

---

# Projet artistique / Linfra violet

## Kit ciné-danse

2023/2024

---



---

# En préambule

## ELABORATION DU KIT NUMERIQUE CINE-DANSE - 2022-2024

Dans la continuité et en complémentarité du parcours accessible gratuitement sur [upopi.ciclic.fr](http://upopi.ciclic.fr), Linfraviolet constitue un kit pédagogique pouvant être utilisé par les enseignants et médiateurs de manière autonome, ou en complément d'une intervention de Linfraviolet au sein de la structure. Il s'adresse aux différents niveaux d'âges (2 à 5 ans, 6 à 12 ans, et + de 12 ans).

Nous proposons d'expérimenter le parcours ciné-danse et le kit ciné-danse dont le jeu grandeur nature KINETIKOS.

Ce projet permet une approche multimédia riche :

- Les enfants / jeunes découvrent un court métrage.  
Le parcours ciné-danse permet d'en faire l'analyse par des outils développés en libre accès sur la plateforme depuis mai 2022 (filtre à bouger, abécédaire etc) et de créer les éléments du jeu de plateau (verbes d'action et paramètres espace, temps et matière)
- Le jeu de plateau ainsi créé et expérimenté amène à une composition du mouvement instantanée
- La composition engendre la réalisation d'un film de danse.

Le développement de l'application numérique a plusieurs objectifs :

- faciliter la prise en main du jeu de plateau de manière intuitive en guidant par le numérique
- appréhender l'utilisation des écrans dans un but pédagogique et d'apprentissage, notamment en lien avec les réseaux sociaux pour les plus grands
- apporter une valeur ajoutée au jeu de plateau en intégrant la notion de film (projection des extraits, enregistrement vidéo de la chorégraphie, etc)
- créer un lien interactif et spontané avec les extraits de films référents du jeu de plateau
- enregistrer l'étape de captation de la chorégraphie finale
- proposer une expérience de montage et de réinterprétation du film d'animation / réécriture du court métrage à partir des gestes des enfants (par ex l'algorithme analyse la posture pour proposer un nouveau montage du film)

L'application permet de faire le lien avec les extraits de film utilisés pour le jeu. Pour le moment, le jeu est essentiellement basé sur l'utilisation de cartes avec le visuel des films.

L'application sert à relier ces visuels avec les extraits de films en direct.

---

## Déroulé

### **Objectif du projet :**

Comment réécrire l'histoire d'un film avec le corps ?

### **Séance 1 : Initiation au ciné-danse**

Découverte et pratique du parcours ciné-danse sur [upopi.ciclic.fr](http://upopi.ciclic.fr).

Intervention Céline Ravenel

Durée atelier de 2h /classe selon niveau

### **Séance 2 : Découverte du jeu ciné-danse**

A partir du parcours ciné-danse et de la projection des films, cette séance est une première rencontre avec l'artiste et permet de découvrir le jeu.

Intervention Céline Ravenel / Milena Gilabert / Marie Poirier

Durée atelier de 2h/classe selon niveau

### **Séance 3 : Composition**

Réaliser des séquences chorégraphiques et cinématographiques avec les enfants

Intervention Céline Ravenel

Durée atelier de 2h /classe selon niveau

### **Séance 4 : Restitution**

création de vidéos danse

Intervention Céline Ravenel

Durée atelier de 2h /classe selon niveau

## **Présentation des artistes**

Céline Ravenel

Fondatrice et directrice de Linfraviolet. Elle a étudié le cinéma, l'Art et la Communication et entre dans la vie active comme truquiste dans une société de post-production parisienne. Elle travaille ensuite plus de 10 ans en tant que directrice artistique du Festival Ciné-Jeune de l'Aisne sur la question de l'éducation à image, du développement du public et de la diffusion du cinéma jeune public en milieu rural et au niveau européen et préside le réseau professionnel européen ECFA.

En parallèle, elle rencontre l'improvisation par le corps, et se forme à la danse contemporaine, au contact improvisation et à la technique Alexander auprès de Martine Cardinal, Matthieu Gaudeau, Claire Filmon, Mandoline Whittlesey, etc. Elle développe les activités de Linfraviolet autour de l'Art du mouvement avec le cinéma animé, la danse improvisée et les pratiques somatiques, des sessions d'éveil corporel et cinématographique pour les enfants-parents.

Elle crée ainsi le dispositif ciné-danse décliné en spectacles, ateliers, exposition, dont la recherche est axée sur la question : comment aborder les films animés et l'éducation à l'image par le corps en mouvement ? Elle collabore avec différentes structures culturelles sur les territoires de la Marne, des Ardennes, de l'Aisne et diffuse ses dispositifs sensoriels et créations au niveau national et européen.