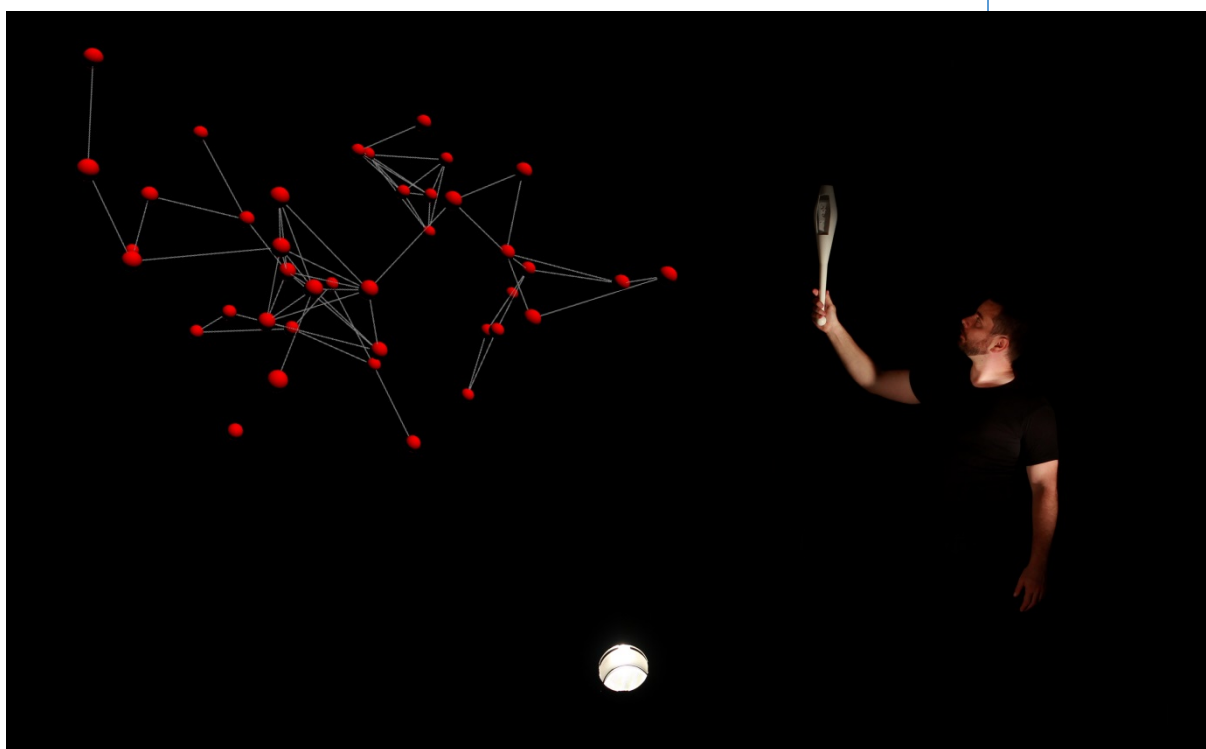


CIE PARABOLE | Sylvain GARNAVAULT

INTERFACES



CRÉATION | Novembre 2015



NOTE D'INTENTION

Interfaces nous questionne sur la place des technologies dans notre société, sur les limites entre réel et virtuel, sur la frontière entre libre arbitre et asservissement, et nous invite à découvrir une force émancipatrice et poétique qui prend vie grâce au numérique, par le biais du jonglage.

Jouer avec le poids des balles, leur chute sur la piste, avec une passe manquée ou un déséquilibre provoqué. Le vocabulaire du jonglage se lie aux expérimentations informatiques et au processus technologique, offrant au spectateur un univers synesthésique* qui le sollicite par le croisement des expériences sensorielles ; mettant en scène un travail sur la lumière, l'image et le son, sur la recomposition spatio-temporelle d'un jonglage voulu virtuose et qui repousse les frontières de la perception.

Le spectacle nous propose de revivre, d'une certaine manière, le parcours de l'auteur qui a construit son identité par l'intermédiaire des technologies numériques, et qui les utilise aujourd'hui encore pour stimuler sa créativité et s'émanciper des codes classiques de l'écriture. Un voyage initiatique qui nous entraîne de l'homme à l'objet, de l'objet au monde et du monde à l'humain, parcourant de ce fait les interfaces, au sens large du terme, qui nous permettent de créer de lier les univers : réels et imaginaires, abstraits et poétiques.

Il s'agit de donner vie aux objets, de leur donner un corps, un comportement autonome, d'étudier ce qui les rend unique, leurs failles et leurs richesses, de cartographier le langage qui s'inscrit dans la réalité physique de leurs géométries. Lancer, amorti, chocs, accélérations, pression, compression, rotation et translations, chute libre, friction, équilibres et suspensions, sont autant de phénomènes perceptibles dans lesquels les objets jonglés se font porteurs d'expression, animés par la vie que leur insuffle l'artiste en les manipulant et en les augmentant grâce aux technologies numériques.

Le choix de la jonglerie et des arts numériques répond à une double nécessité, technique et dramaturgique, une mise en accord avec le rôle de l'artiste qui souhaite transcender sur scène son rapport à l'objet. Le jonglage dépasse ici son statut premier et devient un instrument qui permet à l'artiste de projeter ses émotions au-delà du geste virtuose, en dialogue avec ses agrès, créant une passerelle vers un univers poétique dans lequel les allégories technologiques se révèlent être les miroirs de sa propre humanité.



* La synesthésie est une aptitude qui consiste à associer des sensations entre elles (par ex. sons et couleurs)

ORIGINE DU PROJET

Mené en 2012, le projet *Manipulation Numérique*, nous a permis de redéfinir nos objectifs de création et d'affirmer notre attachement aux arts numériques. Nous nous sommes alors focalisés sur l'utilisation d'outils interactifs dont la modularité permettait d'étendre l'expressivité artistique du jonglage tout en conservant sa virtuosité.

Notre avons révisité notre première création, *Échos, Reflets et Nuances*, en 2012 en accord avec cette nouvelle direction. Libérés des contraintes techniques, nous avons concentré notre attention sur le propos du spectacle, et en nous jouant de la mise en abyme du jonglage, nous avons traité du rapport grandissant que notre société entretient avec les écrans et des changements que leur utilisation induit dans nos comportements et dans notre analyse du monde.

C'est en prenant conscience des possibilités offertes par les processus interactifs que nous avons repensé la relation entre le jongleur et ses instruments. La manipulation des objets est un des vecteurs artistiques qui permet au jongleur de s'exprimer. Elle peut être virtuose et spectaculaire, lorsqu'il s'agit de mettre en avant la prouesse, précise et minimaliste lorsque la composition graphique est de mise, ou bien encore sensuelle et obsédante lorsqu'il faut mettre en avant les émotions humaines. Mais que se passerait-il si nous changions les codes de cette pratique ? Que se passerait-il si nous donnions à ces objets, vecteurs de nos intentions, la capacité d'émettre un langage qui leur est propre ?

L'image nous est apparue évidente, en croisant jonglerie et technologie, nous allions créer des objets intelligents, munis de capacités sensorielles, capable de communiquer leur position, de se mouvoir de manière autonome. Un changement de paradigme qui fut le déclencheur immédiat d'un questionnement profond sur l'usage des technologies dans notre société, sur cette relation fantasmée qui existe entre le jongleur et ses objets : *Interfaces* était né.



APPORT DU DICRÉAM

Le DICRÉAM est une aide unique de par son fléchage, son ouverture et son expertise dans le domaine de la création multimédia et des écritures transmédias. Un dispositif dont notre DRAC a pointé la pertinence vis-à-vis de notre projet. Il apporte une offre de financement concrète pour les projets originaux qui favorisent l'expérimentation et les écritures innovantes et qui peinent à trouver échos dans les circuits de financement classiques du spectacle vivant.

Après deux ans de recherches, d'expérimentation et d'écriture sur *Interfaces*, nous arrivons à un point crucial pour l'avenir du projet, une dernière ligne droite qui nous mènera à la création du spectacle en novembre 2015. Cette étape permettra de transformer les expériences et les conceptions prototypales que nous avons testées pendant les phases de recherche et d'écriture en un spectacle construit au sein duquel les technologies inventées trouveront sens et s'épanouiront pleinement.

En dehors de l'apport financier, aujourd'hui nécessaire à la poursuite du projet, nous attendons d'un dispositif comme le DICRÉAM qu'il puisse porter un regard critique et constructif sur notre projet, qu'il puisse reconnaître le travail accompli avec un avis éclairé et qu'il nous aide à aller de l'avant, à donner vie à notre vision créative et à ouvrir des perspectives pour nos futurs projets. L'expérience menée avec *Interfaces* a en effet pour but de se poursuivre au-delà de la création du spectacle. Les outils réalisés seront tous mis à disposition en source libre et nous sommes très curieux de voir d'autres équipes artistiques s'en emparer sans forcément rester dans le genre circassien ou le spectacle vivant.

LA PLACE DES JONGLAGES

La jonglerie constitue la matérialisation de mes émotions sur scène, un cadre qui me permet de m'exprimer à travers mes objets, une partition sur laquelle je déroule une succession d'événements et leur mise en espace ; elle constitue et forme mon langage. Me demander de le mettre en mot est un exercice bien difficile, une forme de travestissement dans lequel il me semble que nous avons à perdre tout ce qui en fait l'essence, cet équilibre fragile qui fait la richesse de l'instant présent.

Son vocabulaire florissant, capable de toucher par son esthétisme ou sa sensibilité, se compose d'images universelles : une trajectoire, un contact, le lancer, la rattrape ou la chute, une simplicité qu'il est primordial de protéger pour rester accessible à tous.

Mathématicien, je suis touché par l'élégance d'une courbe bien plus que par une figure rhétorique. Physicien, je suis émerveillé par les liens qui unissent les chaînes d'actions et de réactions autant que par ceux qui unissent des personnages. Jongleur, je me fie à l'instant, car je défie le dénouement vers lequel inlassablement la gravité m'attire.

La jonglerie fait partie de ces beautés obsédantes dont il est impossible de cerner l'étendue. C'est cette sensation infinie que je souhaite partager, et les univers numériques me semblent être les catalyseurs parfaits pour sublimer cet échange.

Il s'agit de donner vie aux objets, de leur transmettre une chorégraphie tout en leur conférant une vie propre, provoquant des réactions, programmées ou imprévues, capables d'engendrer un dialogue avec l'artiste. Les objets ne font plus alors office de masques, mais deviennent les interfaces témoins de notre ouverture au monde.

LE RÔLE DES TECHNOLOGIES

Il s'agit de nous questionner en tant qu'êtres humains sur notre rapport aux technologies que nous produisons et qui prennent une place de plus en plus centrale dans notre existence sociale. Les interfaces, qui nous permettent d'interagir avec ces univers immatériels, sont devenues en quelques années les véritables symboles de notre boulimie technophile. Spécialement modelées pour induire nos comportements, elles peuvent être conçues dans le but de faciliter nos usages ou de les orienter.

Internet devient omniprésent. Les données personnelles se multiplient. Et dans ce big-data, l'être humain se confond avec un double numérique dont chaque geste est quantifié. La technologie devient source d'anxiété : respect de la vie privée, pertes de données, virus informatiques qui menacent notre intimité. Sommes-nous au bord d'une crise technophobique mondiale ? Sommes-nous réellement esclaves de nos créations ?

Ces interfaces que nous utilisons avec les nouvelles technologies : interfaces homme-machine, écrans tactiles, simulations sensorielles ne sont que des miroirs. Ils ne reflètent que notre propre conception de l'information et de la communication, intermédiaires virtuels de relations bien humaines. Il existe d'ailleurs des interfaces qui n'ont rien de numérique. Les balles sont à leur manière, l'interface qui sépare le jongleur du monde extérieur de la même manière que la scène est une interface qui sépare l'artiste du public.

Il me semble qu'il est temps de vaincre nos peurs, de combattre les lieux communs qui déforment nos usages, de nous réapproprier ces espaces d'échange et d'étendre nos capacités créatives en réintroduisant dans la pensée numérique des accidents générateurs d'inattendus, en acceptant l'erreur humaine comme partie intégrante des algorithmes que nous créons.

Je terminerais par ces mots de Walter Benjamin, philosophe et essayiste, pour qui il était nécessaire de « *libérer les aspirations ludiques, esthétiques, extraordinaires, qui habitent secrètement les technologies et qui sont aujourd'hui asservies, enrôlées dans des usages mortifères.* »

SYNOPSIS

INTERFACES nous fait suivre le parcours singulier d'un personnage fasciné par la technologie et la mise en mouvement des objets. Plongé au cœur des interfaces qu'il invente, il en explore les limites et découvre les failles révélatrices de sa propre humanité. Entre réel et virtuel, prouesse et sensibilité, il vous invite à partager les moments de vie qui modulent son univers. Un voyage entre enfance et conscience.

PROPOS ARTISTIQUE

Interfaces nous questionne dans notre rapport aux technologies, nous montre qu'en matière d'émancipation et de construction de soi tous les chemins sont envisageables, et pointe l'urgence de réconcilier sciences et émotions, technologie et humanité. Ce questionnement prend tout son sens à l'aune de l'internet des objets et du tout connecté. Il semble alors essentiel de reconnaître l'acte de création qui se cache derrière chaque algorithme et d'accepter que les technologies ne soient finalement que les allégories de fantasmes irrationnels et qu'elles ne sont, somme toute, que les émanations sensibles de notre humanité.

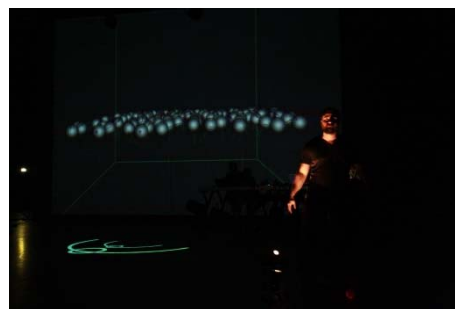
ÉCRITURE NUMÉRIQUE

Nous souhaitons mettre en avant une écriture visuelle qui s'inspire profondément de l'acte jonglé. Une écriture dans laquelle l'énergie transmise aux objets devient le prolongement de nos intentions, le déclencheur chronologique de la narration.

A travers *Interfaces*, notre objectif est de dépasser les formes convenues et d'embrasser une écriture novatrice qui s'inspire des domaines de la création numérique : jeux vidéo, arts plastique, cinéma et arts génératifs.

Le point d'ancrage de notre démarche est un travail basé sur une construction au plateau et un jeu en temps réel, l'interaction ne prenant sens que dans le cadre d'un dispositif réactif et non simulé. Les technologies sont utilisées ici au service d'un jeu sincère et sensible dans lequel les bugs techniques répondent aux failles humaines et à la chute des balles.

Le but n'est pas d'obtenir un résultat parfait, mais de faire naître un écosystème mixte, de créer une alchimie ténue qui laisse la place aux rêves et à la condition analogique de l'être humain.



accédez à nos vidéos >>





DIRECTION ARTISTIQUE

Sylvain GARNAVAULT | auteur, interprète jongleur

Jongleur autodidacte, passionné par les sciences et les cultures numériques, Sylvain GARNAVAULT se forme à la pratique de la jonglerie dès 1997. Il développe son vocabulaire artistique grâce à Internet et s'inspire des notations mathématiques qui y sont publiées. Cette prédisposition naturelle pour les nouvelles technologies et son approche du jonglage lui vaudront d'être repéré pour ses compétences et son originalité.

Il rejoint *Les Objets Volants* en 2002 et accompagne Denis Paumier dans l'écriture et l'interprétation des spectacles *Contrepoint* (2002), *Pouf* (2009) et *Spectacle de Poche* (2010). Il sera également sollicité en 2013 pour le projet *Liaison Carbone* en tant qu'assistant à la mise en scène et concepteur multimédia.

Il participe en parallèle, de 2006 à 2012, aux projets de la compagnie *Gandini Juggling*, notamment *Nightclubs* (2009) au Royal National Theatre de Londres, *Zéphyr* (2010) avec l'Ensemble de Basse-Normandie et *Twenty-Twenty* (2012), pour lesquels il signera, en plus de son rôle d'interprète, la composition lumineuse des accessoires numériques.

Il fonde et dirige depuis 2007 la *Cie Parabole* au sein de laquelle il mène des projets de créations plus personnels et très fortement liés aux pratiques numériques : *Rush* (2010) / essai de composition éclair, *Manipulation Numérique* (2011) / projet de médiation culturelle collaboratif et *Échos, Reflets et Nuances* (2012) / composition hybride pour écrans jonglés.

Le travail qu'il engage avec la *Cie Parabole* le pousse à explorer de manière plus approfondie les possibilités offertes par les outils numériques. Il aborde Max/MSP et les spectacles interactifs à l'occasion d'une formation spécialisée à l'IRCAM puis se rapproche de l'univers des Fablabs et du Do It Yourself afin d'étendre ses connaissances en électronique.

Il contribue, en 2013, à la création du spectacle de la 25ème promotion du C.N.A.C., *Tétrakai*, mis en scène par Christophe Huysman. Aujourd'hui il met ses compétences numériques au service de son art et poursuit son travail de création avec *Interfaces*, dont la première est prévue pour le 06 novembre 2015.

CIE PARABOLE

La Cie Parabole est créée en 2007 à l'initiative de Sylvain GARNAVAULT. Basée en Normandie, et plus précisément à HEROUVILLE-SAINT-CLAIR dans la communauté de commune de Caen-la-mer, la compagnie propose spectacles et formations autour de l'art qu'elle défend : la jonglerie.

Les spectacles qu'elle produit s'inscrivent dans une démarche résolument contemporaine où les arts de la jongle fusionnent avec les technologies numériques, le graphisme et le design sonore ; une direction que l'on retrouve dans ses créations originales : *Rush* (2010), *Manipulation Numérique* (2011), *Échos, Reflets et Nuances* (2012) et très prochainement *Interfaces*.

En marge de ses créations, la compagnie a accueilli en production déléguée *Les Objets Volants* et leur *Spectacle de Poche* ainsi que le jongleur et magicien bas-normand Jonathan GIARD, alias *Mister Alambic*. Elle propose également des prestations sur mesure : *Jongle & Co* et exporte son savoir-faire à l'occasion de collaborations artistiques extérieures comme ce fut le cas avec *les Objets Volants*, les *Gandini Juggling* et le *Centre National des Arts du Cirque* ou en accompagnant les projets amateurs *Wolfgang A*, le *Château d'Or* et *Point à la ligne* issu des ateliers *French Remix*.

ÉQUIPE ARTISTIQUES

Pour le projet *Interfaces*, la compagnie a réuni une équipe de professionnels passionnés. Cette création est envisagée comme un véritable travail de co-construction. Les compétences de chacun font partie intégrante du processus créatif global. Il s'agit de favoriser un travail collaboratif, riche de nos complémentarités, terreaux fertile pour l'imaginaire et les écritures partagées.

- **Marc BATAILLE-TESTU** | mise en scène

Co-directeur du Théâtre du Signe avec Sylvie Robe, il est particulièrement intéressé par l'apport des nouvelles technologies dans le spectacle vivant. Il suivra une formation d'acteur sur l'interaction entre acteur et machines sous la direction de Daniel DANIS : « Le corps et la voix, véhicules de nos présences imaginantes ». Par ailleurs, il travaille régulièrement avec d'autres équipes artistiques, en particulier depuis 2009 avec la Cie 14:20, initiatrice du courant de la magie nouvelle, pour laquelle il est régisseur informatique et vidéo sur le spectacle « Vibration ».

- **Sylvie ROBE** | aide à l'écriture poétique

Après des études de lettre et une formation théâtrale, Sylvie Robe fonde Le Théâtre du signe dont les locaux sont aujourd'hui à Caen. Auteure, comédienne, elle a signé plusieurs textes dramatiques et contes musicaux dont « Les petites absences », « L'Arbre à musique ou les aventures de Séraphine », édité par L'Ensemble de Basse-Normandie, un livre-CD « la petite histoire du grand début » aux éditions Fais-moi signe, et dernièrement le livre-objet « L'eau des rêves fait son lit dans ma tête » en collaboration avec Christophe Robe. La plupart de ses pièces ont été portées à la scène. Elle écrit aussi de la poésie sous le pseudonyme d'Elvire Ybos et répond aux commandes, en écrivant des textes joués dans les musées, les jardins et les chemins de traverse.

- **Frédéric DESLIAS, Jonathan GIARD** | regards extérieurs

ÉQUIPE TECHNIQUE

- **Nicolas GUICHARD** | concepteur multimédia

Après une formation en montage vidéo et en infographie, il intègre en 2006 le Master *Création et ingénierie numériques - Scénographie interactive* à l'Université de VALENCIENNES. Il y développe des installations interactives traitant le son et l'image en temps réel et se forme à la programmation sur des logiciels de création numérique tels que *Pure Data* et *Processing*.

Il travaille en tant que régisseur sur la création et la tournée du spectacle de la 19^{ème} promotion du CNAC : *la part du Loup* ; puis rejoint le *Centre des Écritures Contemporaines et Numériques* à MONS en tant que régisseur multimédia. Après avoir été repéré pour son travail sur les massues interactives de *Juggling Bebop* en 2011, il rejoint la *Cie Parabole* et intègre le projet *Manipulation Numérique* en attendant de pouvoir poursuivre ses recherches sur les objets de jonglage interactif dans *Interfaces*.

- **Clothilde HOFFMANN** | création lumière

Initiée au cirque et au théâtre depuis son adolescence, elle profite de son passage à l'Insa pour intégrer l'équipe d'organisation d'un festival et fait ainsi ses premières armes en éclairant des jongleurs sous chapiteau. C'est donc naturellement qu'en 2011, à sa sortie de l'Ensatt, elle se dirige principalement vers des compagnies circassiennes. En 2012, elle réalise la création lumière de "Liaison Carbone", des Objets Volants, et commence une collaboration avec David Debrinay qu'elle assiste sur plusieurs créations. Depuis 2013, elle suit plusieurs compagnies en tournée en tant que régisseuse lumière : Plume de Cheval, Ando Danse Compagnie et la compagnie Girouette. Elle est également régisseuse de deux festivals lyonnais : Vogue la Galère et le Gypsy Lyon Festival, et intervient toujours dans l'organisation du Carnaval Humanitaire.

- **Dimitri BLIN, Éric DRAGON, Léopold FREY** | conseils techniques

Nous finalisons actuellement le recrutement des collaborateurs qui assureront la création des costumes, la composition musicale et qui nous accompagneront dans l'écriture chorégraphique du spectacle.

LES ESPACES SCÉNIQUES ET TECHNIQUES

SCÉNOGRAPHIE MODULAIRE

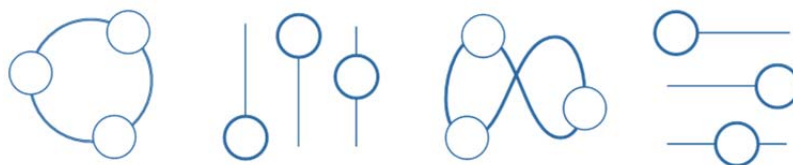
La scénographie du projet s'inscrit dans un esthétisme abstrait et évoque les espaces circassiens. Les éléments de décors se veulent polymorphes et modulaires. Nous avons souhaité travailler sur la mobilité et la polyvalence des espaces afin de nous rapprocher au mieux des démarches d'écritures inspirées par le jonglage. La scénographie se construit autour d'une piste circulaire, un cœur de scène, autour duquel gravitent plusieurs modules quadrangulaire que le jongleur utilise pour recomposer l'espace où il inscrit son jeu. Ce dispositif scénique est complété par un écran suspendu qui accentue les perspectives et dont la disposition, en contrepoint à la piste centrale, permet au jonglage de créer symboliquement le lien entre ciel et terre.



iii.1 – piste numérique entourée de deux modules polyvalents.

EXPRESSION GRAPHIQUE

La piste, l'écran et les modules mobiles seront utilisés comme surfaces de projections. Nous avons exploré plusieurs axes graphiques : les espaces virtuels qui nous permettent de redéfinir les notions d'espace et de temps, et la visualisation de données qui constituera un tableau évolutif nourri par les objets numériques. Une grande importance est accordée aux graphismes abstraits, car ils reflètent les représentations cognitives inconscientes que nous nous faisons de l'information.



Nous explorons également la piste des écritures graphiques. Le texte ne sera pas joué par la parole. Il prendra corps par le biais des écrans et se transformera progressivement pour laisser place à une symbolique visuelle. Le Leet speak et le Gallifreyan sont deux exemples qui nous ont particulièrement intéressés. Le premier est système de codage dans lequel les lettres de l'alphabet sont remplacées par des chiffres ou série de caractères qui leur sont visuellement semblables. Le second, inventé pour les besoins d'une série de science-fiction, est un alphabet graphique entièrement basé sur des motifs circulaires.

INTERFACES = 1N73RF@C35

OMBRES ET LUMIÈRES

La création lumière devra correspondre aux ambitions interactives du spectacle. Nous ne souhaitons pas naviguer entre des états lumineux figés, mais concevoir des éclairages organiques en permanente évolution.

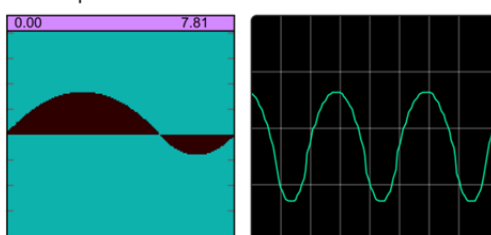
Dans des tons chauds, projecteurs nus, nous travaillerons sur les textures lumineuses, les éclairages indirects et les sources mobiles qui permettront un travail de manipulation et jeu d'ombre projetées.



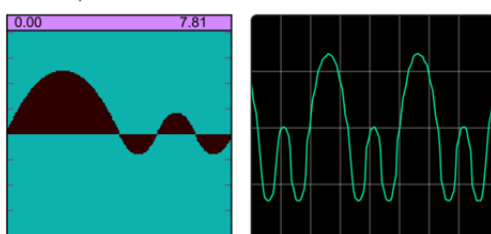
Nous prendrons également soin de valoriser la présence des espaces vides. L'espace mis en lumière se doit d'être porteur de sens et de guider les enjeux dramaturgiques autant qu'il les souligne. Nous retrouvons là aussi la notion modularité qui traverse le spectacle et qui nous rapproche des écritures jonglées.

TRAJECTOIRES SONORES

siteswap 300



siteswap 400020



Le choix de la création musicale est guidé par plusieurs axes forts. Les méthodes de composition mathématiques font partie de ces recherches et nous étudions avec beaucoup d'intérêt les principes de dodécaphonie, les travaux de phasing de Steve Reich ou les partitions du compositeur Tom Johnson qui s'est lui-même inspiré du jonglage.

Nous nous inspirons également des phénomènes physiques induits par la manipulation des objets. Le rythme des rebonds, ainsi que les lancers et leurs hauteurs constituent une partition naturelle qu'il nous sera désormais possible d'exploiter pour composer l'univers sonore du spectacle.

L'utilisation de paroles enregistrées fait également partie de nos pistes de travail. Nous souhaitons intégrer le langage de manière détournée, et les voix enregistrées et transformées feront ici échos aux transformations visuelles du texte qui sera projeté sur les éléments scéniques.

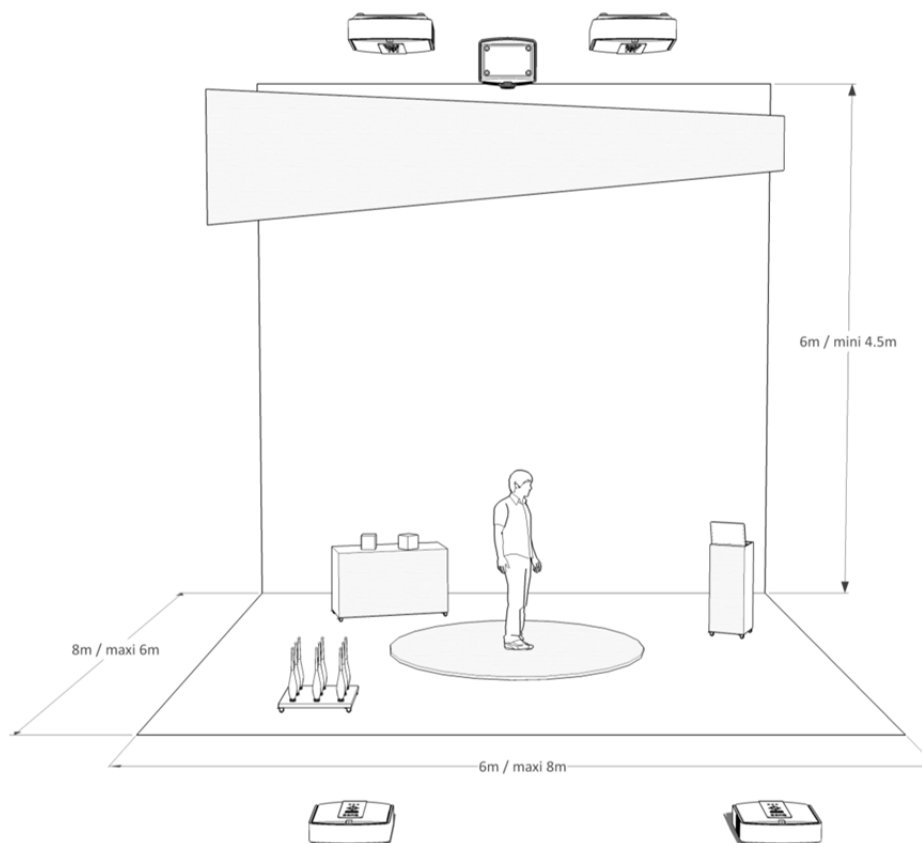
SENSIBILITÉ ÉLECTRONIQUE

Avec *Interfaces*, l'acte de création ne se limite pas au plateau et nous avons pris parti de développer des outils interactifs, munis de capteurs, spécifiquement pour le spectacle. Si vous souhaitez en savoir plus, je vous invite à consulter l'annexe jointe consacrée aux ces outils innovants.

Les capteurs que nous utilisons, qu'ils soient situés dans les objets, sur le plateau ou sur le corps du jongleur, constituent un véritable réseau sensoriel. Les informations générées constituent une trame qui nous permet de révéler les enjeux du spectacle, de nous questionner sur les limites des perceptions humaines, de mettre en avant les failles sensorielles qui sont autant de preuves de notre humanité.

FICHE TECHNIQUE PROVISOIRE

La présente fiche technique constitue une estimation de nos besoins techniques idéaux, les besoins réels seront quant à eux précisés au fur et à mesure de la création. Des adaptations sont envisageables en fonction des contraintes de lieux d'accueil.



BESOINS TECHNIQUES

▶ ÉQUIPE EN TOURNÉE

1 artiste + 3 techniciens

▶ ÉQUIPE EN RÉSIDENCE

de 4 à 5 personnes en moyenne selon la nature des résidences.

▶ DIMENSION DU PLATEAU

ouverture : 6 m (maxi 8 m)
 profondeur : 6 m (maxi 8 m)
 hauteur sous grill : 6 m (mini. 4.5 m)
 dégagements : 1m50 à cours et jardin

▶ LUMIÈRE

48 circuits de 3000w
 12 circuits sur gradateurs 16A (fournis par la cie)
 3 PC 2k, 30 PC 1k, 5 x 614, 8 x 613, 10 x PAR64,
 4 cyclodes, 4 pieds 1m60 et 4 platines

▶ DIFFUSION SONORE

4 enceintes au plateau + 2 en salle
 2 enceintes de retours stéréo

▶ DIFFUSION VIDÉO

diffusion depuis ordinateurs au plateau
 vidéoprojecteurs fournis par la compagnie

ADAPTATIONS POSSIBLES

Nous faisons le choix de nous concentrer pendant la création sur le dispositif frontal. Des adaptations spécifiques sont envisageables, mais il conviendra alors de prévoir un temps de travail qui nous permettra d'adapter la scénographie, les dispositifs techniques et la mise en scène au cas par cas.