

# Dossier d'information

# Cinématique

Compagnie Adrien M.



Equinoxe

Lundi 14 février à 20h30

Mardi 15 février à 20h

Dossier d'information réalisé par les enseignants missionnés au service éducatif, avec la collaboration de Jeanne Champagne, à partir des dossiers *Pièce (dé) montée* et du dossier réalisé par Viviane Sanchez, Professeur-relais du jumelage, Magalie Crouzet, chargée du secteur éducatif de l'Hexagone Scène nationale de Meylan

# PIÈCE (dé)montée

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



## Cinématique

Compagnie Adrien M

Conception et scénographie :  
Adrien Mondot

© MAGALI BANI

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

**Avant de voir le spectacle :**  
**la représentation en appétit !**

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

**La fascination du jongleur** [page 3]

**Jongler, c'est tout un poème** [page 4]

**Le projet artistique d'Adrien Mondot** [page 5]

**Zoom sur Cinématique** [page 6]

## Édito

« Que reste-il du jonglage quand c'est le jongleur qui tombe ? » L'interrogation pourrait passer pour saugrenue. Et pourtant, elle a guidé les recherches qui ont mené à la création de *Cinématique*, le dernier spectacle de la compagnie Adrien M. Car la chute, plus qu'un accident, peut aussi être un point de départ pour explorer d'autres possibles : s'affranchir des lois de la gravité grâce à la création numérique, s'émanciper de la trame narrative pour offrir une écriture visuelle, coupler une démarche artistique à une performance technique, le tout étant pondéré par les contraintes physiques qui dictent le mouvement et engendrent l'émotion. Et nous voici embarqués pour « un voyage, une traversée des matières virtuelles comme autant de paysages [où] lignes, points, lettres, objets numériques [...] tissent des espaces poétiques qui épousent les corps et les gestes ».

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

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

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

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

## Annexes

**Le petit jongleur de Thèbes** [page 8]

**Tropaire de Saint-Martial de Limoges** [page 9]

**Poème d'Ariane Dreyfus** [page 10]

**Note d'intention synthétique de Cinématique** [page 11]



© RAOUÏ LEMBRICER

Avant de voir le spectacle

## La représentation en appétit !

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

### JONGLER, C'EST TOUTE UNE HISTOIRE...

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

prestation. C'est le cas au Moyen Âge où le jongleur est aussi musicien, chanteur, poète, amuseur, comme le montre le manuscrit du *Troisième de Saint-Martial de Limoges*, daté des environs de l'an mille (annexe 2).

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



Le petit jongleur de Thèbes.

L'étymologie vient confirmer cette caractéristique du jongleur. Désigné à cette époque par le mot « jogleor », qui vient du latin *joculator*

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



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

## LA FASCINATION DU JONGLEUR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## JONGLER, C'EST TOUT UN POÈME

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

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

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



© RAOUÏ LEMERCIER

## LE PROJET ARTISTIQUE D'ADRIEN MONDOT

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

→ Explorer le site internet de la compagnie<sup>3</sup> afin de définir les étapes du parcours d'Adrien Mondot et ses influences à partir des présentations des projets artistiques auxquels il a collaboré et les passerelles qu'il a pu développer, entre art vivant et innovation technologique.

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

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

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

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

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

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



© MAGALI BAZI

5. Inventé par William George Horner en 1834, le zootrope préfigure le cinématographe. Se fondant sur la persistance rétinienne, cet appareil optique provoque l'illusion du mouvement. Pour la réalisation, voir [ac-nancy-metz.fr/cinema/magealle/precinema2.htm](http://ac-nancy-metz.fr/cinema/magealle/precinema2.htm) ou [http://esolecine77.pagesperso-orange.fr/fichiers\\_pdf/primoscope\\_fiche.pdf](http://esolecine77.pagesperso-orange.fr/fichiers_pdf/primoscope_fiche.pdf)

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

→ La recherche sur le mouvement et son découpage cinématographique est un élément clé de cette création. Demander aux élèves de mettre en pratique cette réflexion, en fabriquant un zootrope<sup>5</sup>, objet d'images animées, facile à réaliser en classe. Se fon-

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

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

## ZOOM SUR CINÉMATIQUE

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

Pour la création du spectacle *Cinématique*, Adrien Mondot a choisi de procéder au sein de laboratoires qu'il nomme « recherche fondamentale indisciplinée<sup>6</sup> ». La recherche fondamentale, c'est la cinématique; elle est dite « indisciplinée », car ces laboratoires favorisent la rencontre d'artistes de différentes disciplines. Le laboratoire, c'est un dispositif permettant à des personnes provenant de différents horizons, artistiques ou non, de travailler ensemble à l'émergence d'idées hors des contraintes immédiates de production. L'objectif est aussi de parvenir à une exploration multiple et simultanée de différents arts pour en faire une matière brute hybride.

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

jour à un travail de recherche et d'improvisation qui s'achève par un moment de restitution auprès d'un public. Cet exercice de représentation permanente invite à une remise en question, sous le regard de l'autre, du spectateur. Il rappelle les principes du théâtre permanent, développés notamment par le metteur en scène Gwenaél Morin<sup>7</sup> (jouer tous les soirs, répéter tous les jours, transmettre en continu, le tout sans contrepartie financière). Ce premier laboratoire invite quatre personnalités (une danseuse, un musicien, un graphiste et Adrien Mondot à la création numérique) à se pencher sur la question de la perception du temps. L'ensemble des formes créées lors de ce laboratoire est ensuite présenté sous l'apparence d'un cabaret, le laboratoire #2<sup>8</sup>.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contact CRDP : communication@ac-paris.fr

#### Comité de pilotage

Jean-Claude LALLIAS, Professeur agrégé, conseiller Théâtre, département Arts et Culture, CNDP  
Patrick LAUDET, IGEN Lettres-Théâtre  
Sandrine MARCILLAUD-AUTHIER, Chargée de mission lettres, CNDP  
Marie-Luce MILHAUD, IA-IPR Lettres-Théâtre

#### Responsable de la collection

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

#### Auteurs de ce dossier

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

#### Directeur de la publication

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

#### Responsabilité éditoriale

Gilles GONY, CRDP de l'académie de Créteil

#### Maquette et mise en pages

Claude TALLET  
D'après une création d'Éric GUERRIER

© Tous droits réservés

ISSN : 2102-6556

ISBN : 978-2-86918-225-7

© CRDP de l'académie de Créteil, novembre 2010

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

Annexes

ANNEXE 1 - LE PETIT JONGLEUR DE THÈBES



© STAATLICHE MUSEUM, BERLIN

Le petit jongleur de Thèbes.

ANNEXE 2 : TROPAIRE DE SAINT-MARTIAL DE LIMOGES



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

### ANNEXE 3 = POÈME D'ARIANE DREYFUS

ADRIEN MONDOT  
(JONGLANT)

Comment la beauté des bras pourrait disparaître ?

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

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

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

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

Aucune ne changera d'être

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

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

## ANNEXE 4 : NOTE D'INTENTION SYNTHÉTIQUE D'ADRIEN MONDOT

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

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

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

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

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

## **GRILLE D'ANALYSE D'UN SPECTACLE**

(grille établie à partir des ouvrages : *Coups de théâtre en classe entière* de C. Dulibine et B. Grosjean ; *Ecrire et mettre en espace le théâtre* de M. Bernanoce)

### **L'espace scénique et les décors**

1/ Dessinez-le schématiquement.

2/ Quelles sont ses caractéristiques :

- Taille, hauteur, couleurs ;
- Est-il transformable au cours de la représentation ?
- Distance avec le public : séparation ou non, rideau, fosse ...

3/ Que représente-t-il ?

- Espace de vie réel, espace mental ?
- Spectaculaire ou minimal ?
- Décors réalistes ? Datés ? Intemporels ? ...

4/ Bilan : avez-vous aimé les décors ? Pourquoi ?

### **Les objets**

- Faites-en l'inventaire
- Comment sont-ils amenés ?
- A quoi servent-ils ? Usage fonctionnel ou détourné ?

### **La lumière**

- Essentielle ou pas ?
- Variations ? Présence d'ombres ?
- Sélectionnez quelques moments particuliers où elle joue un rôle important :
  - matérialise un espace
  - indique un temps particulier, ou le temps qui passe
  - poétise, dramatise un instant
  - ...

### **Le son**

- Inventaire et typologie des bruits
- Y a-t-il une musique directe ? enregistrée ? d'époque ? originale ?
- Y a-t-il des moments de silence significatifs ?

### **Les costumes**

- (les dessiner)
- Sont-ils d'époque ? contemporains ? intemporels ?
- Couleurs importantes ? métaphoriques ?

### Les comédiens en scène

- Inventaire
- Statiques ou dynamiques ?
- Comment chacun entre-t-il en scène ? Occupe-t-il l'espace ? Le quitte-t-il ?
- Trajectoires ou places significatives ?
- Sont-ils souvent / parfois / jamais en contact physique ? Y a-t-il des jeux de regard ?
- Comment caractérisent-ils leur personnage :
  - maquillage
  - costume
  - voix
  - gestes
  - postures
- Y a-t-il ressemblances physiques entre certains personnages ?
- Le texte est-il proféré d'une manière particulière ? Y a-t-il des adresses au public ?
- Que font les acteurs quand ils ne parlent pas ?
- Bilan : les comédiens jouaient-ils comme vous vous y attendiez ?

### La mise en scène globale

- Quelle est la première image du spectacle ? La dernière ?
- Durée du spectacle ? Rythme ?
- Scènes mémorables ?
- Parti pris réaliste ? naturaliste ? symboliste ? stylisé ? épique ? expressionniste ? surréaliste ?
- Impression de déjà vu, surprise, originalité, provocation ?
- Le spectacle vise-t-il le rire, l'émotion, la distance critique ?
- Le spectacle comporte-t-il pour vous des énigmes ? Avez-vous tout compris ?
- Quels aspects de l'œuvre le metteur en scène a-t-il privilégiés ?
- Y a-t-il eu allusion à l'actualité ?

### Place et réaction du public

- S'est-il impliqué ?
- A-t-il été sollicité ?
- A-t-il frémi, ri, pleuré ... ?

### Complétez ces informations avec le dossier réalisé par le service éducatif de la scène nationale Hexagone et consultable en ligne :

<http://www.theatre-hexagone.eu/scene-nationale/images/stories/dossier%20pedagogiques/D-Pedago-cinematique.pdf>