

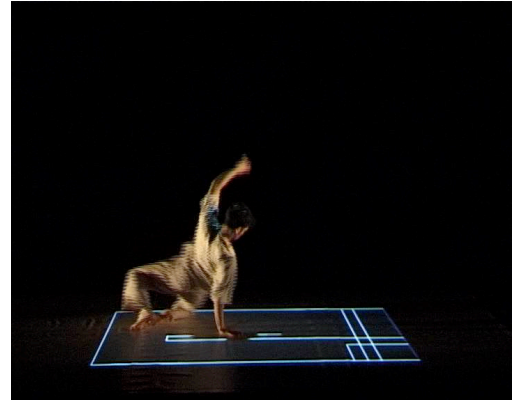
Gameplay

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 :

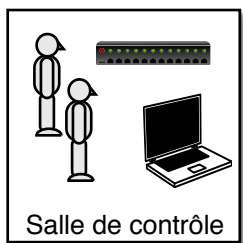
Organisation générale
 Jean-Marc Matos : +33(0)6 11 77 54 56
 kdmatos@wanadoo.fr

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 vidéoprojecteur 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 vidéoprojecteur (cable SVGA). Le son est envoyé au système son stéréo. La danseur est éclairé par des découpes sur le coté. 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

