Point de départ

La compagnie Maje organise des temps d'ateliers pratiques et de résidences artistiques, immersives et interactives.

**La rencontre de la création artistique contemporaine avec les publics les plus diversifiés est au cœur du propos.**

Les questions de la démarche artistique et de la création sont activées, dans un dispositif d'échanges ludiques et d'expériences entre l'artiste et le public.

Les artistes intervenants et animateurs de la Compagnie spécialisés dans leurs domaine d'interventions (danse et ombre corporelle, captation et projection art numérique, création d'ambiance sonore et pratique d'instrument de musique détourné) invitent le public à devenir acteurs d'une création spontanée et éphémère.

Plusieurs formules sont possibles en fonction des objectifs attendus et du temps disponible. Chaque situation étant particulière, le programme des ateliers/résidences est souvent élaboré en concertation avec les organisateurs.



# LE PROJET PÉDAGOGIQUE

## Les objectifs

Il s'agit de développer une action éducative en s'appuyant sur une expérience artistique concrète.

Le contact direct avec un public jeune et diversifié trouvé auprès des écoles, des centres de loisirs, des lycées, dans les communes, permet de sensibiliser le plus grand nombre à la création contemporaine.

Partant de cela nous pouvons :

- créer des passerelles entre pratique professionnelle et pratique amateur.
- développer et valoriser le pluridisciplinaire porté par la Compagnie (danse, multimédia, musique).
- tisser des relations de proximité à travers des temps d'échanges privilégiés
- stimuler le développement personnel et l'imaginaire en l'insérant dans une démarche créative.
- travailler et se questionner autour de différents aspects du réel : concret (le corps), projeté ou illusoire (son ombre), rêvé, transcendé, poétique et utopique (les images et la musique).

## Au delà

Les techniques d'improvisations proposées permettent à chacun de se mouvoir avec sa corporéité propre.

La danse devient alors par l'effet d'une auto-appropriation, le langage du corps.

Expressif et ludique, détenant un pouvoir créatif fort, il communique à la fois des sentiments, des histoires et des idées.

Le corps en mouvement, transcendé par son ombre (une projection du réel...), le dispositif scénique, l'inter-action de l'art numérique et de la musique, regroupent le public autour d'une communauté reliée à un territoire culturel.

## L'approche pédagogique

La première volonté est de simplifier les gestes. Nul chorégraphie complexe à mémoriser, nul mouvement exigeant à réaliser. Notre axe de travail se fixe autour de l'énergie, de l'élasticité du corps et de sa mobilité. Ceci rappelant et définissant les bases de la danse contemporaine.

Au quotidien, cela permet de garder la forme et de mieux se connaître !

La danse complète notre système cognitif. Elle met en mouvement notre corps qui devient un **instrument de communication** à travers les idées et les métaphores qu'elle est capable de générer.

Ainsi, en dansant nous nous identifions à nous-même et à une culture commune.

Quiconque danse prend conscience de son corps et de son être : la relation aux autres et à l'ensemble de la société dans laquelle nous vivons est plus aisée.

Tout le monde peut danser indépendamment du sexe, âge, niveau scolaire, milieu social, forme, taille et expérience.

Participer à la danse est un **acte social** qui rompt les barrières et clivages. Notre programme a pour vocation de remédier, toutes proportions gardées, à l'enfermement et à l'isolement.

C'est pourquoi, ce travail pédagogique, s'adresse particulièrement aux instances publiques qui s'impliquent dans une action culturelle forte basée sur la certitude que la danse, mais également, les arts sonores, visuels et numériques sont indiqués pour émettre des **signaux bienfaiteurs**. La **contemporanéité** de ses médias regroupant matérialité, corporalité et virtualité, permet de poser la question de l'adoption systématique des technologies numériques qui déconcerte souvent la communauté éducative.

*In fine*, ce programme s'attache à initier une **approche critique** et créative des modes de représentations qui opposent réalité et virtualité.



1, 2, 3 et 4 : Jenni  
Création collective au Centre culturel de Montignac,  
Le Chaudron

## PROPOSITION D'ACTIONS

- Séances de sensibilisation dans les établissements.
- Répétitions publiques / rencontres avec la compagnie en bord de scène.
- Pratique dansée : échauffements corporels adaptés, improvisation structurée.
- Ateliers de sensibilisation et/ou formation et/ou création autour de la pratique de la danse et /ou de l'ombre corporelle, des arts numériques, de la musique pour tous publics.

### **Atelier 1 : création d'un spectacle, initiation ombre**

**A** - Les participants assistent à la présentation d'un spectacle danse-ombre corporelle, art numérique et musique (forme courte) de la Compagnie, ou bien d'une répétition, d'une démonstration ou du filage complet du spectacle.

**B** - Découverte du théâtre d'ombres par l'histoire et son origine.

Initiation et démonstration en lien avec le plateau spécifique, apprentissage de termes du matériel utilisé et des règles de mise en ombre.

**C** - Plusieurs réalisations sont proposées à partir d'une histoire définie en amont ou choisie ensemble :

- création de silhouettes et masques à partir de gabarits ou imaginés
- réalisation des décors
- découverte des possibilités offertes par la technique des ombres et des contraintes induites, avec et sans matériel.
- apprentissage de la manipulation et de la mise en ombre
- répétitions du spectacle avec une ambiance sonore.

# PROPOSITION D'ACTIONS

## Atelier 2 : ombre corporelle, art numérique, musique

La danse et l'image vidéo permettent conjointement d'aborder une double thématique : l'identité corporelle et visuelle. Le concept du **Corps-Image** y est exploré et développé.

Le travail pédagogique de la Compagnie est lié avec l'enseignement scolaire en cours. Les contenus des différentes disciplines sont le prétexte à une recherche scénique. Ils sont abordés et réinterprétés à travers un travail de mise en scène qui utilise la danse, l'ombre et la vidéo.

## Un corps, son ombre et un environnement multimédias

**Le corps**, activé par la danse est au centre d'un dispositif scénique qui pose les enjeux de notre écriture scénique : elle est porteuse d'une réflexion sur le jeu et l'interactivité. Sa **nature hybride** entre réalité (le corps en mouvement) et virtualité (sons et images numériques) porte en elle-même le sens du rapport qui s'instaure avec le public. L'accès à l'**interactivité** et la question de la fabrication de l'**Illusion** sont abordées ici.

Ceci donne concrètement accès, pour un public large, à la découverte des moyens de mise en œuvre de la création scénique contemporaine. L'approche et la découverte des technologies innovantes et de leurs potentiels, sont particulièrement favorisées dans cet atelier.

## Déroulement et description de l'atelier

Des scénettes sont créées par les participants sur la base d'improvisations dirigées.

Mise en scène dans le dispositif scénique de la Compagnie (corps, écran, multimédias), les sujets sont filmés par des caméras capables d'enregistrer les mouvements (suivi de mouvements ou *Tracking*).

**Une interaction est alors possible.** Les acteurs vont directement agir via le dispositif sur la projection en cours. Cette séquence de l'atelier est extrêmement ludique. La création est stimulée par le jeu et l'auto-implication.

### Dans le détail

- Le vidéoprojecteur projette un faisceau de lumière sur l'écran .
- Les acteurs passent devant le projecteur et produisent des ombres corporelles sur l'écran.
- Une caméra spéciale capte ces silhouettes et leurs mouvements (*Tracking*) et les transmet au vidéoprojecteur qui les projette à nouveau instantanément..
- La régie vidéo traite les images projetées en ajoutant des effets spéciaux.
- sur l'écran il y a un cumul et un recyclage immédiat des ombres produites : chaque geste initial est transformé et devient une œuvre visuelle entre danse et dessin.

D'un point de vue pédagogique, grâce à l'hybridation des techniques, nous rendons compte du chemin parcouru entre l'origine de l'image animée (l'ombre chinoise) et les extraordinaires possibilités qu'offrent les nouvelles technologies.





# CONDITIONS D'ACCUEIL

## Configuration optimale pour toutes les interventions

Les dimensions minimums de l'espace de pratique de l'activité sont **7m sur 7m avec une hauteur plafond de 2,80m.**

Une mise au noir avec **obscurité totale** est impérative (volets, rideau occultant etc...).

L'espace a été rangé et libéré avant l'arrivée de la Compagnie et dispose au minimum d'une **prise électrique 16A.**

**La Compagnie est en autonomie technique lumière, son pour les ateliers.**

Installation soit la veille soit 2h30 avant l'activité, démontage 1h30.

Prévoir une place de parking au plus proche du lieu.

À noter que les besoins techniques dépendent du type d'atelier choisi ainsi que du lieu et du public.

**Ces conditions se définissent et se précisent donc au cas par cas.**

## CES ATELIERS SONT SOUTENUS PAR



© Compagnie Maje - octobre 2022

Direction, rédaction et mise en page : Jennifer Drujon/Eric Solé

Photographies : Dawa Salfati et Cie Maje

contact.maje@gmail.com

06 88 63 33 75

numéro Siret: 839 062 452 00025

code Naf: 9001 Z

Licence entrepreneur spectacles : PLATESV-R-2022-008597