

Digitôle

Cie des Trébuchés



REGARD JONGLISITQUE
SANDER DE CUYPER

DE ET PAR :
RAPHAËL JACOB
GABIN GHIBAUO
BAPTISTE JEANNEQUIN
VICTOR GOSSET

CREATION COSTUME
LEA DECANTS

SPECTACLE DE JONGLAGE ET MUSIQUE DIGITALE

45 MIN

*Un hommage aux courts-circuits,
3 corps qui gesticulent au rythme effréné d'une machine.
Un spectacle de rue chorégraphique, burlesque, drôle et sensible,
branché sur les lignes à hautes tensions du vivant.*

TOUT PUBLIC

*Digitôle c'est une proposition
analogique, une free party jonglée, un
programme de jeu vidéo improbable...*

*C'est avant tout du jonglage, de la musique digitale et
une déferlante d'énergie !*



SYNOPSIS

Le *Beat-maker* (musicien électronique) nous propose la démonstration de son programme improbable nommé "DIGITÔLE". Ce programme est régi par « La Machine », appareil qui contrôle les corps réceptifs.

Sous la forme d'une expérience, le *beat-maker* cherche à démontrer le pouvoir de « La machine ». En scannant le public, son auditoire, il va réussir à en extirper trois jongleurs. Leurs corps seront contrôlés, télécommandés et propulsés ainsi dans l'expression d'un jonglage rythmique et chorégraphique.

« LA MACHINE »



C'est un instrument de musique électronique, une sorte de boîte à rythme portable. Technologie, semblable à une Game Boy, qui produit des sons analogiques délirants et entraînants.

JONGLEUR 1, 2 ET 3



LE BEAT-MAKER

L'UNIVERS

SYNCHRONISATION

Nous avons créé un langage axé sur la synchronisation entre le son, le geste et la technique de jonglage. Ce système amène des situations physiques, comiques, étranges, gaguesque et cartoonesque. Il crée un décalage qui permet de donner le focus à des petites actions ou ridiculiser des actions énormes

JEU VIDÉO

"Digitôle" explore les codes de la scène avec des références à la culture du jeu vidéo. Elles sont bien connues des adeptes du monde virtuel : bugs, pauses, lags et chorégraphies répétitives de PNJ (personnages non joueurs en arrière-plan).

TECHNO LIVE

Il ne s'agit pas vraiment d'une free party. En revanche, les puissantes basses, boucles rythmiques, distorsions sonores et petits bruits de pop-ups nous situent dans un univers musical proche.



GABIN GHIBAUDO

Jongleur, originaire de la Cité du Cirque Marcel Marceau au Mans, il intègre en 2016 le Centre Régional des Arts du Cirque de Lomme. Durant sa formation, il développe son jonglage, nourrit de pratiques empruntés à la danse et au théâtre. Sous la coordination de Gaëlle Bisellach, il développe ses recherches, en utilisant l'objet comme moteur de mouvement. Il fait entre autre la rencontre de Johan Swartvagher, Thomas Hoetzel et Jean-Daniel Fricker. Aujourd'hui, il adapte son jonglage aux espaces réduits et intimistes, avec la compagnie Première Intention et le projet Allô Jonglage, spectacle de jonglage chez l'habitant.

VICTOR GOSSET

Arrivé dans le milieu de la danse à 23 ans, il poursuit une licence de danse à l'université de Lille. Durant 5 ans la scène, la création et les représentations lui deviennent familières et finissent par l'absorber. Il danse dès qu'il le peut. En parallèle, passionné de musique, notamment électronique, pour exprimer sa créativité, il s'entoure de petites machines sonores. C'est avec l'une d'entre elles qu'il rencontre le trio de jongleurs et que naît ce désir ardent d'aller plus loin et de construire un spectacle ensemble

RAPHAËL JACOB

Débute le jonglage à l'âge de 16 ans, un art qui a été plus convainquant que sa conseillère d'orientation. Après diverses expériences parsemées d'obstacles, d'indécisions et de surprises professionnelles, la complexité de son parcours lui a donné l'amour des détours qui caractérisera par la suite sa recherche chorégraphique. Chercher et s'adapter jusqu'au limite de la contorsion, résoudre un problème par un nouveau problème se laisser surprendre par l'imprévisible impulsion d'une rattrape sont autant d'ingrédient propre à un vécu qui a trouver ces résolutions et son style dans un jonglage maîtriser à sa façon.

BAPTISTE JEANNEQUIN

Après un parcours scolaire chaotique et déçu par l'efficacité probante du système éducatif français à stimuler son intérêt pour le vivant, il s'oriente vers une chasse à l'ennui qui le mènera finalement à la jonglerie, la danse et le théâtre. Adeptes d'improvisation, il mène une recherche autour d'un corps, retrouvé (le sien) qu'il pensait avoir perdu pour toujours. Depuis peu sorti déformé du Centre Régional des Arts du Cirque de Lomme, il travaille à produire une cohérence entre la présence du corps et celle des objets sur scène au service du spectacle vivant

FICHE TECHNIQUE

Durée de montage : 40 minutes (installation du matériel + balances)

Durée de démontage : 20 minutes / avec possibilité de jouer jusqu'à 3 fois par jour

Espace de jeu : 8m x 6m Hauteur : 4 m

Disposition du public : semi circulaire ou frontal

Nombre de personnes sur scène : 4 personnes présentes au plateau (3 jongleurs, 1 musicien)

Sonorisation : Prévoir une sono 300 ou 500 Watts Rms Stéréo et subwoofer ou caisson de basses.

Prévoir une prise d'alimentation pour notre matériel son.

Nous amenons notre matériel son : table de mixage / synthétiseur / loop / émetteur radio HF.

Mise en place du matériel : Nous devons placer des objets sur scène et préparer la table de support du matériel électronique du musicien, puis faire les tests et réglages du son.

⚠ Durant ce moment nous devons occuper l'espace sonore.

Temps de chauffe et préparation : Prévoir une heure et demi minimum pour l'échauffement physique et technique avec la prise en compte de l'espace dans lequel nous jouerons

Loges : Loges fermées où nous pouvons placer nos affaires personnelles en sécurité avec collations (fruits, fruits secs, cocopops, eau en bouteille ou robinet proche à disposition)

CONTACT TECHNIQUE

Victor GOSSET

+336 87 37 99 71

PARTENAIRES DE CREATION



*maison
des
jonglages*
scène conventionnée
jonglages



CONTACTS

DIGITÔLE

Baptiste Jeannequin
Digitole59@gmail.com
+336 29 19 50 01

CIE DES TRÉBUCHÉS

Amandine Beauchamp
cielestrebuches@gmail.com
+336 18 21 41 63

www.compagniedestrebuches.com



LES TRÉBUCHÉS