

Dossier de Presse



théâtres en dracénie scène conventionnée dès l'enfance et pour la danse

D R A G U I G N A N

Convergence 1.0 - cirque

Cie Adrien M

Direction artistique, conception et interprétation > Adrien Mondot

mardi 10 avril à 20 h 30

*Dans le cadre de la culture pour tous
organisé par l'association
"Dragui tu connais ?", des places ont été
offertes à des organismes de solidarité.*

Véronika Soboljevski > Composition et
interprétation musicale

Christophe Sartori > Création, régie son et
samples

Thierry Laroche > Création et régie lumière

Guillaume Bertrand > Acrobate, comédien,
directeur artistique de la compagnie du
13ème quai

théâtres en dracénie

scène conventionnée dès l'enfance et pour la danse

bd Georges Clemenceau - 83300

D R A G U I G N A N

T é l 0 4 9 4 5 0 5 9 5 0

F a x 0 4 9 4 5 0 5 9 5 1

w w w . t h e a t r e s e n d r a c e n i e . c o m

C O N T A C T P R E S S E F l o r e n c e D U B O U R G

T é l 0 4 9 4 5 0 5 9 4 6

Production : Compagnie Adrien M
Coproductions : Le Manège de Reims Scène
nationale / Les Migrateurs - réseau pour
les arts du cirque - Alsace / Le Maillon, scène
européenne - Strasbourg / Théâtre Pôle
Sud - Strasbourg / CCAS - Montreuil.
Soutiens : Les Subsistances, laboratoire de créa-
tion artistique - Lyon / l'Académie
Fratellini - Saint-Denis / El Mediator - Perpignan.
Aides : Ministère de la Culture et de la
Communication - DICREAM / Jeunes Talents
Cirque / ADAMI.
La compagnie est associée au Manège de Reims
scène nationale pour les saisons
2005-2006-2007.
Ce projet a été soutenu dans le cadre de l'opéra-
tion Jeunes Talents Cirque 2004.
La compagnie est soutenue, dans le cadre de
tournées à l'étranger, par Cultures France (AFAA)

Note d'intention

“Le projet *Convergence 1.0* est une expérience mettant le jonglage et l'informatique au centre de la démarche de recherche. Ils ne sont plus des éléments servant une trame narrative, ils sont à la fois le propos et l'objet du spectacle, essentiels dans leurs rapports et dans leurs développements : ils brouillent les pistes. Le point de départ du projet pourrait être résumé par la question : “que reste-il du jonglage si on enlève les balles ?”. Il semblerait qu'une autre gestuelle, d'autres rythmes puissent naître de la disparition.

Le système de jonglage virtuel développé pour le projet permet de s'affranchir des contraintes et amène un autre mouvement. Émancipées de la figure, les balles peuvent devenir un support graphique, voire chorégraphique, se révélant tour à tour séduisant, ludique, ou inquiétant par l'étendue infinie des possibilités. Faire disparaître la discipline derrière les images générées est un des risques encourus, mais c'est sur cette frontière étroite entre les disciplines que le projet évolue”.

Adrien Mondot

Le point de départ de ce projet est la solitude, refuge du jongleur et de l'informaticien et symptôme de l'enfermement sur soi. *Convergence 1.0* est la transcription visuelle des mondes improbables que s'invente le jongleur. Traduction de ses fantasmes et cauchemars, il est la victime des jeux d'illusion et d'apparences qu'il met lui-même en place. La prégnance de l'objet, masque et prisme, l'ambiguïté entre le rêve et la réalité, sont les révélateurs de la fragilité de l'individu. *Convergence 1.0* est à la jonction entre un onirisme fantastique et une réalité fantasmée.

La technologie participe alors à l'ébranlement des certitudes, à la déchirure de la réalité. Les différences de point de vue et la subjectivité trompent le spectateur. Du jeu sur le visible naît l'interrogation sur l'évidence de ce qui se donne à voir.

Descriptif du projet

Le principe fondamental du projet *Convergence 1.0* est d'exploiter les antagonismes entre les approches classiques et numériques dans les domaines du jonglage, de la musique et de la mise en lumière.

Le jonglage :

La forme classique du duo jongleur/musicien est revisitée par une approche mêlant mouvement et jonglage contact, accompagnée par une violoncelliste. L'idée est de développer une relation dense et vertigineuse entre les deux artistes.

Le jonglage virtuel permet de jouer avec toutes les images, toutes les contraintes. Le temps, la vitesse, la pesanteur, l'apparition, la disparition sont des champs dont les capacités infinies sont explorées. Proche d'une magie qui n'aurait rien à cacher, cette expérience invite le public à modifier son regard sur les apparences. Techniquement, le jonglage virtuel représente un enjeu pour la recherche en informatique graphique, et pour la création de nouveaux outils numériques adaptés à une démarche artistique.

Le jonglage, réel et virtuel, est le moyen d'expression mis au service de l'oeuvre.

Créateur et création sont omnipotents et évoquent le double visage d'un même personnage. Le jonglage virtuel révèle les rêves du jongleur et accentue la notion de jeu. Mais le jonglage ainsi parfaitement maîtrisé n'est qu'un leurre, une chimère qui dévoile la fragilité de l'être. Le cauchemar naît alors, celui d'un corps qui doit apprendre à se mouvoir, à trouver un nouveau point d'équilibre; celui d'un individu face à la solitude.

La musique :

Elle est réalisée en direct par une violoncelliste et un sampler. Le son du violoncelle déchire l'espace, les samples jonglent avec les sons. Le jeu sur les apparences devient également sonore. Sons électro-acoustiques et électroniques se jouent de notre sens auditif, pour appréhender une autre réalité.

La lumière :

Elle est l'unique décor. Cet habillage infime, oscillant entre apparition et disparition, est construit sur un principe de jeu d'ombres et de lumière. Elle joue de la transparence et de la superposition. Elle révèle la fragilité et l'ambivalence des matières utilisées qu'elles soient réelles ou virtuelles. Le traitement de la lumière permet de souligner l'univers onirique. Le rêve étant cette autre réalité, révélatrice des fantasmes, désirs et cauchemars.

La mise en correspondance de différentes approches - une analogique et empirique, l'autre numérique et théorique - pose la question de l'avancée technologique et de l'intérêt d'un nouveau médium dans le domaine artistique. C'est à la rencontre improbable du jonglage, de la musique et de la lumière que se situe la fonction poétique d'une convergence incalculable.

L'informatique :

Le programme et les systèmes utilisés sont perçus comme des curiosités techniques mais ils contiennent une poésie de l'abstraction, un mécanisme puissant de l'illusion optique et une philosophie de la réalité fictive.

Les biographies

Ce projet est l'acte de naissance de la compagnie Adrien M, dont les axes de recherche sont autant les arts vivants que les arts informatiques. Convergence 1.0 est le manifeste de la démarche pluridisciplinaire de la compagnie.

Adrien Mondot – Direction artistique, conception et interprétation

Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant trois années à l'Institut National de Recherche en Informatique et Automatique (INRIA) sur le rendu non photoréaliste (ou rendu artistique), qui est une branche de l'informatique qui s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Durant cette période il développe également des programmes pour différentes structures culturelles gérant les problèmes d'anamorphoses générées par des projections d'images sur des surfaces complexes (exposition Répliques organisée à Alger et Grenoble par Laboratoire - Sculpture Urbaine).

Passionné depuis le début de ses études par le jonglage, de multiples expériences de stages (avec Philippe Ménard, Yvann Alexandre, Yves Riazanoff et Lucas David) et de créations l'ont incité à s'éloigner de son travail originel. La création d'un spectacle de rue minimaliste : *Fausses Notes et Chutes de Balles*, joué à Aurillac, Genève et Avignon ; la rencontre avec le chorégraphe Yvann Alexandre et le travail à sa création : *Oz, 4 soli, ambiance cOzy*, ont été les éléments décisifs à sa volonté de créer sa propre compagnie. En parallèle, il a participé à une première création collective avec la compagnie GESTE: le spectacle *Rêves 1.0*, présenté lors du festival off d'Avignon 2003, pour lequel il a commencé à développer un système de jonglage virtuel à l'aide d'outils informatiques.

Le projet *Convergence 1.0* est né non pas avec l'idée de mêler jonglage et informatique, mais plutôt avec l'envie de mettre ces matières ancrées profondément dans son univers au service d'une création.

Depuis les collaborations se multiplient : il conçoit des programmes sur mesure pour les besoins spécifiques de la scène, notamment avec Armando Menicacci, Eric Duranteau, Kitsou Dubois et Stéphanie Aubin.

Véronika Soboljevski – Composition et interprétation musicale

Diplômée en violoncelle, contrebasse et musique de chambre au Conservatoire d'Avignon (médaillée d'or de musique de chambre en 2002). Elle a participé à la création musicale de plusieurs pièces de théâtre dont *Linathaïe* avec Jean-Gabriel Alessandrini et David Suire ainsi que *Pleure pas Lolie*, ou, *Le Monde vu par les Yeux* avec Olivia Musitelli et joue régulièrement au sein d'orchestres de chambre.

Christophe Sartori – Création, régie son et samples

Créateur son et mixeur de sonorités électroniques, il travaille pour la compagnie Yvann Alexandre et le groupe de théâtre les Cerises. Il a été également régisseur au Manège, scène nationale de La Roche-sur-Yon.

Thierry Laroche – Création et régie lumière

Créateur lumière issu de la scène rock, il est également passionné par les arts graphiques. Il élabore une approche sensible et vivante des éclairages.

Regard complice

Guillaume Bertrand : Acrobate, comédien, directeur artistique de la compagnie du 13ème quai.

Il a effectué ses années d'apprentissage en technique de cirque aux écoles de Rosnysous-Bois et au Centre national des Arts du Cirque de Chalons-en-Champagne.

Il est, depuis 1997, le directeur artistique de la cie du 13ème Quai qui a créé les spectacles : *Vide grenier*, *Bielle de nuit*, *Engrenages*, *Les nuits mélanges*, *Demain sous les toiles*, *Mathilde*, *Pacte 2666* et *le vertige du Sous-Sol* (en cours de création). Il a été interprète pour François Verret, Guy Alloucherie, Josef Nadj, ... Il a assisté la mise en scène des spectacles *Possible* et *Ivresse* en mi rémoble pour la cie SI PEU CIRQUE.

Il est formateur en acrobatie, en jeu d'acteur et de clown.

La Presse

Les balles blanches dansent entre ses mains, sur ses longs bras nus, au-dessus de sa tête. En écho, une pluie de balles blanches virtuelles dévale sur un écran fluide, un large rideau de scène où s'affichent les inventions graphiques d'Adrien Mondot. Informaticien et jongleur, cet artiste de 24 ans est un nouveau venu dans l'univers du cirque. Chercheur à l'Institut national de recherche en informatique et automatique (Inria), il a travaillé pendant trois ans à concevoir des outils de création graphique. Depuis, il développe des programmes pour la scène, avec différentes équipes artistiques. En parallèle, Adrien Mondot jongle. Il appartient à cette génération pour qui jonglage, danse et musique sont étroitement liés. A ces croisements, il ajoute ses propres recherches numériques. Accueilli pour deux ans en résidence au Manège, à Reims, il vient d'y créer *Convergence 1.0*, une belle rencontre entre la poésie des balles réelles et l'abstraction des motifs virtuels. Ce mercredi 5 octobre, il est vêtu d'un T-shirt et d'un pantalon noirs, et il danse avec la pesanteur. Rondeur des balles, envolées du corps : Adrien Mondot joue en finesse.

Puis le rideau-voile s'anime de projections. Des dizaines de points blancs volent, s'immobilisent, reprennent leur danse, soulignée par des pulsations sonores électroniques. Cet imaginaire fantastique n'écrase jamais l'interprète. Il n'y a nulle fascination high-tech chez Adrien Mondot.

L'atmosphère de rêverie fragile est même rehaussée par la présence sur scène d'une violoncelliste, Véronika Soboljevski. Les tonalités chaudes accompagnent ses compositions de fugues aériennes. A la fin, Adrien Mondot traverse l'écran et vient jouer à l'avant-scène. Seul, sans artifice.

Une image simple pour rappeler que, au cirque, un artiste jongle toujours avec le risque.