



[MOUVEMENT.NET](http://www.mouvement.net)

## Interactions sensibles

Adrien MONDOT

*Cinématique d'Adrien Mondot en tournée et sur Internet*

Dans sa nouvelle pièce fraîchement créée à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan en Isère, l'ingénieur jongleur informaticien continue d'explorer comment la relation à l'objet peut être source d'émotion, en faisant éclater les limites du jonglage virtuel.

Par Christiane Dampne publié le 1 févr. 2010

[VOIR LE SITE](#)

[Toutes les dates des tournées sur le site de l'artiste :](#)

[Toutes ses vidéos sur :](#)

Depuis sa révélation aux Jeunes Talents Cirque 2004, Adrien Mondot crée des spectacles qui mettent en oeuvre des interactions sensibles entre les arts numériques, le jonglage, la danse et la musique.

Dans *Convergence 1.0* (2005) - un titre manifeste de la démarche pluridisciplinaire de sa compagnie au service d'une création -, il interrogeait l'essence même du jonglage par un jeu projeté de balles virtuelles permettant de s'affranchir des contraintes de temps, de vitesse, de pesanteur, pour développer des mouvements improbables et jouer sur l'apparition/disparition. La pièce obtint un beau succès et fut jouée près de 200 fois sur les cinq continents : « *durant ces quatre années de tournée, j'ai nourri des envies de nouvelles recherches peu concrétisées sur scène.* » Il créa néanmoins *reTime* (2006), une pièce courte expérimentant les déformations temporelles et spatiales du jongleur grâce à un dispositif couplé caméra/programme informatique. Le temps devient une matière physique et l'artiste génère d'étonnantes matières visuelles en jonglant avec <sup>1</sup>.

*Cinématique* germe depuis le printemps 2009 au sein de laboratoires avec des artistes de différentes disciplines qu'il nomme joliment « recherche fondamentale indisciplinée ». Un temps d'expérimentation effectuée hors des contraintes de production. Il a notamment exploré avec eux les multiples possibilités offertes par son logiciel *eMotion* qui chorégraphie des objets virtuels en donnant l'illusion de mouvements naturels. Son nouveau projet a reçu le grand prix du jury dans le cadre de la compétition internationale « danse et nouvelles technologies » organisée par le festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains en juin 2009.

Contrairement à ce que le titre *Cinématique* laisserait présager, Adrien Mondot ne se prend pas au sérieux et démarre sa pièce par un pied de nez au numérique avec des passes de jonglage réel,

suivies d'un dispositif analogique. Il la clôt par la chute d'une balle de cristal, un son qui ramène à la matière.

## Swap

*Cinématique* s'inscrit sous le signe du swap [échange] et a bien failli en porter le nom !

> Swap du titre : Initialement intitulée *Cinématique de la chute* en regard de la thématique explorée, la chute est passée à la trappe cet automne. Un abandon au profit d'un cadre de recherche plus ouvert. Reste donc *Cinématique* – l'étude du mouvement. Mais ce titre même a failli être englouti par de nouvelles pistes d'exploration. Un vaste chantier en perpétuelle mouvance jusqu'à l'écriture finale en janvier.

> Swap de la danseuse : Satchie Noro remplace Akiko Kajihara : « *Il a fallu que j'accepte l'idée qu'elle ne pourrait pas reprendre le rôle à l'identique. Satchie a une corporalité et une personnalité différentes, une autre énergie, une approche plus ludique et théâtrale. Il a donc fallu redéfinir le projet avec elle.* »

> Swap des objets virtuels chorégraphiés : les balles sont abandonnées au profit des points, des lignes et des lettres.

> Swap du dispositif de projection vidéo avec l'ajout d'un second plan orthogonal : le sol de la scène transformé en écran géant. En passant à ces deux plans de projection, le chercheur démultiplie les possibles en créant du volume d'où naît une multitude de paysages virtuels mouvants, en perpétuelles métamorphoses.

> Enfin swap de l'ordre des scènes : la finale de la version automnale se place au début.

S'ajoutent encore d'autres nouveautés : perte de la présence scénique d'un(e) musicien(ne) acoustique interagissant avec le jongleur – Véronika Soboljevski au violoncelle dans *Convergence* et Pablo Popall à l'accordéon dans *reTime*. Dans *Cinématique* la composition de la bande son a été réalisée en amont par Christophe Sartori et Laurent Buisson. Et sur le plateau, deux interprètes – Adrien Mondot et Satchie Noro – alternent en duo et solo, interagissant avec les matières graphiques projetées.

Ses spectacles précédents déclinaient la figure solitaire du jongleur. Sa nouvelle pièce ouvre, par les scènes en duo, le vaste champ de la relation. L'alliance du deux. Le contraire de un. Un changement important.

C'est enfin la première fois que sa compagnie bénéficie de l'apport du regard d'une dramaturge – Charlotte Farcet – une première pour elle aussi puisqu'elle n'avait jamais travaillé pour un spectacle sans texte.

Il est rare de pouvoir suivre le processus de création d'un artiste. Adrien Mondot met à disposition sur internet <sup>2</sup> un ensemble d'extraits vidéo de laboratoires et étapes de création avec restitution publique, permettant aux curieux qui n'ont pas pu cheminer avec lui de découvrir ses recherches de matières brutes explorées, ses essais, tâtonnements, trouvailles, revirements, abandons... Passionnant !

## Les invariants de son projet artistique

Même si *Cinématique* se caractérise par une série de nouveautés, elle s'inscrit dans la continuité de ses recherches antérieures. On peut tenter de mettre à jour son socle de constantes :

> L'espace nu du plateau : la lumière est l'unique décor (exceptée une chaise ou une table). Un habillage infime au service du jeu scénique et des paysages virtuels.

> Une écriture visuelle sans trame narrative : « *Je pars du postulat que les matières explorées n'ont pas besoin de se charger d'une narration pour susciter des émotions. D'autre part je ne suis pas fait*

*pour raconter des histoires et propose seulement un univers sensible, des espaces dans lesquels s'évader. Dans la nouvelle création, il s'agit d'une cinématique des possibles. »*

Adrien Mondot n'impose pas d'histoire pour laisser la place à l'imaginaire du spectateur.

Le tout est très écrit avec des petits espaces de libertés pour le jeu scénique et la composition sonore. Une marge d'improvisation dans le cadre. Le décor digital sans cesse mutant est un partenaire de jeu à part entière, tantôt moteur, tantôt réactif. Une interaction sensible ou ludique.

> Une démarche artistique couplée à une performance technique : *Convergence* était une mise en abîme du jonglage par la technologie, questionnant la discipline jusqu'aux lisières de sa disparition. *Cinématique* fait éclater le cadre du jonglage virtuel en chorégraphiant des objets multiples et pousse plus loin encore les frontières de son art. La recherche (la quête ?) d'Adrien Mondot va donc bien au-delà des effets visuels séduisants, ludiques et surprenants.

> Un détournement des sens par le virtuel, instrument d'exploration des impossibles. L'homme s'ingénie à produire des dispositifs qui perturbent et donc interrogent nos perceptions. *Convergence* et *reTime* détournent les règles de l'espace, de la gravité et du temps ; *Cinématique* continue d'entremêler réel et virtuel et multiplie les faux-semblants troublants. On ne sait parfois si l'interprète déclenche réellement les transformations du paysage digital ou si elles sont préenregistrées : « *L'illusion de l'interaction est quelque fois plus intéressante que l'interaction elle-même.* » On touche là aux ressorts de la magie.

De cette esthétique s'échappe parfois de la malice, telle la scène du reflet blagueur - que l'artiste nomme "reflet libéré". Le reflet de la danseuse, décalé dans le temps, laisse croire que la déformation vient du sol alors qu'elle est produite par une caméra spéciale<sup>3</sup>. Cette parfaite illusion trouble et titille l'esprit !

> La poésie au coeur d'un dispositif technologique au service d'un mouvement vecteur d'émotions : « *Il s'agit de ramener de la poésie dans un monde informatique qui en est normalement dépourvu.* » Ses recherches lient arts numériques et arts de la scène avec l'expérimentation de divers dispositifs informatiques, dont la mise au point de son logiciel de chorégraphie d'objets *eMotion*. En téléchargement libre sur son site, il vise à combler le déficit d'outils numériques au service de la communauté artistique. L'enjeu pour Adrien Mondot est de se doter d'un ensemble d'outils numériques sensibles pour une recherche adaptée aux arts vivants. Sa démarche se situe en lien avec l'Atelier Arts-Sciences développé par l'Hexagone de Meylan et le CEA de Grenoble, un laboratoire commun de recherche aux artistes et aux scientifiques.

Mais la recherche informatique est chronophage et s'effectue au détriment du jonglage. Pourtant il avait démissionné de l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et Automatique) en 2003 pour faire davantage de jonglage. Mais, raconte t-il avec humour, « *depuis que je me consacre à cet art, je passe encore plus de temps devant mon ordinateur.* »

Dans sa nouvelle création, il faillit d'ailleurs ne pas avoir de jonglage, discipline avec laquelle l'artiste entretient un rapport passionnel d'hainamoration, hanté par la prison technique qu'elle peut représenter. Sincère avec lui-même, il a du attendre que l'envie de jongler revienne pour effectivement donner à voir son art dans trois scènes. Au début, au milieu - comme une respiration - et à la fin avec un jonglage contact à quatre mains.

### **Une double singularité**

La jongle se décline au pluriel depuis une bonne dizaine d'années et dans cette diversité effervescente Adrien Mondot est indéniablement singulier. Rares en effet sont les artistes à être également informaticiens chevronnés : « *Dans le milieu professionnel, je ne suis pas le seul à travailler avec des outils numériques. Denis Paumier a beaucoup oeuvré pour développer un système de notation du jonglage et utilise des logiciels qui calculent des figures inédites. Ses spectacles sont pédagogiques en rendant visible ce travail d'écriture sur scène. Mais ma singularité tient à mon questionnement sur la relation entre un corps et un ou des objets, réels ou virtuels. Seule*

*m'importe la question : comment déployer un flux d'émotions à partir de cette relation ? »*

C'est donc bien la relation à l'objet qui est au cœur de l'émotion et non le seul mouvement. Et son spectacle recèle de multiples pépites d'interactions sensibles.

Parfois une simple inclinaison de tête suffit à déplacer une forme projetée sur l'écran. Des petits mouvements du corps de la danseuse amplifiés par le plein écran du graphisme. L'émotion naît de ce jeu délicat que le dispositif rend visible avec un changement d'échelle de l'infime à l'immense. Un jeu tissant des espaces poétiques qui épousent les corps et les gestes.

L'ingénieur renouvelle ainsi l'écriture numérique en injectant de l'imaginaire. Une seconde spécificité dans le paysage des jongleurs à la croisée des arts et des sciences.

### **Vers une disparition de la discipline ?**

A l'étroit dans le thème de la chute, à l'étroit dans la matière des balles virtuelles, à l'étroit dans un seul plan de projection, Adrien Mondot a fait éclater les limites. Il a laissé tomber la chute, a exploré d'autres objets et ajouté un deuxième espace de projection vidéo au sol. Ainsi doté, il s'est hasardé sur d'autres chemins. *Cinématique* semble être une pièce de transition vers un ailleurs en devenir.

Sa première pièce *Convergence 1.0* s'inscrivait dans le questionnement : que reste-t-il du jonglage si on enlève les balles ? Le système de jonglage virtuel proposé était alors basé sur des balles. Dans *reTime* l'image vidéo du jongleur et du geste même de la jongle était déclinée sous différentes formes. Mais dans *Cinématique*, les balles virtuelles ont elles-mêmes disparu, de même que la figure du jongleur au profit de points, lignes et lettres qui deviennent support d'interaction avec les deux interprètes.

Entre extension du jonglage virtuel et disparition de la discipline, Adrien Mondot s'aventure sur une crête de plus en plus fine, ouvrant paradoxalement d'infinis espaces.

1. Un extrait vidéo de ses pièces précédentes est disponible sur [le site de l'artiste](#).
2. Voir le cheminement de *Cinématique* grâce à plusieurs captations vidéo : *Labo#1* (n° 11 et 15), *Labo#3* et *#4* (n°s32 ; 33 ; 35 ; 36 ; 39), et autres expérimentations sur [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com)
3. Le dispositif de la scène du « reflet libéré » s'inspire d'une expérimentation que l'on peut visionner sur [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com) (vidéo n°43 *Time remap*). Le principe est simple : la 1e ligne vidéo est en temps réel, la 2e est en retard de 1/60e s, la 3e est en retard de 2/60e s et ainsi de suite...

> ***Cinématique*, Adrien Mondot**, le 18 et 19 février au Quai à Angers; le 5 mars au Centre culturel de Ramonville; du 8 au 13 mars au Centre des Arts d'Enghien; le 18 mars au festival Tilt à Perpignan; le 30 mars au théâtre de la Grande Ourse, Villeneuve-lès-Maguelone; le 2 avril au channe, scène nationale de Calais; le 10 avril au carré de Sainte-Maxime; le 16 avril à l'espace Jean Legendre à Compiègne; le 18 juin aux Bains Numériques à Enghien-les-Bains.

Crédits photos : Adrien Mondot ; Magali Bazi.