

GAMEPLAY Level 2



CIE K. DANSE - CRÉATION 2021

GAMEPLAY Level2

Une Eutopie pour deux humains plongés dans un milieu aux règles complexes et où se joue le rapport de l'individu au groupe.



Création 2021

Co-conception, chorégraphie **Jean-Marc Matos**

Co-conception, création des tableaux visuels et sonores interactifs **Antoine Schmitt**

Danseurs interprètes **Izaskun Insausti & Lucien Brabec**

Création des lumières **Fabien Leprieult**

Durée : 50 mn – tout public

Spectacle adaptable à tout contexte :

plateau de théâtre, lieu non conventionnel, etc.

UNE EUTOPIE

Eutopie est le néologisme inventé en 1516 par l'écrivain anglais Thomas Moore dans son ouvrage *L'Utopie* et qui donne son nom à L'île imaginaire.

À la différence d'utopie dont le préfixe privatif *u-* et le radical *topos* signifient « le lieu qui n'existe pas », à la différence de dystopie dont le préfixe signifie « mauvais », l'eutopie est construite avec le préfixe *eu-*, lequel donne le sens de « **lieu du bon** ».

UN LIEU DU BON

Le lieu du projet est un environnement technologique « vivant », dynamique, dont les comportements déterminent ceux des deux danseurs qui s'y confrontent.

Parfois les règles sont implacables, les réactions automatiques, parfois elles laissent la place à l'interprétation et à la recherche de ressources intérieures inexplorées.

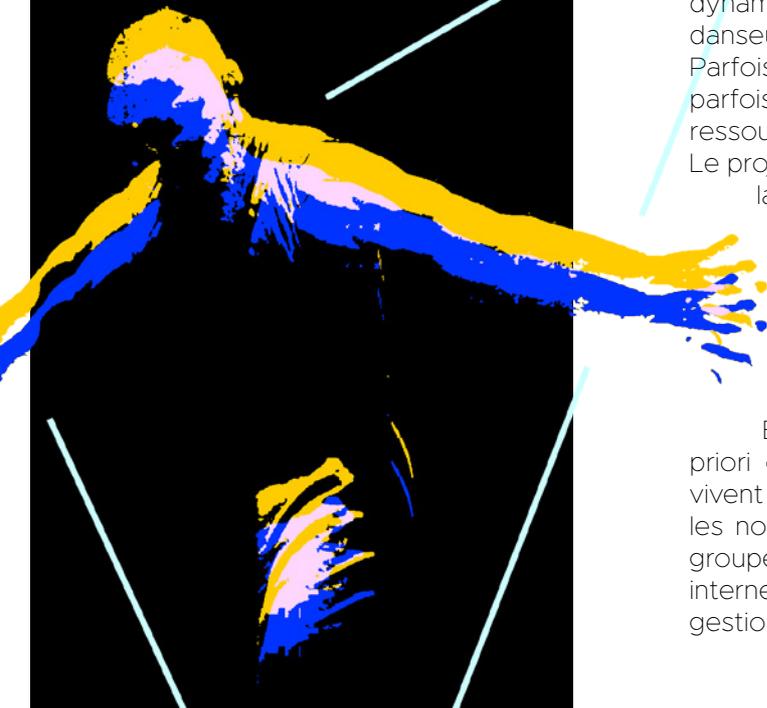
Le projet interroge la liberté de chacun et l'attitude à adopter face à la contrainte imposée de l'extérieur.

Sans être un lieu idéal et absent de frictions, il permet d'imaginer une co-existence humain-technologie autre, possible et constructive.

UN LIEU DU BON

Ce lieu est un espace social d'inventions.

Bien qu'il s'agisse d'un jeu dans lequel les actions sont à priori éloignées du monde quotidien, les participants-danseurs y vivent des relations sociales réelles dans lesquelles se retrouvent les notions de coopération, compétition, opposition, décisions en groupe, individu vs. groupe, identité de groupe vs. individu, autorité interne vs. externe, mise en péril de la communauté, stratégies, gestion partagée,...



Deux êtres humains, une femme et un homme, sont immergés dans un environnement numérique « vivant » aux formes et comportements aussi changeants que les règles qui l'animent.

Seuls et ensemble, ils inventent un monde relationnel, un petit bout de société, par l'intensité de leur présence, leur absence, leurs différences, leur capacité à gérer l'autorité externe et leur inventivité à faire corps-cause commune.

Pour ces deux danseurs physiquement impliqués, c'est un jeu « sérieux », voire vital, dont les règles sont données à la fois par l'environnement et par ce qui se « joue » entre eux.

Qui fait loi ? La contrainte du « milieu » programmé (règles externes) ou l'interprétation des règles par les danseurs eux-mêmes (règles internes) ? Possiblement les deux.

Le jeu est gouverné par ses propres règles. Mais comment faire avec la « doxa » ?

À chaque étape, à chaque pas, à chaque geste, il s'agit d'agir avec stratégie, de manière à la fois indépendante et concertée, face à l'imposé, le variable, l'imprévisible, l'inattendu.

Des objectifs sont à atteindre mais il n'y aura pas de gagnant.

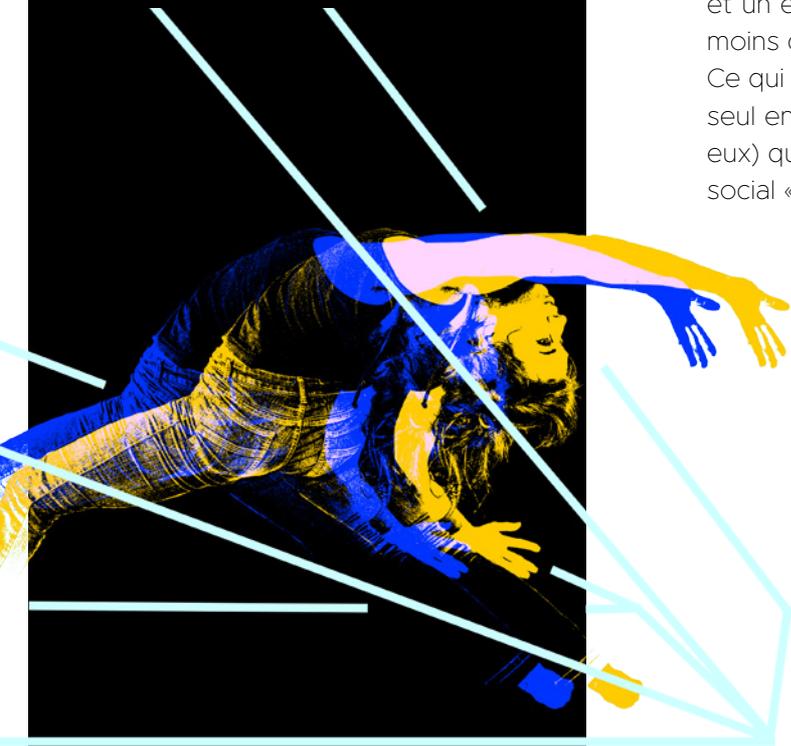
Nous aimerions que ce spectacle puisse être, pour les performeurs et le public, une occasion particulière de faire vivre ensemble des lignes de croisements entre danse et technologie numérique, rassemblant des petits bouts de passés, présents et futurs, dans l'urgence partagée d'un « maintenant » collectif.

Une eutopie à l'œuvre...

LE SPECTACLE



RÉALISATION ET CO-ÉCRITURE



Le projet déploie une série de tableaux interactifs (directement inspirés de ceux créés par le plasticien Antoine Schmitt pour le projet *Gameplay* coréalisé en 2005 avec Anne Holst et Jean-Marc Matos, et le danseur-performeur Benjamin Aliot-Pagès).

Dans *Gameplay Level2*, chaque tableau chorégraphique est une situation, nourrie de la relation qui se joue entre deux danseurs et un environnement numérique visuel et sonore doté de plus ou moins d'autonomie.

Ce qui est en jeu ici touche autant à la relation en solo (un danseur seul en prise avec l'environnement), en duo (deux danseurs entre eux) qu'au trio (deux danseurs à l'œuvre dans la construction d'un social « eutopique »).

Le chorégraphique, le visuel, le sonore et le perceptif sont abordés dans un même geste créatif pour donner à sentir la complexité d'une eutopie en devenir.

JEAN-MARC MATOS

Chorégraphe formé auprès de Merce Cunningham et de chorégraphes de la post modern dance à New-York, Jean-Marc Matos s'intéresse aux projets chorégraphiques qui mettent en lumière la confrontation entre le corps et les technologies numériques, afin d'en dégager une écriture corporelle porteuse de sens. Il a créé près de quarante-cinq chorégraphies présentées en France et dans de nombreux pays à l'étranger (Europe, Amérique Centrale et du Sud, USA, Canada, Maroc, Inde, Pakistan).

Co-directeur de K. Danse, compagnie de danse contemporaine impliquée dans de nombreux projets de création, médiation, recherche et organisation d'événements.

Projets européens (Metabody, WhoLoDance).

Plateforme collaborative Art-Science-Danse Metabody_Toulouse.

www.k-danse.net

LUCIEN BRABEC

Lucien a commencé la danse par le hip-hop étant jeune. Il rencontre la danse contemporaine un peu plus tard, révélation. Il se forme au Conservatoire de Montpellier puis rencontre Nathalie Pernette, avec qui il collabore toujours aujourd'hui. Danseur tout autant en rue que sur plateau, il est interprète aussi dans d'autres compagnies telles que K. Danse, Hiatus, Pic la Poule, Oposito, Klah, MMCC...

ANTOINE SCHMITT

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des oeuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour questionner les processus du mouvement, dans ses dimensions plastiques, philosophiques ou sociales. Ce travail a été exposé dans de nombreux festivals internationaux et a reçu plusieurs prix (Ars Electronica, Transmediale).

Antoine Schmitt est représenté par la Galerie Charlot (Paris), et est accompagné par bureau Olivia Sappey d'Anjou. Il vit et travaille à Paris.

www.antoineschmitt.com

IZASKUN INSAUSTI LORENTE

Izaskun étudie la danse classique et contemporaine entre l'Espagne et la France, et s'intéresse à d'autres disciplines comme l'acrobatie, le théâtre ou les arts martiaux. Elle a dansé ou collabore actuellement avec des compagnies et des projets dans différents pays comme Plan B Sagardoy/Bravo, LaMov (Espagne), B.F.A.M./ Seifeddine Manai (France-Tunisie), L'Hélice/Myriam Naisy et des opéras au Théâtre National du Capitole à Toulouse, Ko Murobushi (Japon) ou Cuatro X Cuatro (Mexique). Elle travaille actuellement avec les compagnies K. Danse / Jean-Marc Matos et Hors Sol / Marie-Elisabeth Wachter, ainsi que dans des projets personnels tels que « Alliezah », création de musique, animation et danse.

FICHE TECHNIQUE

POSSIBILITÉ DE JOUER HORS CADRE THÉÂTRAL TRADITIONNEL : espace non conventionnel, salle d'exposition équipée, etc.

CONDITIONS : salle entièrement obscurcissable, espace au sol lisse et propre.

DISPOSITIF TECHNIQUE LÉGER

ESPACE SCÉNIQUE : 6m par 5m minimum (tapis de danse noir ou revêtement lisse sombre propre à la danse)

SONORISATION : diffusion stéréo façade et retour standard

VIDÉO PROJECTION : K. Danse fournit le VP et le dispositif d'accroche.
Projection du plafond vers le sol : nécessité d'un grill au plafond ou d'une barre d'accroche.

MATÉRIEL LUMIÈRE : Parc de matériel d'éclairage de théâtre, standard, sur piés et platines.
Câblage électrique, espace pour la régie.

Fiche technique complète disponible sur demande



MÉDIATION

K. Danse propose diverses actions de médiation adaptées au contexte d'accueil (bords plateau, séances de sensibilisation, ateliers de création, etc.) et au public (jeunes, amateurs, professionnels, etc.)

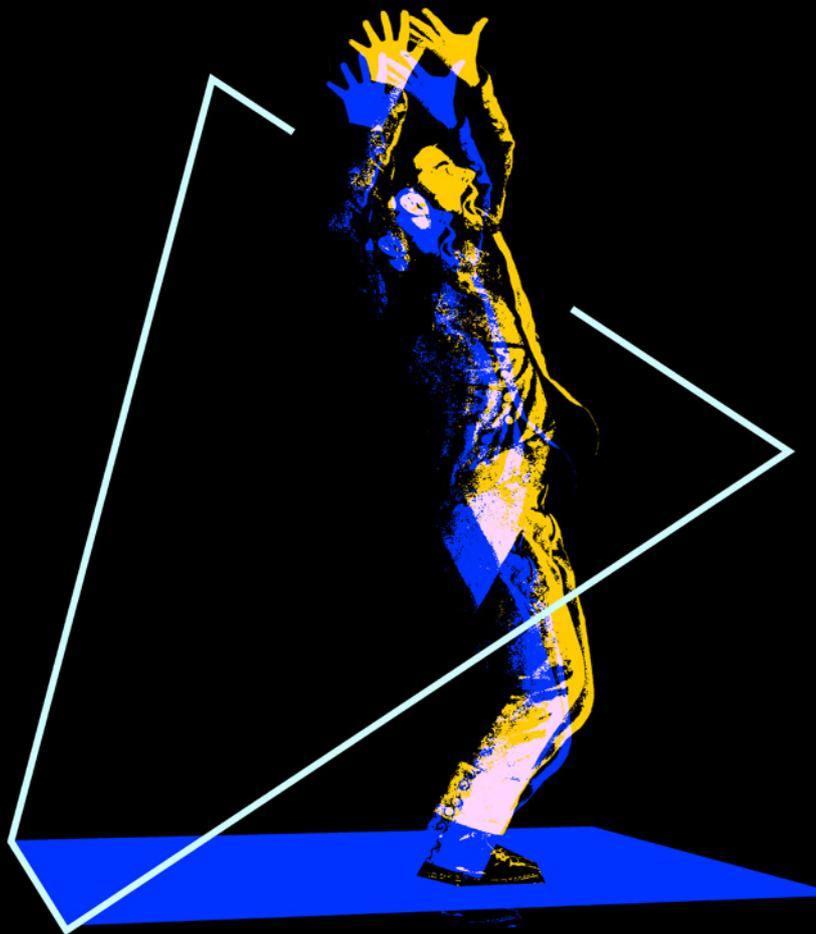
PARTENAIRES

DÉMARCHES EN COURS, ENGAGÉES ET PROSPECTIVES

[Centre culturel Bellegarde \(Toulouse\)](#) // [CDNC Toulouse Occitanie La Place de la Danse \(Toulouse\)](#) // [Le Ring scène périphérique \(Toulouse\)](#) // [Théâtre Roguet \(Toulouse\)](#) // [Centre culturel Alban Minville \(Toulouse\)](#) // [Centre culturel Espace Job \(Toulouse\)](#) // [Festival des Arts Numériques, FAN \(Saint-Orens\)](#) // [Théâtre Marcel Pagnol \(Villeneuve-Tolosane\)](#) // [Aveyron Culture, Mission départementale \(Rodez\)](#) // [Scène 44 \(Marseille\)](#) // [Cscs Caj Grand Font \(Angoulême\)](#) // [Festival Art&Science, Université de Franche Comté \(Besançon\)](#) // [Centre de Recherche InfoMus \(Gênes, Italie\)](#) // [Festival International d'Art Vidéo, FIAV \(Casablanca, Maroc\)](#)

SOUTIENS





PRODUCTION / DIFFUSION

kdmatos@orange.fr

06 11 77 54 56

TECHNIQUE

Fabien Leprieult

fabien.leprieult@gmail.com

06 23 96 28 65