

Laboratoire de recherche et de création sur les Variations de

Mouvement Acrobatique:

Génération de phrases en mouvement avec des systèmes aléatoires

Présenté par un jongleur.

Malte Peter

Dédié a mon grand Mentor Luke Wilson

Pour chaque temps de recherche l'acrobate doit explorer, trouver et interpréter simultanément des mouvements acrobatiques.

Je propose à travers ce laboratoire de recherche et de création, une méthode permettant de guider et d'enrichir les temps de recherche de l'acrobate et l'interprétation de phrases .

Cette méthode se compose de plusieurs systèmes aléatoires de générations de mouvements, qui offrent de manière indépendante ou combinée, un processus de pré-écriture de phrases.

Premier système, changement des extrémités:

Le premier système est une fusion entre la notation du jonglage (dis: "SiteSwap") et le système de génération aléatoire.

Le "SiteSwap" décrit précisément l'intervalle de temps entre chaque objet lancé. Par exemple dans un jonglage à trois balles, la première balle va être relancée trois temps plus tard et dans un jonglage à quatre balles, la première balle est relancée quatre temps plus tard etc.

La notation permet d'écrire des phrases et de jouer avec les différents lancers pour réaliser plus de variations et trouver de nouvelles figures.

Une adaptation est possible à l'acrobatie en considérant les extrémités du corps (Main droite et gauche et pied droit et gauche) comme des objets.

Si on regarde une roue en continue, on voit que chaque extrémité du corps, par exemple le bras gauche, touche le sol tous les quatre temps.

En "SiteSwap" cela signifie un 4444...

Si maintenant on applique d'autres phrases de "SiteSwap" avec quatre objets à un mouvement acrobatique basique comme une roue, on trouve plusieurs roues avec des changements main/pied auxquels on aurait peut être pas pensé ;

Pour l'adapter on prend une phrase de "SiteSwap" comme par exemple:
44445346334444

On colore les premiers chiffres avec des couleurs des notre roue:

4 4 4 4

Les couleurs indiquent quelle partie du corps est utilisée:

Main gauche

Main droite

Pied droit

Pied gauche

Là on retranscrit la phrase "SiteSwap" avec les couleurs afin de déterminer quelle phrase acrobatique va être réalisée. Pour cela on calcule chaque extrémité avec sa couleur correspondante.

44445346334444
44445346334444
44445346334444
44445346334444

La phrase d'acrobatie générée est :

Main gauche, main droite, pied droit, pied gauche, main gauche, main droite, pied droit, pied gauche, main droite, main gauche, pied droit, main droite, main gauche, pied gauche.

De la même manière on peut écrire un nombre de phrases infinies avec trois, quatre au même plus d'extrémités (coudes, genoux, tête)

Aussi ce système est valable avec d'autres systèmes de génération aléatoire comme par exemple:

1.1: Le "Rubiks Cube" : une fois mélangée, on retranscrit chaque couleur des lignes en passages acrobatiques

1.2: l'Autoroute : on choisit quatre couleurs et chaque fois qu'une voiture avec une des couleurs choisies passe, on note les couleurs aperçues et cela crée un passage.

1.3: un disque divisé en plusieurs sections de couleurs, qu'on tourne un certain nombre de fois comme au jeu "Twister" pour créer une phrase.

1.4: un dé aux faces colorées : plusieurs lancers de dé vont générer des passages.

Deuxième système, Variation de l'espace :

Un tableau, type plateau d'échec, sert de support aux mouvements de l'acrobate.

6	A6	B6	C6	D6	E6	F6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1
/	A	B	C	D	E	F

L'objectif de ce système est d'explorer les variations possibles de la roue et de "Tsiska" dans l'espace, en modifiant les points de départs et d'atterrissages des différentes extrémités du corps.

Si on reprend notre mouvement de base, la roue, on part de notre carré A1 ; l'appel va être dans le carré A2.

Main gauche = A3

Main droit = A4,

Pied droit A5

Pied gauche= A6

Aussi ce système est valable avec d'autres systèmes de génération aléatoire comme par exemple:

2.1 : deux dés avec des chiffres des faces 1-6 et A-F: plusieurs lancers de dé vont déterminer l'espace de nos phrases.

Troisième système, Variation de l'orientation:

Le troisième système est une adaptation du code binaire utilisé en informatique à l'acrobatie.

Le code binaire est basé sur les chiffres 1 et le 0 qui indiquent par exemple une tension existante ou pas.

Le code binaire est ici utilisé comme un système déterminant l'orientation du mouvement acrobatique.

Le 1 symbolise un mouvement latéral et le 0 un mouvement horizontal.

Afin d'adapter ce système, nous devons d'abord analyser le mouvement d'une roue, que l'on considèrera comme composée de deux temps : le chemin des main au sol, puis le chemin des pieds.

Si on applique maintenant notre code binaire à deux temps à la roue, on a deux variations:

10

et

01

10 signifie que la première partie (les main) de la roue se fait latéralement, et la deuxième partie (les pied) horizontalement.

Réciproquement 01 signifie que la première partie (les mains) se fait horizontalement et le deuxième partie (les pied) latéralement.

Si on applique maintenant notre code binaire à trois temps à la roue, on a six variations:

110

101

011

001

010

100

Ces variations sont intéressantes car notre roue est composée de deux temps et notre code binaire de trois temps. Du coup pour reproduire notre phrase d'acrobatie nous devons faire deux fois notre code binaire à trois temps afin de correspondre au dénominateur commun.

3.1 : L'Automata

Avec ce système peut s'utiliser un autre procédé de génération de phrases utilisé par Tom Johnson: Un "Automata".

L'Automata implique que notre 1 équivaut à la phrase 1=01 et notre 0=10.

On peut ainsi lire la phrase suivante :

1

comme 1=01 notre prochaine phrase est:

01

comme on a mis 0=10 notre prochaine étape est:

1001

Et ainsi de suite, nous pouvons utiliser ce procédé indéfiniment.

1

01

1001

01101001

1001011001101001

etc.

L'atout de ce système est qu'il crée des phrases longues, rapidement, avec des données simples.

3.2 : Le pile ou face

Autre adaptation de notre système du code binaire pour générer des phrases aléatoires est le simple jeu du "pile ou face" avec un pièce de monnaie.

On lance plusieurs fois notre pièce et à chaque face révélée, on note la séquence créée.

Combinaison des systèmes:

La méthode que je propose s'enrichie d'autant plus si l'on associe les systèmes.

En effet quand ils se combinent, ils indiquent à l'acrobate non seulement des mouvements à interpréter mais aussi comment les orienter et les placer dans l'espace.

La combinaison des systèmes permet donc d'indiquer : le mouvement, l'espace et l'orientation.

Objectifs et ouvertures de cette méthode de recherche comme laboratoire de création:

En tant que procédé de recherche cette méthode permet de guider l'improvisation et de diminuer les risques de blessures, car en pré-écrivant des phrases qu'il va interpréter, l'acrobate « sait à quoi s'attendre », et peut anticiper le mouvement qu'il va faire.

Par ailleurs ces systèmes peuvent être utilisés de manière ludique et scénographique. Avec notre système de changement des extrémités l'acrobate peut choisir d'interpréter une scène avec uniquement une main et deux pieds.

Le deuxième système peut être mis en valeur par une lumière oblique qui détermine un espace scénique par exemple 3*3 mètre.

Enfin le dernier système peut créer une scène avec deux interprètes où l'un donne des coups de bâton soit latéral et/ou horizontal et construit ainsi un passage à l'acrobate.

Ces quelques exemples résument simplement que de nombreuses adaptations de ces systèmes à la scène sont à imaginer, et que là réside leur potentiel de création.

Pour finir cette méthode peut surtout avoir comme finalité de donner du sens artistique à des phrases acrobatiques, notamment en proposant des variations du geste, procédé que l'on retrouve dans le cirque nouveau où de nombreuses compagnies émergentes explorent les variations des mouvements spécifiques à leurs disciplines : la Cie XY, Mosjoukine, les Petit Travers, Les Objets Volants, ou la Cie Un loup pour l'homme, réalisent à travers l'exploration de ces variations un réel spectacle.

C'est là l'ouverture que présente ce laboratoire qui propose à l'acrobate/metteur en scène d'explorer, d'analyser et de trouver de la matière artistique pour donner du sens à sa création.