

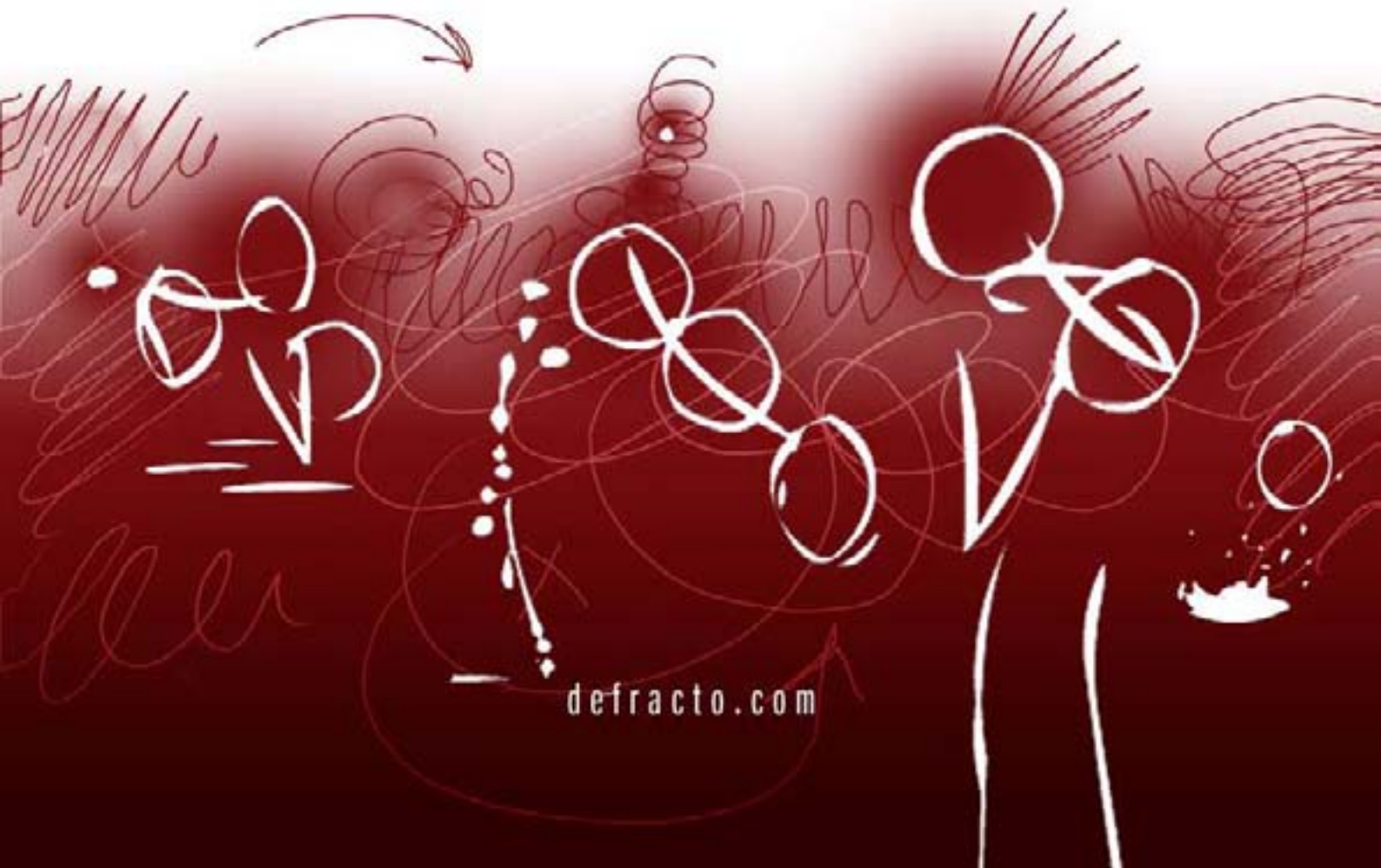


COMPAGNIE
deFracto

Di9ink

réalisé par Eloi Prieur et Guillaume Martinet

Dossier de production



defracto.com

Projet "Digink"

Œuvre cinématographique muette et sonorisée, notre acteur joue une partition corporelle et jonglée dont l'expression est une musique audible par le monde entier. La poésie du ridicule, la grandeur de la maladresse. Ni normal, ni fou, il existe, il est juste quelqu'un. Cette justesse est ce que nous cherchons à communiquer. L'écriture se fait dans deux temps différents avec des **aller-retours continuels entre la sale de répétition et la tablette graphique**.



vidéo animée

Maquette digink,
lauréat du premier Festival International de la Jonglerie en Image

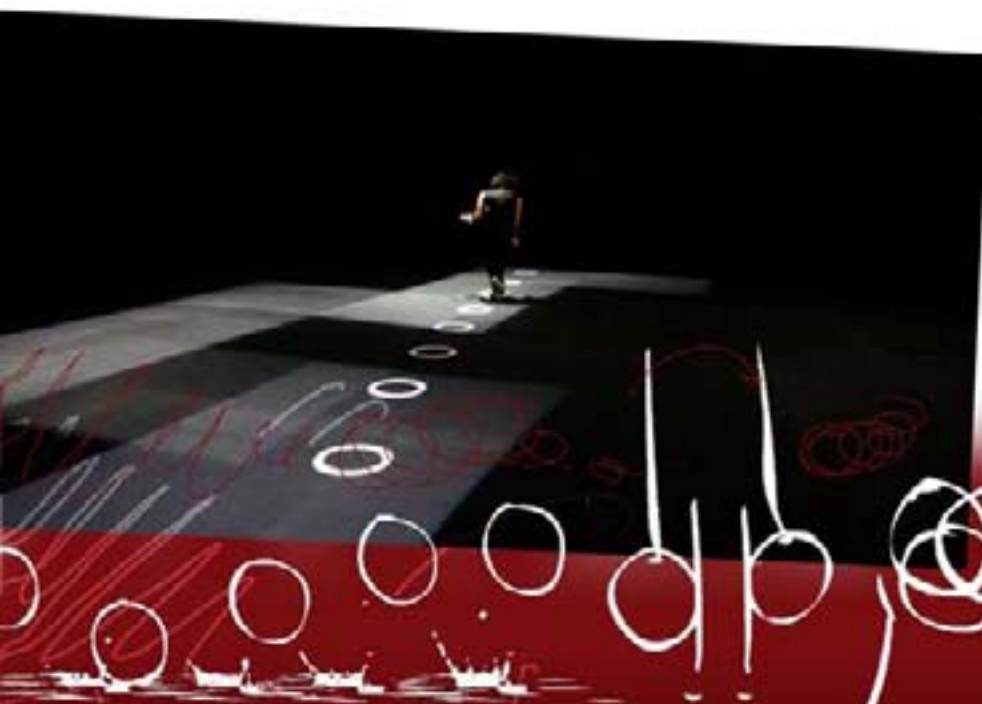
Digink est un spectacle écrit exclusivement pour le support vidéo. La captation des performances corporelles et manipulatoires est animée par rotoscopie afin d'utiliser l'authenticité du mouvement pour sa réinterprétation graphique.



langage jonglé

Création originale graphique, musicale et chorégraphique. Cette composition sera un court métrage numérique de 25 minutes.

Traduction graphique de sensations



Digink sera l'aboutissement d'un processus de recherches et d'expérimentations sur la **capacité d'expression d'un corps manipulé**. Avec des partis pris abstraits, ce court métrage d'animation a l'objectif de créer un langage vivant et sensible.



Note d'intention

Le premier paradoxe est l'authenticité gestuelle. Nous sommes obligés d'approfondir l'idée qu'un mouvement capté et projeté sur une surface est authentique. **L'animation en tant que traduction graphique du mouvement** nous amène à percevoir autrement la qualité gestuelle. Cette qualité naît de l'interprétation de la jonglerie et vit grâce à son interprétation graphique. Le geste jonglé nous offre des directions, des dynamiques, des sensations. Notre envie se trouve ici: traduire des directions, composer des dynamiques et réinventer des sensations.

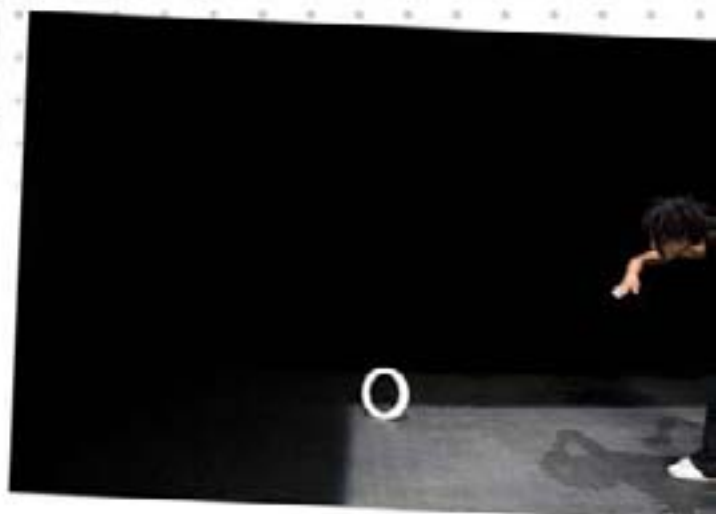


Dramaturgie cinématographique

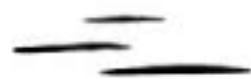


personnage abstrait

jonglerie graphique



En découle notre langage, un geste nourri de la vie du mouvement jonglé et vivant de sa traduction graphique. En découle notre expression, un univers intelligiblement absurde créant chez le spectateur une perception poétique de l'image du mouvement.



Notre dramaturgie est spécifique. Exprimée avec un contenu de spectacle vivant, nous n'utilisons pas des comédiens parlant un texte, mais des jongleurs manipulant un espace. C'est un langage corporel dont chaque détail du dessin d'un geste est pris comme un élément du discours propre à l'état du corps, donc de l'état d'esprit. Le drame, lui se joue sur une surface de projection, utilisant les techniques cinématographiques pour jouer avec l'identification du spectateur. Ainsi, le personnage est abstrait, la jonglerie est graphique, la dramaturgie est cinématographique, **le langage est ouvert**.



La compagnie deFracto

Defracto est une jeune compagnie de spectacle vivant dont l'ambition est de développer un langage corporel et jonglé. C'est une équipe de cinq personnes: Deux jongleurs, un musicien, un regard extérieur et une chargée de production et de diffusion. Tous réunis pour construire et porter en scène une expression jonglistique.

Guillaume Martinet aborde la jonglerie en autodidacte avant d'être formé au Centre des arts du Cirque de Toulouse, le Lido. Il a créé une forme courte "Cinétique TOC", récompensée au festival mondial du cirque de demain. Puis fonde avec Minh Tam Kaplan et Audrey Jacquot la compagnie Defracto avec laquelle il crée "Circuits fermés" projet lauréat Jeunes Talents Cirque Europe 2010.

David Maillard est acousticien de formation. Il commence comme sonorisateur aux studios Besson avant de s'engager dans le spectacle vivant. Il compose en mélangeant illustration sonore et musicale, influencé par les musiques concrètes et électroniques. Il rentre dans l'équipe Defracto en réalisant la création sonore de "Circuits Fermés". Avec cette sensibilité pour le minimalisme, pour les "petits sons de rien du tout" et les rythmes syncopés. Il compose l'espace avec le son et devient le troisième auteur de l'œuvre qui vit en scène.

Nous envisageons la jonglerie comme une discipline graphique et rythmique. Il s'agit donc avant tout d'un travail de composition dans l'espace et le temps, de la création sur scène d'une image à la fois abstraite et vivante.



La voie



Une jonglerie graphique et rythmique



Cinétique TOC

Eloi Prieur est récemment diplômé de l'université Paris 8 en art du spectacle cinématographique et conclue par la réalisation de "La voie". C'est avec un goût particulier pour le cinéma expérimental et l'art vidéo qu'il se dirige vers la création de films d'animations et réalise "Porte à porte". Passionné de jongle, et jongleur amateur depuis dix ans, il s'associe aujourd'hui avec Defracto pour nourrir l'ambition de créer un langage graphique et gestuel.



plan de travail

Mai/Juin 2011

Naissance du projet, premiers chantiers
Réalisation de la maquette "Digink"

Juillet 2011

Projection au Premier
festival International du film jonglé
"Digink" récompensé du prix du jury

Février->Juin 2012

Résidence/Atelier de recherche et Ecriture
projection d'une écriture courte à
Regensburg 17->20 Avril Mischkultur e.V.

Juillet 2012

Projection SummerFlamme Festival

Septembre 2012->Mars 2013

Résidence/Atelier de recherche et Ecriture
Lancement du chantier son

Avril 2013

Projection au festival
La rencontre des jonglages

Décembre 2013

Première projection vivante "Flaque"

Réalisation:

Guillaume Martinet et Eloi Prieur

Création sonore: David Maillard

Animation: Eloi Prieur

Jonglerie: Guillaume Martinet

Soutiens:

Maison des jonglages

FAAAC

Mischkultur e.V.

Summerflamme festival





COMPAGNIE
deFracto

Laure Caillat

Chargée de Production
et de Diffusion

+33 (0)

616

124

691

defracto.cie@gmail.com

