



Antoine Schmitt 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.

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 synchronisée 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.

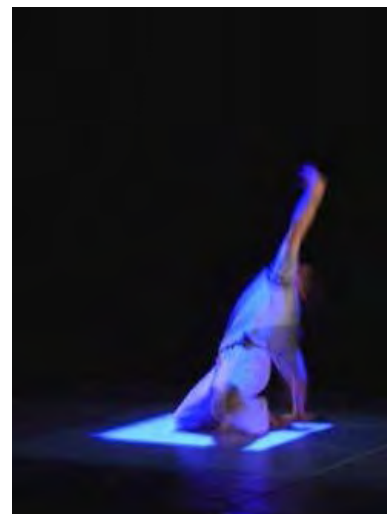
Serait-elle, cette entité, à son tour craintive, après avoir si violemment défié le danseur? Ou veut-elle se jouer de lui, ou bien, lui se jouer d'elle?

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 performeur les évite et tempore avec elles. Le tempo va crescendo, hors d'haleine, éreinté

SUIVRE
PARIS-ART.COM



Créateurs
● Antoine Schmitt



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.