

ANNEXE - MÉDIATION



éducation, nom féminin

sens 1 - Action d'élever, de développer ses facultés physiques, intellectuelles et morales.

sens 2 - Connaissance et pratique des usages d'une société.

sens 3 - Développement d'une faculté particulière ou d'une aptitude particulière de l'être humain.

ACTIONS CULTURELLES

LES PUBLICS

La Cie Parabole a toujours conçu la médiation culturelle comme étant un élément constitutif de la mission des artistes. Nous proposons, en parallèle de nos déplacements artistiques, des actions culturelles qui permettront à vos publics d'expérimenter les pratiques de la jonglerie et des outils numériques.

Nos interventions accompagnent les publics âgés de 8 ans à 88 ans. Pour les plus jeunes, nous recommandons de préférence les initiations à la jonglerie ou notre atelier chronophotographie. À partir du collège, puis au Lycée et dans les Universités, nous proposons également une exposition et un cycle de conférences détaillées qui relatent les croisements très prononcés existant entre science et jonglage. Pour les publics adultes, artistes amateurs et techniciens du spectacle, nos ateliers ouverts seront une excellente occasion de s'initier à la programmation. Cette liste est loin d'être exhaustive et il nous est également arrivé d'intervenir sur des initiations parents-enfants ou dans le cadre de formation de formateurs. Nous étudions également la possibilité d'actions adaptées aux publics handicapés et dans lesquelles les technologies du spectacle seraient mises à contribution pour surmonter les handicaps. Toutes nos interventions peuvent être menées en français ou en anglais.

ATELIERS JONGLERIE



Nous pouvons animer des ateliers d'initiation ou de perfectionnement à destination des adultes comme des enfants, voir les deux dans le cas des ateliers parents enfants.

Notre méthode pédagogique est basée sur les réflexes d'apprentissages cognitifs et sur une progression par étape qui n'hésite pas à s'attarder sur la richesse de figures à un ou deux objets sans pour autant éclipser l'objectif d'un apprentissage à trois objets : foulards ou balles selon les niveaux.

Les ateliers de perfectionnement, quant à eux, permettront aux amateurs et aux professionnels d'approfondir leurs connaissances des notations du jonglage, en solo ou en passing, dans les airs ou avec des balles rebonds.

publics visés : à partir de 8 ans

modalités : 1 à plusieurs séances de 1h30 minimum

OPEN WORKSHOP | Max-MSP



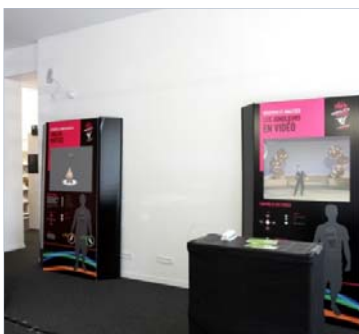
MAX-Msp est un logiciel qui permet une programmation informatique simple, visuelle et compréhensible. Développé à l'origine par l'IRCAM, ce programme est devenu l'une des plateformes les plus utilisées dans la conception de performances interactives. Nous vous proposons de vous initier, dans ses ateliers, aux principes de base de la programmation visuelle à travers des exemples interactifs simples qui mettent en jeu les images, le son et les données. Les connaisseurs pourront y reconnaître des protocoles bien connus du spectacle comme le DMX, le MIDI et l'OSC.

publics visés : lycéens, étudiants, adultes

modalités : 1 à plusieurs séances de 2 h minimum

SCIENCES & NUMÉRIQUE

EXPOSITION | MANIPULATION NUMÉRIQUE



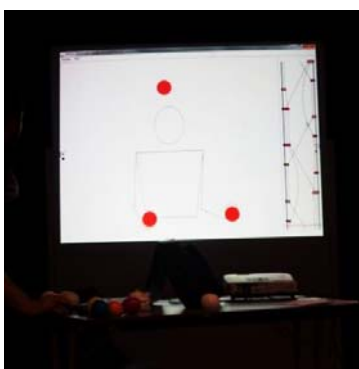
Manipulation Numérique est une exposition interactive, conçue par la compagnie, qui retrace les parcours croisés de la jonglerie et de l'informatique. Elle présente notamment le contexte historique de la discipline, la notation mathématique du jonglage et les logiciels de simulation qui permettent aux jongleurs de créer de nouvelles figures.

L'exposition est accompagnée de deux installations multimédias qui offrent au public la possibilité de visionner des artistes jongleurs au ralenti et de s'essayer au jonglage virtuel.

publics visés : médiathèques, lycées, universités

modalités : location à la semaine

CONFÉRENCES | SCIENCES DE LA JONGLE



Parfait complément à l'exposition, nos conférences permettent à nos publics de découvrir notre art par le prisme des sciences. Nous commençons généralement par une contextualisation historique de la discipline depuis 2000 av. J.-C. jusqu'à l'époque contemporaine.

Puis nous nous attardons sur l'apparition des notations mathématiques de la jonglerie dans le courant des années 1980. Le discours, adapté selon le temps disponible et le public, permettra de comprendre les rudiments de cette notation, le siteswap, sur le plan théorique et par le biais d'exemple mis en mouvement dans le monde physique par le biais du jonglage.

publics visés : tout public, lycées, universités

modalités : cycles de 1 à 2 séances, durée d'1h30

ATELIERS | CHRONOPHOTOGRAPHIE



La chronophotographie est pour ainsi dire l'ancêtre du cinéma. Elle fut notamment utilisée par le photographe britannique Eadweard Muybridge afin d'analyser et de décomposer les mouvements du corps humain.

Nous vous proposons, en tant que jongleurs, d'analyser le mouvement et les trajectoires d'objets de cirque dans un atelier qui sera l'occasion d'initier les participants à la fois aux techniques de la photographie numérique et aux outils de retouche d'image.

publics visés : tout public à partir de 8 ans

modalités : séance d'1h30, prévoir poste informatique