13 ▸ 14 DÉC

LE VOLCAN JUNIOR

Moulin Cabot

Cie 2 Rien Merci

©VINCENT CACTUS VANHECKE

13 ET 14 DÉC. 2012
À 14H30
VOLCAN MARITIME

EPCC Le Volcan - SIRET : 511 814 451 000 23 / APE : 9001 Z - Licence d'Entrepreneur de spectacles : 1re catégorie n° 1 025074 - 2e catégorie n° 1 025075 - 3e catégorie n° 1025076 -

LE VOLCAN SCÈNE NATIONALE LE HAVRE

LE VOLCAN MARITIME / AVENUE LUCIEN CORBEAUX / 76600 LE HAVRE
RENSEIGNEMENTS : WWW.LEVOLCAN.COM
courriel : **b.lerat@levolcan.com**

le Havre
REGION HAUTE NORMANDIE
Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Ministère Culture Communication
Seine-Maritime Le Département

Dossier Pédagogique

"Quelques p'Arts... le SOAR"

- Scène Rhône-Alpes -

Pôle Régional de Création, de Diffusion des Arts de la Rue et du Spectacle Vivant dans les Espaces Publics et de Proximité

Cie 2 Rien Merci - "Moulinoscope"

CONTACTS

Anne SAUNIER
coordination@quelquespartslesoar.com
Amaury RULLIÈRE
mediation@quelquespartslesoar.com

"Quelques p'Arts... le SOAR" - Scène Rhône-Alpes

400, chemin de Grusse - 07100 Boulieu-lès-Annonay
www.quelquespartslesoar.com - 04 75 67 56 05

Compagnie 2 Rien Merci

Résidence de création du 21 au 27 avril 2010

"Quelques p'Arts... le SOAR" - Scène Rhône-Alpes

Introduction et présentation du projet

Le spectacle Moulinoscope est le dernier volet de la Trilogie d'entresorts forains qui louche vers la piste, créée par la Cie 2 Rien Merci.

Ce projet a fait l'objet d'un **accompagnement à la création sur plusieurs années** par "Quelques p'Arts… le SOAR". Après Moulin Cabot, accueilli dans le cadre du Temps Fort en 2004, et Gramoulinophone, accueilli durant la Saison 2008, nous poursuivons notre soutien à cette compagnie pour lui permettre d'achever la progression de son rapport au public et de la transmission de son univers sensoriel, visuel et sonore.

Moulinoscope arrive aux dernières étapes de sa création ; dans ce cadre, ce spectacle est accueilli par le SOAR du 21 au 27 avril pour une résidence de création qui se déroulera dans l'espace extérieur de notre lieu de Boulieu-lès-Annonay.

Il est important de souligner dans cette introduction que les rendez-vous publics organisés dans le cadre des périodes de résidence sont des **présentations publiques**, et non pas des représentations d'un spectacle abouti. **Les publics accueillis assisteront donc à la présentation d'une étape de travail**, et se doivent ainsi d'avoir un regard particulier sur ce qu'ils verront. Ils auront à ce titre la possibilité d'échanger leurs impressions avec les artistes et de les questionner sur leur démarche de création lors des "Voix Publics" qui suivront les représentations.

Ce dossier pédagogique, destiné aux équipes enseignantes qui accompagneront des groupes d'élèves lors des présentations publiques de ce travail en cours, permet d'avoir un regard plus précis sur cette compagnie et sur son univers ; il permet également d'avoir quelques repères étymologiques et historiques concernant la forme artistique de cette création et les différentes pratiques artistiques qui la concernent.

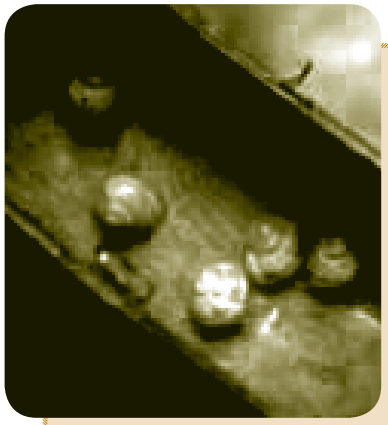
Présentation de la Cie 2 Rien Merci

Dès sa première création en 2000, 2 Rien Merci s'est positionné en trait d'union entre les Arts de la Rue et les Arts de la Piste…
Au coeur même de cette dualité, entre un esprit cru, déstabilisant et angulaire (les Arts de la Rue), et un esprit plus feutré, convivial et rond (les Arts de la Piste), la compagnie explore son propre langage... clownesque, granuleux et forain !

Après Le P'tit cirque à bretelles (2000), Orange Guinguette (2001) et Dynamic Mozart Tuyau (création 2003 accueillie par le SOAR dans le cadre du Temps Fort 2004), Moulin Cabot est leur quatrième création et leur première exploration de l'entresort forain... Ils ne pouvaient en rester là. La Trilogie d'entresorts forains qui louche vers la piste s'est alors imposée suite à ce premier volet. Gramoulinophone (2007) et Moulinoscope (2010) sont deux nouvelles étapes complémentaires de ce projet. Tout comme Moulin Cabot, les deux volets suivants de la trilogie seront intimement liés à la structure qui les abrite. Suivant le principe des poupées russes, la taille des 3 chapiteaux-yourtes se réduit pour chaque création...

2 Rien Merci appréhende ses spectacles comme une matière composite dont chaque élément étaye une cohérence graphique, visuelle et sonore. Sa relation avec le public, tendrement rugueuse, est le fondement de la démarche artistique de la compagnie.
En 2004, Moulin Cabot sort de terre, et donne le prélude d'une nouvelle approche de la relation au public par les artistes de 2 Rien Merci. Le terrain d'expériences émotionnelles et sensorielles de la Trilogie joue sur la frontière ambiguë qui lie proximité et promiscuité. Le jeu entre ces deux niveaux de perception s'intensifie dans chaque volet et se traduit par une configuration scénographique différente, avec un rapport public plus étroit.

Moulin Cabot est frontal, minimaliste, ses personnages sont nonchalants. Gramoulinophone est un spectacle circulaire, dense et organique, à l'écriture rythmique (interaction musique et mouvement) plus soutenue. Pour ce deuxième volet, la proximité due à une nouvelle configuration scénographique, appuyée par un environnement sonore et musical plus compact, induit une relation physique intensifiée entre les personnages et le public. Dans Gramoulinophone, l'image animée s'invite avec une fonction autant scénographique que narrative.



Moulinoscope tendra vers l'aboutissement dynamique de cette progression en intensifiant l'expérience visuelle et sonore. Habité par 3 comédiens, sur un parcours escargoïdal en 3 étapes, il est une incursion dans le cinéma forain, une ode décalée aux premières expérimentations populaires du 7ème art présentées dans les baraques de foire de la seconde moitié du XIXème siècle.

Une rencontre entre l'image animée d'antan et l'ère actuelle du numérique. Dans cette nouvelle création, 2 Rien Merci cherche l'amplification des perceptions, des réactions physiques produites par les rythmes, les répétitions, les ruptures d'images et de sons, diffusés tous deux en plusieurs points. Il s'agira d'un entresort s'articulant autour de multiples modes d'animation et de projection sur plusieurs supports.

Quelques repères ...

>> La fête foraine et la naissance de l'art forain

Le XIXème siècle est en pleine industrialisation, le travail est encensé, dans les filatures, les enfants travaillent dès cinq ans ! (…) Dans cette Europe travailleuse, le besoin de fête est de plus en plus pressant. **La fête foraine est alors ressentie comme le lieu de tous les plaisirs, on s'y amuse, on s'y encanaille, on s'y rencontre, mais aussi, on s'y instruit !**

Bourgeois et grisettes s'y côtoient ; **on s'y fait photographier, on ressent l'électricité, on y découvre les premières images animées et les premières machines hydrauliques**,… on y teste sa force pour épater les belles.

Jusqu'à la seconde guerre mondiale, la fête foraine fut (…) dans toute l'Europe, **la vitrine spectaculaire de l'inventivité des hommes et le fondement de la société des loisirs.**

(…) Sous les prétextes les plus accrocheurs, scientifiques, ethnologiques, voire médicaux, l'on y présentait tout ce qui pouvait être sujet de curiosité ou d'émotion : musées de cires anatomiques, baraques du cinématographe ou de l'électricité, ménageries humaines ou animales, attractions à vertige, spectacles coquins… Tout était prétexte à attirer le badaud et à lui extorquer quelques sous. **Les forains participaient ainsi, sans en prendre réellement conscience, à la vulgarisation des avancées techniques et du progrès.**

Il faudra attendre le milieu du XIXème siècle et les progrès techniques liés à la révolution industrielle pour que la fête foraine se mécanise et développe une architecture spécifique appelée aujourd'hui "Art forain". La fête foraine, avec ses ors, ses lumières et son faste apporte alors aux ouvriers et aux petits bourgeois un nouveau mode de loisirs et la découverte des nouveautés scientifiques, techniques et esthétiques.

De même que la "dépense ludique" développée par les forains est à l'origine de la société de consommation de notre XXème siècle, **toutes les formes de spectacles, aujourd'hui sédentarisés, ont été représentées sur la fête foraine : le théâtre, le cinéma, le music-hall, le sport-spectacle…**

Art public, art de séduction, souvent racoleur, outrancier, l'art forain est considéré comme un art populaire en ce sens qu'il est destiné à la masse, mais en réalité il constitue davantage un art décoratif et inventif imaginé pour le peuple.

>> Artistes et marchands

Artiste et marchand, le forain redonne tout son sens à la notion de commerce : à l'inverse du commerçant sédentaire, il ne peut fidéliser sa clientèle car il dispose de très peu de temps pour se signaler et "faire son chiffre". **En concurrence visuelle et phonique avec ses voisins, il va tout mettre en oeuvre pour attirer le client et transformer le simple badaud en acheteur actif : enseignes, affiches, décors, hommes-sandwichs, boniments et slogans publicitaires… avant l'heure.**

La ville éphémère de toiles et de planches est elle-même signalisée : un portique, des guirlandes lumineuses permettent à chacun de savoir qu'en franchissant cette démarcation, il entre dans un espace réservé, un "ailleurs" régi par d'autres règles où l'on échappe au quotidien.

La communication foraine fait appel à tous nos sens, à différents niveaux de perception, ce qui la rend interactive et d'autant plus efficace.

>> Autre référence : le théâtre forain

Dans les enclos des foires parisiennes, au XVIIème et surtout au XVIIIème siècle, les "baraques" de théâtre jouxtent les loges des marchands. Face aux conflits incessants avec la Comédie Française et l'Opéra, détenteurs du privilège royal, et aux interdictions qui s'ensuivent, **les forains développent un répertoire divertissant, souvent parodique, et des modes inventifs de jeu avec le public**. L'opposition entre théâtre académique et spectacle populaire est déjà là.

Le théâtre forain est également marqué par son rapport très fort à l'argent, puisqu'il naît d'un micro-système économique (les foires) où la concurrence est loi. Les exigences de la rentabilité poussaient les harangueurs à rivaliser d'imagination pour attirer le public vers leur baraque. Ces bonimenteurs déployaient toutes leurs énergies pour que les spectateurs potentiels paient et entrent… Ils devenaient alors bateleurs, divertissant par leurs tours d'adresse et leurs bouffonneries à tel point que le véritable spectacle se situait finalement plutôt devant la baraque qu'à l'intérieur.

>> L'entresort, lieu de tous les possibles

Ces baraques, devant lesquels les forains ne reculaient devant aucune surenchère pour attirer les foules de curieux, contribuent grandement au succès populaire des arts forains:

L'entresort désigne la plus ancienne des baraques foraines, le spectacle y est permanent ; le public paie 2 sous, entre d'un côté, contemple l'attraction et ressort par un autre côté. On y voit des phénomènes, des tours de magie, des attrape-nigauds, des personnages de cire qui démontrent les bienfaits de la médecine.

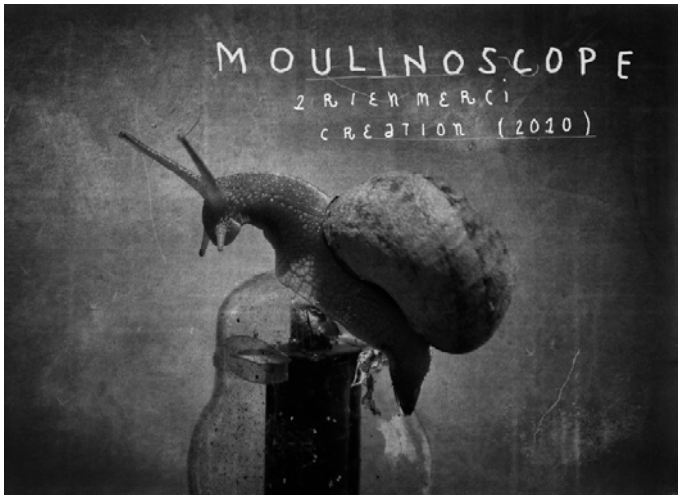
Les entresorts furent de **véritables musées forains populaires**. Leur façade annonçait de façon mystérieuse et scientifique les phénomènes présentés à l'intérieur. (…) De part et d'autre de cette façade peinte se situent l'entrée et la sortie. Le public entre en permanence d'un côté de la caisse, qui trône au centre de la façade, et en sort par l'autre, d'où le nom d'entresort donné à cette baraque. À côté de la caisse, le bonisseur encourage sans cesse la foule des "pantres" qui défile devant lui à pénétrer dans son antre pour prendre connaissance de quelque mystère encore inexpliqué. **Une fois franchi le seuil de l'entresort, le public est invité à un voyage vers son enfance, au temps où chaque ombre pouvait s'animer, quand un bruit de la rue ouvrait sur un monde magique (…).**

Sources :

- *"Raconte moi la fête", Nathalie Tirtiaux, N.T. Promotion des Arts Forains, 2005*
- *"Le renouveau de la baraque", Zeev Gourarier, Scène Urbaine, 2002.*
- *"Définition des arts de la rue ; un peu d'histoire", Sylvie Clidière, Le Goliath, guide des arts de la rue et des arts de la piste, HorsLesMurs, 2008.*

Les origines artistiques du Moulinoscope

2 RIEN MERCI en parle...



À l'aube du XXe siècle, la fête foraine est un lieu où se côtoient divertissement, rêve, imaginaire et instruction. Sur ces champs de foire, la population toute entière découvre les dernières merveilles de la science.

Celles-ci s'affichent sur les tréteaux des cabinets de curiosités, se découvrent au fond des vitrines des musées anatomiques, ou se projettent sur les façades des théâtres forains.

Une époque extraordinaire pendant laquelle des physiciens-démonstrateurs exhibent et dévoilent toutes les applications modernes de la science, notamment celles qui autorisent des effets magiques comme le magnétisme, l'électricité, et l'optique. Quant à la photographie, de la première image de Nicéphore Niepce, en 1826, aux plaques de verre, du collodion humide au gélatino-bromure d'argent, elle va de découvertes en progrès. Il lui reste à s'animer. Andersonoscopographe, Animatographe, Bioscope, Mutoscope, Polyscope, Vitascope, Zoopraxiscope... L'heure est "à la recherche d'un appareil qui serait pour l'oeil ce que le phonographe est pour l'oreille" disait Edison !

Moulinoscope s'appuie sur cette période bouillonnante et populaire des grandes découvertes, annonçant sans crier gare le "siècle Lumière", et renvoie le cinématographe à sa dimension de véritable "phénomène de foire".

Moulinoscope s'appuie sur cette tradition foraine et ses textures d'antan, tout en les confrontant à une vision esthétique contemporaine.

Ce troisième volet est un hommage au 7ème art, à ses origines et ses premiers trucages, hommage décalé par une dimension électro-foraine, développée autant par l'image que par le son, qui l'inscrit dans une projection résolument rétromoderne.

Moulinoscope est un entresort qui s'articule autour des modes de projection d'images et de leurs supports, qui accompagnent le public, de perceptions physiques en réactions sensorielles, jusqu'au coeur de la structure qui dissimule une sorte de cinématographe multi-projecteurs.

La compagnie s'attache surtout à explorer les effets que produit la variété des projecteurs et des supports de diffusion, sur les films réalisés pour cette création.

La musique immergera progressivement le spectateur dans un environnement sonore inquiétant, humide et électrique. Les grincements, les crépitements, seront le liant entre la pureté des sources sonores essentiellement acoustiques, et la puissance abstraite de l'électronique. Plusieurs séquences sonores s'empileront comme les différents calques d'une image, laissant apparaître graduellement les détails, à mesure du parcours du spectateur. La diffusion sonore sera multiple comme pour attirer l'œil…