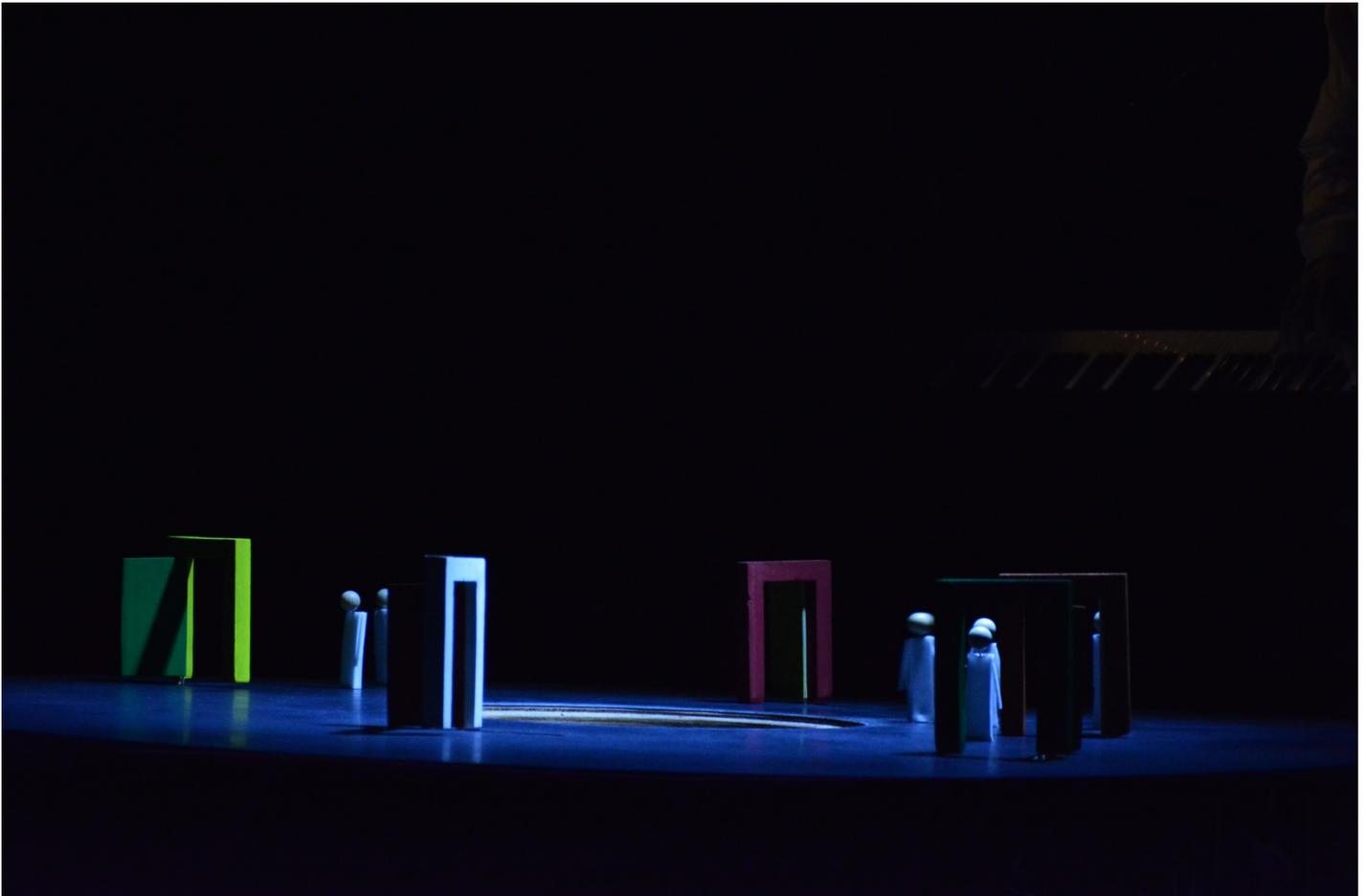


ON ÉTAIT UNE FOIS

De et par Emmanuel Audibert



Spectacle de marionnettes automatisées
Tout public à partir de huit ans

36 DU MOIS
—SPECTACLE[S] ET AFFINITÉ[S]

On était une fois : un spectacle sur le spectacle

Autour d'une scène circulaire d'un mètre cinquante, une vingtaine de peluches assises sur un quart du gradin attendent un spectacle de *On qui va* (peut-être) commencer. Les trois-quarts restants du gradin accueillent le public "réel".

Les peluches se lâchent, expriment tout haut ce qu'un public pense habituellement tout bas. On rit. Dans ce jeu de miroir prônant à la réflexion et à l'auto-dérision, les spectateurs de chiffon font face au public et le questionnent sur sa posture. On pense plus loin. Le regard des unes (les peluches) sur les autres (les On) crée un espace imaginaire où l'humain spectateur peut se reconnaître, s'identifier et rire de ce jeu de poupée russe.

Réflexion décalée sur les arts de la scène et de la marionnette, **On était une fois** est un hommage au théâtre et à monsieur et madame Tout-le-monde... quand ils deviennent spectateurs.

L'esthétique relève de la bidouille, du bricolage, cartes électroniques fondues à des bouts de bois assemblés : une espèce rare de Gipsy robotique - dixit Amit Drori - sorte d'art brut informatique et mécanique. Ce contraste entre récup' et hightech est la signature d'Emmanuel Audibert.

Les On

Si un spectacle doit avoir lieu devant ces peluches, c'est un univers d'une toute autre dimension poétique et totalement muet. Dans un univers toujours musical, les *On* vivent de grandes épopées, de grandes tragédies, de grandes aventures, sans broncher.

Les *On* sont, avec ces peluches qui ne ratent rien, une autre représentation de l'humanité, une autre forme d'évocation de la foule et de la société.



La technique: marionnettes assistées par ordinateur

Dans **On était une fois** l'animation est motorisée et programmée. Les peluches dans le gradin et les *On* sur la scène circulaire sont animés par des moteurs asservis à une programmation aussi fine que complexe. Mélange inventif et intuitif de bricolage, de bidouille, d'informatique, cette recherche artistique vise avant tout la justesse et la pertinence du mouvement. Entre bouts de ficelle et robotique s'ouvre un champ poétique et sensible illimité.

Dans le plaisir du détail, du temps juste et du mouvement pertinent, la technique est sublimée et retrouve son double sens du *tekné* grec : *technique et art*.

Le résultat obtenu est proche de films d'animation : mais ici, pas de pixel, pas d'écran, pas de distance ni de projection ; les personnages sont "là", la matière prend vie sous nos yeux, maintenant.

La programmation : pour aller plus loin

Les moteurs utilisés pour tous les personnages sont des servomoteurs standards, généralement utilisés en modélisme. Une forme de programmation organique qui met en jeu un dispositif numérique et mécanique. Reliés par des fils et des baguettes aux marionnettes, ces moteurs sont fiables et très précis ; ils permettent les mouvements les plus nets, à tous les rythmes possibles.



Distribution

Écriture, mise en scène et musique : Emmanuel Audibert

Accompagnement artistique : Mathilde Henry

Collaboration à la dramaturgie : Jennifer Lauro-Mariani

Regards extérieurs : Jean-Louis Heckel et Sylviane Manuel

Photos : Giorgio Pupella

Production : 36 du mois

Coproduction et soutiens : Théâtre Jean Arp (Clamart, 92) et Théâtre Gérard Philipe (Champigny-sur-Marne, 94), Conseil Général du Val-de-Marne et l'aide à la création de la DRAC IDF

Emmanuel Audibert

La formation multidisciplinaire d'Emmanuel Audibert est à l'image de son parcours : comédien, circassien, metteur en scène, acrobate, musicien, c'est désormais dans l'univers des marionnettes qu'il donne temps et espace à sa créativité. Depuis 2010, l'artiste poursuit une aventure d'expérimentation, d'invention, de construction et de programmation visant à donner vie à des marionnettes avec des moteurs asservis.

En 2013 il crée le spectacle « Qui est Monsieur Lorem Ipsum ? ». En décembre 2014, à La Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris) l'expo « Variations robotiques » dévoilait créations et techniques embarquées l'idée était de provoquer un regard critique sur l'obsession technologique contemporaine qui va souvent de pair avec sa méconnaissance. De cette expérience sont nées diverses « Variations » marionnettiques : « L'orchestre de On » et « Le jukebox marionnettique : hommage à Erik Satie » et plusieurs autres.

Vibrant hommage au spectacle et au public « On était une fois » prolonge cette ambition technique autant que poétique qui définit les créations d'Emmanuel depuis le début.

La Compagnie 36 du mois

Fondée en 1995, la Compagnie 36 du mois se développe autour de créations de danse-théâtre et de 2000 à 2010, autour du cirque contemporain.

En 2019 la compagnie s'implante en région Occitanie.

Depuis 2011...

36 du mois développe un langage théâtral presque parlé engageant gestuelle, manipulation d'objet, acrobatie... et caprices de bidouilleurs.

Conditions de tournée

Tout public à partir de 8 ans (scolaires à partir de 10 ans).

Durée : 1 heure

Jauge : 80 personnes. Possibilité de jouer deux fois dans la même journée

Spectacle techniquement autonome. Voir fiche technique.

Les solutions de gradinage sont à envisager ensemble pour s'adapter au mieux au lieu, à vos attentes et possibilités. Parlons-nous!

Diffusion

Vanina Montiel

vanina.montiel@36dumois.net – 06 72 80 86 90





36 du mois – Association loi 1901
12 rue Albert Roper 94260 Fresnes – 01 46 68 00 62
Siret – 40221352200042- APE – 9001z – Licence d’entrepreneur du spectacle – 2-1099548 et 3-
1099549

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

COMPAGNIE 36 DU MOIS

LE MOT DU CREATEUR

Le désir d'un autre rapport au public m'a mené du théâtre au nouveau cirque.

À côté je nourris une passion pour certains logiciels, je m'attaque au permis poids-lourd et à Chopin. J'ai laissé un temps les grosses équipes, pour une forme de recherche insolite à base de marionnettes assistées par ordinateur : tout un programme...

Je n'étais ni marionnettiste, ni programmeur. Mais jonglant avec une dizaine de savoir-faire, de techniques engrangés depuis mon enfance, j'ai privilégié l'intuition et traduit en chiffres des mouvements et les émotions qui s'y nichent. Les unités de mesure sont le millimètre et le $10^{\text{ème}}$ de seconde, ou moins. Scruter les détails humains dans leur précision de comportement et les insuffler dans quelques centimètres de matière en mouvement. Affûter, ciseler. Puis transcrire des gestes en formules mathématiques, s'attacher aux finesses des combinaisons possibles entre logique de corps et logique de nombre. Un développement logiciel spécifique permet de mouvoir chaque sujet avec une grande précision et de tout diriger, à la voix et au geste ; le jeu est alors infini entre le marionnettiste et la marionnette, entre l'acteur et l'objet.

L'utilisation de techniques pointues est allée de pair avec un bidouillage artisanal, enfantin, brut. Il est question d'extrapoler les possibilités du partenariat avec un ordinateur sur scène, s'en servir à ce pourquoi il existe : sa puissance de calcul dans des temps très courts, sa capacité à générer et gérer des flux de chiffres. Et seulement ça. Sinon le risque existe que, comme dans la langue d'Orwell, la liberté s'apparente à une cour d'école avec des miradors.

Quel sens à tout ça ? Je n'avais encore « rien fait de mes mains », il ne fallait pas rater cela... et je voulais creuser du côté du partage d'un savoir, seul progrès digne de ce nom à mon sens. Après trois ans de recherche et une année d'écriture et de mise en scène, nous continuons nos explorations et adaptons - autour des spectacles et de ses person- nages - des ateliers interactifs mêlant poésie et technologie pour transmettre au public les bases du principe technique.

Emmanuel Audibert



DECRYPTAGE

Ce qui différencie nos créatures des robots c'est avant toute chose la finalité de l'ensemble : produire de l'émotion, du sensible, de l'inattendu et de la poésie quand un robot crée de l'utile, du concret, du répétitif et ne s'égare jamais.

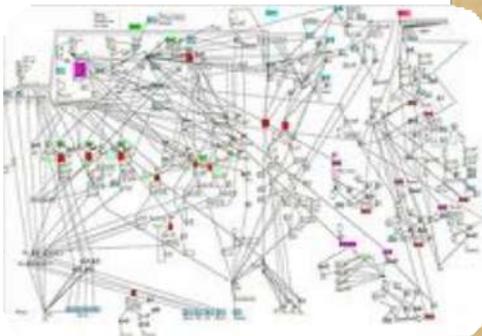
À la frontière entre création artistique et délire technique, différents modules exposent des constructions rustiques, antinomiques avec l'informatique et l'électronique embarquées.

Cette « Gipsy robotique », entendue comme une sorte d'art brut informatique, serait l'endroit où se manifeste l'invention par le vagabondage dans le vaste monde de l'« Art et Science ». Au cœur du sensible, cet art intempestif de la bidouille se définirait comme artistiquement et techniquement décomplexé.

Les différents personnages reliés par des baguettes à des servomoteurs s'animent en fonction des ordres envoyés par le programme, soit directement depuis des capteurs, soit obéissant à une séquence écrite. D'un bout à l'autre de la chaîne, ce ne sont que des chiffres, un flux de données pour chaque moteur.

Quand les marionnettes se mettent en mouvement, le spectateur se dit "impressionné" par tant de technologie "de pointe". Pourtant ne sont utilisées que quelques techniques, déjà anciennes et abordables. La combinaison de ces différentes techniques crée l'originalité de l'ensemble. Le sentiment de vie est donné par la précision des mouvements et leur combinaison dans le temps.

Là où un mouvement répétitif à vitesse régulière donnera une sensation de "robot" à l'observateur, des mouvements non continus, des arrêts inopinés, des accélérations et des tremblements, la synchronisation précise avec une musique donneront un sentiment de vivant. Tout n'est qu'illusion...



ATELIERS PROPOSES

Nous proposons des ateliers interactifs menés dans une optique de pédagogie active, pour rendre le participant autonome, curieux et acteur de son apprentissage.

L'enjeu n'est pas tant la simplification que la confrontation, l'appropriation, le partage d'idées farfelues, le bonheur de la réalisation, la libération de la pensée. Ces ateliers s'inscrivent dans la continuité du travail de la compagnie : se permettre l'inconnu, oser l'incertain, le plaisir de l'incongru, faire grandir sa confiance dans la surprise et débloquer la créativité.

APPRENTISSAGE TECHNIQUE

L'intention première est de transmettre, partager les bases du principe technique développé et survoler l'ensemble des techniques embarquées : de la partie mécanique visible et des rudiments de la partie informatique (la calibration d'un moteur, le flux de données entre un capteur et un moteur, etc.).

Il s'agit bien de remettre la technique à sa place et à la portée de tous ; de provoquer aussi un regard critique sur l'obsession technologique contemporaine, qui va si souvent de pair avec sa méconnaissance.

... & CREATIVITE

Notre société du rendement, de l'utile, classifie, catégorise, départit, répartit, dissèque et isole les compétences et les savoir-faire. En abordant dans un même espace-temps tous les aspects de ce projet (technique et sensible, poétique, mathématique, informatique, animation, manipulation, etc.) nous manifestons la nécessité de les réunir. Il s'agit de montrer que la valeur de chaque discipline est transcendée dans un ensemble artisanal et cohérent, une dynamique artistique créative. Notre pari joyeux est donc de prendre à contre-pied la pédagogie classique fondée sur le cloisonnement des « matières », et au-delà, provoquer une réflexion sur le monde du travail et l'étanchéité de ses catégories, l'enfermement des savoirs, facteurs historiques de l'aliénation de l'être humain.



DEROULE

Les ateliers privilégient le contact avec les outils dont dispose Emmanuel Audibert, ses créatures animées par ordinateur, et développent une approche à la fois technique et créative. Chaque atelier est organisé en deux temps :

- une première partie « démonstration / observation » ;
- et une seconde partie « réflexion / action ».

PUBLICS

Les ateliers LOREM IPSUM sont adaptables à tous les publics à partir de 6 ans.

- Publics scolaires ; Cycle 2 & 3 (à partir de 6 ans), Collège et Lycée.
- Publics hors scolaires ; Accueil Collectif de Mineurs à partir de 6 ans.
- Adultes.

DUREE

La durée d'un atelier est variable selon le public concerné. Nous privilégions les ateliers de longue durée (de 2h à 4h) pour permettre d'ouvrir un vrai temps d'apprentissage et de création avec les participants.

> Projet scolaire ; il s'agit d'assurer l'accompagnement d'une classe dans la construction d'un objet animé au travers de plusieurs ateliers programmés sur un temps donné (année scolaire, trimestre, etc.).
Programme à déterminer avec l'enseignant.



EXEMPLES D'ATELIERS

LA MALLE DES ON

Tout public

- Atelier suite au spectacle ; travail de composition et d'écriture.

Une malle de Polystyrène à découper, de la colle, des feuilles et des feutres...

Les On sont des personnages du spectacle, de polystyrène et de papier, nombreux et anonymes qui œuvrent et font population.

Cette animation s'inspire des terrains d'aventure, elle cherche surtout à ouvrir des portes, montrer des chemins, donner le GOUT de l'exploration et la possibilité de rêver. Avec trois bouts de ficelle et de la pensée tout est permis pour créer des personnages, des architectures, des épopées et écrire sur le monde, car comme le disait Bachelard "l'homme est un être à imaginer".

Cet atelier peut se faire dans la foulée du spectacle ou se prolonger sur la durée avec des séances d'écriture pour continuer d'écrire le Livre des On.



LOREM IPSUM

Enfants de 6 à 10 ans / Jeunes de 11 à 18 ans

- Atelier de réflexion sur l'écran et l'utilisation des ordinateurs ; découverte du logiciel Max-MSP (logiciel de programmation par schémas) et animation de marionnettes.

Le monde est plein d'écrans, les ordinateurs régissent de plus en plus nos échanges et nos vies ; il est essentiel que les enfants et les jeunes s'approprient la technique informatique pour comprendre les fonctionnements et ressorts de ces outils. Le type de programmation utilisé ici permet de montrer que chacun peut manipuler, choisir, orienter, être aux rênes de l'ordinateur, dépasser sa posture de consommateur et les limites d'un logiciel.

On crée le lien entre l'ordinateur en tant qu'outil et ce que le participant veut en faire. L'élève peut expérimenter le rapport direct entre le pantin et l'ordinateur qui l'anime.

ATELIERS ADULTES (à PARTIR DE 16 ans)

- Adultes amateurs

« Tout le monde peut faire quelque chose de ses mains » et le plaisir qui en découle est nécessaire, vital. L'atelier a pour objectif de *faire* et de mettre de côté un temps, l'impératif habituel de tout planifier pour travailler hors cadre et en dehors des catégories.

- Adultes marionnettistes

Cet atelier propose un moment de « partage des savoirs » bien éloigné du cours magistral. Il s'agit d'une proposition de travail et de découverte sur une journée complète pour mettre en place un échange plus poussé sur les techniques de construction et de manipulation de la marionnette dans une perspective de motorisation et d'automatisation.



THEMATIQUES ABORDEES

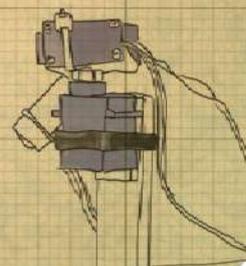
Arts, SCIENCES & TECHNIQUES

Les thématiques abordées

- L'art et la poésie : la qualité de mouvement, l'interprétation, la création.
- L'improvisation avec les objets, le jeu intime avec les matières : développer le sens et l'art de la récup', du « fait maison », valoriser ce que l'on a « sous la main ».
- L'intuition et l'expérimentation : désacraliser la technique, apprendre en faisant et pas forcément à partir de plan ou de ce que l'on a appris.
- Les bons côtés du « touche à tout » : pourquoi transcender les catégories ?
- La programmation : informatique et mathématique, de l'abstrait au concret, de l'écran au mouvement réel.
- Les bases de l'électricité et de l'asservissement d'un moteur.
- L'analogie entre les possibilités de mouvement du corps et celles des pantins.
- Les rapports d'échelle (en termes de mécanique et de mathématique, du corps humain à la marionnette).
- Logique mécanique et logique informatique : développer, expérimenter, appréhender le « cause à effet », les principes d'action / réaction.
- Animation d'une marionnette avec peu de possibilités ; créer des mouvements en 3 dimensions avec des moteurs qui n'en offrent qu'une.

Au travers de la découverte du logiciel de programmation Max-MSP et du protocole MIDI (langage informatique simple, datant des années 80, dédié à la communication entre les instruments de musique) utilisés pour animer les personnages, nous désacralisons ce vaste mystère appelé « programmation ».

L'intérêt réside aussi dans le frottement entre les techniques à l'œuvre et l'improvisation. L'idée fondatrice est de bousculer les catégories ; et de les rassembler, de les ré-accorder.



36

DU MOIS
SPECTACLE[S] ET AFFINITÉ[S]

www.36dumois.net

place de la halle

46320 Assier

+33(0)5 61 24 62 45

Direction artistique

Emmanuel Audibert - manu.audibert@gmail.com

Production/Diffusion

Vanina Montiel - vanina.montiel@acolytes.asso.fr

Administration/Production

Clotilde Fayolle - contact@36dumois.net

