

reTime

précis expérimental (n°1)

création 2006

durée 20-25 mn

compagnie adrien m

direction artistique

Adrien Mondot

note d'intention

reTime propose d'aller explorer ce bref instant du jonglage où naît l'erreur... quelques secondes où tout s'échappe... où, hors de contrôle, le monde patiemment bâti dans la maîtrise, s'écroule. Entre le désarroi et le désaveu, le jongleur, dans son jeu avec la gravité, a encore perdu.

Au delà de l'expérience de la chute et sa temporalité éphémère, *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.

présentation de la compagnie

Adrien Mondot, parallèlement à ses études d'informatique et à son apprentissage du jonglage, créé *Fausses Notes et Chutes de Balles*. Cette petite forme est un duo minimaliste pour un jongleur et un accordéoniste. Ce spectacle, essentiellement représenté dans les festivals des arts de la rue, a été vu à Aurillac, Genève, Avignon... Adrien Mondot a ensuite présenté un nouveau projet dans le cadre de l'opération Jeunes Talents Cirque. *Convergence 1.0* 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. En effet, ce spectacle 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.

S'inscrivant dans la continuité des recherches liant informatique et jonglage initiées avec le spectacle *Convergence 1.0*, *reTime* sera 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.

projet artistique

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

Au-delà des effets visuels séduisants, ludiques et surprenants induits par le jonglage, *reTime* va chercher à surprendre en manipulant le temps et l'espace.

“ Peut-être que la surprise est là, pré-existante, et qu'il faut juste trouver le regard pour la voir, la sentir, la toucher. La technologie ne sert finalement qu'à révéler, au sens photographique du terme, des éléments déjà présent.” Adrien Mondot

On peut parler d'art cinétique à propos du jonglage; ses ressorts sont effectivement basés sur un agencement temporel précis du déplacement des objets manipulés. Son enjeu est peut-être de contrôler l'entropie naturelle du mouvement ; entropie* utilisée au sens de fonction qui évalue l'état de désordre d'un système donné (de manière abstraite). En partant donc du principe que tout système tend naturellement vers le désordre, le jongleur essaierait juste de canaliser le chaos de son système, la chute des balles.

En manipulant notre perception du temps, on change nécessairement l'entropie du système : si le temps se déroule à rebours, l'entropie sera décroissante et le jeu du jongleur est alors également inversé. Il devient fauteur de désordre dans un monde où l'ordre tend à s'installer (un monde inversé), revenant ainsi à son origine sémiologique, et interrogeant notre condition dans un monde dont les structures semblent de plus en plus chaotiques.

* entropie < du latin entropia qui signifie “retour en arrière”

dispositif informatique / sonore / scénographique

objectif : expérimenter des déformations temporelles et spatiales et étudier comment elles influencent notre perception du mouvement.

informatique

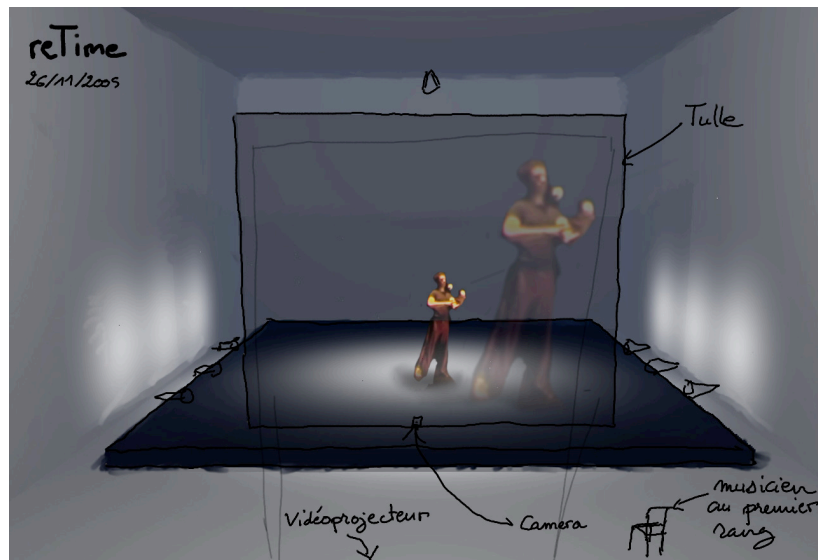
Une caméra filme en permanence le plateau; elle est reliée à un ordinateur. Un programme développé spécifiquement (avec Pure Data), capture à la volée et en permanence les 15 dernières secondes (pour la suite on appelle cette mémoire le buffer).

Plusieurs systèmes permettent d'utiliser et d'afficher le buffer, avec des temporalités modifiables et contrôlables, la plupart étant des modélisations de systèmes physiques (masse/ressort, masses ponctuelles, etc).

son

Il est envisagé de travailler avec un musicien. Une base sonore générée par l'ordinateur à partir de samples de métronomes et/ou d'horloges est envisagée, contrôlée par l'ordinateur elle serait calquée sur les effets vidéo, et donc créée en direct.

scénographie



descriptif détaillé du dispositif informatique

Le flux vidéo est considéré dans l'ordinateur comme un empilement séquentiel des images le constituant. Cette mémoire des images, appelé buffer, est accessible à tout instant.

Le système proposé permet de naviguer dans le buffer en fonction des gestes du jongleur; cependant afin de dépasser le simple fonctionnement "marche avant - marche arrière" d'un magnétoscope, nous nous attachons à développer des algorithmes prenant en compte la qualité gestuelle du jongleur. L'idée est d'appliquer des fonctions mathématiques à l'écoulement du temps, c'est une sorte de métaphore de phénomènes physiques facile à appréhender par chacun (telle la chute d'un objet soumis à la gravité, ou un système masse-ressort), permettant des manipulations temporelles.

Un ou plusieurs index peuvent être créés sur le flux vidéo. Si ils restent statiques dans le référentiel de la fenêtre, on obtient une vidéo composite des différents temps différés. Si leur position dans le buffer est la résultante d'une fonction mathématique ou d'un système physique, on change l'écoulement du temps de la vidéo : il n'est plus linéaire mais suit les variations de la fonction appliquée.

La subtilité par rapport à un système classique, est d'associer les informations gestuelles du jongleur non pas directement à la position d'un index, mais aux paramètres physiques régissant son déplacement. L'enjeu de la recherche est donc de trouver quels sont les informations pertinentes à traiter en terme d'analyse du mouvement (par exemple flexion d'une articulation ou bien accélération de certains point du corps), comment les associer en respectant leurs qualités et traduire visuellement cette corrélation.

biographies

Adrien Mondot

Chercheur en informatique et passionné par le jonglage, Adrien développe un système de jonglage virtuel à l'aide d'outils informatiques. Sa démarche artistique s'articule autour de deux axes : les techniques de jonglage et le développement informatique pour la création artistique. Il s'agit pour lui de concevoir des outils adaptés, autant dans les domaines graphiques que sonores, en tentant d'explorer les nouvelles possibilités et enjeux qu'entraîne l'utilisation de cette technologie.

Suite à *Fausses Notes et Chutes de Balles*, duo minimaliste jongleur-accordéoniste, Adrien a donné naissance au projet *Convergence 1.0* qui mêle étroitement les arts numériques, sonores, le mouvement et le jonglage. Il multiplie les collaborations, notamment avec Armando Menicacci, Alain Buffard, Stéphanie Aubin, Kitsou Dubois... qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche.

Cyrille Henry

Tout en pratiquant l'artisanat d'art, la musique, le jonglage,... Cyrille se forme en électronique numérique. Depuis sa collaboration pendant 4 années avec l'équipe de la Kitchen, il se spécialise dans la réalisation de projets pour les arts du spectacle et la muséographie. Il a travaillé et/ou travaille avec Jean François Peyret, l'Ensemble Inter Contemporain, Myriam Gourfink, Ivan Fedele, André Serre-Millan, Karine Saporta, Daniel Ciampolini, Mié Coquempot, Armando Menicacci, Jean-Baptiste Barriere, Pascal Dusapin, Arman, Franck2Louise, la Cie Contour Progressif.

Pablo Popall

Pianiste d'origine, cela fait maintenant huit années qu'il bourlingue avec son piano transportable. Il puise son inspiration dans les musiques tziganes, klezmer, ou yiddish, improvisant constamment de nouvelles mélodies au gré de l'atmosphère et de son imagination. De sa rencontre avec Adrien est née la pièce *Fausses Notes et Chutes de Balles*. Pablo expérimente l'accordéon électronique, la sensibilité de son jeu alliée à la légère désuétude de son installation en fait l'accompagnateur idéal.

calendrier de réalisation

- 7 au 12 novembre, cirque du manège de Reims
- 18-20 novembre, manège de Reims
- 6 au 11 février, cirque du manège de Reims
- 13 au 18 février, cirque du manège de Reims
- 20 au 22 février, cirque du manège de Reims
- 12 au 20 avril, manège de Maubeuge / CECN de Mons
- 4 mai, création au Festival Pisteurs d'étoiles d'Obernai

La compagnie Adrien M est compagnie associée au Manège de Reims, scène nationale.

suggestion de programmation

reTime prend sens lorsqu'elle est présentée avec sa pièce duale, *Fausses Notes et Chutes de Balles*. Cette pièce, ou ces deux pièces, peuvent être présentées dans les cadres où plusieurs formes courtes sont proposées, en accompagnement d'une autre forme longue, la veille ou un lendemain de *Convergence 1.0*, dans les festivals d'arts numériques... etc.

chargée de production

Géraldine Werner / ay-rOop
+33 (0)2 99 78 29 19 - contact@ay-roop.com
11 rue du Manoir de Servigné - F 35000 Rennes