

LES FUYANTES

conception et scénographie **Boris GIBE ::**

mise en scène **Camille BOITEL ::**

Cie Les Choses de Rien



Dans un univers burlesque, les danseurs et acrobates se jouent de la vision du spectateur : perspectives, illusions d'optique, perte de repères. **Les cinq artistes sur le plateau évoluent dans une maison impossible, sorte d'écran déformable en lycra pouvant s'étirer et se transformer à volonté.** Sorte de huis clos sans porte avec plusieurs escaliers sans issue évoquant le cloisonnement, la peur du vide ou bien celle de sortir. Telle une boîte à magie, cette maison un peu particulière donne la sensation de troubles optiques grâce à des projections de lignes de fuites, de lumières et d'ombres projetées sur des volumes, mobiles et déformables. Le décor mouvant et les corps en mouvement, en perpétuelles transformations, emmènent le public vers des territoires instables, en jouant de sa confiance en l'image et lui proposant ainsi un nouvel angle d'observation.

La réalité ne serait-elle pas une simple construction de notre imaginaire ?

Boris Gibé développe depuis 2004 un univers bricolé, intime, propice à l'émotion et à la poésie. Avec Camille Boitel qui maîtrise plus que quiconque l'art de la réaction en chaîne, ils poursuivent leur recherche artistique originale où danse acrobatique, cirque aérien, musique et technologie se mêlent, pour approcher une nouvelle forme de poésie à l'état brut, inspirée par les dessins de Escher.

DISTRIBUTION

Sur scène :

Boris Gibé

Eric Lecomte

Florent Blondeau

Xavier Kim

Anna Calsina

Collaborateurs

artistiques :

Conception,
scénographie

Boris Gibé

Mise en scène

Camille Boitel

Création sonore,

conception du
dispositif interactif

Antoine Villeret

Création Lumière

Annie Leuridan

Création vidéo

Camille Baudelaire

Vidéo temps réel,

programmation

informatique

Cyrille Henry

Direction technique,

régie plateau

Bertrand Duval

Régie Plateau

Mathieu Delangle

Machinerie,

accessoires, décors

Nil Admirari, Les

Choses de Rien

Costumes

Florinda Donga

Photos Jérôme Vila

Administration de

production

Bernard Saderne

Diffusion

Jean-François Pyka

Production :

Les Choses de Rien

Production déléguée :

Bonlieu, scène

nationale d'Annecy.

Coproductions,

résidences :

Bonlieu Scène

Nationale Annecy,

LE PROJET ARTISTIQUE

Fondateur et directeur artistique de la Cie *Les Choses de Rien*, Boris Gibé y développe depuis 2004 un univers bricolé, intime et propice à l'émotion. Après avoir créé la performance *Installation tripode* en 2005, le spectacle sous chapiteau *Le Phare* en 2006, puis *Bull* en 2008, la Cie *Les Choses de Rien* poursuit sa recherche d'un langage artistique original où danse acrobatique, cirque aérien, théâtre physique, musique et technologie se mêlent pour approcher une nouvelle forme de poésie à l'état brut.

Les Fuyantes traitera de la perception de la réalité dans la société numérique de demain.

L'objectif artistique du projet vise à accompagner le spectateur dans une prise de recul sur notre système de pensée et la manière dont celui-ci se construit dans une époque où le virtuel prend de plus en plus le pas sur ce qu'on avait encore récemment coutume de considérer comme des réalités tangibles.

Notre recherche s'articulant essentiellement autour de la représentation, de la perception du monde et de l'expérience du réel, *Les Fuyantes* se jouera des perceptions visuelles et sensibles du spectateur pour l'emmener dans une déconstruction de ses repères, lui proposant ainsi un nouvel angle d'observation...

...La réalité ne serait-elle pas qu'une construction ?

LE VIDE OU L'ILLUSION

J'aimerais dans ce spectacle, évoquer avec humour et ironie, la métaphore d'un monde absurde, déshumanisé où plus aucun repère sensible n'est sûr.

Cinq sujets caméléons, tantôt acteurs tantôt victimes de la micro-société qu'ils fabriquent, évoluent dans l'espace architectural d'un éternel présent en reconstruction permanente. Et, si l'intrusion de données virtuelles dans le réel est devenue plus ou moins consciemment un outil leur permettant d'avancer tant bien que mal dans leur vie de tous les jours, ce groupe tente coûte que coûte de rester en prise avec la réalité mouvante qui lui échappe.

Dans cette caverne, la croyance en une vérité qui permet apparemment une certaine maîtrise de l'univers, ne cache-t-elle pas en fait la peur du vide abyssal environnant ?

...Ce vide qui fait que toute réalité est vouée à se défaire et ne peut se clore sur elle-même.

Bilan de fin d'époque ... Un autre point de vue sur les réalités, les croyances, les apparences, ... la surface et le fond des choses. De jour en jour se construit pour chacun d'entre nous un modèle personnel d'explication du monde. Quelle est la part du vrai et du naturel... dans cette orgie actuelle de l'image et du regard ?

UN ESPACE ÉVOLUTIF

L'un des axes forts de l'inspiration s'appuie sur les pistes graphiques lancées par le peintre Escher (escaliers labyrinthiques, perspectives et plans inversés), qui mènent les interprètes à transposer leurs capacités corporelles sur des plans où différentes gravités se côtoient.

La scénographie reposera quant à elle sur un principe évolutif faisant apparaître d'un espace vide une boîte à magie ; sorte d'écran déformable en lycra pouvant s'étirer jusqu'à devenir toute la boîte du théâtre. Elle permettra de donner la sensation de troubles optiques grâce à des vidéo-projections de lignes de fuites accentuant les perspectives.

L'axe de recherche principal y sera développé au travers des lumières et ombres vidéos projetées sur des installations en volumes, mobiles et déformables. Ceci s'opérant au travers l'interaction que peuvent avoir les interprètes avec la scénographie. Les décors mouvants en perpétuelles transformations emmèneront le public vers des territoires instables, en jouant de sa confiance en l'image.

Boris Gibé

Maison de la Culture
d'Amiens – Centre
de création et de
production, La Brèche
– Centre des Arts du
Cirque de Basse

Normandie –

Cherbourg,

Parc de La Villette –

Paris, Centre de
Création Artistique et
Technique NIL OBS-
TRAT – St Ouen

l'Aumône, Théâtre de
l'Agora Scène

Nationale –

evry-essonne, Centre
Culturel Agora Scène
conventionnée –

Boulazac, L'Odysée –
Scène conventionnée
de Périgueux,

Châteauvallon –

Centre,

National de création et
de diffusion culturelles

– Ollioules, Espace

Jean Legendre,

Théâtre de

Compiègne

Autres soutiens :

Coopérative De Rue De

Cirque (2R2C) – Paris ;

Ecole nationale

supérieure des Arts

Décoratifs (EnsadLab)

– Paris ; Les

Noctambules –

Nanterre

NOTES D'INTENTIONS PAR CAMILLE BOITEL

Je rejoins ce projet pour que cette histoire sans histoire, cette histoire qui n'a pas de mot et qui parle avec les corps, les sons et l'espace scénique, cette langue muette et mutante adressée aux perceptions des spectateurs, se raconte, se transmette et se mue en l'évidence d'un spectacle.

La collaboration commence à partir de cet espace conçu par Boris Gibé, cet espace qui creuse le réel et l'attaque avec des pièges d'optiques et d'entendements, utilisant des outils technologiques tout neufs aux possibilités inédites, et une forme de dérision gravitationnelle. Cette allégorie d'un monde futur pose la question de ce que la virtualité change dans l'être humain d'aujourd'hui... Que resterait-il si cela allait beaucoup plus loin? un peu plus loin seulement ? La fiction parviendra-t-elle vraiment à dépasser la réalité? Notre réalité de moins en moins réelle ?

À côté de mon propre travail d'écriture, je vais assurer la mise en scène de cette pièce pour 5 artistes polymorphes, tous tournés vers un renversement des perceptions (grimpeurs suspendus, danseurs contre les murs, fil-de-féristes et acrobates aériens).

Je me mets ici au service de ce travail ambitieux et innovant mené par Boris Gibé aux côtés de 4 créateurs reconnus pour leurs explorations physiques.

Les changements incessants d'environnements, la modification excessivement rapide de l'espace et de ses règles fondamentales, sont activés par la figure d'humains machinistes attachés à la construction d'un monde à partir d'un vide initial.

Ce monde qu'ils semblent avoir pourtant initié continue malgré eux sa perpétuelle modification.

L'irréalité croissante semble les contaminer : leurs comportements, leurs codes, leurs actions, leurs buts, se décalent. De leur vie, ne se perçoit que le vague résidu comportemental d'une société devenue inintelligible.

Leurs corps, perdant au long du spectacle leurs repères essentiels (sonores, visuels, géométriques) n'auront bientôt plus prise sur ce qui les entoure et les régit.

Ces hommes hébétés continueront-ils à tâtonner leur cheminement jusqu'à l'absurdité, jusqu'au naufrage, jusqu'à la disparition du monde autour d'eux, jusqu'à leur propre disparition... ?

Camille Boitel

DÉBUT DE SYNOPSIS // 1ÈRE VERSION // 21/01/10

1ère Partie (combler le vide)

- L'espace plateau est vide, éclairé d'un cyclo gris au lointain.

- Noir

- L'espace se rallume, et laisse apparaître des échafaudages au lointain en train de se construire.

- Sur un traitement vidéo accélérée : Apparitions - disparitions et circulations de silhouettes mettant en oeuvre un chantier de construction.

- Des lignes blanches projetées se tracent et s'effacent en temps réel, pré visualisant et simulant les différentes possibilités de construire les axes de circulation de la ville.

- des élastiques blancs apparaissent parmi les lignes projetées et deviennent peu à peu tangibles, objets d'appuis ou de manipulation.

- Les troubles optiques surgissent et inversent les perspectives (concave en convexe).

- Les espaces deviennent élastiques et contaminent le groupe dans une gestuelle interd-

pendante de ce à quoi ils opèrent (torsion, flexibilité, étirement, tremblements, rebond -à échos-).

- Puis des volumes rectangulaires apparaissent du côté jardin et commencent à créer des rues et axes de circulation empruntés immédiatement par les micro-groupes en accéléré. Les ombres des immeubles (projetées par le vidéoprojecteur) se déplacent de même à l'accélération.

- Tout se construisant à grande vitesse, l'environnement devient de plus en plus complexe à appréhender (vu la vitesse de changement de repères), demande sans cesse un nouveau conditionnement d'adaptation et crée en conséquence la peur des autres espaces vides et terrains de possibles qui répondent à cette nouvelle logique.

- En densifiant et complexifiant leur ville, l'espace finit par se resserrer et se refermer sur lui-même jusqu'à devenir une société close (une boîte aux perspectives déformables, ouverte sur une face côté public).

2ème Partie (sortir de l'illusion ou s'effacer)

- Le dernier à avoir construit le mur arrière de cette boîte, n'arrive plus à rentrer car la porte du lointain est trop petite (dû à l'accentuation trop prononcée de la perspective).

- Jeu à trouver autour des repères qui changent à chaque fois qu'un des interprètes a le dos tourné (un appui ou un repère disparaît).

- Jeu comique contre un des murs de côté (en lycra) : Un banc disparaît / L'un s'appuie contre le mur qui devient soudainement mou.

Tout le monde sort par une porte projetée sur le mur (ou juste une fente permet de passer), l'avant dernier se cogne, le dernier passe, l'avant dernier retente et se re-cogne, la porte disparaît et apparaît immédiatement ailleurs > course poursuite après cette porte qui circule (de manière rotative de jardin à cours pendant que d'autres re-rentrent et ressortent...)

- La boîte sursaute ou vibre, les interprètes aussi (en échos)

- Par une série d'accidents, les sujets deviennent magnétiques.

Le sol (recouvert de lycra) se mettra à leur coller aux pieds.

Les objets se mettent à poursuivre les acteurs magnétisés.

Les sujets ne voudront du coup plus s'approcher les uns des autres, au risque de s'électrocuter mutuellement ou d'être condamnés à rester aimantés entre eux.

- Petit à petit, ils s'adaptent à cette gravité qui leur permet de se déplacer sur des plans inversés ou verticaux. La boîte devient alors peu à peu une sorte de labyrinthe ou les portes et escaliers du plafond, sont autant empruntées que celles du sol ou des murs.

Les objets de construction passent entre les silhouettes dans une même relation bien que dans des gravités différentes.

- Les portes et fenêtres sorties des murs ou du sol deviennent supports d'acrobaties et jeux de manipulation sur des rapports d'échelles.

- Des perspectives apparentes re-surgissent petit à petit (sangles et élastiques blancs), laissant des repères de moins en moins stables et concrets...

- Les interprètes s'étant effacés petit à petit (par la projection du décor réel sur eux sans eux), ils finissent par disparaître complètement et laisser la place uniquement au décor.

- L'espace se déconstruit. Les 3 murs en lycra sont éventrés et disparaissent, il ne reste plus que les deux planchers suspendus ...

UNE ÉCRITURE ÉVOLUTIVE

C'est dans un long processus de création en aller-retour entre laboratoires de recherches sur le mouvement, résidences d'écriture, constructions scénographiques, réalisations de courts-métrages, improvisations, que se développe et se finalise l'écriture scénique.

Les procédés utilisés pour développer ce scénario s'appuient également sur des nouvelles conventions liées à l'imagerie virtuelle (défragmentation de l'image, zoom dans le plan, simulations 3D), ainsi que sur le détournement de conventions plus théâtrales : monde parallèle, huis clos, espace évolutif, labyrinthe spatio-temporel, principe de « mise en abîme »... Ces notions nous permettront d'immerger le public dans un espace déroutant sans cesse son point de vue.

D'OÙ PART LE MOUVEMENT ?

D'une histoire commune provenant de notre vie itinérante circassienne et d'une même volonté à s'affranchir de notre pratique initiale pour s'orienter vers l'écriture d'une nouvelle forme de langage chorégraphique, nous poussons le corps à de nouvelles limites quant à sa maîtrise au sol ou dans les airs. Les techniques gestuelles des interprètes se construisent à partir de la dramaturgie du spectacle qui elle-même s'en nourrit jusqu'à son écriture finale.

UN ATTACHEMENT À L'ESSENCE DU CIRQUE

Le cirque reste la matrice de nos projets.

Ce n'est pas la spécificité démonstrative, colorée ou festive qui nous y lie, mais bien plus simplement sa manière d'approcher le public, sa faculté à toucher universellement, son aptitude à briser les frontières, à dépasser les limites.

Car le cirque est multiple, se nourrit de toutes les disciplines artistiques pour mieux se révéler "art populaire" tout en restant inventif et exigeant.

Nourri par la danse acrobatique, l'exploration aérienne, la manipulation d'objets, nous développerons ces techniques sur des matériaux tels que : des échafaudages, sangles rebondissantes, escaliers, échelles, sols glissants, treillis métalliques, plaques de bois et de plexiglas, murs d'escalades recouverts de lycra, aimants, cordes, élastiques...)

Le vocabulaire utilisé est ludique dans sa forme. En redonnant une certaine légèreté à la dramaturgie, ainsi re-densifié celui-ci touche au plus direct...

LA DÉMARCHE ARTISTIQUE DE LA COMPAGNIE

Le fond, le sens et la forme

Pour bouleverser, toucher profondément, la Cie *Les Choses de Rien* souhaite emmener ses spectateurs vers une évasion, une réflexion, un retour aux sources. C'est l'ambition d'offrir à chacun un élan de reconstruction, de remise en question...

Ainsi naît un univers fort qui ne tient qu'à un fil, une forme intime où chaque spectateur est convié à la réalité éphémère de la représentation ; placé en position d'acteur de sa propre lecture, il peut ainsi créer sa vision personnelle de ce qui ne lui est que suggéré.

Alors, dans la générosité, l'émotion, peut se révéler toute la fragilité poétique de l'instant.

DISPOSITIF INTERACTIF

La vidéo-projection reposera essentiellement sur une technique de « mapping » interactif appliquée sur la scénographie en mouvement, en projetant en anamorphose des textures ainsi que des nuances d'ombre et de lumière sur les supports déformables.

Nous utiliserons un logiciel interactif (Max MSP) dont les capacités seront gérées comme matrice de traitement des données du plateau. Les capteurs disposés sur les décors développeront une corrélation immédiate entre le virtuel et le vivant.

Ce protocole permet une souplesse dans la partition physique des interprètes vis à vis de la technique qui l'accompagne. Cette gestion des projections possédant sa part d'autonomie, permettra de simuler des espaces évolutifs qui conduiront le spectateur à changer son angle de vision sur les architectures évoquées, tantôt comme immiscées au centre de l'espace, tantôt en vues plongeantes face à un plan inversé, comme surplombant du haut d'une tour l'action qu'il lui est donné à voir.

La création sonore sera elle aussi augmentée par cet outil interactif.

Les informations spatiales captées seront utilisées par la régie technique en vue de filtrer, densifier et spatialiser la composition musicale avec un dispositif multi-phonique.

Cette interactivité permettra de nourrir une écoute amplifiée entre nos différents langages artistiques.

Une expérience d'écoute et de connexion entre les ingrédients scéniques qui s'y mêlent... Un champ de rencontre ou l'art questionne la technologie en y faisant l'expérience du dedans.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

• **Boris GIBÉ, concepteur du projet - acteur de cirque - danseur**

Immergé dès son plus jeune âge dans le monde du cirque et de l'itinérance, Boris connaît ses premières expériences professionnelles à l'âge de douze ans. Cofondateur de la Cie *Zampanos* en 1996, il tourne quatre créations qui sillonnent les villages de France et 14 pays d'Afrique en 2003. Il a confirmé depuis le choix d'une vie itinérante. Viennent les rencontres, les échanges avec d'autres compagnies qui le mènent à jouer avec : le Cirque *Médrano*, la Cie *Cahin Caha*, la Cie *DCA* (Philippe Decouflé), La Cie *Ezec Le Floc'h*, *Clowns sans Frontières*, Néry, *les Ogres de Barback*, *le Cirque Electrique*, *le Cirque Pocheros*, La Cie *Christophe Haleb - La Zouze*, la Cie *Les Cambrioleurs - Julie Bérés*, Kitsou Dubois...

Début 2004, Boris fonde la Cie *Les Choses de Rien* ou il crée *Le Phare qui reçoit la bourse Beaumarchais-SACD et le prix Jeunes Talents Cirque 2004*. Il crée ensuite *Installation Tripode* et *Bull*, spectacles actuellement en tournées.

• **Camille BOITEL, metteur en scène**

Camille construit des spectacles autour de situations toujours plus ou moins catastrophiques impliquant toutes sortes d'outils scéniques : acrobatie, pantomime, voix, digressions comiques, manipulation d'objets, machinerie, et dispositifs lumières liée à la matière. Il mène une exploration des rythmes et des défaillances (erreur, accident, débordement). Toutes les figures qu'il développe sont en déséquilibre.

Acrobate, danseur et musicien, Il commence à faire des spectacles de rue à douze ans, puis rencontre Annie Fratellini qui lui offre la gratuité de son école. Depuis 1997, il participe à la création de la Symphonie du Hanneton de James Thierrée et joue jusqu'en 2001 à travers le monde (Suède, Italie, France, Syrie...). Il co-crée également La Polka dans l'opéra La Chauve Souris mis en scène par Coline Serreau et les séquences visuelles du Carnaval des Animaux mis en scène par J.P. Scarpita avec Gérard Depardieu et les soeurs Labèque.

Puis Il écrit son premier spectacle "L'homme de Hus" en 2003, puis à nouveau un premier spectacle "l'immédiat" en 2008, qui tourne actuellement en France et à l'étranger.

• **Antoine VILLERET, créateur sonore, concepteur du dispositif interactif**

Parallèlement à son cursus musical au CNR de Chalon-sur-Saône (composition électroacoustique et trombone), il s'intéresse aux techniques du son et entre à l'ENS Louis Lumière en 2006. Depuis 2005, il intervient sur des projets mêlant art et technologie en se spécialisant dans la programmation d'application temps réel. En collaboration avec Thierry Coduys, il réalise notamment un séquenceur de spatialisation pour la sculpture *Singing Cloud* de Shilpa Gupta au Laboratoire ainsi que les traitements en temps réel pour l'opéra *To be sung* de Pascal Dusapin. Il entre en 2009 à l'ENSADLab - cycle supérieur de recherche, création et innovation de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs - et rejoint l'équipe DRii (Dispositif Relationnels et Installations Interactives) au sein de laquelle il poursuit ses développements autour de la captation du geste de la performance. Il intègre depuis 2007 la Cie *Les Choses de*

Rien et assure entre autre la régie technique de Bull (informatisation et automatisation de la régie, pilotage des robots...).

• **Annie LEURIDAN, créatrice lumière**

Annie leuridan vit dans le Nord de la France. Elle est scénographe-lumière, paysagiste, militante, coauteure de documentaires, assistante de réalisation. Elle crée la lumière de spectacles, de dispositifs plastiques et d'expositions : Son parcours suit les chemins de l'opéra et du théâtre contemporain quand ils visitent différentes formes scéniques – du rapport bi-frontal aux petites formes itinérantes.

Aujourd'hui, elle se consacre principalement à la lumière de danse (Mylène Benoit, Nathalie Baldo, Cyril Viallon, Amélia Estevez avec qui elle co-signe *Fôret/Selva*) eu égard aux traitements des espaces, volumes, couleurs et rythmes en tant qu'éléments de la narration. La rencontre avec des plasticiens (Isabelle Bonté, Marie-Julie Bourgeois, Mathieu Bouvier, Hervé Lesieur, Laurent Pernot) la conduit à traiter la lumière en tant que matière même de l'oeuvre. Elle travaille la lumière d'expositions initiées par un collectif de Poètes Urbains – Les Saprophytes, qui ont pour objet la création d'utopie urbaine.

Depuis 2004, son travail s'accompagne d'une remise en cause des outils qui conditionnent la forme et l'écriture de la lumière. Cette recherche s'appuie sur les techniques actuelles (capture de mouvement, images animées, utilisation d'ordinateur personnel et de logiciel libre) pour les croiser à des outils plus traditionnels tel jeu d'orgue et projecteurs de scène. Cela lui permet d'en re-visiter l'usage. Elle intervient à L'École des Arts Décoratifs dans le cadre du dispositif Ensad-Lab (DRII) sur la lumière interactive dans les dispositifs plastiques.

• **Camille BAUDELAIRE, créatrice vidéo**

Depuis le projet *Form in progress* développé en 2007 avec Jérémie Harper à l'*ESAA Duperré*, ses recherches se portent sur les processus de créations de l'image et à leur écriture dans l'espace. Inspirée par l'étude du graphisme, elle joue la confusion entre les différentes formes d'expression issues du design. "Form in progress" se voit ainsi présenté à Pecha-Kucha vol 2 en 2007, puis à la Biennale internationale de Saint-Étienne en 2008. Parallèlement à ses collaborations professionnelles avec des designers (Alstom), architectes (Edouard François) et des artistes programmeurs, elle mène le cursus de l'ENSADlab (dans la section Image Temps Réel). Cherchant toujours à confronter normes, esthétiques et culture du graphisme à d'autres champs d'applications et aux nouvelles technologies, elle s'initie à la vidéo, à la programmation et à la 3D. De ses diverses associations naissent des projets d'écritures de la vidéo en temps réel, en relation avec la musique (Laurent Garnier). Depuis la réalisation en équipe du triptyque interactif *Corpus Motion* sélectionné *aux Bains Numériques* en 2010, elle alimente maintenant son étude du design, allant de la conception à l'enseignement (Université Paris 8), ainsi qu'aux workshops menés par le biais des résidences internationales *Feldstärke* 2010 avec *le 104* à Paris.

• **Cyrille HENRY, programmeur informatique - vidéo temps réel**

Artiste et développeur pluridisciplinaire, Cyrille Henry évolue au croisement entre l'art, l'informatique et la recherche scientifique. Son travail associe l'utilisation de capteurs, l'analyse gestuelle, la modélisation physique, la génération d'images ainsi que la synthèse sonore et visuelle en temps réel. Il a notamment travaillé comme responsable du département *hardware* pendant quatre années avec *La Kitchen* (2001-2005) afin de créer des interfaces de capture et d'accompagner leurs utilisations dans un contexte artistique (spectacle vivant, installation interactive, musique contemporaine). Il devient en 2000 l'un des membres fondateurs du projet *chdh* de performances audio-visuelles. Ses travaux ont fait l'objet de plusieurs expositions en France et à l'étranger et de diverses publications artistiques et scientifiques. Il distribue également les logiciels libres qu'il réalise. Depuis 2006, en tant que développeur indépendant, il collabore avec des compagnies de danse et d'autres artistes pour la réalisation d'installations et de dispositifs scéniques interactifs. Il intervient également, depuis 2002, dans le cadre de workshops, formations ou cours académiques pour plusieurs établissements d'enseignement et de recherche.

• **Florinda DONGA, créatrice textile - costumière**

Est costumière. Fille de couturière, formée à l'académie Vauclair et au Greta des Arts Appliqués, titulaire du Diplôme des Métiers d'Art de costumier-réalisateur, voilà plus de 10

ans qu'elle œuvre pour le spectacle vivant. Théâtre, opéra, cirque, danse, disciplines où les corps suent, et se débattent, réclamant toute l'attention, la bienveillance et le savoir-faire de la costumière. Dans cet esprit, elle crée pour des compagnies indépendantes (*Bull* et *Le Phare* avec la Cie *Les Choses de Rien*, *Lisa* en collaboration avec Charlotte Pareja - Cie *Arcosm* - Camille Rocailleux et Thomas Guerry, chorégraphie musicale) ; ou réalise les costumes de créateurs tel que Charlotte Villermet pour *L'illusion Comique* et *La Guerre n'a pas un visage de femme*, ainsi que des objets uniques pour le musée de la toile de Jouy ; Christine Rabot-Pinson pour trois opéras de Monteverdi, pour *Carmen* à l'Opéra Comique, Alain Lagarde à l'Opéra Garnier, Dominique Borg et Edith Vesperini à l'atelier de Stéphan Rollot, Mantille et Sombbrero...

• **Bertrand DUVAL, directeur technique - régisseur plateau**

Ses premiers pas dans le théâtre de rue, l'art plastique le conduisent au Centre National des Arts du Cirque de 1986 à 1990. Il sera porteur, acteur, cycliste dramatique. Il crée *le Trièdre*, structure aérienne.

Il collabore avec Zingaro puis Decouflé pour les J.O. d'Albertville. Cofondateur du Cirque O en 1991, il mène cette aventure collective jusqu'au Chili en 1993. Bertrand rejoint ensuite en 1995, la compagnie Pocheros avec qui il crée les spectacles *Cirque d'image*, *La maison autre*, *Circoba*, *Entre chien et loup*, *Le territoire des autres*, *Merci Mr C*. Ces tournées le conduisent jusqu'en Australie et au Cambodge. Il assure depuis la co-direction artistique de la Cie. Pocheros. En 2007, il intègre la Cie *Les choses de Rien* en tant qu'acteur de cirque, machiniste aérien et régisseur technique.

• **Mathieu DELANGLE, constructeur - régisseur plateau**

• **Eric LECOMTE, acrobate aérien - danseur**

Il est initié aux arts de la piste au Cirque du docteur Paradi avec lequel il vit ses premières expériences d'interprète dans *hop ma non troppo* puis *Le baiser de l'auguste*, de 1993 à 1997. Grand amateur d'escalade, attiré par la danse et l'acrobatie aériennes, il crée et développe auprès des compagnies Olivier Farge, Ex Nihilo et Retouramont, des techniques de danse aérienne, danse volige, danse escalade.

De ces techniques, il élabore un langage corporel et chorégraphique qui lui est propre. En 1998, il rejoint la compagnie Cahin-Caha et co-signe l'écriture collective des spectacles *ChienCrU*, puis *Grimm* en 2003.

En 2004, souhaitant approfondir sa démarche artistique personnelle, il crée la Compagnie 9.81 et son premier spectacle, *9.81*. Puis suivront *Pirouette*, *Suspend's avec Odile Gheysens*, *Sogloss*, *COLÉOMUR*. Depuis 2005 il est associé à Odile Gheysens, fondatrice de In-SENSO. Ensemble ils créent des pièces chorégraphiques de haute voltige, qu'ils présentent sur des façades d'immeubles, des monuments historiques, des éoliennes, en milieux naturels...

• **Florent BLONDEAU, acrobate - équilibriste sur fil**

Il découvre le cirque lors d'un stage d'été dans son village à l'âge de 9 ans; Il en fera son loisir. A 17 ans, il part faire son "petit tour de France" des écoles de cirque, Chambéry, Châtelleraut, Paris, Chalons, où il se spécialise dans la discipline du fil de fer.

Il intervient ponctuellement dans différentes écoles (Le Lido, l'ESAC, le CNAC), en tant qu'intervenant en fil, et participe au jury des baccalauréats option cirque de Châtelleraut.

En 2005, il est interprète dans *Kilo*, spectacle de la 16ème promotion du CNAC; Ensuite, il travaille avec la compagnie *Les hommes penchés*, pour la création de *Human*, écrit par Christophe Huysman, puis il rejoint la compagnie *Les colporteurs* pour les spectacles *Le fil sous la neige* et *Les étoiles*. Il tourne également dans un film publicitaire, *Red Wire*, réalisé par Tom Carty.

• **Xavier KIM, acrobate - danseur**

Une réflexion tardive mais suffisante, lui révèle que le judo n'est peut-être pas la meilleure voie vers la souplesse. Il s'inscrit alors en Sorbonne pour y étudier la philosophie. Il voit son premier spectacle de bonne facture à 20 ans, et c'est le déclic! Xavier investit alors en 1997 avec le collectif La Muse Gueule un lieu de travail, de rencontres et d'expérimentation pendant trois ans à Montreuil. C'est dans ce champ d'expérience qu'il se frotte timidement au clown avec Eric Blouet (aussi comédien de la cie Kumulus), et se jette à corps enthousiaste dans l'acrobatie avec Lin Yun Biau et Liu Wei Wei (artistes issus de l'Opéra et du Cirque de Pékin). Et dans la danse, avec le chorégraphe Jean-Christophe Bleton, auprès de qui il débute un parcours d'interprète

dans *Oukiva* (2000). Il poursuit alors l'aventure avec Lin Yuan Shang (*Petites Formes Chorégraphiques Itinérantes* - 2002), Kitsou Dubois (*Analogies* - 2004 ; spectacle issu de recherches chorégraphiques menées en apesanteur), Lionel Hoche (*Pan!* - 2008). Et aujourd'hui avec le metteur en scène Thomas Ferrand (*Et les vivants ne mourront pas* – 2009). En parallèle, il mène ses propres aventures scéniques avec *A.K.Y.S. Projecte (#0.0* - 2003 ; *100% Croissance* - 2007 ; *Choi(s)X* - 2010).

• **Anna CALSINA, danseuse**

Toute petite, elle arpente les cours de danse classique, flamenco, claquettes, théâtre, jazz, danse traditionnelle. A 18 ans, elle étudie la danse contemporaine à "l'Institut del Teatre" de Barcelone et commence une formation aux Beaux Arts. Très vite, elle danse sur les pièces de Roberto Olivàn, Thierry Hochstätter, Lisi Estaras, Bruno Caverna et les Ballets C de la B. Parallèlement, elle s'engage dans des projets plus personnels : Teeming Pop (group laboratoire de Peeping Tom), Tupperware Project (combo de danse, cirque, tango, théâtre). À travers ce parcours, elle fait des rencontres dans le monde du cirque qui la mènent à associer les recherches de danse contemporaine aux techniques plus circassiennes. Dans ce cadre, elle participe à plusieurs projets au Brésil, en Argentine et en Espagne.