

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Cinématique

Cie Adrien M

Adrien Mondot



Dossier réalisé par **Viviane Sanchez**, Professeur-relais du jumelage,
Magalie Crouzet, chargée du secteur éducatif de l'Hexagone Scène nationale de Meylan
04 76 90 94 24 - service-educatif@theatre-hexagone.eu et Nathalie Soulier pour la mise en page.



PRÉAMBULE

« Swap !

Une onomatopée joyeuse, une invitation à la rêverie, au jeu. La 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.

De nos imaginaires laissés en jachère par le poids des quotidiens peuvent finalement naître de surprenantes promenades digitales et bucoliques. »

Adrien Mondot



SOMMAIRE

I. Présentation Adrien Mondot

II. Présentation de la Cie

III. Entretien d'Adrien Mondot extrait de la revue Mouvement

IV. Evolution à travers ses spectacles

1 - *Convergence 1.0*

2 - *reTime*

3 - *Fausses notes et chutes de balles*

4 - *Cinématique*

5 - *Les labos*

V. Le jonglage

1 - L'origine du jonglage : quelques définitions

2 - Les différentes notations du langage jonglé

3 - Le corps et ses principaux points de jonglage

4 - Les gestes de la main

5 - Les différentes actions

VI. Pistes pédagogiques

I. ADRIEN MONDOT

Adrien Mondot : artiste atypique
Adrien Mondot : circassien, informaticien, danseur et directeur artistique de la Cie Adrien M.

Né en 1979 à Grenoble, fondateur de la Cie éponyme, Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire : dont le travail, au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique, renouvelle de manière singulière les écritures circassienne et numérique. Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant 3 ans à l'institut national de recherche en informatique et automatique (INRIA) où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Lauréat du concours « Jeunes Talents Cirque en 2004 » avec *Convergence 1.0*, il multiplie depuis les collaborations et a participé au dernier spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, crée cet été à Avignon. La Cie Adrien M. a remporté en 2009 le Grand Prix du Centre des arts d'Enghien-les-Bains pour son projet de création *Cinématique*. Elle est associée à l'Hexagone Scène nationale pour les années 2009 à 2011.

Jongleur autodidacte, Adrien Mondot perçoit le mouvement comme générateur d'émotion. Sa démarche artistique s'articule autour de deux axes : les techniques de jonglage et le développement informatique pour la création artistique.

Mettant à profit sa formation scientifique, il a mis au point un logiciel novateur - eMotion -, un outil de création d'objets virtuels destiné aux spectacles et installations, pour chorégrapier du texte et des balles. (téléchargeable gratuitement à partir de son site)



II. PRÉSENTATION DE LA COMPAGNIE

Créée en 2004, la compagnie Adrien M s'est donnée comme axes de recherche l'art du mouvement, autour du jonglage, et l'art numérique, comme outil pour explorer les imaginaires. Issues de ces travaux, deux pièces ont vu le jour :

- *Convergence 1.0* en 2005, 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* devient alors le manifeste de la démarche pluridisciplinaire de la compagnie.

- *ReTime* en 2006 est la première d'une série de pièces courtes qui visent à explorer des nouvelles matières visuelles. Ce travail préfigure les outils des futures créations et permettra leur mise à disposition pour d'autres compagnies.

Elles sont venues compléter un certain regard sur le jonglage, amorcé en 2003 avec *Fausse Notes et Chutes de Balles*, courte pièce improvisée musicale jonglée. Depuis l'année 2008, la compagnie a lancé un cycle de périodes de recherche, appelées laboratoires. Partant de la dichotomie scientifique qui qualifie la recherche d'appliquée ou de fondamentale, elle souhaite ici reprendre les enjeux de cette dernière. C'est-à-dire se donner un temps et les moyens d'expérimenter sans finalité déterminée au moment des travaux. (détails dans la présentation des spectacles)

Après 3 saisons passées au Manège de Reims, la compagnie entame un nouveau parcours croisé entre 2009 et 2011 avec l'Hexagone, Scène nationale de Meylan, lieu qui l'accueille pour une résidence de trois ans. Au croisement des arts du cirque et des arts numériques, la recherche d'Adrien Mondot se situe aussi en lien avec l'atelier « Arts-sciences » développé par la structure culturelle et le CEA.

III. ENTRETIEN AVEC ADRIEN MONDOT

Mouvement - Octobre/Décembre 2009

Eloge de la chute

Jongleur autodidacte, **Adrien Mondot** perçoit le mouvement comme générateur d'émotion. Mettant à profit sa formation scientifique, il a développé eMotion, outil de création d'objets virtuels destiné aux spectacles et installations.

Né en 1979 à Grenoble, fondateur de la compagnie éponyme, Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire dont le travail, au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique, renouvelle de manière singulière les écritures circassienne et numérique. Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant trois ans à l'Institut national de recherche en informatique et automatique (Inria), où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Lauréat du concours Jeunes Talents Cirque en 2004 avec *Convergence 1.0* – pièce qui déjoue les règles de l'apesanteur et du temps –, il multiplie depuis les collaborations et a participé au dernier spectacle de Wajdi Mouawad, *Clefs*, créé cet été à Avignon. La compagnie Adrien M. a remporté en 2009 le Grand Prix du Centre des arts d'Enghien-les-Bains pour son projet de création *Cinématique de la chute*. Elle est associée à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan pour les années 2009 à 2011.

Vous pratiquez le jonglage depuis près de dix ans : quel est votre rapport à cette matière ?

« J'ai appris à jongler à l'Université, où je suivais un cursus de mathématiques et d'informatique. Pendant ces années, le jonglage était un exutoire, une manière d'exister alors que les perspectives sociales de mes études n'étaient guère réjouissantes. Rapidement il m'est apparu que le mouvement des choses m'émouvait, et je me suis plongé dans l'exploration des qualités possibles de ce mouvement. L'utilisation de balles silicones blanches est très importante pour moi. Il s'agit de la forme jonglable la plus épurée : c'est l'objet le plus simple qui soit. Il ne véhicule pas de symbolique ou de sémantique autre que son déplacement, à l'inverse de la massue et du diabolo, qui sont à l'origine des outils guerriers et ont des formes complexes. Ainsi cette simplicité ne masque pas le mouvement,

Vous avez donc appris le jonglage et le jonglage contact en autodidacte ?

« Oui, en opposition avec ma formation scientifique pure et dure, j'ai vite refusé toute formalisation de la pratique du jonglage, préférant l'intuition et l'énergie à une pédagogie qui me semblait superflue. Le jonglage est aussi une discipline où il est aisé de sentir sa progression seul : ramasser les balles au sol est déjà une étape de l'apprentissage. On se rend vite compte si l'on a réussi ou raté. Rapidement je me suis intéressé au jonglage contact, une discipline où l'on ne lance pas la balle en l'air. Celle-ci reste toujours en contact avec le corps. Mais plus que la technicité extrême de ce travail, c'était la fluidité du mouvement qui m'intéressait. Une part de cette auto-formation vient de la rue : entre 2001 et 2002 avec l'accordéoniste Pablo Popail nous avons beaucoup joué sauvagement dans les off de off des festivals,

et surtout au quotidien dans notre ville.

De petites improvisations jonglées et musicales que l'on a appelées *Fausse notes et chutes de balles*, minimalistes, sans costume ni mise en scène. On ne jouait pas des personnages. Nous étions nous-mêmes – lui un accordéoniste halluciné, moi un jongleur un peu fou – dans une écoute mutuelle en allant à l'essentiel de la musique et du jonglage. Les artifices de représentations nous intéressaient peu, nous voulions surtout mettre en avant la matière.

J'ai vite refusé toute formalisation de la pratique de jonglage, préférant l'intuition et l'énergie.

En France, le jonglage contemporain, qui a gagné son autonomie par rapport aux autres arts du cirque vers 1990, semble foisonnant...

« Oui, après un véritable âge d'or de la technique, où surenchère et accumulation de prouesses étaient le seul principe esthétique, le poids écrasant des grandes figures du passé – Enrico Rastelli, Francis Brunn – a imposé une remise en question de la discipline. C'est arrivé avec Jérôme Thomas et Michael Moschen, qui, en ouvrant la porte des théâtres avec l'écriture de formes longues, ont permis l'éclosion du jonglage contemporain. Depuis, la scène "jonglistique" est vraiment très dynamique. A l'image de la danse dans les années 1980, nous assistons à une explosion esthétique : des expériences qui mêlent

jonglage et musicalité, jonglage et danse, jonglage buté, jonglage et informatique. Mais ce qui est commun à tous, c'est le questionnement de la matière : qu'est-ce que le jonglage ? Une démarche propre à toutes les disciplines quand elles font leur révolution contemporaine. Trouver le noyau essentiel qui fonde un rapport à une matière artistique. C'est mon point de départ dans *Convergence* : qu'est-ce qui reste du jonglage quand on enlève les balles ?

Comment vous situez-vous dans ces multiples recherches ?

« Je souhaite questionner la relation entre un corps et un ou des objets. Dans cette optique, que les objets soient réels ou virtuels a peu d'importance. Ce qui m'importe, c'est plutôt de savoir comment déployer un flux d'émotions à partir de cette relation. La technique du jonglage, si elle m'a obsédé pendant plusieurs années, m'écoeure désormais. Je n'ai plus envie de travailler toujours plus la technique, à l'image du capitalisme où il faut toujours faire plus. Je ne me sens pas la force et l'énergie de suivre systématiquement le train qu'imposent la communauté et le foisonnement de ressources vidéo disponibles de nos jours. La technique avance très vite et c'est angoissant. Mon jonglage a relativement peu évolué depuis quatre ans et c'est un reproche que j'entends de la part de mes pairs. Ils ont du mal à entendre que je puisse délaisser le jonglage pour penser davantage à ce qu'il peut dire. Je suis rentré dans une relation d'amour-haine avec le jonglage : un moyen d'être et d'exister, mais aussi une prison qui oblige à travailler la pratique un certain nombre d'heures par jour. Et finalement, c'est ici que l'informatique et les arts numériques semblent ouvrir sur de nouveaux espaces.

Vous avez justement mis vos compétences informatiques au service de la création artistique en développant depuis trois ans un logiciel dédié au spectacle vivant et aux installations plastiques, pour chorégrapheur du texte, des balles et tout autre objet virtuel : eMotion. Pourquoi ce nom ?

« eMotion signifie *electronic motion* ("mouvement électronique"), mais aussi, bien sûr, émotion, "mouvement de la sensibilité provoqué par une impression esthétique". Jusqu'à présent, ces deux notions étaient



Cinématique de la chute, par Adrien Mondot et Akiko Kajihara, dans le cadre des Bains Numériques. Photo : Apathe Pouponey / Fedephoto.



pour le moins antinomiques : les mouvements électroniques que nous pouvons voir au quotidien (télévision) étant, la plupart du temps, complètement artificiels et dépourvus de toute sensibilité naturelle. Je pars de l'axiome que le mouvement est un vecteur d'émotion. Pour un logiciel, considérer cet axiome implique de fournir des outils d'édition suffisamment précis et expressifs : il ne s'agit pas uniquement de dire qu'un objet se déplace de tel endroit à tel autre, mais comment il effectue ce déplacement. Il est donc important d'introduire une notion de "qualité" de mouvement, de la même manière qu'en danse on parle de "qualité" d'un geste pour décrire s'il est lent, tremblant, rapide,

dur, mou, dur, doux, souple, tendu, bref quelle énergie l'anime. Pour réaliser ce système, j'ai choisi de me baser sur une modélisation mathématique des lois de la nature – on appelle ça un modèle physique. Depuis que nous avons ouvert les yeux, nos sens sont intimement habitués à lire le mouvement des corps quels qu'ils soient. Or, dans le monde réel, tous les corps sont soumis à un ensemble de lois – gravitation, conservation de l'énergie, frottements... Il est donc logique d'utiliser ce même ensemble de règles pour les appliquer à des objets virtuels. C'est même impératif pour que l'objet porte une certaine sensibilité dans son mouvement. Pour aller un peu plus loin, si l'on considère que les mathématiques,

la physique et l'ensemble des sciences sont des outils/langages développés à l'origine pour décrire notre monde, débarrassés de l'ambiguïté et du manque de précision des langues naturelles, il est séduisant de se dire que l'on peut s'en servir, en inversant le processus pour décrire d'autres mondes, des mondes artistiques... L'informatique étant le maillon qui permet de rendre cette conception appréhendable sur un plateau.

Comment avez-vous commencé ce projet ?
« A l'invitation de la chorégraphe Stéphanie Aubin, qui souhaitait pouvoir danser avec du texte pour sa pièce *Légendes*. Aucun des programmes existant ne répondait à mes exigences artistiques. Depuis, le logiciel s'est enrichi au gré des propositions de collaborations diverses et de mes recherches personnelles. Sa finalité aujourd'hui est de permettre l'écriture de relations entre des informations issues du monde sensible et des objets virtuels, tout en respectant les contraintes de production du spectacle vivant. Et ce, d'un point de vue économique, mais aussi humain : il ne faut jamais perdre de vue que, sur un plateau, c'est le vivant qui prime, et pas la surenchère technologique. Il me semble très important que la communauté artistique se dote d'une vaste palette d'outils adaptés à ses pratiques, dont la variété est infinie. Or, il n'existe que très peu de logiciels (essentiellement Max/MSP et son pendant libre, Pure-Data), faute de rentabilité du marché et de personnes compétentes intéressées.

Ce logiciel est en accès libre sur votre site, alors que vous avez passé beaucoup de temps pour le développer. Pourquoi n'avoir pas déposé un brevet ?

« Ce n'est pas vraiment une posture romantique. Pour moi, il s'agit d'un outil d'expérimentation et de recherche. L'écriture de relations entre du vivant et des objets virtuels est un domaine à défricher. Et plus on sera nombreux à chercher, plus vite la discipline avancera. Je suis parti du constat que je n'avais pas d'outil pour faire ce que je souhaitais, donc je l'ai développé. De manière inverse, s'il avait existé, j'aurais bien voulu m'en servir sans avoir à réinventer la roue. De plus, à mon sens, cet outil ne produit pas une esthétique précise : on reste libre de l'utiliser comme on veut et j'espère qu'il y a

une infinité de moyens de s'en servir. Mais s'il semble un peu utilisé, je doute de pouvoir continuer à le distribuer encore longtemps gratuitement : si l'envie était de mutualiser les outils de création, là je mutualise surtout mon temps de travail, et ce n'est tout simplement pas viable sur du long terme.

Je prends la chute comme non pas la fin, mais le début de quelque chose. C'est une méthode de recherche.

eMotion est utilisé dans *Ciels*, spectacle de Wajdi Mouawad présenté cet été à Avignon. Comment avez-vous travaillé sur ce projet ?
« J'ai le sentiment qu'eMotion peut être un formidable outil pour convoquer un imaginaire sur scène. Dans ce travail, il s'agit essentiellement de petites virgules poétiques et abstraites au sein du récit, jouant sur la matière du texte, les caractères, et leurs rapports au poids. C'est une chorégraphie de lettres qui se déploie sur une scène.

Votre nouveau spectacle, en germe depuis ce printemps, creuse le thème de la chute. Un thème qui, de prime abord, peut sembler paradoxal pour un jongleur...

« Vécue à l'origine comme le drame du jonglage, la chute, l'accident, l'erreur restent, 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. Il a été traité de nombreuses manières par les jongleurs.

Ce thème est présent dès vos premiers spectacles. Comment l'explorez-vous ?

« *Convergence 1.0* présente une chute artificielle par contre-pied à la chute naturelle de *Fausse notes et chutes de balles*. Les chutes sont calculées par l'ordinateur. Dans *reTime*, j'ai voulu aller explorer la chute au microscope,

avec des caméras très rapides permettant de dilater le temps. Mais pour des raisons techniques, l'intention est devenue "prendre le temps comme une matière physique et jongler avec". Délissant l'instant de la chute, je reviens donc à la charge !

De quelle manière ?

« Je perçois parfois la chute comme un instant proche du Big Bang : absurde mais violente, d'une densité infinie qui marquera la rupture ; après ne sera plus jamais comme avant. Sur scène, la chute seule peut n'être qu'une mauvaise piqure 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.

Mais vous envisagez aussi la chute comme le début d'un envol...

« Oui, j'imagine les possibilités comme un nouveau point de départ. Alors que quelqu'un comme Jérôme Thomas réintroduit de l'ordre dans ce qui pouvait sembler chaotique, je pars du chaos comme principe et départ de matière. Je prends la chute comme non pas la fin, mais le début de quelque chose, et regarde ce qui se passe lorsqu'on renverse ces règles. C'est une méthode de recherche. La chute est un matériau de base, une source d'inspiration fertile. Ce ne sera pas un traité autour de la chute, plutôt des haïkus visuels sur ce qu'elle inspire. »

Propos recueillis par Christiane Dampne

Ciels, de et par Wajdi Mouawad (avec le logiciel eMotion), en tournée cette saison.

Cinématique de la chute, d'Adrien Mondot, sera créé en janvier 2010 à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan.

Site Internet : www.adrienmondot.net

Traces des laboratoires : www.adrienmondot.net/labo3

Vidéos sur l'utilisation du logiciel eMotion : www.vimeo.com/3528787

IV. Evolution à travers ses spectacles

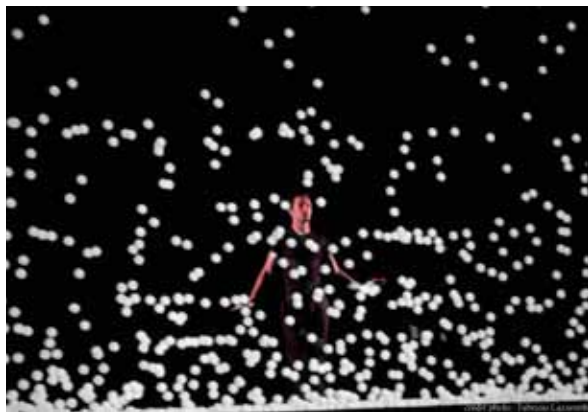
1 - Convergence 1.0

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.

Ce projet propose d'aller au fond du jonglage, détournant les règles les plus strictes de l'espace, de la gravité et du temps.

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.



2 - reTime

Poursuivant les recherches initiées dans *Convergence 1.0* sur les difficultés du jonglage, *reTime* aborde un autre champ de cette exploration : **le temps**.

reTime joue avec le temps et l'espace comme le jongleur avec la gravité.

Le temps que l'on perçoit nous est propre : chacun vit et subit l'écoulement de sa temporalité, influencé par de nombreux facteurs autant intérieurs qu'extérieurs.

Cette observation est d'autant plus perceptible lors d'un spectacle puisque le public a une autre vision de ce que vit "l'acteur", il ne perçoit pas la temporalité de celui qui agit. Aussi *reTime* propose un dispositif qui joue de cette perception du temps.

Faire ressentir l'incroyable dilatation des secondes lorsque l'imprévu survient, suspendre les instants choisis, retrouver ce présent qui file inexorablement ou revenir sur l'infime erreur...sont autant de sensations qui prennent un sens si particulier lorsqu'elles sont confrontées au jonglage.



3 - Fausses notes & chutes de balles

Petites improvisations musicales jonglées en tous lieux. Un accordéoniste, un jongleur; des balles, des notes... Dans ces petites formes, c'est la **matière** qui est le point central du travail et non les artifices de représentation.

Peu de choses finalement sont nécessaires pour susciter les rêves. Les deux artistes mis à nu, mis à mal, flottent sur le fil du rasoir, parfois à deux doigts de la fausse note, voire de la chute de balle. Si ce n'est pire.... Mais la recherche d'un instant magique, la Minute Bleue, où tout s'enchaîne dans un vertige hypnotique est au prix de cette prise de risque.

CRÉATION 2009

4 - Cinématique

Sa quatrième création *Cinématique* germe depuis le printemps dernier au sein de laboratoires avec des artistes de différentes disciplines, ponctués d'ouvertures publiques qui permettent d'assister à leur recherche fondamentale indisciplinée.

Pour cette création, Adrien Mondot est en résidence à l'Hexagone Scène nationale de Meylan jusqu'en 2011. Cette résidence s'inscrit dans une politique d'aide à la création, l'une des missions de l'Hexagone. Elle nécessite des moyens financiers, techniques et administratifs pour permettre à des artistes de travailler dans de bonnes conditions et avec davantage de sérénité.

Au croisement des arts du cirque et des arts numériques, la recherche d'Adrien Mondot se situe en lien avec l'atelier «arts-sciences» développé par la structure culturelle et le CEA-Grenoble.

Écriture : il s'agit d'une écriture scénographique visant à explorer le mouvement comme vecteur d'émotions. Une recherche de l'abstrait plus qu'une écriture narrative. Adrien Mondot ne veut pas imposer une trame narrative pour laisser la place à l'imaginaire du spectateur. Il revendique une écriture du sensible, nécessaire à son équilibre, et qui lui permet de chercher un cheminement. Il parle d'écriture macroscopique ou écriture de principe. Son travail est basé sur un principe d'interaction. La danseuse et les musiciens sont libres de faire leurs interprétations mais ils ont des « points de rendez-vous. »

Musique : Adrien Mondot parle de paysage sonore. Ce sont essentiellement des musiques électroniques créées pour ce spectacle. A la base, il s'agissait d'improvisations qui se sont inscrites progressivement dans le travail.

Conception sonore et régie : **Christophe Sartori**, qui avait également créé les musiques de *Convergences 1.0*.

Composition musicale : Laurent Buisson, musicien grenoblois qu'Adrien Mondot avait invité sur le plateau de l'Hexagone pour le Labo #4.

Création lumières : **Elsa Revol** (a travaillé aux lumières du théâtre du soleil.)

Régie lumière : **Jérémy Chartier**

Le jonglage : Nous retrouverons bien sûr Adrien Mondot au jonglage bien qu'il explique avoir eu une phase où le travail sur les projections à partir de son logiciel informatique e-motion était tellement prenant qu'il a failli exclure cette discipline du projet. C'est au cours de ses dernières résidences aux Subsistances qu'il a ressenti l'envie et le besoin de réintégrer le jonglage dans le spectacle.

Le rapport à la danse : Le remplacement de Akiko Kajihara par Satchie Noro a complètement modifié le projet et il a fallu le redéfinir. Cette nouvelle danseuse a en effet un rapport au mouvement plus théâtral. Son corps est différent, sa gestuelle aussi. Elle propose une danse plus ludique, narrative, moins abstraite que Akiko. Pour la reprise de ce rôle, Adrien a dû passer par une phase narrative permettant à Satchie de s'emparer du projet. Ensuite, Adrien Mondot s'est fixé comme axe de retrouver le caractère abstrait de la danse qu'il avait construit avec Akiko au début du projet car il ne trouve pas sa place dans une forme qui « raconte des histoires ». Il préfère proposer des espaces scéniques dans lesquels le spectateur peut s'évader.

Le travail avec la dramaturge : Charlotte Farcey, est la dramaturge de Wajdi Mouawad que Adrien Mondot a rencontré à Avignon cet été lors de sa participation à la création *Ciels*. C'est la première fois que Adrien Mondot travaille avec une dramaturge pour une création de spectacle. Et pour Charlotte, c'est la première fois qu'elle travaille sur un projet où le texte n'est pas le matériau principal. C'est donc une expérience et un défi pour elle mais aussi pour Adrien Mondot. Elle l'interroge beaucoup sur ses envies et ses objectifs. Pour Adrien Mondot, elle représente un phare, un point de repère. Il lui indique où il veut aller, elle lui donne le cap. C'est elle, par exemple, qui lui a conseillé de redéfinir son projet à l'arrivée de la danseuse Satchie Noro, pour la respecter et prendre en compte ses spécificités, sa personnalité. En effet, il était nécessaire que Satchie s'approprie le projet en lui laissant la place de s'exprimer, pour que la relation entre les deux artistes soit visible sur scène.

La chute ? : Nommé *Cinématique de la chute*, le spectacle s'appelle désormais Cinématique. Qu'est donc devenue la chute ? Depuis deux ans Adrien Mondot s'interroge et travaille sur ce thème. Au fur à mesure de ses recherches, la cohérence avec cette thématique devient de plus en plus complexe. Au mois de décembre, en plein questionnement sur la version narrative de son spectacle, la chute ne semble plus appropriée, il transforme alors le titre en *Swap**. Il gardera finalement le titre définitif *Cinématique* après avoir changé l'écriture du spectacle. Le thème de la chute reste toujours une source de réflexion et d'inspiration pour lui, nous le retrouverons donc certainement lors de futures créations.

Cinématique* = en physique, la cinématique est la discipline de la mécanique qui étudie le mouvement du corps en faisant abstraction des causes du mouvement

*swap = changé

5 - Des laboratoires artistiques

A partir de l'année 2008, Adrien Mondot lance un cycle de périodes de recherche appelées laboratoires.

Définition d'Adrien Mondot : « Ce n'est pas un spectacle mais la matière brute qui servira à créer plus tard un spectacle. »

Adrien Mondot montre les différentes strates de création : « cela désacralise ainsi le processus créatif car les gens ont souvent l'impression que le spectacle naît miraculeusement. Or, il y a de nombreuses étapes de raffinement. Il s'agit d'un premier déchiffrement pendant une semaine et tous les deux jours, on ouvre la porte au public pour montrer ce qu'on a trouvé. Ce seront trois propositions différentes.

L'idée est donc de construire une semaine d'exploration tous azimuts et d'inviter des artistes de disciplines différentes ; une danseuse, un graphiste, un musicien, pour travailler sur le thème de la chute.

Ainsi, ce travail peut se réaliser en toute liberté, c'est-à-dire sans subir les contraintes scéniques qu'impose la fabrication d'un objet artistique clairement identifié (un spectacle).

L'autre objectif est de se permettre d'aller explorer des matières hybrides qui, par leur statut n'auraient pas forcément leur place sur un plateau de théâtre. Les modalités de ces labos fluctuent au cours du temps.

Le *labo#1* a pris la forme d'une fulgurance éclatée : Reims, 5 jours, 5 lieux d'art, page blanche chaque matin, restitution publique chaque soir.

Le *labo#2* fut un contrepoint : Reims, 5 jours, un cirque en dur, une restitution unique sous forme d'un "cabaret numérique" dans le cadre d'une carte blanche offerte à la compagnie.

Le *labo#3* reprenant la trame du *labo#1* s'est tenu à Grenoble, sur 6 jours, avec une restitution tous les deux jours des explorations en cours.

Le *labo#4*

- une unité de temps et d'espace : 5 jours dans l'agglomération grenobloise, au mois d'octobre dans le sillage des Rencontres-i, 5^e Biennale Arts-Sciences 09.

- deux lieux ont été traversés : le Pacifique, Centre de Développement Chorégraphique et l'Hexagone Scène nationale de Meylan.

- une équipe de 4 ou 5 personnes (musique, danse, cirque, architecture, arts numériques, arts graphiques...) curieuses de tout, complices pour traverser l'expérience.

- deux "entr'ouvertures" publiques, afin de donner à voir ce qu'il est rarement possible de voir habituellement : de la matière brute, avant que le processus de raffinement d'une mise en scène ne se mette en route. Il s'agit plus d'un moment convivial d'échange et de discussion que d'un espace de représentation.

- le désir d'aller puiser dans le vaste champ des outils numériques, notamment autour de eMotion, logiciel que je développe depuis une paire d'années maintenant.

Une thématique traversera la semaine : l'imaginaire. Le sujet est volontairement très vaste ; l'expérience des premiers laboratoires a montré qu'il pouvait être frustrant de ne pas avoir la liberté de partir dans toutes les directions à la fois. L'objectif n'étant pas de créer un spectacle mais de croiser nos univers pour quelques jours, l'hypothèse de l'imaginaire, permettra je l'espère d'aller explorer quelques mondes enfouis et insoupçonnés, fruits de cette collaboration éphémère. Je ne souhaite aucun cadre pour que l'espace du plateau puisse devenir tous les espaces, y convier texte, graphisme, art cinétique, danse, musique sans le moindre à priori, et que se déploie ici notre désir d'essayer. L'urgence qui nous portera est une alliée : il s'agit d'aller à l'essentiel et de dépouiller la représentation pour aller directement à une matière brute, laissant derrière nous les conventions du spectacle.»



V. JONGLAGE :

1 - Origine du jonglage : quelques définitions

« A remonter le cours du temps sur d'hypothétiques présomptions, à suivre de subtiles traces avec une ardeur romanesque, on finirait tôt ou tard par retrouver la source, mais dans combien de temps ? On voudrait là, de suite, creuser à la racine de son arbre généalogique comme on aimerait cueillir, sans plus attendre, le fruit magique du bateleur. Las, l'impossible tâche, qui du Graal rappelle la quête... Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, disait Hermès, mystère et boule de gomme, lui rétorque le jongleur. Comment lever le voile sur les secrets de la jungle ? »

JONGLEUR : (dict. etymologique de la langue Française. O. Bloch et W. Von wartburg)

Au moyen âge jogleor. Lat.joculator « rieur, qui dit ou fait des plaisanteries » ; au moyen âge désigne une sorte de ménestrel ; a le sens moderne de « bateleur, faiseur de tours d'adresse », dès le XIII^e S. La forme jongleur, due à un croisement avec jangler « médire, bavarder », date du XVI^e S. Jangler est sans doute d'origine germ, (...) Dér : jongler, vers 1400 ; jonglerie, 1119.

JONGLER : Prononciation : jon-glé. v. n.

Sens 1

Faire des tours de passe-passe, des tours d'adresse.

Il se dit particulièrement d'un jeu qui consiste à faire sauter plusieurs boules, ou autres objets qui s'entre-croisent en passant d'une main dans l'autre.

Sens 2

Se conduire en jongleur.

JONGLERIE : Dictionnaire de l'académie française (8^e édition). n. f.

Tour de passe-passe.

Il se dit, figurément, de Toute fausse apparence par laquelle une personne cherche à en imposer. Je ne suis pas la dupe de cette jonglerie.

JONGLAGE : *wikipédia*

La jonglerie, souvent appelée jonglage ou encore jongle est à la fois considérée comme un jeu, un sport, un art ou encore un rite religieux. C'est un exercice d'adresse qui consiste dans son sens le plus strict à lancer, rattraper et relancer de manière continue des objets en l'air. L'acception que l'on donne au mot peut varier selon les pays, prenant en compte la seule manipula-

tion d'objets ou l'ensemble du spectacle que l'artiste donne. De ce fait on en donne souvent une définition plus large qui inclut toutes les manipulations d'objets demandant de l'entraînement. La part artistique de la jonglerie pouvant être importante, l'expression corporelle et le côté théâtral comptent souvent autant que la performance pure.

Les personnes pratiquant la jonglerie sont appelées des jongleurs, du latin jocularare.

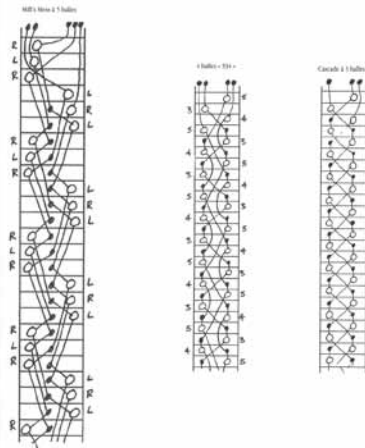
2 - Les différentes notations du langage jonglé

Comme le langage musical, le langage jonglé s'écrit. Comme le firent autrefois les maîtres de musique en inventant le solfège, des jongleurs se sont essayés à décrire le jonglage, en jetant les bases de ce langage sur le papier.

Voici quelques exemples de transcriptions, qui ont chacune leurs propres spécificités et leurs propres représentations.

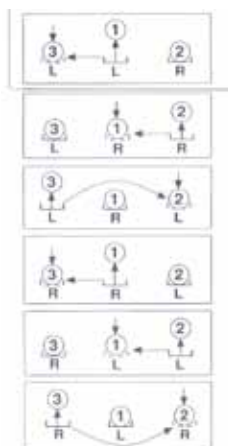
La notation en échelle de Charlie Dancey

La portée est verticale. La lecture s'effectue de haut en bas en suivant le cheminement des balles, qui sont soit lancées, rond blanc, soit rattrapées, rond noir. Cette notation, didactique, est particulièrement bien adaptée aux figures planes à trois, quatre et cinq balles.



La notation de Georges Gillson

De type descriptif. Les balles sont numérotées et assorties d'une direction, idem pour les mains. L'inconvénient majeur de ce modèle est qu'il faut un dessin pour chacune des étapes de la figure.



Le site swap

Que l'on traduise littéralement par « changement de site », est la plus condensée des écritures ; elle est exclusivement numérique. On note comme on écrit : un chiffre pour la main gauche, un chiffre pour la main droite, et ainsi de suite. Les chiffres caractérisent le lancer :

1. est une passe tendue entre les deux mains
2. un petit lancer en colonne
3. est un lancer parabolique d'une main à l'autre
4. un lancer en colonne plus puissant etc.

Lorsqu'une suite de chiffres se répète périodiquement, on identifie la figure à cette séquence.

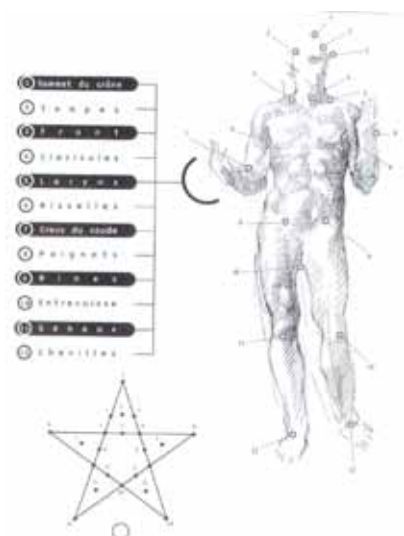


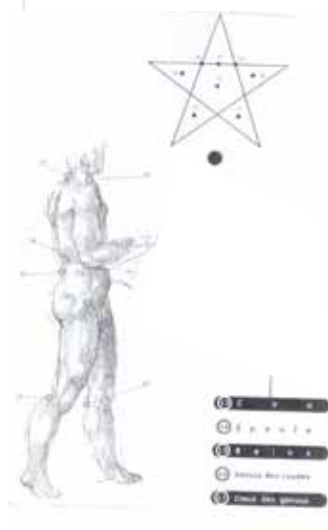
Fliktriks

Ce n'est pas à proprement parler une écriture. Les flikbooks sont ces drôles de petits livres dont on effeuille les pages : les images défilent les unes après les autres à la manière d'un dessin animé. A défaut d'être une notation, c'est un moyen ingénieux pour transmettre une figure.



3 - Le corps et ses principaux points de jonglage





4 - Les gestes de la main

Quatre attitudes fondamentales :

Le nid-paume

C'est l'attitude de la main au repos. Le talon, le pouce et les doigts forment les bords du nid et la paume le réceptacle. La cavité ainsi formée, toute en rondeur, semble solliciter la venue d'une sphère.



La pince paucidigitale

C'est l'attitude de la main qui prend, qui suspend. Le pouce est opposé à la pulpe des doigts. On distingue la prise massive, tenue d'une massue par exemple, de la prise élective, tenue d'un crayon...



Le sabre

C'est l'attitude de la main plate et tranchante. Les doigts et la paume sont tendus et alignés.



Le poing-bec

C'est l'attitude de la main fermée, dès lors que les doigts et le pouce sont regroupés, soit sous forme de poing, soit sous forme de bec.



5 - Les différentes actions

La transposition

Action qui consiste à déplacer une balle dans l'espace, en la tenant ou en la maintenant en équilibre, avec un ou plusieurs points.



Le lancer

Action qui consiste à propulser une balle à partir d'un point de jonglage. La balle est accélérée, puis libérée ; la mise en action est progressive. Nous dirons que le jongleur "entraîne" ou "accompagne" sa balle.



l'amorti

Action qui consiste à réceptionner une balle. La balle est ralentie, puis immobilisée. Là encore, le jongleur "accompagne" la balle, en absorbant progressivement son énergie cinétique.



La pince

Action qui consiste à tenir, ou maintenir en équilibre, une balle immobile. Le terme de « pince » est pris ici au sens figuré.



Le lâcher

Action qui consiste à libérer ou à déséquilibrer une balle, pour la confier à la pesanteur.



La frappe

Action qui consiste à percuter une balle en vol afin de la faire repartir de manière quasi instantanée.



La réflexion

Action qui consiste à positionner un point de jonglage sur la trajectoire d'une balle pour l'y faire rebondir, ou la dévier.



La migration

Action qui consiste à faire rouler une balle sur le corps d'un point de jonglage à un autre, la balle ne perdant pas contact avec le corps.



VI. PISTES PÉDAGOGIQUES

- Initiations aux jeux à partir de la matière : choisir un objet banal et imaginer comment donner vie à cet objet à travers diverses activités artistiques comme la danse, la musique, le jonglage, le théâtre et le numérique.
- Réflexion autour de « Qu'est ce qui nous fait rêver aujourd'hui ?, qu'est ce qui nous fait voyager ? »
- En quoi les nouvelles technologies sont vecteurs de rêves, de féerie, de voyage, de poésie ?
- Exploitation du thème de la chute (la chute liée à l'erreur, la chute liée à la rupture, la chute liée au rebondissement), à travers les activités artistiques comme la danse, le théâtre, la musique, le jonglage et le numérique.
- Nous avons envisagé une piste pédagogique autour du logiciel e-motion, élaboré par Adrien Mondot mais malheureusement, eMotion n'est pas documenté, il est donc un peu dur de s'en servir de manière autodidacte. C'est une direction dans laquelle il aimerait bien travailler à l'avenir, mais ce sera un travail sur du long terme. Bien entendu, si vous souhaitez tout de même essayer, vous pouvez télécharger eMotion à l'adresse suivante : www.adrienm.net/emotion

Les différents schémas, dessins et leurs commentaires sont extraits du livre *Le corps jonglé* de Frédéric Durand et Thierry Pavelak. Collection *Écrits sur le sable*.

Nous vous invitons à suivre l'actualité d'Adrien Mondot sur son site internet : www.adrienm.net