

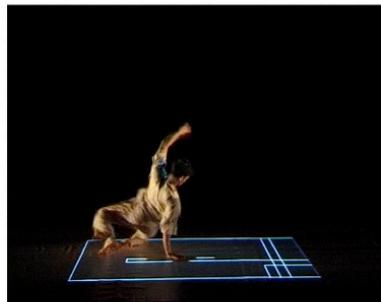
Gameplay

0. Généralités

Une collaboration entre l'artiste plasticien-programmeur Antoine SCHMITT et les chorégraphes Jean-Marc MATOS et Anne HOLST (compagnie K. Danse)

Spectacle chorégraphique, en plusieurs tableaux, dans laquelle le danseur est confronté à un environnement lumineux et sonore semi-autonome sensible à sa présence.

Spectacle de Anne Holst, Jean-Marc Matos et Antoine Schmitt
 Conception : Antoine Schmitt, Anne Holst, Jean-Marc Matos
 Chorégraphie : Anne Holst, Jean-Marc Matos
 Programmes, visuels, sons : Antoine Schmitt
 Danseur : Benjamin-Aliot Pagès



Contact :

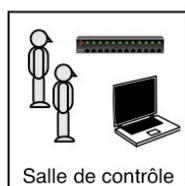
Organisation générale
 Jean-Marc Matos : +33(0)6 11 77 54 56
 kdmatos@wanadoo.fr

Ordinateur et son
 Antoine Schmitt +33(0)6 72 74 00 81
 as@gratin.org

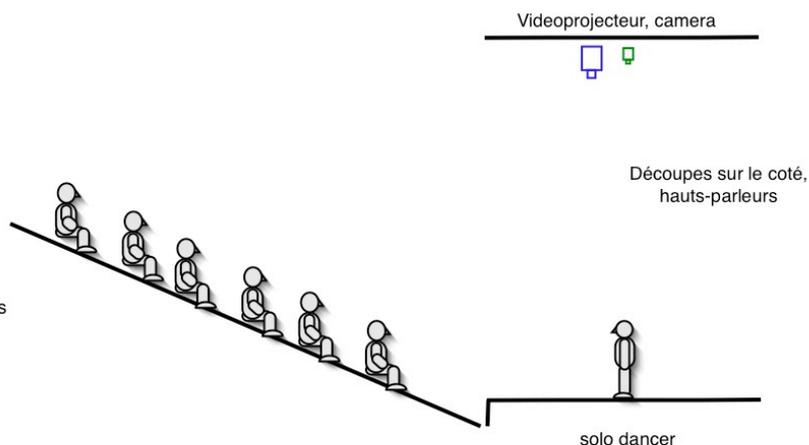
Survol technique :

- solo de danse
- ~ 40 minutes
- 1 ou 2 opérateurs en salle de contrôle (lumières, projection, audio)

Le danseur solo danse sur scène sur un sol blanc, dans et autour d'une image projetée sur le sol par un videoprojecteur suspendu au plafond. Une caméra de surveillance accrochée au plafond voit le danseur et envoie l'image vidéo à l'ordinateur dans la salle de contrôle (cable vidéo composite). L'ordinateur analyse la position du danseur et génère l'image et le son. L'image est envoyée au videoprojecteur (cable SVGA). Le son est envoyé au système son stéréo. La danseur est éclairé par des découpes sur le côté. Un ou deux opérateurs de la compagnie dans la salle de contrôle pilotent les lumières, l'ordinateur et le son



Ordinateur, son, lumières
 1 ou 2 opérateurs



Gameplay

1. Matériel

Nécessaires sur le lieu d'accueil

Espace

- **Espace assombri** ou scène équipée standard (env. 10m de large x 6m de profondeur)
 - largeur suffisante pour éclairer l'espace de projection des deux cotés
 - profondeur suffisante pour avoir 2m minimum devant et derrière l'espace de projection
- **hauteur de plafond : minimum 4,5m** (idéalement : 6m), ou bien lentille grand-angle sur le vidéoprojecteur
 - L'image projetée au sol doit avoir une largeur d'au moins 3,2m (voir page2)
- **un gradinage minimal** pour le public pour assurer une vision de la projection au sol
- **un sol de danse blanc** (minimum 4x3 m, idéalement toute la scène)
- une grille au plafond pour accrocher vidéoprojecteur et caméra
- Une salle ou un espace de contrôle (doit voir la scène, idéalement derrière le public)

Image :

- Videoprojecteur (2000 lumen minimum)
 - avec lentille grand-angle (ou haut plafond)
 - SVGA (800x600) minimum
- câbles Video composite et SVGA (du plafond à la salle de contrôle)
- 220V multiprises et rallonges disponibles au plafond

Lumière :

- projecteurs à découpes (4 ou 6 sur pied pour l'éclairage de coté)
- Console lumière en salle de contrôle

Son :

- Système son stéréo professionnel, avec retours pour le danseur si nécessaire
- DI-Box (x 2 ou stereo) en salle de contrôle
- Une table de mixage (une tranche stéréo avec égaliseur)

La compagnie fournit :

- l'ordinateur
- la caméra de surveillance
- le convertisseur composite/USB
- L'accroche pour la caméra

La compagnie peut fournir :

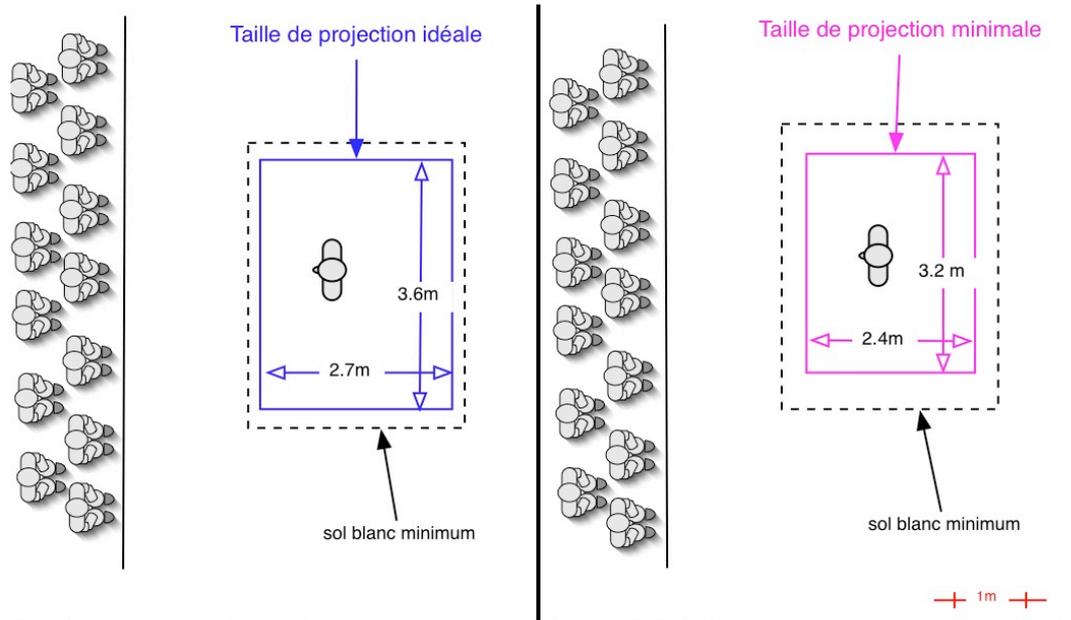
(sur demande/arrangement spécial)

- câble video composite (30m)
- câble SVGA (50m)
- Videoprojecteur
- suspension pour Videoprojecteur
- Miroir (1mx1m) avec suspension
- DI-Box stéréo

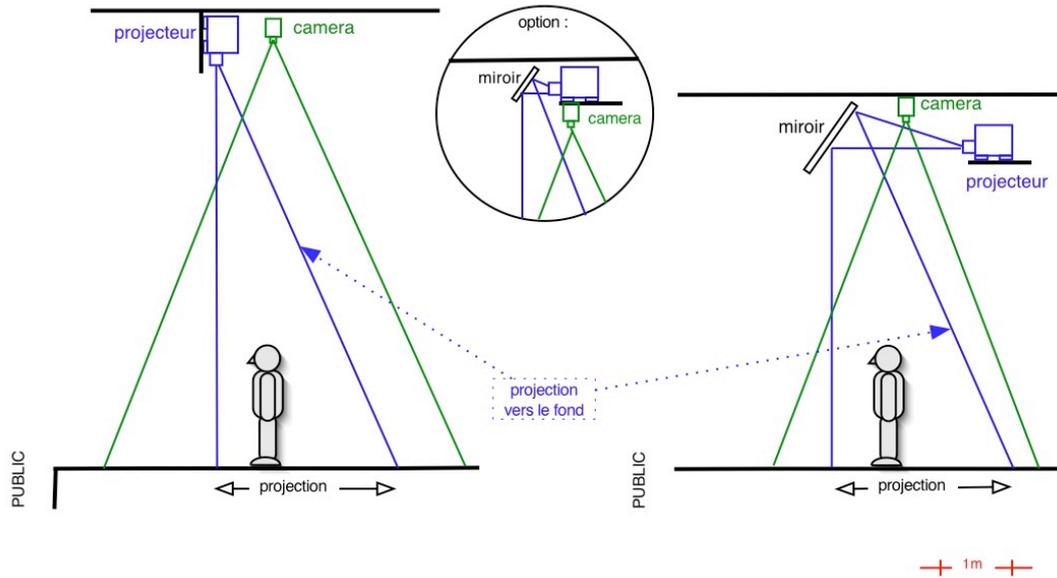
Gameplay

2. Disposition vidéoprojecteur et camera

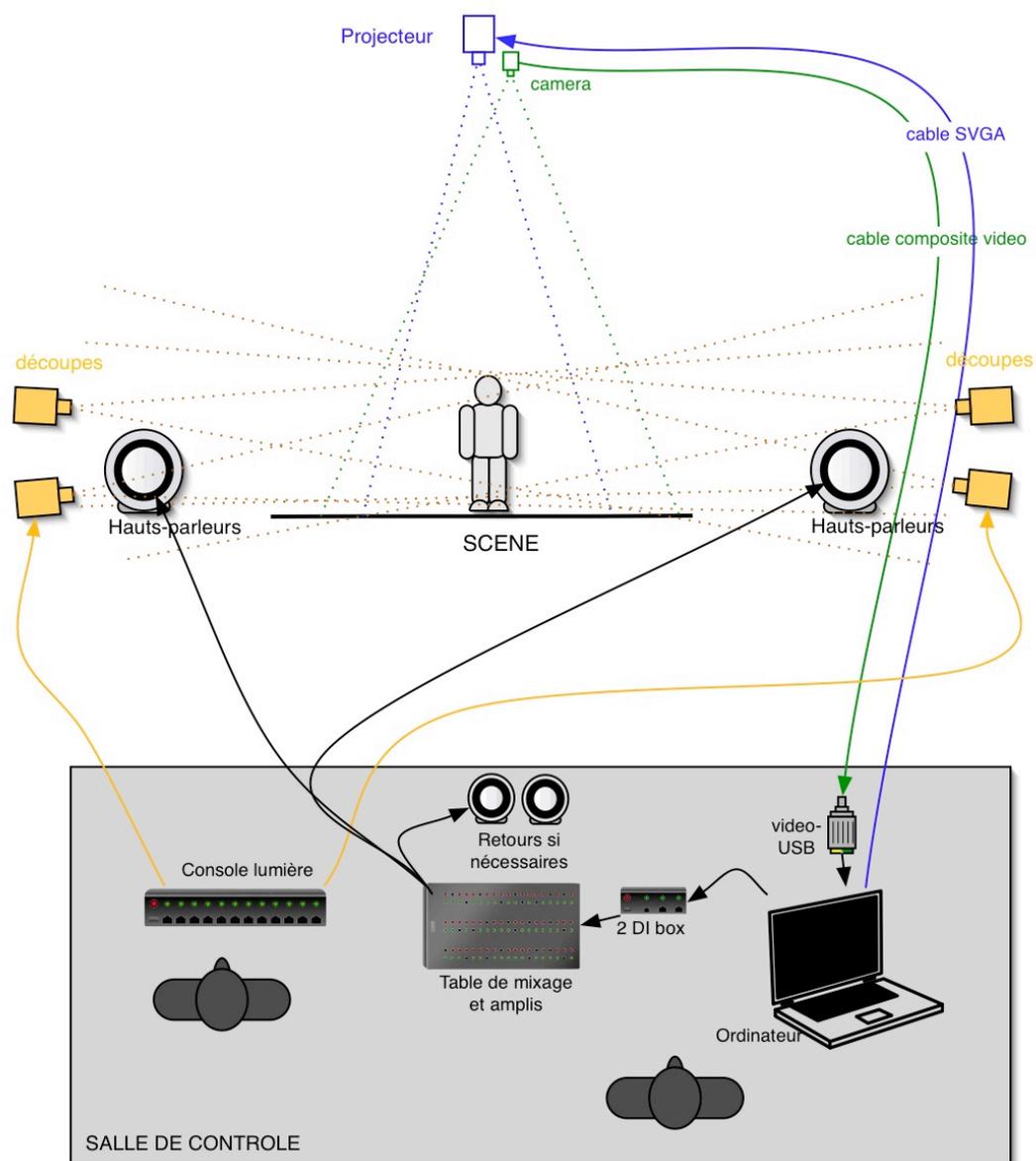
- hauteur de plafond, focale lentille et usage de miroir pour garantir une taille minimale de projection d'au moins 3,2mx2,4m (idéalement 3,6mx2,7m) au centre du tapis de danse blanc.
- Angle de vidéoprojection "vers le fond"
- Camera de surveillance attachée au dessus du centre de la surface de projection



Dispositions possibles du projecteur et de la caméra selon la hauteur sous plafond et la focale lentille



Gameplay 3. Cablage électronique



Gameplay 4. Disposition lumières

- 2 ou 3 découpes de chaque côté : 1 ou 2 au sol, 1 à 1.5m
- éclairer toute la surface de projection
- **ne pas éclairer le sol**
- niveaux contrôlables en live de la salle de contrôle pendant la performance

couleur : neutre
(lumière du jour
légèrement orange)

