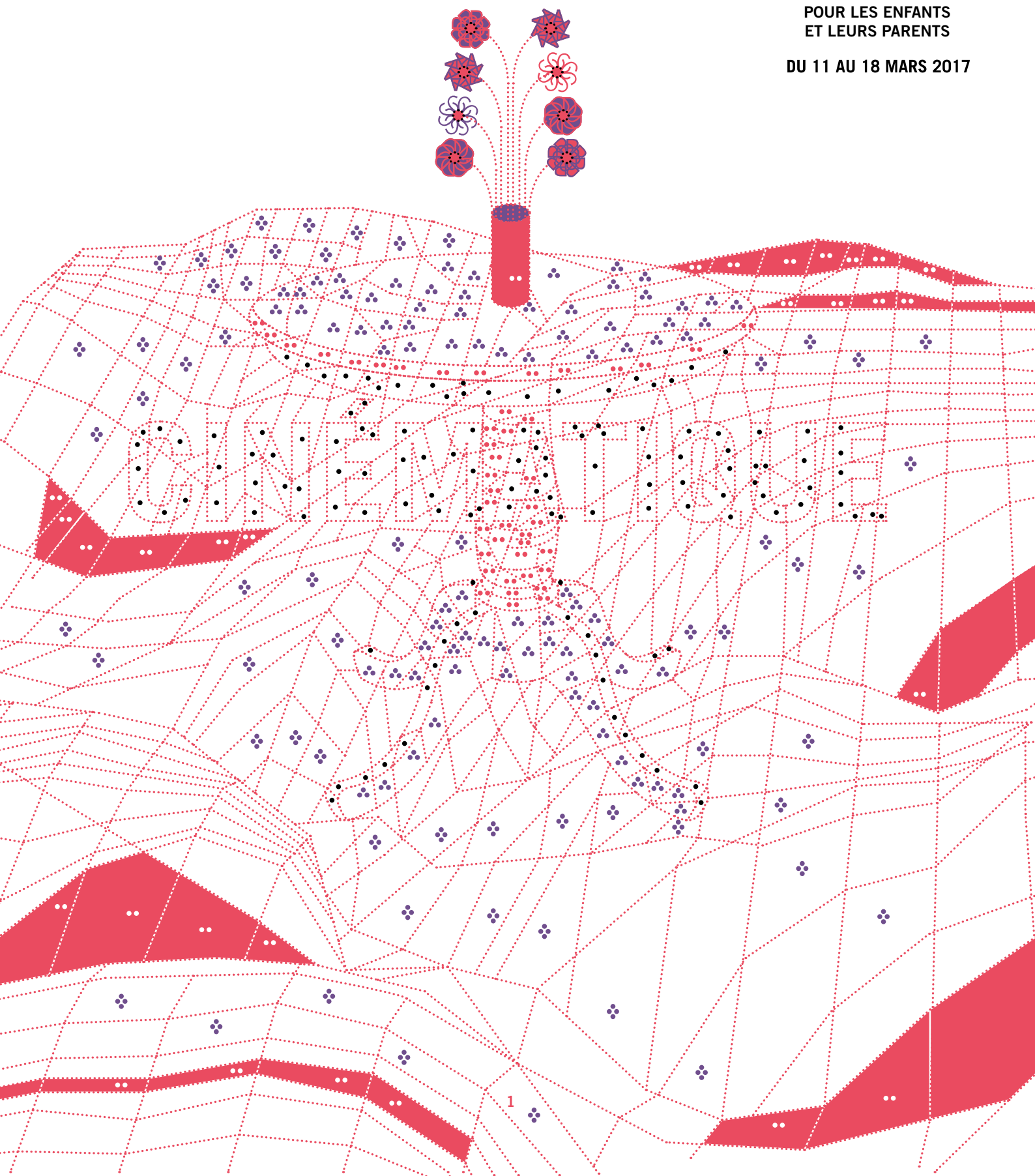


LA TÊTE DANS LES NUAGES

20^E FESTIVAL
DE SPECTACLES
POUR LES ENFANTS
ET LEURS PARENTS

DU 11 AU 18 MARS 2017



CINÉMATIQUE

COMPAGNIE ADRIEN M. & CLAIRE B.

DANSE, JONGLAGE ET ARTS NUMÉRIQUES
À PARTIR DE 6 ANS
DURÉE 1 H

conception **ADRIEN MONDOT** / musique, création sonore **CHRISTOPHE SARTORI, LAURENT BUISSON** / lumière **ELSA REVOL** / dramaturgie **CHARLOTTE FARCET** / reprise lumière **JÉRÉMY CHARTIER** / assistant développement informatique et technique **ALEXIS LECHARPENTIER** / avec **MARIE TASSIN** danse / **JOSEPH VIATTE** jonglage

Créé en Janvier 2010, Cinématique est une pièce emblématique de la recherche artistique d'Adrien Mondot, artiste aux multiples facettes, à la fois jongleur et informaticien. Elle explore les possibilités de création offertes par le numérique dans son interaction avec le corps, perturbant les sens du spectateur dans une plongée onirique qui joue avec l'illusion.

Une invitation au voyage, à la rêverie, au jeu. Cette part de rêve que chacun porte en soi depuis l'enfance peut ressurgir à chaque instant et venir bousculer les principes rationnels qui guident nos existences modernes !

Un radeau à l'assaut des flots et commence alors le voyage, traversée des matières virtuelles comme autant de paysages. Lignes, points, lettres, objets numériques projetés sur des surfaces planes, tissent des espaces poétiques qui épousent les corps et le geste. L'imaginaire transforme l'opaque et l'aplat, pour révéler par la transparence et le mouvement la liberté, le désir et l'infini que chacun porte en soi !

Plus que le cas particulier qu'est pour moi le jonglage, c'est finalement le mouvement sous toutes ses formes qui m'habite, peu importe que les objets et les corps soient réels ou virtuels... Expérimenter le mouvement comme étant le vecteur d'une émotion a été la ligne directrice de Cinématique, qui s'est construit intuitivement autour de ces paysages « oni(numé)riques » : des corps évoluant avec des objets. Dans cette construction sinueuse j'ai choisi de me débarrasser de tout ce qui ne me semblait pas essentiel. La scénographie, synthétisée en un immense espace des possibles, est retournée à sa plus simple expression : les deux pages blanches d'un livre ouvert qui reste à écrire. La tentation de la narration a été éprouvée, pour finir déshabillée de tout élément concret, avec comme désir profond et implacable de « tenter d'être un support d'imaginaire le plus vaste possible », laisser le spectateur plonger dans le spectacle à sa guise en somme. Parallèlement au jonglage, ces dernières années j'ai développé un ensemble d'outils de création vidéo, baptisé eMotion (pour electronic Motion - mouvement électronique) basé sur mon expérience de la scène et du jonglage, autour d'une problématique que je vois maintenant comme récurrente : comment déployer une infrastructure technologique qui mette en permanence l'humain au centre de la création? Au-delà de la fascination des images, il s'agit pour moi de se servir des immenses possibilités des outils d'aujourd'hui mais en leur insufflant de l'erreur, de la fragilité, peut-être de la poésie pour qu'enfin nous rentrions dans l'ère du spectacle post-numérique, où la technologie ne serait plus un prétexte !

Adrien Mondot

UN PROCESSUS DE CRÉATION COLLABORATIF

Il s'agit d'une écriture sensible visant à explorer le mouvement comme vecteur d'émotions. Transmettre des sensations, explorer les imaginaires, ouvrir les portes d'autres mondes sont les intentions d'Adrien Mondot qui ne souhaite pas imposer une trame narrative au spectateur. Il revendique un cheminement intuitif et onirique au cœur même des matières.

Depuis sa fondation en 2004, la compagnie travaille dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle crée des formes allant du spectacle aux expositions associant imaginaire, réel et virtuel, avec comme spécificité le développement sur-mesure de ses outils informatiques. Cela prend la forme de « laboratoires » collaboratifs.

L'artiste construit son travail à partir de l'interaction des disciplines représentées dans son spectacle

la danse, développée en collaboration avec Satchie Noro, dans une recherche de fluidité et de légèreté propre à son interprète.

les arts numériques, fruits du long travail d'Adrien Mondot, au travers d'un logiciel interactif, nommé eMotion.

le jonglage, dans la recherche d'une qualité de mouvement différente de la danse.

la musique, issue d'une collaboration avec Christophe Sartori et Laurent Buisson, qui ont composé une musique qui prolonge par l'ouïe l'expérience sensible et visuelle du spectacle.

la lumière, réalisée par Elsa Révol qui travaille à mettre en valeur les images et les corps.

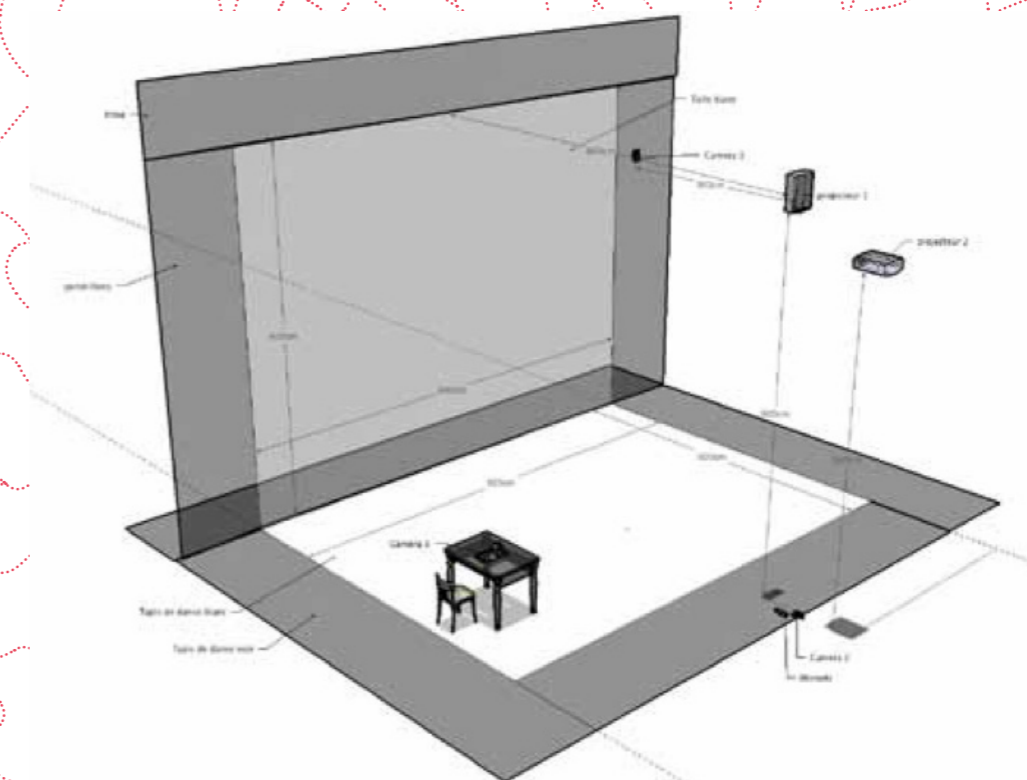
la dramaturgie, en collaboration avec Charlotte Farcet car le refus de la narration n'est pas celui de la cohérence et d'un fil conducteur de ce qui est représenté sur scène

Source : Dossier de présentation réalisé par la compagnie AMCB.

LA SCÉNOGRAPHIE : UNE INVITATION AU VOYAGE

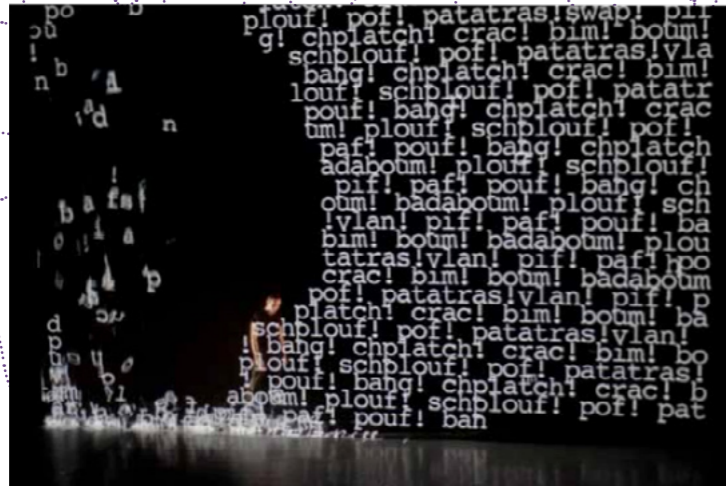
L'espace scénique est ici très simple, presque nu ou minimal. À l'exception d'une chaise ou d'une table, seules la lumière et les projections numériques servent de décors. Cet espace est défini par deux plans, horizontal et vertical, qui créent un espace de jeu à trois dimensions. Ces deux plans sont des écrans géants sur lesquels des images vont être projetées grâce aux outils de création vidéo et au logiciel baptisé eMotion, développé par Adrien Mondot. Deux plans, qui s'apparentent à autant de pages blanches où tout reste à écrire. Rien ne préexiste, il appartient à l'artiste de créer en direct l'espace dans lequel il se meut.

Les références au cinéma et à l'utilisation de techniques visant à donner l'illusion d'images en trois dimensions sont ici évidentes. L'artiste cherche à intégrer au monde artistique les nouveaux médias, les technologies numériques et l'informatique jusqu'alors réservés aux ingénieurs et techniciens.



PAYSAGE DIGITAL

Dans un espace de jeu digital en perpétuelle interaction avec les artistes, le réel et le virtuel se mélangent, les faux-semblants se multiplient. On ne sait plus ce qui relève d'images préenregistrées de celles créées en direct par les interprètes : L'illusion de l'interaction est quelquefois plus intéressante que l'interaction elle-même », dit Adrien Mondot. Perturber les perceptions, créer de l'illusion, du rêve, voilà un enjeu qui dépasse la prouesse du jongleur ou de l'ingénieur pour s'inscrire résolument dans la démarche propre à l'artiste. Il s'agit de ramener de la poésie dans un monde informatique qui en est normalement dépourvu.



UNE OUVERTURE SUR L'IMAGINAIRE

Dans cet espace, support d'imaginaire, chaque spectateur se projette à son tour. Certains seront touchés par ces étendues liquides porteuses de sérénité. D'autres seront fascinés par une sorte de vortex, d'« anamorphose spatiale » où les deux artistes semblent s'échapper, ou encore par ces lettres puis ces mots, devenus acteurs du spectacle.

Rêverie, jeu, voyage, chacun trace son chemin. Lignes, points, lettres, objets numériques projetés sur des surfaces planes tissent des espaces poétiques qui épousent les corps et le geste. L'imaginaire transforme l'opaque et l'aplat pour révéler, par la transparence et le mouvement, la liberté, le désir et l'infini que chacun porte en soi.

Par sa scénographie, Cinématique invite donc à la traversée des matières virtuelles comme autant de paysages où le spectateur plonge à sa guise pour construire son propre film. Ce retour sur la scénographie de Cinématique permet ainsi de mettre en évidence la richesse des enjeux tant artistiques que poétiques du spectacle.

UNE EXPLORATION DU THÈME DE LA RELATION

Contrairement à ses précédents spectacles, Adrien Mondot fait le choix de mettre en scène non pas un solo, mais un duo, un homme et une femme, une danseuse et un jongleur, afin d'explorer différents possibles de la relation. Les deux personnages se rencontrent, se fuient, se croisent, dans des univers différents, sans cesse réinventés par la magie et l'illusion numérique. Des espaces sont créés, habités par les deux personnages qui tantôt s'en amusent tantôt s'en échappent. Cette relation se noue et se dénoue au fil des mondes que traversent cet homme et cette femme.

FAIRE UNE LECTURE DES IMAGES DU SPECTACLE

Pour se familiariser avec l'expérience proposée par le spectacle vous pouvez proposer à vos élèves de travailler par groupes de trois ou quatre sur des images du spectacle après la représentation et d'en proposer une interprétation : qu'est-ce qu'ils voient ou ont-ils vu ?



Photo 1

Le plateau, blanc et nu au début du spectacle, devient feuille de dessin ou page blanche laissée à la libre inspiration des artistes. Des galets sont posés, délicatement et un à un par Adrien Mondot dans une petite boîte, sorte de monde miniature contenant également de l'eau et de l'encre, se projetant entièrement sur le plateau-écran. La danseuse évolue alors pas à pas dans l'espace qu'Adrien Mondot lui construit. Elle marche, saute et virevolte de galet en galet avant de fuir la vague et les taches d'encre qui submergent la scène. Adrien Mondot invente la mise en scène de *Cinématique*, à vue, devant son public, agit sur les mouvements et déplacements de la danseuse, comme il le ferait avec une marionnette. *Cinématique* entremêle le réel des corps avec le virtuel de la scénographie numérique. On ne sait parfois si l'interprète déclenche réellement les transformations du décor digital ou si elles sont préenregistrées. Adrien Mondot utilise une table cinétique qui ramène la matière vidéo à l'état de matière physique que l'on peut manipuler directement avec les doigts.

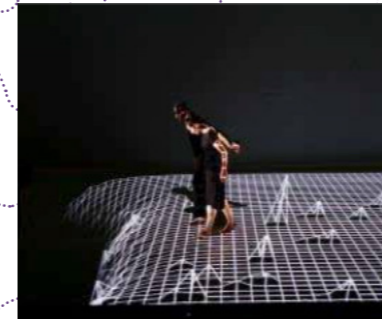


Photo 2

La rencontre et le dialogue entre l'homme et la femme revêt, dans le troisième tableau, la forme d'un jeu. Adrien Mondot, assis sur la table, se pare de lunettes de soleil pour regarder la réalité virtuelle à travers un filtre, tandis que Satchie Noro danse et joue avec son propre reflet, projeté sur la scène. Elle crée un mouvement qui est ensuite répercuté, quelques secondes après, au sol, instaurant ainsi un jeu de questions/réponses avec son double. Un ballet de mouvements espiègles et malicieux s'empare ensuite de ce duo sur le plateau-écran, recouvert d'un quadrillage blanc lumineux qui s'efface à leur passage. Les attitudes et interactions multiples des deux personnages changent au même rythme que les métamorphoses des paysages, créant ainsi une palette de tonalités et d'émotions diverses.



Photo 3

Les deux artistes traversent un univers plus hostile, fait de ruptures, de vitesse et de vide, dans lequel ils tentent ensemble de s'évader. Par un procédé de projection au sol, des formes mouvantes viennent recouvrir le sol. Adrien Mondot crée une fausse perspective en mouvement pour le spectateur comme pour les deux personnages qui évoluent au fil des transformations de cette anamorphose spatiale. Deux états différents s'emparent des personnages : d'abord soudés face à cette hostilité manifeste, chacun invente ensuite son propre cheminement, composé de mouvements fluides au sol pour Satchie Noro et d'une marche agile, en apesanteur, pour Adrien Mondot, révélateur de leurs individualités.

LE NUMÉRIQUE DANS LE SPECTACLE

Le numérique est présent tout autour de nous, dans notre quotidien. Sur scène il est de plus en plus utilisé sous toutes ses formes : écrans, projections sur la scène, utilisations de capteurs de mouvement, etc.

Mais que veut dire ce mot numérique ? À quoi fait-il référence ? Pourquoi lui faire prendre une forme physique est un véritable challenge pour l'artiste et le cœur de sa démarche ?

Pour les plus petits : travailler la différence entre matériel et immatériel à travers l'expérience des sens. Ce que l'œil perçoit ou ce que l'oreille entend n'est pas forcément palpable. Il est possible de le mettre en place avec un projecteur et une petite enceinte. Avec des vidéos ou des images, déterminer ce qui est présent physiquement ou ce qui ne l'est pas.

Pour les plus grands : construire avec eux une définition du numérique en opposition aux techniques analogiques en s'appuyant sur des objets pour faire la démonstration (vinyles, cassettes vidéo pour l'analogique ; CD rom, fichiers sur un ordinateur pour le numérique). Le mettre en perspective avec ce qu'ils auront vu sur scène.

CRÉER UN MOUVEMENT ARTIFICIEL

Dans son spectacle Adrien Mondot joue avec le numérique et les images pour créer l'illusion du mouvement. S'il utilise un logiciel qu'il a lui-même développé (eMotion) pour le faire interagir avec les corps qu'il met sur scène, il n'est cependant pas le premier à vouloir recréer le mouvement artificiellement.



L'une des ces tentatives est le Zootrope, inventé en 1834 en même temps par les mathématiciens britannique et autrichien William George Horner et Simon Von Stampfer.

Ce petit objet ludique, qui a longtemps orné les chambres d'enfants, joue sur la perception de l'œil d'images défilant rapidement pour créer l'illusion du mouvement

Voici un exemple de Zootrope facilement réalisable en classe par groupe de deux ou trois élèves. Pour cela munissez-vous :

- d'une boîte de camembert vide
- d'une feuille de papier noir format A4
- d'une bande de papier avec des dessins successifs (exemple en dernière page)
- de peinture noire
- de colle
- de ciseaux
- d'un pique à brochette
- d'un bouchon de liège coupé en deux

1. Peindre la boîte de camembert en noir.
2. Découper une bande noire dans la feuille de papier légèrement plus grande que le tour de la boîte. Coller sur cette bande une autre bande avec des dessins successifs.
3. Découper un créneau au dessus du centre de chaque dessin et coller la bande à l'intérieur de la boîte de camembert.
4. Perforer la rondelle de bouchon en liège avec le pique à brochette.
5. Perforer le centre de la boîte de camembert avec ce pique.
6. Fixer le pique à la boîte de camembert à l'aide de la deuxième rondelle de bouchon en liège.

Et voilà ! Faites tourner le zootrope, observez et commentez le mouvement qui se produit !

ACCOMPAGNER LE JEUNE SPECTATEUR

ÊTRE SPECTATEUR N'EST PAS INNÉ, C'EST UN APPRENTISSAGE QUI SE FAIT AUSSI DANS LE CADRE DE L'ÉCOLE

En tant qu'enseignant, vous jouez un rôle important lorsque vous accompagnez des enfants dans un lieu de spectacle.

L'adulte qui va au spectacle avec ses élèves fait plus que les encadrer. Cette sortie s'inscrit dans le processus d'apprentissage des jeunes, et l'enseignant a le pouvoir de lui donner un sens en créant des liens avec le spectacle et d'autres projets ou simplement en encourageant les réflexions des élèves et l'expression de leurs opinions.

Il nous semble important que les enjeux de la préparation veillent à :

- Préserver le moment de fête que représente la sortie au spectacle
- Rendre un enfant curieux en attente d'une belle aventure
- Faciliter la concentration.

AVANT LE SPECTACLE...

En classe avec mes élèves...

Je leur explique ce qu'est le « spectacle vivant » si cela n'a jamais été fait auparavant

Les artistes sont présents physiquement sur scène, face au public. Bien que la salle soit plongée dans le noir, les artistes « voient » les spectateurs dans le sens où ils ressentent leurs attitudes, leurs réactions, leurs émotions. Il y a une véritable interaction entre les artistes et le public. En cela, le spectacle vivant diffère du cinéma ou de la télévision, qui demandent notamment moins de concentration et d'attention.

J'informe mes élèves sur le spectacle qu'ils vont voir

Le titre du spectacle

Le genre : cirque, théâtre, marionnettes, danse, théâtre d'objets, concert, conte, etc.

Le nombre d'artistes sur scène, le nom de la compagnie.

Je leur explique les codes et rituels du spectacle

L'attente avant l'entrée en salle

L'installation en silence

Le « noir » avant et pendant le spectacle

L'espace de l'artiste – la scène, et l'espace du public – les fauteuils

Les applaudissements à la fin de la représentation

Les parents-accompagnateurs

Je les informe de leur rôle pour cette sortie culturelle : ils encadrent le déplacement des élèves de l'école au Théâtre, mais aussi sur place, pendant le spectacle.

LE JOUR DU SPECTACLE

Voici venu le grand jour de la sortie au spectacle ! A votre arrivée au Théâtre, les membres de l'équipe sont là pour vous aider. N'hésitez pas à leur poser des questions.

Avant d'entrer en salle Nous vous suggérons de donner les consignes au préalable, c'est à dire en classe avant le départ, plutôt que sur place. Ce détail contribue à faire de la sortie une expérience positive. Les enfants savent alors ce qu'on attend d'eux avant d'arriver.

Choisir sa place Laisser le personnel d'accueil vous guider. Nous souhaitons que vous puissiez vous aussi profiter de la représentation et apprécier le spectacle. Si les enfants sentent que le spectacle vous intéresse, cela les motivera à rester attentifs.

L'écoute Certains spectacles demandent une écoute très attentive et d'autres sont un tourbillon d'aventure. Il est tout à fait normal que les spectateurs réagissent à la représentation : rire, sursaut, inconfort, peur, etc. Il est également possible qu'ils soient transportés par l'histoire et aient envie d'intervenir, de parler aux artistes. Voilà où cela devient délicat. Dans certains cas, par exemple les spectacles de clown ou de commedia dell'arte où le public joue un rôle important, la règle change un peu. Si le comédien a ouvert la porte au public, c'est qu'il attend sa réaction ; vous pouvez lui faire confiance. Par contre si c'est le spectateur qui veut forcer l'ouverture, à vous d'intervenir ! Vous pouvez aider les spectateurs, selon leur âge, à comprendre les limites de leurs interventions avec les artistes.

APRÈS LE SPECTACLE

Il est important qu'un retour sur le spectacle soit fait en classe avec vos élèves afin qu'ils puissent exprimer leur point de vue et leurs sentiments sur l'expérience esthétique qu'ils viennent de vivre.

Cela peut prendre plusieurs formes, voici quelques pistes

Rassembler et lister les différents éléments du spectacle

les personnages : quel costume, quelle voix

les couleurs dominantes du spectacle

les éclairages, les lumières : leur rôle, fort/faible, qu'apportent-ils au spectacle

le décor, les accessoires

la musique, la bande-son

Exprimer son point de vue

par la parole : cela peut prendre la forme d'un débat

par le dessin : demander aux élèves de dessiner leur moment préféré

par le jeu, par exemple à l'aide d'un portrait chinois (si le spectacle était un animal/un parfum/une fleur/etc.) ou d'un échange collectif autour des cinq sens (autour d'un visage dessiné au tableau vous pouvez demander aux élèves, à l'endroit de la bouche, des yeux, du nez, de la peau, des oreilles, de remplir des bulles où chaque « organe » dit ce qu'il a ressenti pendant le spectacle)

Et n'hésitez pas à nous faire part des réactions des enfants... nous adorons ça !

agate.sureau@theatre-angouleme.org

