

Les dossiers pédagogiques « Théâtre » et « Arts du cirque » du réseau SCÉRÉN en partenariat avec La Ferme du Buisson. Une collection coordonnée par le CRDP de l'académie de Paris.

Cinématique

Compagnie Adrien M

Conception et scénographie :

Adrien Mondot



à La Ferme du Buisson, scène nationale de Marne-la-Vallée, les 16 et 17 octobre 2010

Édito

« Que reste-t-il du jonglage quand c'est le jongleur qui tombe ? » L'interrogation pourrait passer pour saugrenue. Et pourtant, elle a guidé les recherches qui ont mené à la création de *Cinématique*, le dernier spectacle de la compagnie Adrien M. Car la chute, plus qu'un accident, peut aussi être un point de départ pour explorer d'autres possibles : s'affranchir des lois de la gravité grâce à la création numérique, s'émanciper de la trame narrative pour offrir une écriture visuelle, coupler une démarche artistique à une performance technique, le tout étant pondéré par les contraintes physiques qui dictent le mouvement et engendrent l'émotion. Et nous voici embarqués pour « un voyage, une traversée des matières virtuelles comme autant de paysages [où] lignes, points, lettres, objets numériques [...] tissent des espaces poétiques qui épousent les corps et les gestes ».

Le chemin d'Adrien Mondot, fondateur de la compagnie, est singulier. Initialement chercheur en informatique, il tend à mêler les arts vivants, et particulièrement le jonglage, aux arts numériques, à confronter sa discipline aux autres expressions artistiques, danse, musique, cinéma, théâtre.

Le sillon qu'il creuse rejoint les pistes nouvelles, tracées par ces autres aventuriers du cirque contemporain que sont Jérôme Thomas (rapport entre théâtre et jonglage) et Raphaël Navarro (rapport entre magie et jonglage).

Le présent dossier fait état de ce renouvellement à travers la découverte du spectacle *Cinématique*, de la façon très particulière dont il a été élaboré, sorte de laboratoire permanent pour des représentations qui rebondissent, à chaque fois, différentes. L'occasion aussi de retracer l'histoire de la jonglerie et de s'intéresser à la fascination que les jongleurs ont toujours exercée, notamment auprès des écrivains.

Retrouvez sur ► <http://crdp.ac-paris.fr> l'ensemble des dossiers « Pièce (dé)montée »

Avant de voir le spectacle : la représentation en appétit !

Jongler, c'est toute
une histoire... [page 2]

La fascination
du jongleur [page 3]

Jongler,
c'est tout un poème [page 4]

Le projet artistique
d'Adrien Mondot [page 5]

Zoom sur
Cinématique [page 6]

Après la représentation

La scénographie : une
invitation au voyage [page 8]

La narration :
à chacun son histoire ! [page 10]

Rebonds et résonances [page 13]

Annexes

Le petit jongleur
de Thèbes [page 14]

Tropaire de Saint-Martial
de Limoges [page 15]

Poème d'Ariane Dreyfus [page 16]

Note d'intention synthétique
de *Cinématique* [page 17]

Avant de voir le spectacle

La représentation en appétit !

| n°116 | novembre 2010 |

- Constituer un carnet personnel de voyage sur le thème de la jonglerie. Ce carnet pourra, dans un deuxième temps, évoluer en un carnet de création du spectacle *Cinématique*.
- Évoquer l'histoire millénaire de la jonglerie à l'occasion d'une recherche iconographique.
- Dégager quelques thèmes qui caractérisent la jonglerie et le jongleur ainsi que la fascination qu'ils exercent depuis des siècles, en particulier chez les écrivains.
- Présenter le projet artistique de la compagnie Adrien M.
- Mettre en évidence le processus et les étapes de la création de *Cinématique*.
- Poser des hypothèses de lecture du spectacle

JONGLER, C'EST TOUTE UNE HISTOIRE...

→ Demander aux élèves d'effectuer une recherche, notamment iconographique et étymologique, sur Internet (à partir d'un moteur de recherche) et au CDI, sur l'histoire de la jonglerie. Découvrant la longue histoire de cet art, ils peuvent, avec les images trouvées, illustrer les premières pages de leur carnet de voyage au cœur de la jonglerie. Mettant en commun les résultats de la recherche, la classe élabore une courte synthèse collective sur l'histoire de la jonglerie, tout en engageant une réflexion sur ce que les images expriment de la perception de cet art. Les élèves ne vont pas manquer de constater que la jonglerie¹ est un art millénaire qui remonte aux civilisations les plus anciennes. Peut-être lié, à l'origine, à des rites religieux comme dans l'Inde ancienne, cet art se développe en Égypte, puis dans la Grèce antique. L'étonnement et la fascination provoqués par ces jongleurs et autres manipulateurs d'objets au service d'une pratique religieuse ou de la distraction des puissants et du peuple furent si forts que l'on voulut en garder la trace. Ainsi en témoignent des peintures, bas-reliefs, et autres sculptures égyptiennes, à l'image du *Petit jongleur de Thèbes* (annexe 1). Cette terre cuite fait apparaître par ailleurs que la jonglerie a aussi très tôt été associée à d'autres techniques, comme l'équilibre ou l'acrobatie.

Tout en conjuguant habilité et concentration pour faire voltiger toutes sortes d'accessoires et composer ses figures, le jongleur sait aussi

d'emblée combiner les arts pour enrichir sa prestation. C'est le cas au Moyen Âge où le jongleur est aussi musicien, chanteur, poète, amuseur, comme le montre le manuscrit du *Troisième de Saint-Martial de Limoges*, daté des



© STAATLICHE MUSEUM, BERLIN

Le petit jongleur de Thèbes.

environs de l'an mille (annexe 2).

L'étymologie vient confirmer cette caractéristique du jongleur. Désigné à cette époque par

1. La jonglerie désigne l'art du jongleur. Le mot jonglage est un néologisme qui date d'une soixantaine d'années. Il est plutôt utilisé pour désigner la technique ou l'acte de jongler.

le mot « jongleur », qui vient du latin *joculator* (rieur, railleur, plaisantin), le jongleur joue autant avec les mots qu'avec les objets ou son corps pour amuser, impressionner les cours seigneuriales ou les badauds attroupés sur les places. C'est avec l'époque moderne, entre le XV^e et le XVI^e siècle, que le mot et l'art qu'il désigne se spécialisent autour de la notion de numéro d'adresse avec des objets. Les nombreuses représentations, gravures et peintures notamment, attestent de la vitalité de la jonglerie et de la fascination qu'elle continue à exercer sur le public. Une des raisons tient peut-être au fait que cet art demande des qualités de travail, de persévérance, de concentration, d'adresse qui permettent au jongleur de donner une illusion de vie aux objets qu'il met en mouvement. L'artiste étonne, car il laisse croire qu'il s'affranchit des lois de la nature. Ce fut en particulier le cas d'un jongleur du début du XX^e siècle : Enrico Rastelli (1886-1931).



© BNF

Quatrième ton. Musicien jouant de la flûte et jongleur. Tropaire de Saint-Martial de Limoges, folio 107v.

LA FASCINATION DU JONGLEUR

→ À partir de la nouvelle de Walter Benjamin, *Rastelli raconte...* (Seuil « Points », 1995, p. 125 à 129), réfléchir aux raisons de la fascination qu'exerce le jongleur.

→ À l'issue de la lecture de cette nouvelle, demander aux élèves d'avancer quelques hypothèses sur la forme littéraire choisie et sur la manière dont la jonglerie est présentée. Ce faisant, on élabore deux problématiques pour l'analyse de ce texte.

On commence par noter au tableau toutes les propositions des élèves. Puis on amorce la réflexion autour du texte de Walter Benjamin à partir de quelques éléments clés. La formule « Il était une fois... » ne manquera pas d'éveiller l'attention et permettra d'avancer une première problématique autour de la question du merveilleux (en quoi cette nouvelle s'apparente-t-elle à un conte merveilleux ?).

Les élèves seront aussi probablement touchés par la manière dont est évoqué l'art du jongleur. La fascination qu'il exerce sur le public et les techniques qu'il met en œuvre sont en effet au cœur de l'histoire ; une deuxième problématique pourra ainsi être posée (pourquoi le jongleur fascine-t-il autant le public ?).

En quoi cette nouvelle s'apparente-t-elle à un conte merveilleux ?

L'histoire semble au départ s'ancrer dans la réalité. Enrico Rastelli a vraiment existé. Il était issu d'une famille de cirque. Il reçut une formation complète en jonglerie, acrobatie, trapèze, équitation et danse. Il fut probablement l'un des premiers jongleurs modernes. Innovant en permanence, il savait combiner techniques et objets avec un sens aigu du spectacle. Ses contemporains n'eurent de cesse de souligner la perfection de son art, marqué par le travail, l'enthousiasme et la grâce.

Cependant, très vite, des éléments viennent projeter ce récit dans le registre du merveilleux. Ainsi le narrateur déclare qu'il lui fut « raconté un soir ». La formule « Il était une fois » installe ensuite le lecteur hors du temps, « dans les temps anciens ». De plus, l'histoire s'inscrit aussi dans un ailleurs géographique et culturel, à Constantinople, la porte de l'Orient. Il est question de despote cruel, mais sachant aussi se montrer généreux : un personnage ambivalent comme on en trouve dans les contes de fées. Ce roi est de plus fasciné par les nains... Parmi les prodiges que peut accomplir le jongleur, il en est un digne des contes ; il semble commander

aux objets, leur « insufflant une vie nouvelle » en soufflant dans une flûte, un peu à l'image du joueur de flûte de Hamelin, légende transcrite notamment par les frères Grimm (on peut rappeler que Walter Benjamin est allemand). Enfin lorsque le messenger vient porter à Rastelli la lettre du nain absent, l'histoire bascule définitivement dans le merveilleux. Cette chute fait apparaître le jongleur dans toute sa gloire, ayant surmonté les épreuves, à l'image d'un héros de conte de fées.

Pourquoi le jongleur fascine-t-il autant le public ?

Si le jongleur fascine c'est d'abord parce qu'il

semble pouvoir « insuffler une vie nouvelle » aux objets, ici un ballon. Son secret nous est livré : un nain dissimulé lui sert à accomplir sa prouesse, à imprimer du mouvement au ballon. Telle est sa singularité, ne jongler qu'avec ce seul ballon, devenu un « complice vivant », doté des qualités d'un être de chair, – le réseau lexical qui lui est associé est très parlant (il enveloppe de caresses, il danse, il effleure, il obéit à son maître...) et comme domestiqué. Rastelli se révèle aussi être un artiste complet, certes jongleur virtuose, mais aussi musicien, danseur, comédien, dompteur d'objets. Au terme du récit, il a acquis le statut d'un enchanteur, jouant avec les lois de la nature.

JONGLER, C'EST TOUT UN POÈME

→ Dans son poème « Adrien Mondot (jonglant)² » (annexe 3), Ariane Dreyfus évoque le premier spectacle de l'artiste *Convergence 1.0*. Après avoir lu ce texte, demander aux élèves de retrouver ce qui dans le spectacle a pu toucher la poétesse et en quoi l'art du jongleur, là aussi, fascine.

Dans le poème, deux éléments s'entrecroisent, à l'image de ce que le spectacle donne à voir : le corps du jongleur et ses balles. Ariane Dreyfus semble troublée par un mélange d'enfance et de sensualité, d'adresse et de passivité. Tout au long du texte, elle évoque la longue étreinte du jongleur et de sa balle personnifiée, « un baiser qui bouge », « s'avance sur le corps », ce « cou offert ». C'est cette beauté du corps de l'homme jouant avec ses balles qui provoque l'interrogation éblouie : « Comment la beauté des bras pourrait disparaître ? ». Cette question renvoie aussi au spectacle lui-même. Plusieurs

moments sont évoqués. La neige d'abord, à l'image de ces balles nombreuses qui semblent vouloir recouvrir, en tombant, le corps du jongleur. Mais il s'en saisit et le noir se fait, focalisant les regards sur ces balles et ce corps « offert ». Puis c'est une seule balle qui embrasse l'homme. Seulement cet homme est volage, il « n'en choisit aucune, mais les touche assez vite ». C'est enfin le hasard de ces balles qui lui sont « crachées » par l'aléatoire d'un programme informatique. Le vers « La bouche à sa place » renvoie-t-il au « baiser qui bouge » ? Ou entretient-il le doute sur ces baisers, donnés par l'homme ou par les balles personnifiées ? Quoiqu'il en soit, une fois encore, le jongleur fascine. Par son corps mis en jeu à la manière d'un danseur, par les objets qu'il met en mouvement et par la sensualité qui se dégage de l'ensemble.

2. Ariane Dreyfus, « Adrien Mondot (jonglant) » in *La Terre voudrait recommencer*, Flammarion, 2010, p. 85.



LE PROJET ARTISTIQUE D'ADRIEN MONDOT

| n°116 | novembre 2010 |

3. www.adrienm.net

4. Note d'intention synthétique d'Adrien Mondot.

→ À partir de l'étude de la « note d'intention synthétique » d'Adrien Mondot pour *Cinématique* (annexe 4), mettre en évidence son projet artistique.

→ Explorer le site internet de la compagnie³ afin de définir les étapes du parcours d'Adrien Mondot et ses influences à partir des présentations des projets artistiques auxquels il a collaboré et les passerelles qu'il a pu développer, entre art vivant et innovation technologique.

Matière de toutes ses créations, la pratique et l'étude du jonglage sont le point de départ du projet d'Adrien Mondot. Parallèlement à l'élément jonglé, quatre grands principes le guident : une écriture visuelle sans trame narrative, une démarche artistique couplée à une performance technique, un détournement des sens par le virtuel, instrument d'exploration des « impossibles » et une poésie au cœur d'un dispositif technologique, au service d'un mouvement vecteur d'émotions.

Initialement chercheur en informatique, Adrien Mondot fonde sa compagnie après avoir travaillé à l'Institut national de recherche en informatique et automatique de Grenoble où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Il s'agit bien pour lui de mêler les arts vivants, et plus particulièrement le jonglage, aux arts numériques par la construction de liens entre innovation technologique et création artistique.

Convergence 1.0, premier spectacle de la compagnie Adrien M (2005), interroge les fondements même du jonglage par un jeu projeté de

balles virtuelles lui permettant de se libérer des contraintes de vitesse, de pesanteur et de temps. Du jeu sur le visible naît l'interrogation sur l'évidence de ce qui se donne à voir. Les différences de point de vue trompent le spectateur.

ReTime, deuxième création de la compagnie (2006), investit un autre champ d'exploration, celui du temps. Enfin, pour *Cinématique*, sa dernière création (2010), Adrien Mondot se pose la question suivante : « Que reste-t-il du jonglage quand c'est le jongleur qui tombe ?⁴ » Le jonglage devient langage à part entière et terrain de recherche et d'exploration artistique qu'il confronte à d'autres disciplines. En témoignant ses nombreuses collaborations, tant en théâtre avec notamment le metteur en scène Wajdi Mouawad pour *Ciels* qu'en danse avec la chorégraphe Stéphanie Aubin pour *Légendes*. Le projet de sa compagnie construite autour du personnage d'Adrien M et d'artistes venant de la danse, du théâtre, des arts visuels et de la musique s'inscrit ainsi dans la mouvance des nouvelles écritures contemporaines.

Ses spectacles procèdent d'une scénographie visant à explorer le mouvement comme vecteur d'émotions. Ils mènent à des échanges poussés entre cirque, danse, musique, cinéma, théâtre et sont le lieu d'expérimentations qui conduisent Adrien Mondot à confronter le corps matériel, le jonglage, à l'immatériel informatique et numérique. Ainsi, pour mener son travail sur le numérique et l'illusion du mouvement, il s'est intéressé aux précurseurs du cinématographe. En 1882, l'invention du fusil photographique d'Étienne-Jules Marey, destiné à la chronophotographie, étude photographique des mouvements, permet, par la prise de vues en rafale,



5. Inventé par William George Horner en 1834, le zootrope préfigure le cinématographe. Se fondant sur la persistance rétinienne, cet appareil optique provoque l'illusion du mouvement. Pour la réalisation, voir ac-nancy-metz.fr/cinemav/imageaile/precinema2.htm ou http://ecolecine77.pagesperso-orange.fr/fichiers_pdf/praxinoscope_fiche.pdf

de créer l'illusion du mouvement. La vitesse de prise de vue est de douze images par seconde. Avec l'apparition du numérique, Adrien Mondot crée le logiciel eMotion (pour mouvement électronique), outil informatique chorégraphiant des objets virtuels (texte et balles) qui donnent l'illusion de mouvements naturels. L'objectif

→ **La recherche sur le mouvement et son découpage cinématographique est un élément clé de cette création. Demander aux élèves de mettre en pratique cette réflexion, en fabriquant un zootrope⁵, objet d'images animées, facile à réaliser en classe. Se fon-**

initial de ce logiciel est d'explorer les interactions entre images et corps dans le champ du spectacle vivant, des arts visuels et des arts plastiques. La création de *Cinématique* s'est faite au moyen de ce logiciel au sein de « laboratoires » d'expérimentation.

dant sur la persistance rétinienne, cet appareil optique provoque l'illusion du mouvement. Il serait intéressant de travailler sur la figure du jongleur en jeu afin de décomposer précisément ses mouvements.

ZOOM SUR CINÉMATIQUE

→ **Dans ce deuxième temps, le carnet de voyage se complète d'un carnet de création. À l'aide de la note d'intention (annexe 4), des vidéos tournées par Adrien Mondot (adrienm.net/videos/index.html) et des cinq « laboratoires », précédant la création de *Cinématique* (adrienm.net/labo1/index.html), tenter de reconstituer les principales étapes de la création de ce spectacle. Présenter et expliquer le mode de travail choisi (les laboratoires), puis mettre en évidence les enjeux créatifs de chacun d'eux. Poser les problématiques de chaque laboratoire et décrire les solutions qui ont été choisies. Enfin, mettre en évidence les enjeux « artistiques, techniques, scénographiques... » de *Cinématique*.**

Pour la création du spectacle *Cinématique*, Adrien Mondot a choisi de procéder au sein de laboratoires qu'il nomme « recherche fondamentale indisciplinée⁶ ». La recherche fondamentale, c'est la cinématique; elle est dite « indisciplinée », car ces laboratoires favorisent la rencontre d'artistes de différentes disciplines. Le laboratoire, c'est un dispositif permettant à des personnes provenant de différents horizons, artistiques ou non, de travailler ensemble à l'émergence d'idées hors des contraintes immédiates de production. L'objectif est aussi de parvenir à une exploration multiple et simultanée de différents arts pour en faire une matière brute hybride.

Conduit pendant cinq jours, dans cinq lieux différents, le laboratoire #1 consacre chaque

jour à un travail de recherche et d'improvisation qui s'achève par un moment de restitution auprès d'un public. Cet exercice de représentation permanente invite à une remise en question, sous le regard de l'autre, du spectateur. Il rappelle les principes du théâtre permanent, développés notamment par le metteur en scène Gwenaël Morin⁷ (jouer tous les soirs, répéter tous les jours, transmettre en continu, le tout sans contrepartie financière). Ce premier laboratoire invite quatre personnalités (une danseuse, un musicien, un graphiste et Adrien Mondot à la création numérique) à se pencher sur la question de la perception du temps. L'ensemble des formes créées lors de ce laboratoire est ensuite présenté sous l'apparence d'un cabaret, le laboratoire #2⁸.

Pour le laboratoire #3, c'est la thématique de la chute qui a été explorée. Le mouvement de la chute, « vécu à l'origine comme le drame, du jonglage » et « visible par certains comme une métaphore abstraite de notre fragile condition », devient le sujet de recherche d'Adrien Mondot pour sa nouvelle création *Cinématique*. Le terme cinématique renvoyant à l'étude de ces paramètres des mouvements des corps que sont le temps, la position, la vitesse et l'accélération. « La chute, l'accident, l'erreur, reste d'après Jean-Michel Guy, le chemin par lequel le jonglage a fait sa révolution contemporaine ». Le projet artistique d'Adrien M participe de cette révolution. Il prend à contrepied la loi de la gravité afin de pousser l'observation sur le moment après la chute. Dans son processus

6. Note d'intention synthétique d'Adrien Mondot.

7. Le théâtre permanent de Gwenaël Morin, projet mené en 2009 aux laboratoires d'Aubervilliers

8. Présentation au Manège de Reims, Scène nationale, en février 2008.

créatif, la chute des corps, celui de la balle, celui du jongleur, est perçue comme un point de départ et non comme un échec. Un nouvel espace de création s'ouvre qui s'articule autour de l'exploitation de principes physiques, tels que la pesanteur et le poids qui deviennent des outils de recherche dans la création numérique. Originaires du domaine sensible, ils réintroduisent une dimension poétique. Ce laboratoire #3 porte les prémices du spectacle *Cinématique*.

L'enjeu du laboratoire #4 est de donner une place plus importante à la création collective. Écriture, musique, danse, jonglage, autant de matières fondamentales de la construction de *Cinématique* qui prennent sens grâce au travail collectif des artistes et invités. Le laboratoire #4 a donné lieu à des improvisations musicales de Laurent Buisson, musicien et conseiller musical, en partenariat avec Christophe Sartori, créateur de son et mixeur de sonorités électroniques autour d'un duo guitare et machines. À eux deux, ils ont composé une musique qui prolonge par l'ouïe l'expérience sensible et visuelle du spectacle. Comme pour les trois laboratoires précédents, ces improvisations ont été filmées, enregistrées afin de collecter des matériaux et de conserver des traces visuelles,

dessinées, sonores sur lesquels la création du spectacle s'est appuyée. Par ailleurs, tous les laboratoires ont été le théâtre d'expérimentations numériques avec le logiciel eMotion.

Le laboratoire #5 a permis d'approfondir les performances de modelage de son et d'images numériques. Le mot-image devient objet musical, grâce à la recherche commune d'une graphiste et d'une violoniste, puis mouvement prolongé d'un son, grâce au travail d'une danseuse et d'un créateur sonore.

À l'issue de ces cinq laboratoires, le spectacle *Cinématique* a pu tourner dans plusieurs lieux culturels et festivals. Cependant, les laboratoires continuent puisqu'un laboratoire #6 est programmé avec le groupe de musique Ezekiel, ce qui confirme le principe de création d'Adrien Mondot : un spectacle n'est jamais terminé. L'élaboration d'une nouvelle fonction du logiciel eMotion permet de projeter, à chaque représentation, de nouvelles images numériques et impose aux artistes sur scène d'improviser et de réinventer, sans relâche. Le spectacle vivant, à la différence du cinéma, contient toujours en lui une part d'inconnu. Chaque représentation apporte une nouvelle dimension, un imprévu sur le plateau, une intervention du public ou une invention des artistes sur scène.

→ Explorer les possibilités du logiciel eMotion, téléchargeable sur le site de la compagnie, afin de concevoir, avec les élèves, une animation numérique en mouvement à projeter en classe.

Après la représentation

Pistes de travail

n°116 | novembre 2010

- Proposer aux élèves un travail de remémoration.
- Décrire et analyser la scénographie.
- Retracer par écrit et à plusieurs voix le spectacle et formuler des hypothèses de sens.
- Rédiger une critique de *Cinématique*.

Pour commencer le travail de remémoration du spectacle, demander aux élèves, au choix, de dresser une liste de mots qui évoquent le spectacle *Cinématique* ou de faire un croquis rapide représentant ce qu'ils ont retenu ou ce qui les a particulièrement marqués.

On met ensuite en commun ces éléments pour les classer. On peut ainsi établir plusieurs

catégories : ce qui appartient à la scénographie, ce qui s'apparente à une narration, ce qui exprime une émotion ou un sentiment éprouvé grâce au spectacle, ce qui constitue un jugement ou une interrogation à propos de celui-ci.

Ce travail va servir de matériau aux propositions d'activités suivantes.

LA SCÉNOGRAPHIE = UNE INVITATION AU VOYAGE

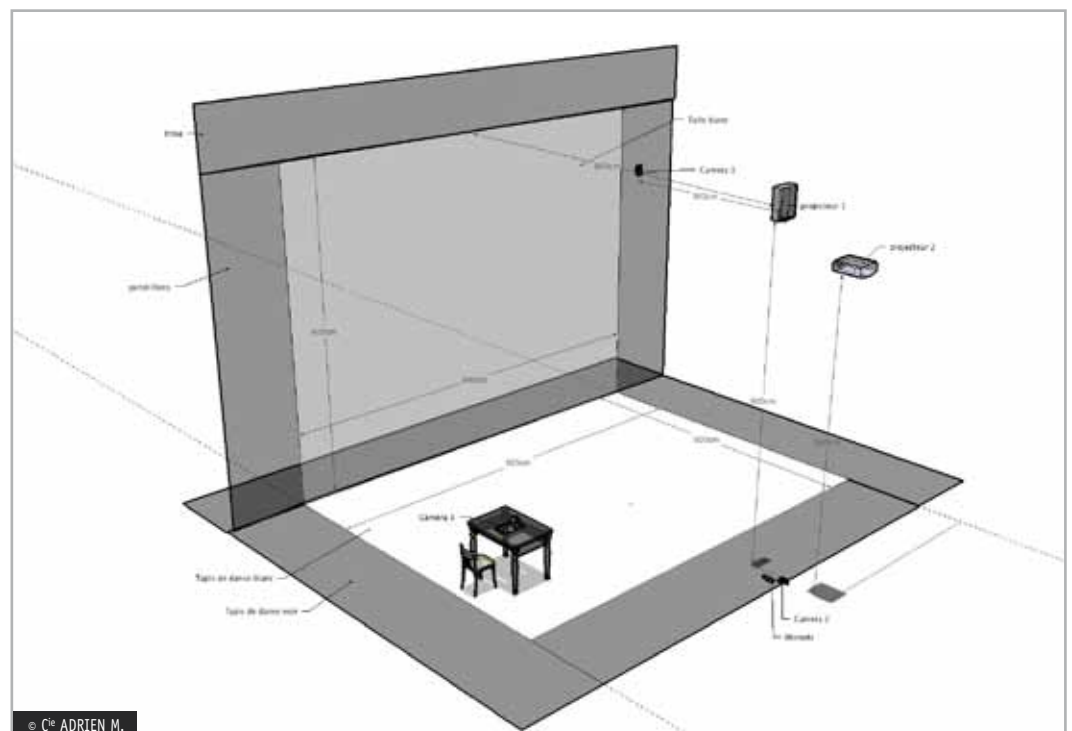
→ Les mots et les croquis évoquant la scénographie sont rassemblés dans un carnet collectif qui prend en compte la diversité des perceptions des élèves. À chaque page, un élève fait apparaître ce qui relève de la description de

l'espace scénique, puis ce que cela évoque pour lui. On tente ensuite, à l'oral, à partir de ce carnet, de mettre en évidence quelques éléments-clés de la scénographie du spectacle et d'en faire apparaître les enjeux.

Un espace comme deux pages blanches

Le premier aspect que l'on ne manquera pas de souligner est l'apparente simplicité de l'espace scénique. On pourrait même parler d'un plateau

minimal ou nu. Seule la lumière sert de décor (à l'exception d'une chaise et d'une table). Lorsque l'on poursuit l'analyse du plateau



6. Les différentes citations sont extraites du dossier de présentation de *Cinématique* <http://www.adrienm.net/downloads/files/dossiercinematiqueV10-11.pdf>.

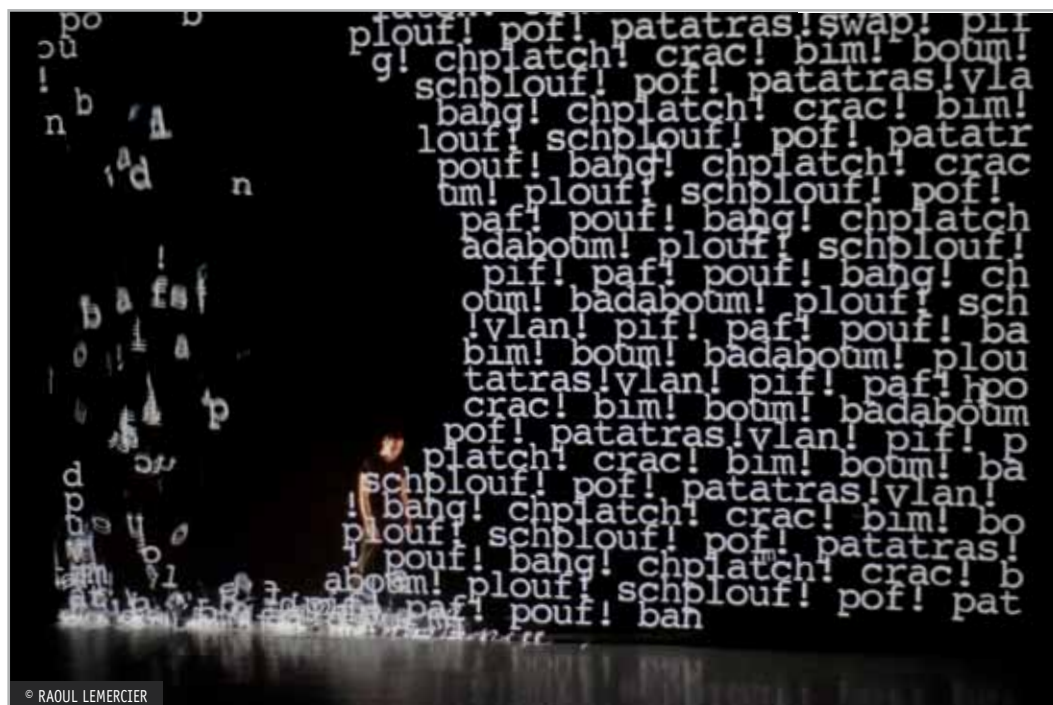
scénique, on note qu'il est en réalité défini par deux plans, horizontal et vertical, qui créent un espace de jeu à trois dimensions. De plus ces deux plans sont des écrans géants sur lesquels des images vont être projetées grâce aux outils de création vidéo et au logiciel baptisé eMotion, développés par Adrien M (voir partie « Avant »). Les références au cinéma et à l'utilisation de techniques visant à donner l'illusion d'images en trois dimensions sont ici évidentes. Cette scénographie inscrit ainsi résolument le spectacle dans un phénomène contemporain, visant

à intégrer au monde artistique les nouveaux médias, les technologies numériques et l'informatique jusqu'alors réservés aux ingénieurs et techniciens. Ces deux plans 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. C'est une réponse à la problématique développée par Adrien Mondot au cours de ces dernières années : « Comment déployer une infrastructure technologique qui mette en permanence l'humain au centre de la création ?⁶ ».

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.

LA NARRATION = À CHACUN SON HISTOIRE

→ À partir de la liste de mots initiale et des croquis, demander aux élèves de raconter le moment ou l'histoire qui les a touchés dans ce spectacle. On inscrit ces textes de manière chronologique dans un cahier qui sera une narration à plusieurs voix de *Cinématique*. Ce travail d'écriture peut aussi prendre la

forme de textes poétiques qui utiliseront les mots de la liste initiale comme déclencheurs et seront eux aussi rassemblés dans le cahier. Reprendre enfin cette narration, collectivement, en s'appuyant sur les photographies, de manière à dégager quelques enjeux et hypothèses de lecture du spectacle.

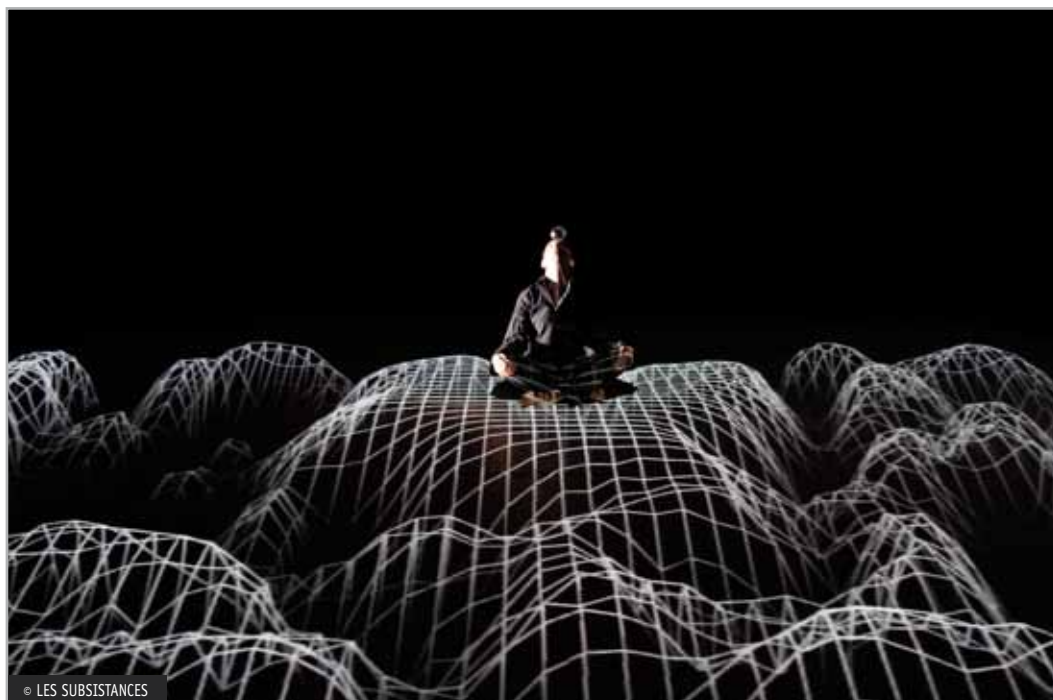
| n°116 | novembre 2010 |

Un univers sensible

« Je pars du postulat que les matières explorées n'ont pas besoin de se charger d'une narration pour susciter des émotions. D'autre part, je ne suis pas fait pour raconter des histoires et propose seulement un univers sensible, des espaces dans lesquels s'évader. Dans la nouvelle création, il s'agit d'une cinématique des possibles. » C'est ainsi qu'Adrien Mondot présente *Cinématique*. Aussi vouloir faire un récit univoque et exhaustif du spectacle est inapproprié. Toutefois, il n'impose pas d'histoire pour laisser la place à l'imaginaire du spectateur. C'est donc à une remémoration sensible et polyphonique que nous invitons les élèves. En reprenant différents moments du spectacle, on pourra mettre en lumière deux grands axes qui structurent *Cinématique* : sa construction et le thème de la relation. Pour la construction, choix a été fait d'une compo-

sition impressionniste, créée par la succession d'espaces inventés en interaction avec les différentes disciplines représentées (danse, manipulation d'objets...). L'écriture d'Adrien Mondot est d'abord « macroscopique » ou de « principe », un « chemin de fer » sans réelle trame narrative, mais teinté d'un fort langage poétique des corps, du mouvement et du numérique. Elle imprime une direction aux artistes et fixe les différents univers dans lesquels les personnages vont exister.

Parallèlement à la transformation des paysages digitaux, l'expérience du sensible de *Cinématique* est prolongée par les métamorphoses des univers sonores, fruits de la rencontre musicale entre un créateur de sons électroniques, Christophe Sartori déjà présent pour *Convergence 1.0* et un guitariste rencontré dans le cadre du Labo # 4 de création de *Cinématique*, Laurent Buisson.



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, Satchie Noro, et un jongleur, lui-même, 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.

Enjeux et hypothèses de lecture



PHOTO 1 © AGATHE POUPEREY

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, sous les yeux du spectateur. 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. Les fils sont les formes et figures virtuelles qu'il construit et déconstruit pour Satchie Noro. Les illusions provoquées par les métamorphoses des paysages virtuels et la façon de se mouvoir des deux artistes dans ces univers constituent les deux principaux vecteurs d'émotions. *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. On touche là aux ressorts de la magie. Adrien Mondot utilise une table cinématique qui ramène la matière vidéo à l'état de matière physique que l'on peut manipuler directement avec les doigts. Il désacralise ainsi l'objet virtuel pour le travailler à la frontière du réel.



PHOTO 2A © MAGALI BAZI



PHOTO 2B © RAOUL LEMERCIER

Photos 2a et 2b. Si l'écriture virtuelle de *Cinématique* ne développe ni trame narrative ni dialogue, les mots et les lettres tiennent une large place dans le spectacle. Dans ce deuxième espace, les deux artistes se croisent, tenant chacun une torche à la main. Elle produit un faisceau lumineux d'où s'échappent des lettres et des caractères de ponctuation. Leur rencontre sur le plateau devient alors une plage/page de liberté d'écriture et d'expression. Les lettres de chacun s'enroulent, dansent et s'éparpillent dans l'espace puis s'entremêlent comme si l'on proposait alors aux spectateurs une matière première pour écrire l'histoire du spectacle. On retrouvera fréquemment des éléments graphiques dans *Cinématique*. Les mots, bien que silencieux, créent un vacarme visuel d'onomatopées (crac ! boum ! badaboum !) ou deviennent vengeurs lorsqu'une nuée de lettres et de mots fond sur les deux artistes. L'écriture devient alors objet concret, constitutif du jeu illusionniste auquel se prête Adrien Mondot dans son spectacle.



PHOTO 3 © RAOUL LEMERCIER

Photo 3. 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 4 © RAOUL LEMERCIER

Photo 4. 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.



PHOTO 5 © MAGALI BAZI

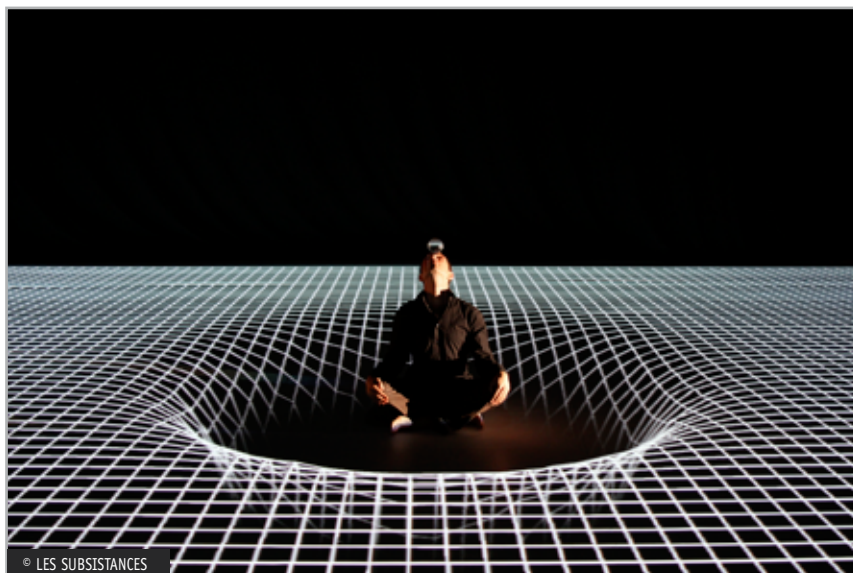
Photo 5. Si le jonglage, par les lignes, les points, les lettres numériques et les jeux de lumière, est présent, en filigrane tout au long du spectacle, il apparaît sur le plateau à la toute fin de *Cinématique*. Là, il rapproche les deux personnages. C'est le moment de se démarquer de la danse par l'essence du geste et le rapport à l'objet. Les balles permettant une autre approche, une autre posture, une autre texture du corps lorsqu'Adrien Mondot jongle, créant un jeu d'illusions et de faux-semblants en duo avec la balle de contact.

Cinématique renouvelle le langage de la création numérique, puisant dans des technologies extérieures au monde artistique pour créer, sans souci narratif, un univers sensible, propice à l'imaginaire. Adrien Mondot choisit aussi de réinterroger, par le langage virtuel, deux réalités artistiques ancestrales que sont la magie et 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... »

REBONDS ET RÉSONANCES

- Pour prolonger le thème de l'interaction avec l'image, proposer aux élèves de réaliser un *flip book*, ou folioscope, montrant la transformation d'un objet ou d'un personnage. Cela consiste en la réalisation d'un carnet à couverture souple qui se tient d'une main et se feuillette de l'autre avec le pouce. Ainsi manipulé, il donne l'illusion du mouvement. Pour le fabriquer, il convient de travailler image par image, sur des vignettes de taille identique, en veillant à laisser sur un côté une zone libre qui permettra l'agrafage. Sur les *flip books*, voir le site www.flipbook.info/
- La démarche scénographique d'Adrien Mondot rejoint les préoccupations de précurseurs

du théâtre moderne qui, au début du XX^e siècle, imaginèrent une nouvelle manière de mettre en scène en s'inspirant des évolutions techniques de leur temps. On peut ainsi demander aux élèves de s'intéresser à Adolphe Appia dont les recherches portèrent non seulement sur la place de l'acteur, mais aussi sur l'éclairage et le décor. L'enjeu était de concevoir une mise en scène en trois dimensions unifiant ces trois éléments (acteur, lumière, espace). Avec les moyens technologiques, notamment numériques, de notre temps, Adrien Mondot s'inscrit dans la même perspective qui est au cœur de la création scénographique.



© LES SUBSISTANCES

Nos chaleureux remerciements à Adrien Mondot qui a permis la réalisation de ce dossier dans les meilleures conditions.

Tout ou partie de ce dossier sont réservés à un usage strictement pédagogique et ne peuvent être reproduits hors de ce cadre sans le consentement des auteurs et de l'éditeur. La mise en ligne des dossiers sur d'autres sites que ceux autorisés est strictement interdite.

Contact CRDP : communication@ac-paris.fr

Comité de pilotage

Jean-Claude LALLIAS, Professeur agrégé, conseiller Théâtre, département Arts et Culture, CNDP

Patrick LAUDET, IGEN Lettres-Théâtre

Sandrine MARCILLAUD-AUTHIER, Chargée de mission lettres, CNDP

Marie-Luce MILHAUD, IA-IPR Lettres-Théâtre

Responsable de la collection

Jean-Claude LALLIAS, Professeur agrégé, conseiller Théâtre, département Arts et Culture, CNDP

Auteurs de ce dossier

Charles JACQUELIN, Professeur de Lettres-Histoire et Pauline GACON.

Directeur de la publication

Corinne ROBINO, Directrice du CRDP de l'académie de Créteil

Responsabilité éditoriale

Gilles GONY, CRDP de l'académie de Créteil

Maquette et mise en pages

Claude TALLET

D'après une création d'Éric GUERRIER

© Tous droits réservés

ISSN : 2102-6556

ISBN : 978-2-86918-225-7

© CRDP de l'académie de Créteil, novembre 2010

ANNEXE 1 : LE PETIT JONGLEUR DE THÈBES

| n°116 | novembre 2010 |



© STAATLICHE MUSEUM, BERLIN

Le petit jongleur de Thèbes.

ANNEXE 2 = TROPAIRE DE SAINT-MARTIAL DE LIMOGES

| n° 116 | novembre 2010 |



© BNF

Huitième ton : homme jouant d'une flûte à double tuyau et enfant jonglant. Tropeaire de Saint-Martial de Limoges, folio 112v.

ANNEXE 3 = POÈME D'ARIANE DREYFUS

ADRIEN MONDOT
(JONGLANT)

Comment la beauté des bras pourrait disparaître ?

Il neige ?
Il peut la saisir,
Flocon par flocon, neige
Pour l'enfant redevenu.

Non, il n'est pas nécessaire de grandir beaucoup :
Roulent sur les bras nus roulent les balles.

Oui, le noir est profond, ce sont de longs moments,
La tête bascule, le cou est offert,
La chair se regarde en silence.

La tête revient,
Une seule balle veut devenir lourde, un baiser qui bouge
S'avance sur le corps

Aucune ne changera d'être

N'en choisit aucune, mais les touche assez vite,
Crachées par le hasard qui ouvre
La bouche à sa place.

Ariane Dreyfus
La Terre voudrait recommencer
Flammarion, 2010, p. 85.

ANNEXE 4 = NOTE D'INTENTION SYNTHÉTIQUE D'ADRIEN MONDOT

| n°116 | novembre 2010 |

Vécue à l'origine comme le drame du jonglage, la chute, l'accident, l'erreur, reste d'après Jean-Michel Guy, le chemin par lequel le jonglage a fait sa révolution contemporaine. Visible par certains comme une métaphore abstraite de notre fragile condition, par d'autres comme un support d'improvisation burlesque, pour ma part je la perçois parfois comme un instant proche du big bang : d'une densité infinie qui marquera la rupture, après ne pourra plus jamais être comme avant, la sensation même de la chute restant présente un long moment dans le corps. Hors de tout regard, loin de toute tragédie exagérée, elle me semble comme le passage obligé et nécessaire de tout apprentissage, avec cette image absurde qui me fait sourire : et s'il était possible de capitaliser toutes les chutes, en imaginant la faille de la loi statistique, implacable, pour ensuite ne plus jamais faire tomber. Absurde mais violente : sur scène, la chute seule peut n'être qu'une mauvaise piqûre de rappel. Mais elle prend du poids à mesure de ses répétitions, un couteau que l'on retourne et enfonce un peu plus à chaque fois. J'aimerais la voir aujourd'hui comme le début d'un vol, imaginer les possibilités en la prenant comme un nouveau point de départ...

Que reste-t-il du jonglage quand c'est le jongleur qui tombe ?

Comme une envie de poursuivre le déshabillage de cette discipline, tellement technique qu'elle entretient rapidement un rapport passionnel, entre amour et haine, avec celui qui la pratique.

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, autour d'une problématique que je vois maintenant comme récurrente : c'est-à-dire comment des principes physiques, issus de disciplines a priori éloignées (jonglage, danse, musique) et originaires du domaine sensible, peuvent servir d'outils de recherche dans la création numérique, et ce, dans le but unique de ramener de l'humain, de l'erreur, du fragile, bref de la poésie dans ce qui en est dépourvu. La chute est humaine, de la même manière que l'on dit « l'erreur est humaine »... Il s'agit donc de ramener ces principes au cœur même d'une démarche de recherche d'écriture numérique pour la scène. Imaginer s'effondrer « l'inchutable », prendre le temps comme une matière physique et le voir tomber sont autant de possibilités à explorer.

Au delà des aspects visuels que cela implique, j'aimerais mener également l'expérience d'une construction suggérée par l'ordinateur. Plus malléable qu'un dispositif de composition aléatoire imposé (principe introduit sur scène il y a une quarantaine d'années par Cunningham et Cage), il s'agirait d'un système de mutations « accidentelles », appelé algorithme génétique qui évoluerait autant lors de la conception que des représentations. Le « génome du spectacle » serait donc en perpétuelle évolution, les interprètes ne le découvrant que sur scène, en direct, grâce à des dispositifs qu'il nous reste à inventer, permettant de suivre les choix de cette nouvelle force de proposition, faisant avancer le spectacle.