

Gameplay

PRESSE

Libération

Marie Lechner - Nov 2005

[\(...\) Le danseur est confronté à un milieu lumineux et sonore semi-autonome \(...\)](#)

neural.it

nov 2005 (IT)

[\(...\) L'interazione fra il corpo del performer e le forme illuminate che lo sfiorano emanano un'alone affettivo, un'interazione che è capace di ricordare più la fluidità delle interazioni delle forme organiche che le reazioni univoche dei sensori. \(...\)](#)

paris-art.com

Frédéric Lebas - Dec 2005

[A partir de la notion d'«épreuve physique», un dialogue intense s'est engagé entre l'homme et la machine, machine symbolisée par une entité lumineuse, polymorphe et sonore. \(...\)](#)

nouveauxmedias.net

Dominique Moulon - Dec 2005

[\(...\) Benjamin-Aliot Pagès, le danseur, évolue au sein d'un carré de seulement quelques mètres de côté sur lequel sont projetés des objets graphiques en mouvement \(...\)](#)

Libération

Marie Lechner - Nov 2005 <http://www.gratin.org/as/gameplay/images/press-liberation11.05.jpg>

[\(...\) Le danseur est confronté à un milieu lumineux et sonore semi-autonome \(...\)](#)



neural.it

nov 2005 (IT) <http://www.neural.it/nnews/gameplaye.htm>

[\(...\) L'interazione fra il corpo del performer e le forme illuminate che lo sfiorano emanano un'alone affettivo, un'interazione che è capace di ricordare più la fluidità delle interazioni delle forme organiche che le reazioni univoche dei sensori. \(...\)](#)



29.11.05 **Gameplay, il rapporto corpo-macchina nella danza.**

La danza e le tecnologie elettroniche hanno trovato fin da tempi non sospetti un punto di contatto, soprattutto nell'utilizzo di sensori che permettessero di espandere i movimenti del corpo oltre sè stessi, facendo diventare il corpo stesso un tramite decisivo di eventi esterni, cineticamente collegati. Ma i sensori sono spesso diventati la scorciatoia che ha mortificato la ricerca di nuove vie nell'interazione fra la dinamicità organica e la velocità di reazione elettronica. [Gameplay](#) di [Antoine Schmitt](#), Jean-Marc Matos e Anne Holst è un progetto che cerca di trasporre il linguaggio dei videogame primordiali in una coreografia che trova il punto di congiunzione in entrambi gli ambiti del concetto di 'prova fisica'. L'interazione fra il corpo del performer e le forme illuminate che lo sfiorano emanano un'alone affettivo, un'interazione che è capace di ricordare più la fluidità delle interazioni delle forme organiche che le reazioni univoche dei sensori. Ciò che si crea, quindi, è una diversa grammatica della danza, arricchita di nuove forme, che con la luce artificiale emessa dal rapporto corpo-macchina instaura una fluida simbiosi.

paris-art.com

Frédéric Lebas - Dec 2005

[A partir de la notion d'«épreuve physique», un dialogue intense s'est engagé entre l'homme et la machine, machine symbolisée par une entité lumineuse, polymorphe et sonore. \(...\)](#)



Lieu d'Art
11 déc. 2005

Gameplay
Gameplay retrace la rencontre, pour le moins improbable, entre un performeur et l'algorithme d'un ordinateur, générateur d'un environnement de formes abstraites et semi-autonomes. Cette performance est le fruit d'une collaboration entre l'artiste programmeur Antoine Schmitt, les chorégraphes Jean-Marc Matos et Anne Holst de la compagnie K danse et le danseur Benjamin Aliot-Pagès.

- Liens :
- [Site de K.danse](#)
 - [Vidéo sur le site gratin.org](#)

Artiste(s)
Antoine Schmitt
Né en 1961. Vit et travaille à Paris.

Jean-Marc Matos

Né en 1952 à Bogota (Colombie). Vit et travaille à Toulouse (France).

Anne Holst

Née en 1960 à Frederiksberg (Copenhague, Danemark). Vit et travaille à Toulouse (France).

Benjamin Aliot-Pagès

Né 1980 à Avignon (France). Vit et travaille entre Lyon et Toulouse (France).



> Recherche



web



paris-art.com

(presque) tout

l'art contemporain

et la photographie à Paris

Par Frédéric Lebas

A partir de la notion d'«épreuve physique», un dialogue intense s'est engagé entre l'homme et la machine, machine symbolisée par une entité lumineuse, polymorphe et sonore. Un corps physiologique, soumis à la gravité, doté de la fragilité propre à toute vie organique s'est confronté à une entité cybernétique intangible et tenace.

Tel un ring de boxe, l'espace de forme carrée blanche est devenu le théâtre d'une tentative de domestication réciproque de ces deux acteurs qui se sont affrontés âprement sur le plan du mouvement.

Pour l'un, le mouvement est de l'ordre de l'expression corporelle et de l'investissement physique, avec des résistances et des lassitudes inhérentes à toutes dépenses ; pour l'autre, les mouvements correspondraient à la générativité et à l'interactivité. La communication s'est élaborée à la conjonction de trois niveaux : la gestualité chorégraphiée du danseur ; la programmation interactive inspirée par les jeux vidéos ; enfin, le son.

C'est à partir de ses principes que s'est opérée une rencontre haute en couleurs et en rebondissements...

Au début de la performance, rien d'autre que le danseur, seul avec son ombre. Interloqué, il tente de l'appréhender, mais elle ne répond pas à ses attentes, elle est trop synchrone avec les mouvements de son corps.

Survient alors, une première forme rectangulaire qui l'emprisonne. Allongé, il se débat, sans comprendre pourquoi elle l'enserme. Tant bien que mal, il arrive s'en échapper. Alors le rectangle s'étend à tout l'espace avec en son centre une sorte d'étincelle bleue, abstraction d'une vie zoomorphique électronique. Le danseur tente de la toucher, mais elle lui échappe sans cesse en bourdonnant.

Serait-elle, cette entité, à son tour craintive, après avoir si violemment défié le danseur? Ou veut-elle se jouer de lui, ou bien, lui se jouer d'elle?

La proto-vie se transforme en de longues barres blanches qui traversent de part en part le terrain, de façon verticale. Ne sachant, littéralement, pas sur quel pied danser, le performer les évite et tempore avec elles. Le tempo va crescendo, hors d'haleine, éreinté ou affolé, le danseur tombe au sol.

Les formes, toutes différentes, se succèdent les unes aux autres. L'entité adopte une forme ronde, plus harmonieuse non moins rétive. Le danseur tente toujours de s'en emparer, mais elle s'évanouit continuellement sous ses pas pour réapparaître dans un coin en émettant avec défi un son. Puis, comprenant petit à petit son algorithme, il entreprend avec elle un étrange ballet. Une harmonie s'esquisse, l'entité devient un instrument de musique. Chaque rond sonore génère une note de musique au rythme du corps du danseur.

Il s'en suit un moment de sérénité et de plénitude. Allongé sur le sol, le performeur se laisse caresser et envahir par une forme nébuleuse verte, faite d'écume virtuelle accompagnée de cliquetis semblables aux sons émis par les chauves-souris. Les mouvements du performeur deviennent imperceptibles.

Puis la forme devient un serpent évoluant en ligne droite et à angle droit. Les mouvements du danseur ne sont alors plus que feintes, esquives, nous assistons à un nouvel affrontement entre deux adversaires. A bout de force, l'homme tombe une nouvelle fois au sol.

Dans la prochaine saynète, quatre barres forment un rectangle mouvant dont le performeur repousse les bords pour tenter de se préserver un espace. Le rectangle réagit vivement en émettant un son grésillant, irritant. Puis, à un moment, les quatre barres se joignent pour n'en faire plus que deux, telle la mire d'un viseur, qui se place au-dessus de la tête du performeur.

Survient alors un grand flash... La scène se transforme en un stroboscope alternant le noir et le blanc. Comme un automate, devenu lui-même machine, le danseur répète mécaniquement les mêmes algorithmes de mouvement. Tour à tour, il chute, s'envole, tend la main en direction des spectateurs. Mais ses gestes s'épuisent jusqu'à n'être plus que des esquisses, des intentions. Black out.

Arrive enfin un moment salvateur où un bleu intense évoque à la fois le vide spatial, les profondeurs marines, ou la fusion des sens: l'unité du réel et du virtuel.

Au combat succède la réconciliation: la forme rectangulaire bleue épouse les gestes du performeur devenus plus fluides. Après tant d'efforts, celui-ci aurait enfin trouvé l'ombre qui lui correspond. Chacun épousant la forme de l'autre, un lien charnel unit le performeur et l'ombre qui ne font plus qu'un.

Comme pour signifier que les formes qui nous sont extérieures ne peuvent pas être appréhendées sans efforts, sans don de soi. Il en va ainsi des rapports entre l'homme et la machine.

nouveauxmedias.net

Dominique Moulon - Dec 2005 <http://www.nouveauxmedias.net/capt.html>

[\(...\) Benjamin-Aliot Pagès, le danseur, évolue au sein d'un carré de seulement quelques mètres de côté sur lequel sont projetés des objets graphiques en mouvement \(...\)](#)

« La scène est un lieu de partage par excellence. Il est donc fréquent que des chorégraphes s'associent à des artistes comme à des programmeurs. C'est ainsi que les chorégraphes Jean-Marc Matos et Anne Holst de la compagnie Kdanse ont récemment collaboré avec l'artiste programmeur [Antoine Schmitt](#) durant la conception de la performance [Gameplay](#). Benjamin-Aliot Pagès, le danseur, évolue au sein d'un carré de seulement quelques mètres de côté sur lequel sont projetés des objets graphiques en mouvement que des sons accompagnent. Les interactions, entre le Performer et ces mêmes objets graphiques dont les couleurs saturées évoquent les jeux vidéo des origines, sont multiples. Elles renvoient à des notions allant de l'opposition à la symbiose. Benjamin-Aliot Pagès, emprisonné dans un espace délimité par l'image et le son, agit sur des éléments visuels projetés au sol, que des événements sonores renforcent. Et il semble parfois qu'au moment précis où l'on saisit l'interactivité qui fait lien entre le corps et l'image, entre le corps et le son, celle-ci, tout à coup, change de registre. Ainsi, il apparaît que le danseur joue avec l'image, comme l'artiste et les chorégraphes jouent avec les spectateurs. »



[Gameplay](#), performance conçue par Jean-Marc Matos, Anne Holst ([Cie K.Danse](#)) et [Antoine Schmitt](#) (2005).

TU...

le blog des spectateurs du **Théâtre Universitaire de Nantes**

Gameplay : partie gagnée

[DANSE](#), [Saison 2007/2008](#)

de Aurèlie le 14 February , 2008

Pendant près de quarante minutes, Benjamin-Aliot Pagès explore la notion d'épreuve physique, de combat et d'endurance et il excelle en la matière ! La scène dont se détache un rectangle blanc illuminé à l'aplomb est nue. Des visuels actifs y sont projetés qui vont jouer avec le danseur et inversement. La création sonore est des plus étranges, sans mélodie, et perturbe les tympans par la gravité des sons ou était-ce une question de saturation. Mais peu importe, la chorégraphie et la technologie captivent le regard. Le danseur est souvent éclairé en lumière rasante alors qu'il donne l'impression de se plonger dans un écran de jeu vidéo épuré. Il empêche une ligne de progresser au sol, il en évite d'autres, il touche des cercles qui laissent leur place à d'autres et le font tourner en rond. La nature des jeux vidéo

transparaît dans ces tableaux ; les gestes sont des sentiments, des tensions, des joies... Les impasses ne tardent pas à pointer leur évidence. L'épuisement s'impose à coups d'éclairages stroboscopiques (s'il s'agit bien de cela, j'invite la compagnie à en informer le spectateur au préalable) : l'illusion d'un film passé à vitesse réduite est parfaite. Le danseur répète à outrance une phrase chorégraphique jusqu'à ne plus pouvoir que la « marquer » pour finalement ne la représenter que dans sa tête. L'interprète est corps et âme dans le monde du jeu vidéo, ce dernier est conceptualisé sur scène, la création est parlante, aboutie et envoûtante. A l'heure où les associations danse-vidéo se multiplient, la compagnie K.Danse et Antoine Schmitt (le programmeur info) tirent aisément leur épingle du jeu. Leur identité est originale, ingénieuse et complète. Le spectacle n'est pas assommant ni donneur de leçon, il est juste créatif, esthétique et intelligent. L'adéquation parfaite entre la chorégraphie et la mise en scène vidéo révèle bien sûr un travail de titan en amont mais aussi l'humilité et la sobriété d'experts dans leur domaine.

[Gameplay, une rencontre entre danse et art programmé...](#)

[DANSE, Saison 2007/2008](#)

Elodie le 3 March 2008|

Le 12 et 13 février, le Théâtre universitaire a ouvert ses portes à la compagnie K.Danse et leur dernier spectacle "Gameplay". Une œuvre mise en scène par les chorégraphes et auteurs Jean-Marc Matos et Anne Holst, ainsi que l'artiste plasticien Antoine Schmitt à l'origine des tableaux interactifs. Une alliance parfaite de danse et de technologie qui fait voyager les spectateurs dans l'univers trépidant des jeux vidéo.

Le danseur Benjamin Aliot-Pagès évolue au sein d'un carré, sur lequel est projeté des objets graphiques en mouvement. Les chorégraphies s'enchaînent et passent d'un tableau à un autre. Le danseur se retrouve confronté à un environnement lumineux et sonore semi-autonome, avec qui il doit partager l'espace de jeu, s'y intégrer ou s'en voir totalement exclut. La mise en scène est accompagnée de sons qui raisonnent dans toute la salle, amplifiant les émotions et tensions de Benjamin Aliot-Pagès.

"Gameplay" est un spectacle qui mêle performances techniques et performances physiques. Le danseur absorbe l'énergie de tout ce qui l'entoure. Au fur et à mesure que le spectacle avance, le danseur passe par différents états : curiosité, fuite, domination, essoufflement, peur...

Il convient au public de se laisser guider dans ce monde... Où le seul maître reste l'espace jeu. Le danseur tente de s'y mesurer, mais s'y résigne à la fin. C'est alors tout son corps qui se refuse à poursuivre le jeu. Le plateau prend alors les allures d'un "Game Over", sous fond de flash et de sonorités assourdissantes.

Le spectateur peut quand à lui laisser vaguer son imaginaire et interpréter "Gameplay" comme il le ressent... Et n'est ce pas là le plus important ???

°° **RENCONTRE** °°

Jean-Marc Matos et Antoine Schmitt

"Gameplay", une rencontre entre danse et art programmé née d'une alliance artistique entre les chorégraphes Jean-Marc Matos, Anne Holst et l'artiste plasticien-programmeur Antoine Schmitt... Ils vous font partager leur travail et leur spectacle au fil d'une interview... Encore merci à Jean-Marc Matos et Antoine Schmitt pour leur accueil chaleureux.

> Présentation de la compagnie K. Danse
>Présentation du spectacle Gameplay

- > Antoine Schmitt, son travail de plasticien-programmateur...
- > Gameplay se dénote par son environnement semi-autonome, explication...
- > L'aire de jeu
- > Pourquoi avoir choisi le nom Gameplay pour ce spectacle?
- > Le point Fort de Gameplay : la focalisation sur la relation...

Vous pouvez retrouver l'intégralité de leurs œuvres et leur travail sur leurs sites:

Compagnie K. Danse: <http://www.k-danse.net> / Antoine Schmitt: <http://www.gratin.org/as/>