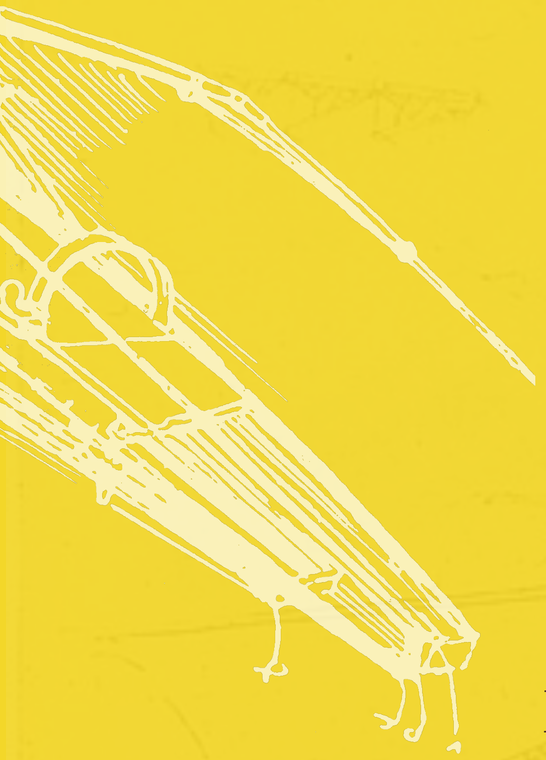
Présentation visuelle

Démarches & synopsis

« Voler »

Katherine Adams

Avril 2019



Je veux voler…
Chevaucher le bleu du ciel, m'immiscer dans le souffle amoureux de la terre et du soleil, être bercé par la lune, gonfler les marées et faire rejaillir une pluie d'étoiles

Je veux voler…
Défier l'attraction, la perspective et l'ordre... Régner sur l'infini, l'impossible, sur l'invisible… Comme un pied de nez à l'inertie, l'étendard de mon cri

Je veux voler…
Me laisser porter par le vent à travers l'inconnu, le temps, l'espace, la lumière et le son... jusqu'à ce que tout ne soit que rythmes, couleurs, formes, mouvance et exaltation.

En Bref

Description du projet

Spectacle théâtral immersif, interactif, incluant un déambulatoire, librement inspiré par l'univers de Léonard de Vinci.

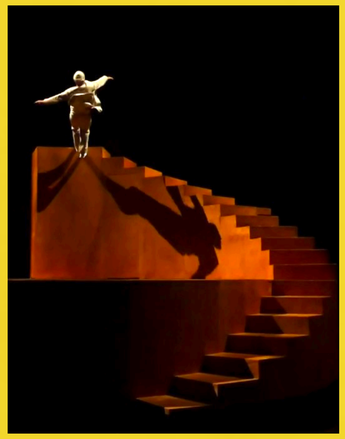
Des technologies innovantes sont intégrées aux arts vivants pour soutenir le récit tout en préservant l'espace sacré du théâtre.

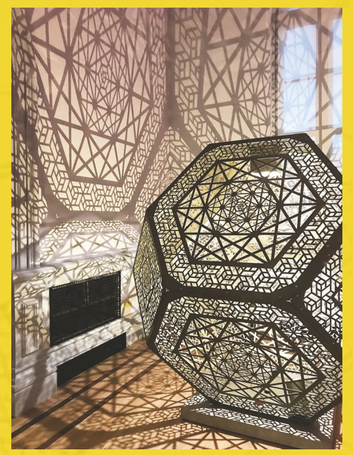
La source d'inspiration du projet

Curieux, visionnaire, extrêmement doué et touche-à-tout, l'**esprit** multidisciplinaire du **génie de la renaissance** a contribué à sa **renommée.** Son **indiscipline**, ses indéchiffrables **codex**, son écriture en **miroir** et ses **œuvres inachevées** ont, entre autres, contribué à sa **légende.**

Obsédé par **l'idée de voler**, Léonard déploie des trésors d'imagination pour comprendre la **relation** entre la **terre et le soleil.**

En pleine **renaissance italienne**, son vol transcende la **barrière temporelle** et sa quête d'absolu sera portée jusque dans les **cités modernes** où de **jeunes émules** se l'approprient et la **réinvente** dans une **explosion vibrante** de **rythmes**, de **couleurs** et d'**émotions**, incarnée par l'**insolence physique** et **artistiqu**e de ceux qui, aujourd'hui, partagent son **rêve.**





Pourquoi entreprendre cette démarche maintenant?

Le public actuel cherche à la fois l'**émotion** du spectacle et l'**expérience événementielle collective et active,** par le biais de médiums **contemporains innovants** permettant de raconter les histoires autrement.

C'est pourquoi les **soirées organisées** par **Léonard,** concepteur et metteur en scène, constituent la **toile de fond idéale**, l'ambiance dans laquelle **se déploie le spectacle**.

« Voler » accueille dans **un laboratoire créatif,** fréquenté par des artistes en arts technologiques, médiatiques, graffiteurs, programmeurs, vidéastes, une fête extravagante et vibrante.
L'action se déroule dans un univers urbain, industriel et singulier.

L'histoire permettra, à qui le souhaite, de déployer ses ailes et de **prendre son envol…**

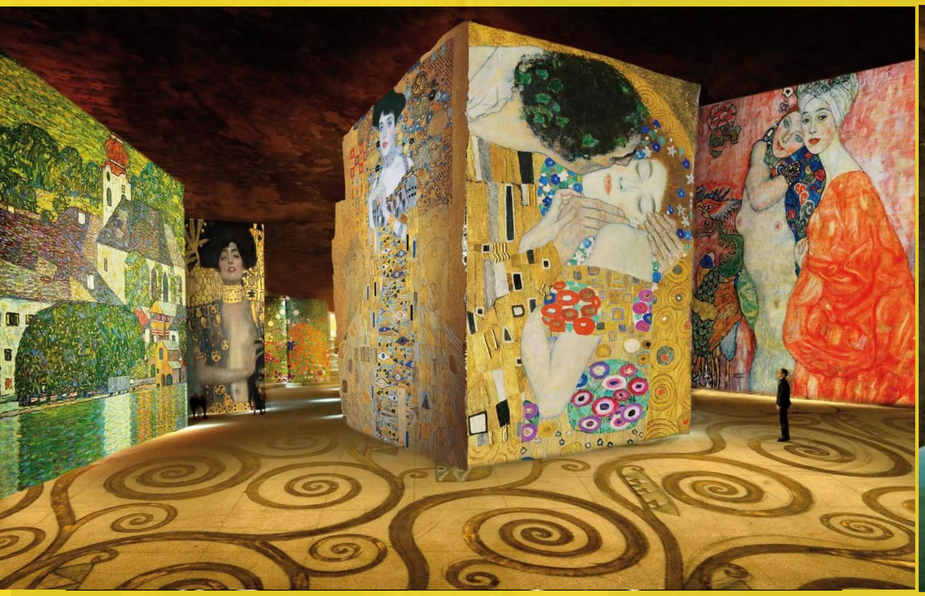
En détail

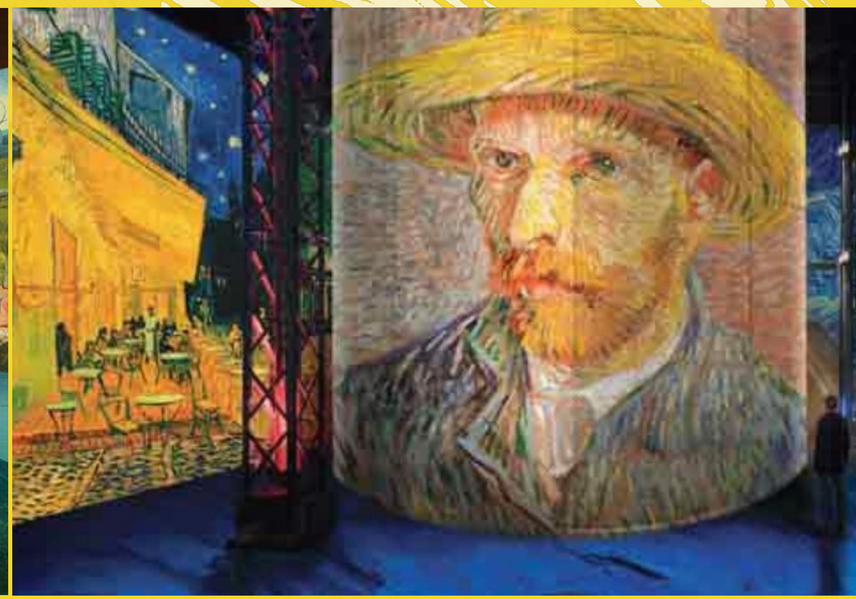
Préambule

Le public est convié au lancement d'une **bottega d'aujourd'hui**, un **laboratoire créatif** (espace virtuel ou réel).
L'événement se déroule en trois actes, pour une expérience totale d'une durée de 60 à 90 minutes.

Les actes (I-II-III) pourraient exister en **solo, en duo, en trio** ou même **simultanément** dans différents lieux **connectés virtuellement entre eux.**

Si le **déambulatoire** (Acte I) permet une expérience plus intime, le vol révèle d'une expérience **commune** (Acte II).
Une **expérience collective** (Acte III) marque le point d'orgue de la fête.





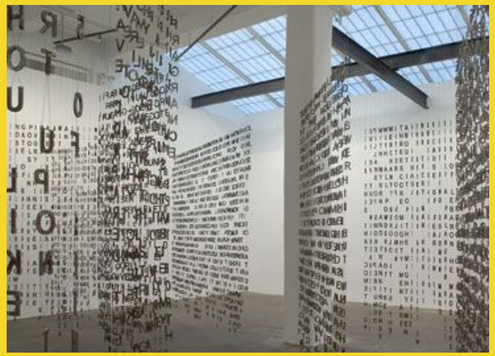
Images : Gianfranco Iannuzzi

Acte I : Le déambulatoire

La Fête est conçue comme celles qu'organisait Léonard, tous ses **talents** y trouvant un formidable **terrain de jeu** pour **surprendre, amuser** et **épater les sens** de ceux qui y étaient invités.

Pour initier l'expérience théâtrale, le travail de la **communauté du laboratoire créatif** (en l'occurrence, il pourrait s'agir de Zù) est mis en scène dans un ***déambulatoire*** qui comporte **5 stations, 5 livres géants, 5 boîtes magiques** à inventer.

Chacun de ces espaces **raconte** un chapitre de l'histoire et crée un pont avec le **génie de la renaissance**. Chaque espace révèle une brève **expérience théâtrale.** On les découvre dans **l'ordre** ou **dans le désordre**.



Acte II : Le vol

Dans un angle de l'espace où la fête se déroule, une sorte d'**escalier empile** des éléments **empruntés aux machines de Léonard**.

1- Sur le plus haut palier, presque dans la pénombre, une cage en forme de **sculpture en fil de fer cache en son cœur un personnage humain** qui attend et observe. Personne ne semble le voir, mais ses gestes se font de plus en plus pressants et influencent l'espace : ses dessins se répercutent sur le plancher ou les murs de la salle, on entend des murmures, des sons sans pouvoir identifier d'où ils proviennent, la lumière change de couleur, etc. Alors que ses interventions ne peuvent plus être ignorées, le regard du public se tourne vers le haut et découvre le personnage.

2 - **L'un des serveurs de la fête,** habillé d'un t-shirt de Léonard, surprend le public en dessinant un cercle sacré et l'invite à y prendre place. Le personnage, dans la cage en forme d'être humain, interpelle la foule, pressé de raconter son histoire, sa différence, sa peur de voler…

3 - **Plusieurs paires de jumelles intégrant de la réalité augmentée** circulent parmi le public. Elles laissent voir le personnage autrement, sous d'autres formes : féminine, animale, ancestrale, mythologique… Des visionneuses pourraient également être disposées dans la salle, pour permettre de découvrir différents aspects de cet étrange humain en cage.

4 - Par la **magie de la capture infrarouge et de la projection en points, le serveur dans la foule s'est maintenant transformé en un Léonard mature, une ombre plus grande que nature**. Un dialogue s'installe entre les deux personnages à propos de la créativité comme moyen de faire exploser ses propres limites, celles du temps et de l'espace, parce que le caractère rebelle et insaisissable propre à ceux qui voient la réalité autrement ne change pas et qu'il est nécessaire de voler pour créer.

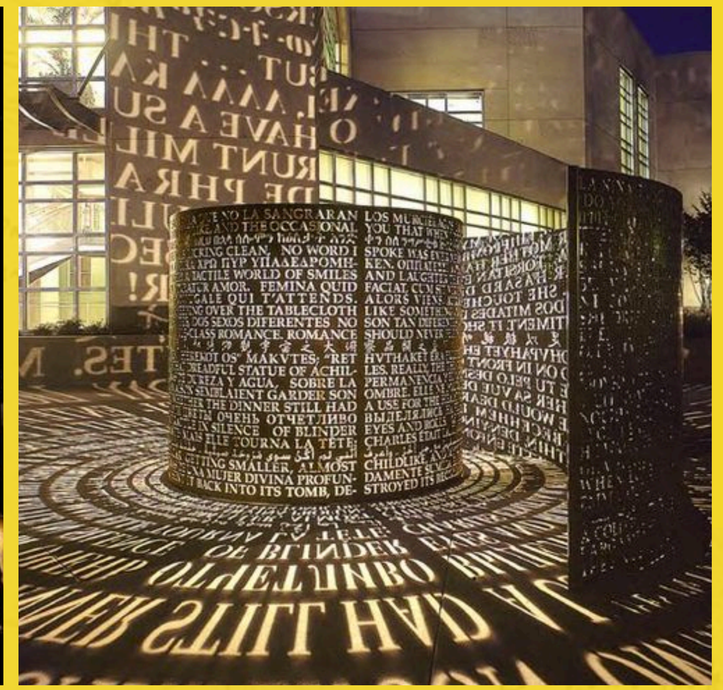
Leurs échanges se tissent dans des mots, des projections, des danses dans un langage qu'ils finissent par créer et qui s'avère universel.

5 - Imperceptiblement, de **l'eau se met à suinter des murs de l'atelier**, des histoires, des mots s'animent, se font, se défont. L'eau des murs se transforme en larmes, puis en encre, et finalement en pages de codex qui virevoltent.

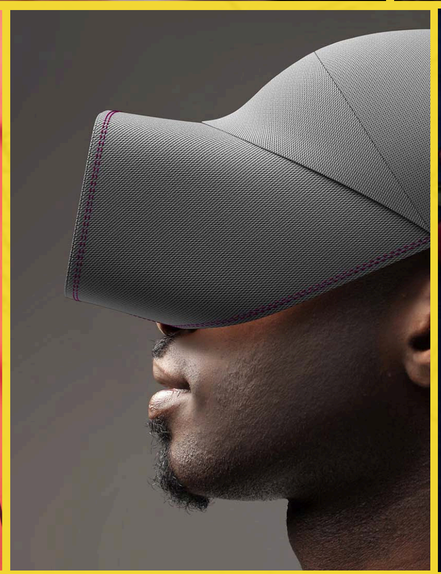
6 - Le personnage en cage est maintenant **debout, la porte de sa cage ouverte. Il déploie ses ailes,** magnifiques, immenses.

7 - Le poème « Je veux voler » s'écrit, s'entend, se chante… L**e personnage plonge en direction de la foule** et plane comme un oiseau. Libéré de sa cage, il se pose au centre de la pièce, la lumière, les images et le public s'organisent autour de lui.

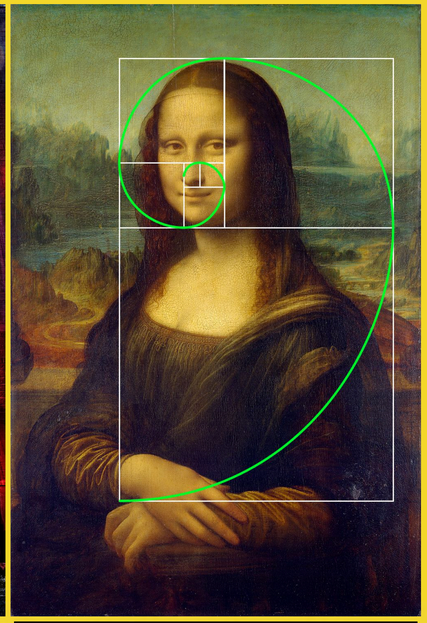
8 - **Le public est immortalisé dans une image qui rappelle l'adoration des mages,** avec une ombre, celle de Leonardo. Ce tableau numérisé sera distribué aux participants à leur départ, leur rappelant un moment de création unique.

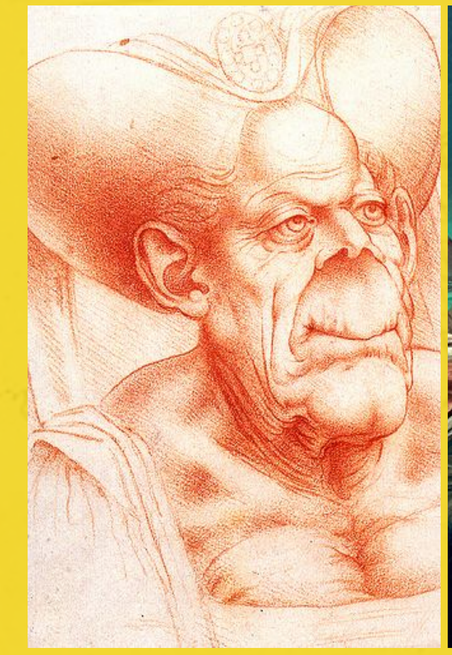


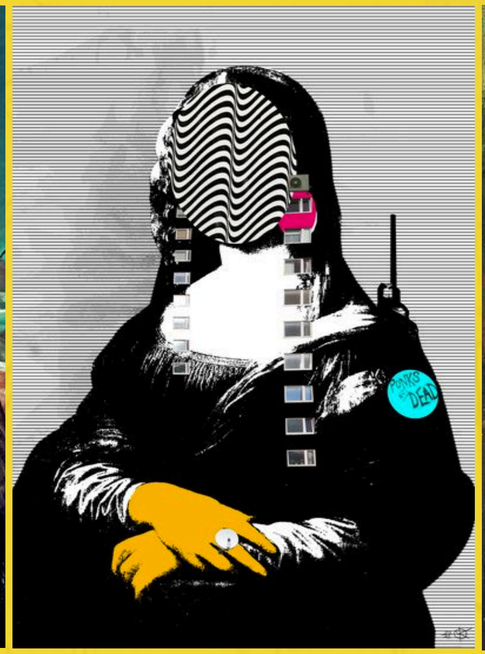
« Sur le plus haut palier, presque dans la pénombre, une cage en forme de **sculpture en fil de fer cache en son cœur un personnage humain**… »

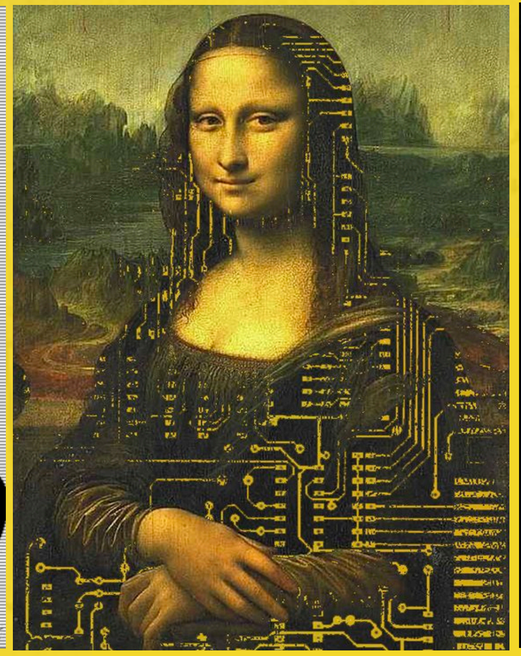


Plusieurs paires de jumelles intégrant de la réalité augmentée circulent dans le public.









Les jumelles permettent de voir plusieurs versions du personnage en cage.

Voler/RÉFÉRENCE VISUELLE : RÉAPPROPRIATIONS DE LA MONA LISA

Acte III : Le rituel

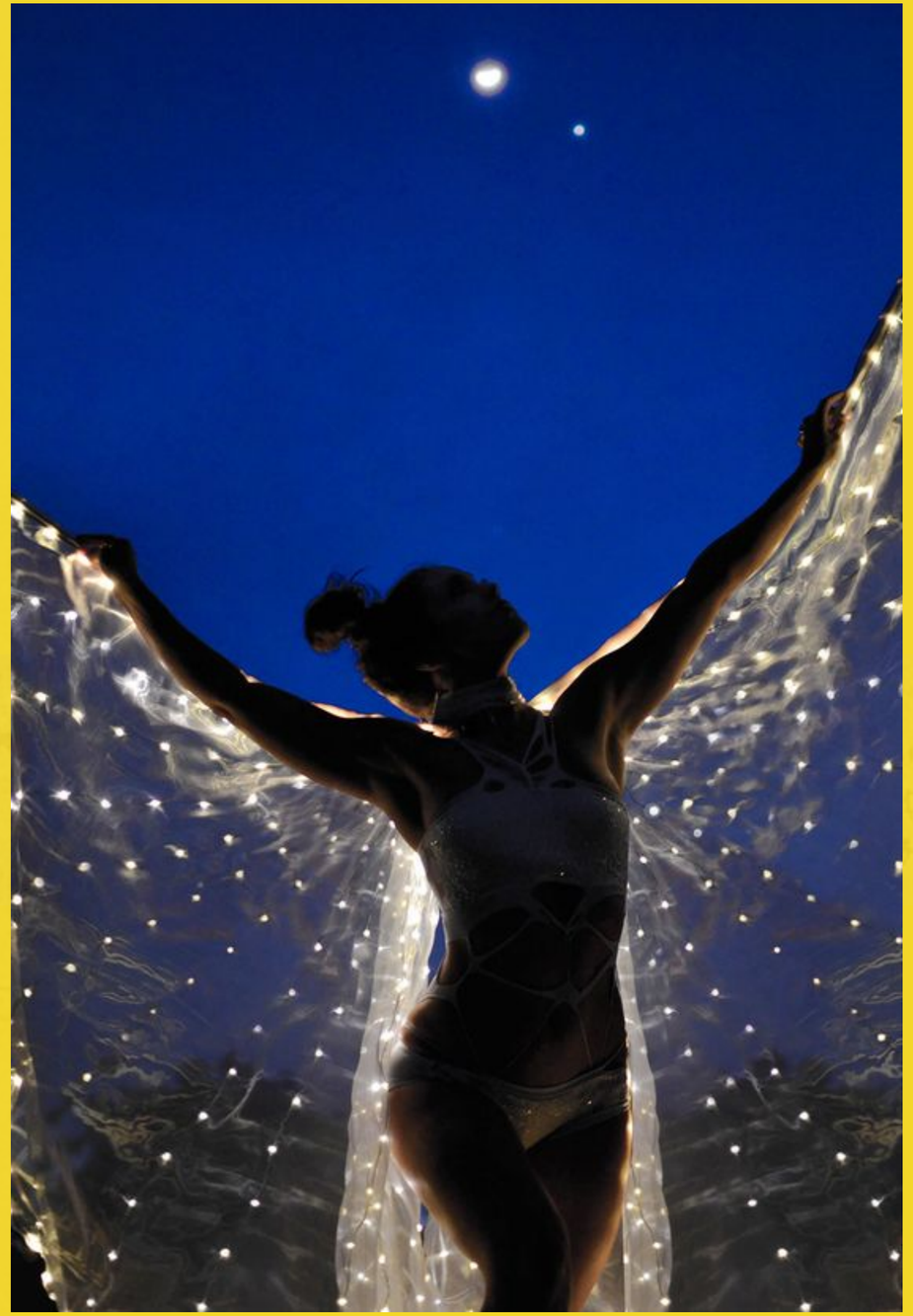
Il nous apparaît intéressant qu'après l'expérience *individuelle du déambulatoire et* l'expérience *commune du vol*, il faille créer **un *rituel,*** *une sorte d'expérience collective*, ***dans le but d'assimiler le propos et de se détacher du spectacle***. Le rituel est à définir au cours de cette recherche.

Par exemple, le rituel pourrait permettre à chacun de découvrir ses propres ailes et prendre son envol.

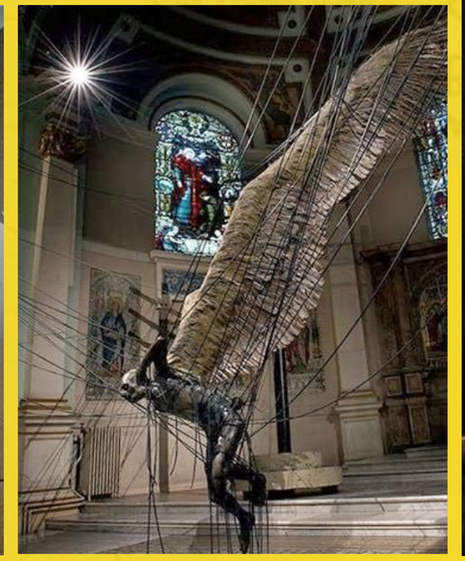
Alors que les projections se réaniment dans l'espace, paysage onirique, qui nous plonge dans les œuvres du maître, la fête reprend doucement ses droits.

On assiste à la rencontre du musée et de la rue, de l'éternel et de l'éphémère.

En trame de fond de ce chassé-croisé historique, qui met en lumière la dualité entre ce qui fuit et ce qui reste, dans les êtres comme dans la matière, une métaphore bien actuelle sur la différence qui fait peur, sur la nécessité de la célébrer, parce que la tolérance permet de déployer ses ailes et **que, pour créer, il faut apprendre à voler.**




FOR ALL
LIVER POOLS
LIVER BIRDS



L'œuvre de Da Vinci

Ingénieur d'effets spéciaux, toutes les folies sont permises
Pour ses mécènes, il organise des fêtes somptueuses. Il joue admirablement de la lyre, narre des histoires fantastiques, des fables extraordinaires ou des prophéties en y ajoutant une multitude de cascades et d'effets spéciaux fabuleux. Il crée des costumes, des instruments de musique exceptionnels, des machines de scène éphémères. En combinant technologie et ingénierie pour organiser ces fêtes somptueuses, Léonard fait ses classes, expérimente et jette souvent les premiers jalons de ses futures inventions.

Le vol, son rêve d'enfant
Fasciné par le vol des oiseaux, il crée plusieurs machines visant à faire voler les humains.

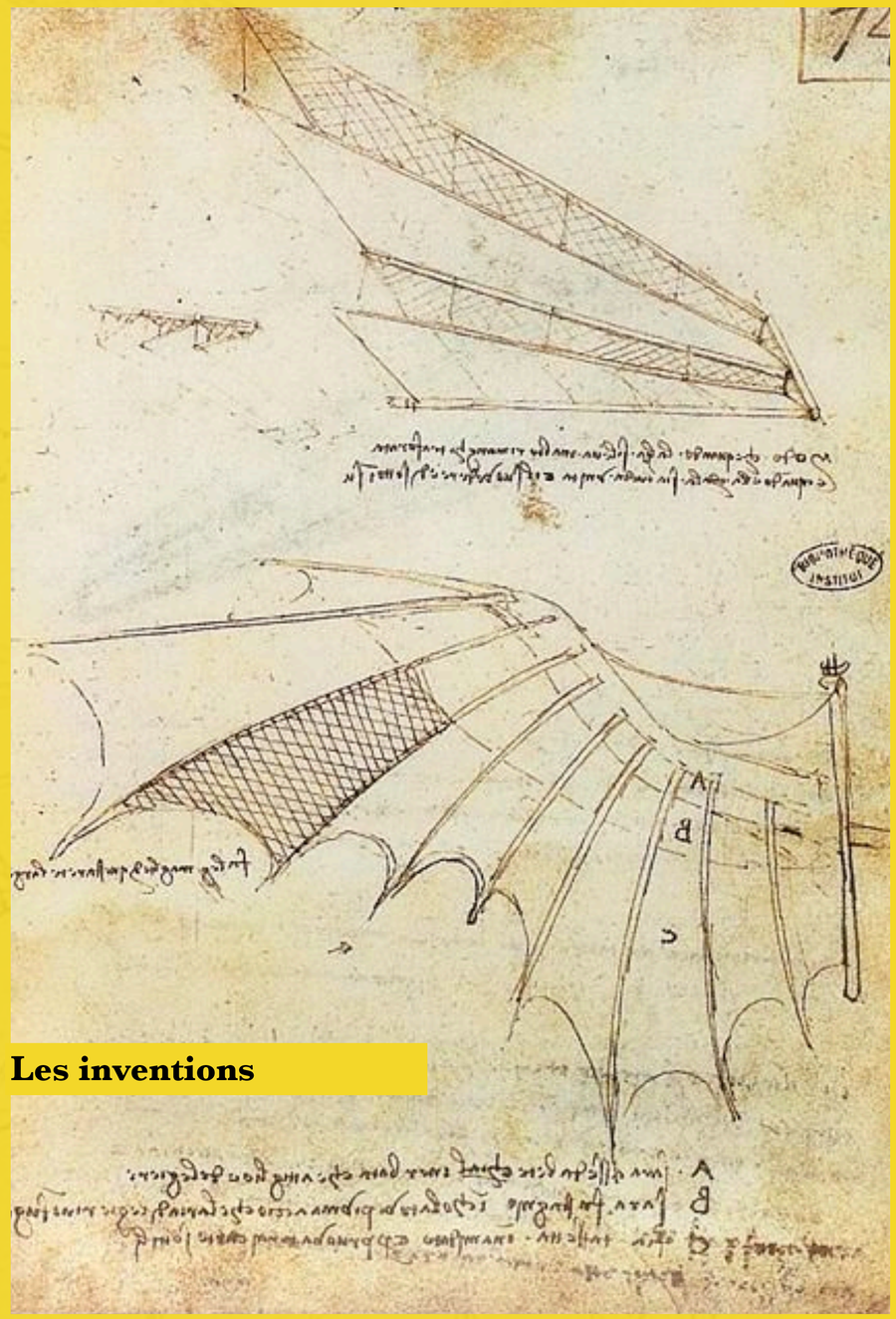
Détourner le cours de l'eau, son rêve d'ingénieur
Il s'intéresse aux tourbillons qui se forment dans l'eau ou dans l'air lorsqu'ils rencontrent un obstacle, mouvement auquel il donne le nom de « turbulence. » Les dessins de ces turbulences sont fabuleux.

Codex
Milliers de feuillets noircis par le Maître et qui traitent de tout ce qui le fascine.

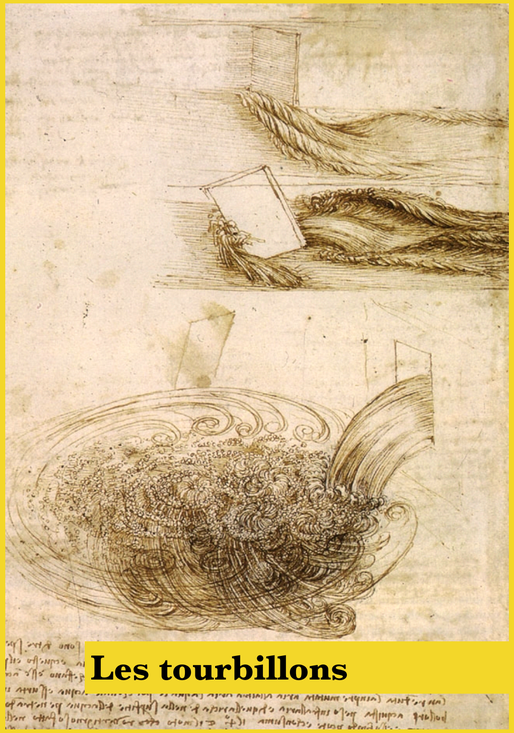
Sfumato
Technique particulière de peinture créée par Léonard qui donne un effet flou et mystérieux au visage de ses personnages. Il explique en partie le sourire de Mona Lisa.

Bottega
Atelier - boutique- école, lieu d'effervescence de la renaissance italienne où l'on formait les artistes dans toutes les disciplines artistiques.

L'Adoration des mages
Œuvre qualifiée de révolutionnaire et pourtant inachevée… un escalier qui ne mène nulle part, un château en ruines, une cavalcade de chevaux, des dizaines de personnages énigmatiques dont l'expression différente marque clairement une émotion unique.

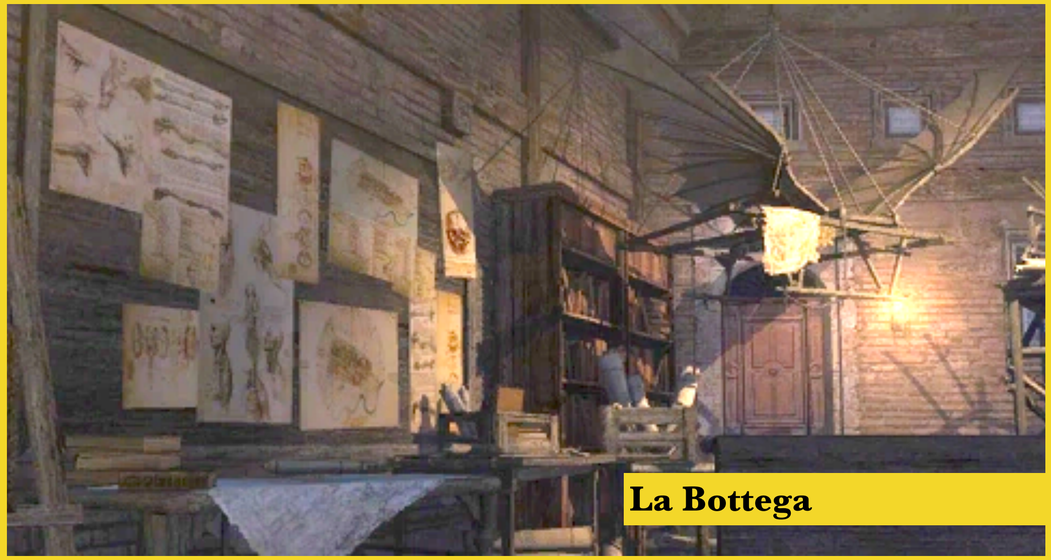


Les inventions

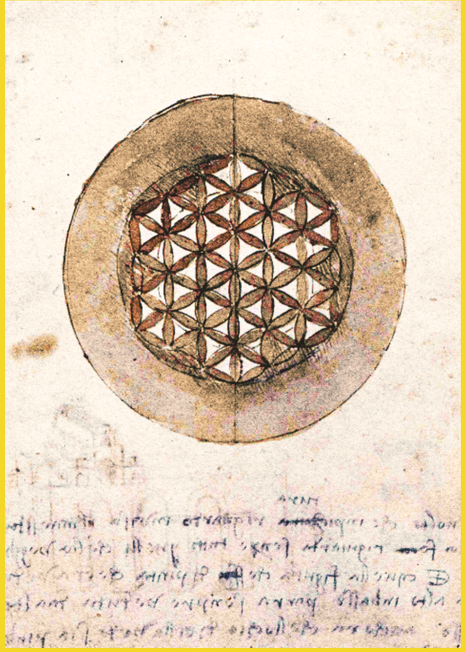


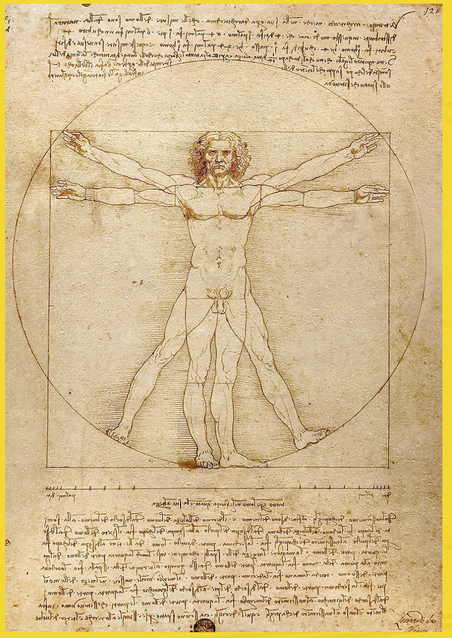
Les tourbillons

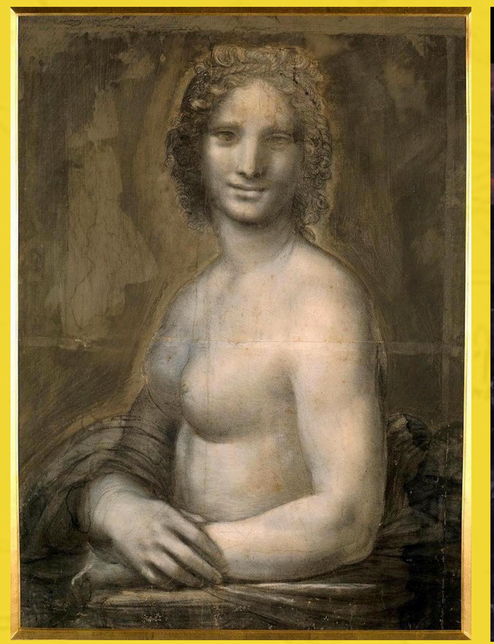
L'escalier

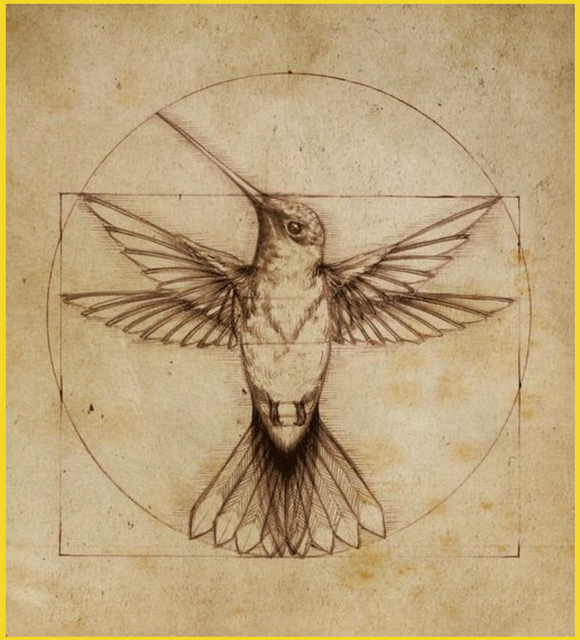


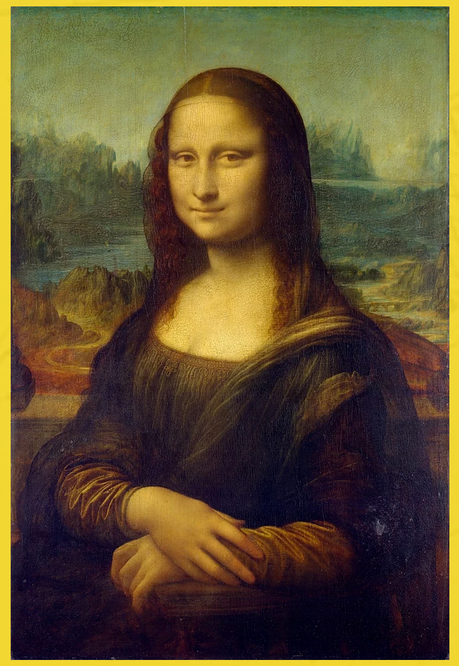
La Bottega

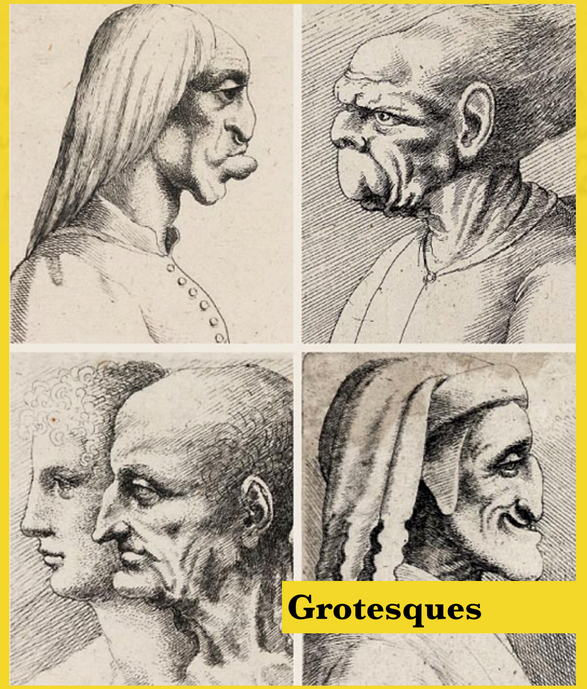











Grotesques

Recherche Exploration Création

Voler fait planer l'intemporel dans un espace ancré dans le présent en ayant recours au ***Deus ex machina*** pour rendre visible l'invisible…

Voler cherche à explorer l'heureux mariage entre les arts vivants, la technologie et les arts numériques, en espérant que le tout sera plus grand que la somme des parties…

Voler aspire à créer une expérience qui nous fera prendre de l'altitude.

Espérons que les vents nous seront favorables !

Mille Mercis à :

Julie Bourgeois de partager son savoir d'artiste et de conceptrice talentueuse, spécialiste des technologies et des nouveaux formats.

Gianfranco Iannuzzi de prodiguer les plus précieux conseils d'un artiste concepteur célébré à travers le monde pour ses expositions fabuleuses.

Daniele Finzi Pasca pour son amitié, sa sensibilité et sa vision artistique unique de metteur en scène exceptionnel.

Stéphane Mongeau et Lune Rouge Entertainment de s'intéresser et d'offrir le soutien d'un producteur solide et reconnu.

Guillaume Thérien pour son regard enthousiaste de diffuseur d'artistes innovants.

Roseline Rico pour sa rigueur, son expérience de directrice des affaires gouvernementales et son aide dans les démarches à venir.

Gabrielle Demers et Laurent Imbault pour la patience et la minutie nécessaires à l'élaboration de documents représentatifs du projet et de la création en devenir, et à tous ceux qui ont pris le temps de lire et de relire…

Je me sens privilégiée de pouvoir compter sur votre expertise et votre générosité.

Merci

« Voler »

Katherine Adams

Avril 2019