

©-Romain Etienne

ACQUA ALTA

ADRIEN M & CLAIRE B

MER 16 JUIN 15H
grande salle – durée 55min
en famille dès 9 ans
tarif de 8€ à 12€

SÉANCES SCOLAIRES CE2 – 5^{ème}
MAR 15 JUIN 9H30 – 14H15
tarif scolaire de 4€ et 8€

Ce dossier pédagogique est réalisé par Elodie Moleins (professeure relais), communiqué par la compagnie. Il présente le propos artistique de la compagnie ainsi que des pistes pédagogiques à explorer. Sous la forme d'une boîte à outils, ce document vise à faciliter le travail d'accompagnement aux spectacles. Il vous appartient d'adapter ces propositions en fonction de l'âge des enfants et des objectifs de formation. N'hésitez pas à partager avec nous vos impressions.

PRÉSENTATION DU SPECTACLE

Après *Pixel*, présenté aux Salins en 2015, voici *Acqua Alta*, la dernière création visuelle de la compagnie Adrien M & Claire B. Un parcours dans l'imaginaire de l'eau, avec un spectacle empreint de poésie, un livre pop-up augmenté et une expérience en réalité virtuelle.

Acqua Alta raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît. D'elle, il ne reste que les cheveux. Vivants. C'est l'histoire d'une catastrophe, universelle. L'histoire d'une perte et d'une quête, l'histoire de la peur de l'étrange et de l'altérité, et de son apprivoisement.

DISTRIBUTION

conception et direction artistique Claire Bardainne et Adrien Mondot - design et dessin Claire Bardainne - conception informatique Adrien Mondot - chorégraphie et interprétation Dimitri Hatton et Satchie Noro - musique originale Olivier Mellano - musiques additionnelles Jean-Sébastien Bach, Ludwig van Beethoven et Jon Brion - développement informatique Rémi Engel - ingénierie papier Eric Singelin - script doctor Marietta Ren - régie lumière et interprétation numérique Jérémy Chartier, en alternance - régie son Christophe Sartori, en alternance - montage d'exposition Grégory Pirus - construction Jérémy Chartier, Yan Godat, Arnaud Gonzalez, Claire Gringore, Yannick Moréteau - régie générale Romain Sicard - administration Marek Vuiton - direction technique Alexis Bergeron - production et diffusion Joanna Rieussec - production Margaux Fritsch, Delphine Teypez - médiation et production Johanna Guerreiro

MENTIONS OBLIGATOIRES

production Adrien M & Claire B - coproductions LUX, scène nationale de Valence - la compagnie est associée à LUX en 2018-2020, Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan, Maison de la Danse - Lyon / Pôle européen de création, DRAC Auvergne Rhône-Alpes / Ministère de la Culture, Chaillot - Théâtre National de la Danse, Espace Jéliote, Scène Conventionnée arts de la marionnette, Communauté de Communes du Haut-Béarn, Oloron-Sainte-Marie, Théâtre Paul Éluard, Scène Conventionnée Bezons, Theater Freiburg - aides et soutiens soutien exceptionnel, Adami, accueil studio, Les Subsistances, Lyon, 2018-19 - la compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon

THÈMES

changement climatique – arts numériques – danse contemporaine – pluridisciplinarité – rapport à l'autre

AUTOUR DU SPECTACLE

visites du théâtre

rencontre avec l'équipe artistique (sur réservation)

parcours numérique autour de l'univers du spectacle (sur inscription)

Le service des relations avec les publics est là pour vous accompagner

Responsable

Murielle LLUCH - 04 42 49 00 20 - m.lluch@les-salins.net

Attachés des relations avec les publics

Mathilde COUSTAUD - 04 42 49 00 22 - m.coustaud@les-salins.net

Victor DUBOIS - 04 42 49 00 27 - v.dubois@les-salins.net

Faustine MARTINEZ - 04 42 49 00 00 - f.martinez@les-salins.net

Roland Rondini - 04 42 49 00 21 - r.rondini@les-salins.net

I. PRÉSENTATION

Acqua Alta raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discordes. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît. D'elle il ne reste que les cheveux. Vivants. C'est l'histoire d'une catastrophe, particulière et universelle. C'est l'histoire d'une perte et d'une quête. C'est l'histoire de la peur de l'étrange et de l'altérité, et de son apprivoisement.

La Compagnie a imaginé trois variations de cette histoire, en utilisant trois formats singuliers :

Acqua Alta – Noir d'encre : un spectacle de théâtre visuel, mêlant danse et images numériques vivantes ;

Acqua Alta – La traversée du miroir : un livre dont les dessins et les volumes en papier forment les décors de l'histoire visible en réalité augmentée ;

Acqua Alta – Tête-à-tête : une expérience en réalité virtuelle où l'une des scènes est vécue de façon immersive dans un casque individuel.

« Le parcours proposé au spectateur est fait de ces trois expériences qui entrent en résonance.

Fidèle à notre amour du mouvement des éléments, le projet *Acqua Alta* est un voyage dans l'imaginaire de l'eau, dans le sillage de nos projets inspirés par l'imaginaire de l'air et de la vapeur. *Acqua Alta* désigne, dans la lagune de Venise, la submersion de la ville provoquée par les pics de marée. Et ces deux mots, qui signifient littéralement haute eau, nous emportent sous la pluie, dans les vagues, contre le courant, nous plongent dans une eau à la forme changeante et vivante, une eau inondante qui prend la parole. Ce sont de petits points en mouvement — en réalité augmentée, virtuelle comme en projections — qui dépeignent les infinies variations du monde de l'eau. Les eaux de la noyade autant que celles du réveil vital. Et, dépassant le réalisme, ces images font surgir des espaces-êtres, paysages vivants emprunts de présence, composent des personnages inouïs, esprits inclassables, fantômes polymorphes et malicieux.

Épure graphique et simplicité du noir et blanc sont communs aux trois expériences. Mais l'histoire, comme contée par plusieurs voix, se dévoile dans un jeu de reflets miroitants, de facettes se complétant, s'éclairant les unes les autres pour offrir une perception sensible. Dans les pages du livre, les traits tracés à la main vibrent et s'entrelacent comme de longs cheveux. Les papiers pliés sont forts dans leur matérialité géométrique et fragiles dans leur matière, froissable et sensible à l'eau.

Les êtres miniatures encaints dans ce monde de papier rappellent ceux qui dansent sur le plateau, mais s'en distinguent par leur immatérialité, là où les danseurs frappent par leur humanité de chair et de sueur, homme et femme comme un irréductible échantillon d'humanité. Satchie Noro et Dimitri Hatton, auteurs et interprètes de la partition chorégraphique incarnent la rencontre de la délicatesse et de l'accident, de la fragilité et de l'équilibre.

Et le monde non-humain qui les entoure dessine en contre-jour le propre de leur condition humaine, pour mieux en faire déborder les contours.

La musique originale du projet, composée par Olivier Mellano, emporte le spectateur dans un monde onirique et suggestif, où l'eau chante. La manipulation des images en direct pendant le spectacle, que nous nommons « interprétation numérique », bien que cachée en régie, est une performance proche du jonglage et de la manipulation de marionnette.

Nous continuons avec ce projet nos recherches de captation de l'interprétation de la danse et du mouvement du corps (avec des dispositifs de capture de mouvement) permettant de singulières formes de restitution et de nouvelles modalités de perception, que l'on retrouve à l'œuvre dans l'expérience en réalité virtuelle. Avec ses images vivantes, générées et animées informatiquement, *Acqua Alta* poursuit aussi notre recherche d'un animisme numérique, notre envie de fabriquer de toute pièce, numériquement, un bestiaire imaginaire

qui puisse faire vivre une sensation fabuleuse et improbable, où humains et non-humains évoluent sur un plan égal. Nous cherchons enfin, modestement, à participer à la fabrique d'un imaginaire d'un futur où une vie peut se réinventer malgré la catastrophe.»

Claire Bardainne et Adrien Mondot

« Il se passe quelque chose.

L'insistance nouvelle de certaines expériences. Le déraillement de ce que l'on présente comme notre « naturalisme moderne », notre manière de faire l'expérience du monde, des êtres et des choses qui le peuplent. Il se passe peut-être déjà ceci : comme une ré-animation, des résurgences fragiles, éphémères ou maladroites d'animisme. Certaines choses, certains êtres, certaines forces nous parlent, nous font signe. Le besoin d'un monde à réanimer, voilà où nous en sommes. Il serait comme temps d'assumer le fait que nous n'avons jamais cessé d'entretenir par certaines de nos pratiques un monde peut-être pas enchanté mais bien plus densifié de présences qu'on ne le croyait. Temps de repenser la carte de répartition des forces, des aptitudes, des capacités entre les vivants, les choses, les invisibles, les forces cosmiques... et nourrir la possibilité de nouveaux cosmogrammes.»

Jérémy Damian

Revue Corps-Objet-Image#3, 2017-2018

II. LA COMPAGNIE, LES INTERPRÈTES

Équipe artistique :

Claire Bardainne & Adrien Mondot – artistes, directeurs artistiques

CLAIRE BARDAINNE



Claire Bardainne est artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie. Diplômée de l'École Estienne et des Arts Déco de Paris, sa recherche se concentre sur l'imaginaire des images et des signes graphiques qui construisent des espaces. Elle a co-fondé le studio de création BW en 2004 et collaboré jusqu'en 2010 avec le milieu de la recherche en sociologie de l'imaginaire et des médias (McLuhan Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto et Ceaq - Sorbonne, Paris).

ADRIEN MONDOT



Adrien Mondot est artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur. Depuis sa révélation aux Jeunes Talents Cirque 2004 avec le projet *Convergence 1.0*, il crée des spectacles mettant en œuvre des interactions sensibles entre le numérique, le jonglage, la danse et la musique. Avec *Cinématique*, il remporte en juin 2009 le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale « Danse et Nouvelles Technologies » du festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains.

Ils refondent en 2011 la compagnie qui devient Adrien M & Claire B.

Les créations sont désormais composées à quatre mains et la direction de la compagnie menée en binôme. Aller au-delà de l'espace et de la temporalité du plateau est notamment un des axes forts de la transformation de la compagnie. Ils co-signent ainsi la création de l'exposition interactive *XYZT, Les paysages abstraits*. En 2011, ils créent également la conférence-spectacle *Un point c'est tout*, et signent la création numérique de *Grand Fracas issu de rien*, mis en scène par Pierre Guillois. En 2013, ils créent *Hakanai*, pièce chorégraphique pour une danseuse dans une boîte d'images. En 2014, avec Mourad Merzouki / CCN de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, ils co-signent la création du spectacle *Pixel*. Ils obtiennent le prix SACD de la création numérique en 2015, année au cours de laquelle ils créent également le spectacle *Le mouvement de l'air*. En 2016, paraît aux Éditions Subjectiles *La neige n'a pas de sens*, une première monographie consacrée au travail de Adrien M & Claire B, avec une série de six œuvres en réalité augmentée. En 2017, un nouveau corpus d'installations, intitulé *Mirages et Miracles* voit le jour. Ensemble, ils interrogent le mouvement et le vivant dans ses multiples résonances avec la création graphique et numérique. Il en surgit un langage poétique visuel, associant imaginaire, réel et virtuel porteur d'infinies perspectives d'exploration. Aujourd'hui, la compagnie représente une trentaine de collaborateurs, 2 spectacles et 2 expositions en tournée internationale. Elle est installée à Lyon où elle occupe un atelier de recherche et de création. Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la ville de Lyon.

2019 — *Acqua Alta* (spectacle + livre + VR)

2018 — *L'Ombre de la vapeur* (installation in situ)

2017 — *Mirages & miracles* (expo)

2016 — *La Neige n'a pas de sens* (livre)

2015 — *Le Mouvement de l'air* (spectacle)

2015 — Prix SACD de la création interactive

2014 — *Pixel* (spectacle / collaboration)

2013 — *Hakanai* (spectacle)

2011 — *XYZT, Les paysages abstraits* (expo)

2011 — La compagnie est refondée et devient Adrien M & Claire B

Les interprètes :

SATCHIE NORO – danseuse



Dès l'enfance, elle pratique la danse classique. Elle est l'élève de Wilfrid Piollet. A 16 ans, Après un bref passage au Deutsch Opera à Berlin, elle intègre de 1991 à 1995 la scène alternative berlinoise, où elle participe à de nombreuses performances. En 2002, elle aborde les techniques aériennes à l'école de cirque des Noctambules de Nanterre. Elle fonde la compagnie Furinkai, en résidence au Théâtre de Brétigny de 2004 à 2008.

Parallèlement à ses propres spectacles, elle collabore en tant que danseuse et circassienne avec les metteurs en scène Carlotta Sagna, Adrien Mondot et Claire Bardainne, James Thierrée, Michel Schweizer, Pierre Meunier et Marguerite Bordat...

En 1999, elle est lauréate avec Alain Rigout de la villa Kujoyama et en 2012 de la bourse Hors-les-murs de l'Institut Français. En 2013, elle démarre avec le constructeur Silvain Ohl, un projet chorégraphique de pliage de container, *Origami*. Depuis 2016, elle co-dirige avec Olivier Verzelen l'école de cirque et lieu de Fabrique les Noctambules de Nanterre.

<http://www.furinkai.com/fr/compagnie.html>

DIMITRI HATTON – artiste de cirque

Après avoir étudié le jeu corporel, l'improvisation burlesque et clownesque au conservatoire d'art dramatique d'Orléans, au Centre national des arts du cirque (formation continue) à l'école du jeu et lors de nombreux stages, Dimitri Hatton se met finalement au travail. Il crée depuis 2001 des spectacles interrogeant notre présence au monde, la complexité des rapports humains ou la puissance de nos conflits internes. C'est dans ce cadre que naît en 2002 Chlibèd, son personnage clownesque qui le mènera jusqu'au Cirque du Soleil à Macau de 2009 à 2010. Il travaille régulièrement en tant qu'acteur ou metteur en scène avec d'autres équipes artistiques (Vendeurs d'enclume, La Soirée, Cirque du Soleil, Collectif Zirlib, les 7 doigts de la main), en France et à l'étranger (Asie, Etats Unis...)

Dimitri Hatton et Satchie Noro ont conçu et interprètent ensemble *Bruissements de pelles*.

<https://vimeo.com/135061631>

OLIVIER MELLANO – compositeur, musicien

Né à Paris en 1971, Olivier Mellano est un musicien, compositeur, improvisateur, auteur et guitariste dans plus de cinquante groupes depuis le début des années 90, il alterne projets pop-rock et compositions pour orchestre symphonique, ensemble de 17 guitares électriques, clavecins, orgue, voix ou quatuor à cordes.

Son travail de composition s'étend également au cinéma, au théâtre, à la danse et à la littérature. Il entame parallèlement un travail d'écriture et publie son premier livre en 2008.

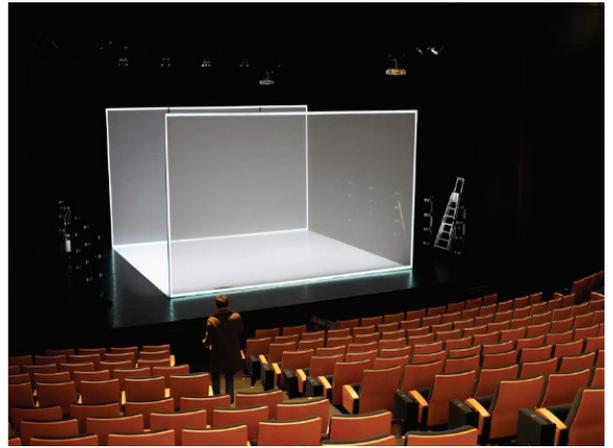
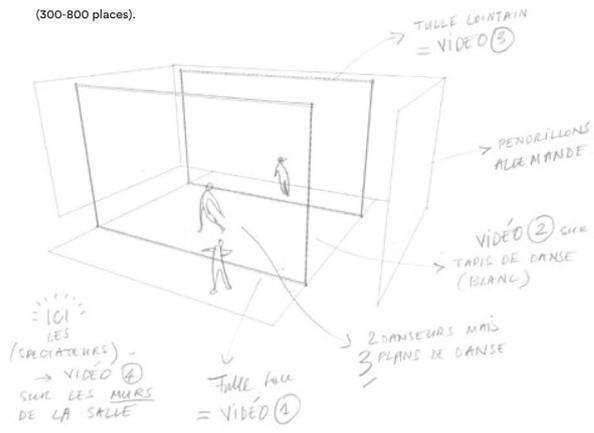
Il propose une œuvre composite, généreuse et exigeante, puisant dans les héritages de Carlo Gesualdo, Henry Purcell, Benjamin Britten, Gavin Bryars, Moondog ou György Ligeti. Il développe, au fil de ses compositions, une esthétique musicale singulière qui dissout les hiérarchies stylistiques, sculptant la matière sonore la plus volcanique ou la plus éthérée, mettant l'harmonie baroque à l'épreuve d'un feu sonique, investissant d'une énergie nouvelle l'ensemble symphonique ou de chambre, hybridant les guitares électriques et les voix classiques avec, toujours, une dimension lumineuse et sacrée pulsant au cœur d'une écriture maximaliste, libre et savante. Sa démarche qui évolue de la pop la plus ambitieuse à la musique contemporaine la plus décomplexée rejoint ainsi celle d'une nouvelle génération de compositeurs, dont font partie Nico Muhly, Bryce Dessner ou Jonny Greenwood.

LE SPECTACLE*Acqua Alta – Noir d'encre*

Une femme, un homme, une maison et une inondation. *Acqua Alta – Noir d'encre* est un spectacle de théâtre visuel, un voyage dans l'imaginaire de l'eau, le récit d'une catastrophe, un duo dansé dans des images vivantes portant la douce et étrange présence d'un animisme numérique.

Dispositif : Sur le plateau nu, trois supports de vidéos-projections : un tulle à la face, un tulle au lointain, tous deux tendus sur châssis suspendus, ainsi qu'un tapis de danse blanc entre les deux. Dans la salle, deux projections sur les murs latéraux du théâtre permettent d'englober les spectateurs dans un continuum d'images. Les images vidéos sont animées en direct depuis une régie. Cet environnement numérique "vivant" est le terrain de jeu du duo Satchie Noro et Dimitri Hatton. Danseuse et artiste de cirque, ils sont les auteurs et interprètes de la partition chorégraphique. La scénographie minimaliste est traversée par quelques objets du quotidien : un aspirateur, un escabeau, un balai qui sont les compagnons essentiels de l'épopée.

Vidéo : vimeo.com/amcb/aqa



IMMERSIVE 1

Réalité virtuelle

Acqua Alta – Tête-à-tête

Équipe Conception et direction artistique **Claire Bardainne et Adrien Mondot** — Conception informatique **Adrien Mondot** — Création sonore **Olivier Mellano** — Chorégraphie et interprétation **Dimitri Hatton et Satchie Noro** — Développement informatique **Rémi Engel** — Administration **Marek Vuiton** — Direction technique **Alexis Bergeron**

Une expérience pour casque individuel de réalité virtuelle qui permet de vivre de manière immersive un moment précis de l'histoire du livre et du spectacle, dans une transposition spécifique à ce médium.



Dispositif : Petit spectacle pour un spectateur, la partition chorégraphique se déploie autour du spectateur. Celle-ci est réalisée grâce à un dispositif de capture de mouvement (ou MoCap pour Motion Capture) qui permet d'enregistrer et de retransmettre l'interprétation de la danse d'une façon inédite. Le spectateur se retrouve sur le même plan que les danseurs, au centre de la dramaturgie. C'est un changement de point de vue radical par rapport au théâtre. Frôlé, traversé, le spectateur est l'adresse unique des gestes déployés. La réalité virtuelle crée proximité et forte empathie, ainsi qu'une écriture spécifique, jouant avec les impossibilités du réel grâce à la combinaison de capture de mouvement et d'images de synthèse. Modalités de présentation : 5 à 10 casques individuels Oculus Go sont mis à disposition, gérés par un médiateur du lieu, associés à des tabourets. Avant ou après le spectacle, dans le hall du théâtre, l'expérience permet de vivre une scène de l'histoire de façon immersive.

Durée : 3 min d'expérience

IMMERSIVE 2*Livre Acqua Alta – La traversée du miroir*

Une femme, un homme, une maison et une inondation. *Acqua Alta – La traversée du miroir* est un voyage dans l'imaginaire de l'eau et le récit d'une catastrophe. C'est un livre dont les dessins et les volumes en papier forment les décors de l'histoire animée visible en réalité augmentée, où plane la douce et étrange présence d'un animisme numérique.



Dispositif : En regardant à travers une tablette, chaque double page devient l'espace réel d'une forme dansée, grâce à l'application de réalité augmentée développée sur-mesure. La réalité augmentée offre une vue surplombante qui permet de comprendre le mouvement et l'espace, et de déplacer le point de vue du spectateur. Les dessins réalisés à l'encre de chine sont des paysages, les papiers pliés surgissant de la page sont des terrains de jeu. La chorégraphie est réalisée grâce à un dispositif de Motion Capture (capture de mouvement) et des images virtuelles (vent, mer, pluie) mettent en vie ces

territoires oniriques. Au travers de cette fenêtre numérique, les dix doubles-pages du livre deviennent de petits théâtres où se déploie autrement la même histoire que celle du spectacle. Ce livre constitue une forme autonome, dans laquelle l'histoire est déployée singulièrement, mais présentés conjointement dans un théâtre, le livre est le spectacle entret en résonance. La version commercialisée du livre avec son application sera disponible.

Durée : 15 min de lecture env. Vidéo : vimeo.com/amcb/aqa

Conception et direction artistique Claire Bardainne et Adrien Mondot — Design et dessin Claire Bardainne — Conception informatique Adrien Mondot — Création sonore Olivier Mellano — Chorégraphie et interprétation Dimitri Hatton et Satchie Noro — Développement informatique Rémi Engel — Ingénierie papier Eric Singelin — Script doctor Marietta Ren — Construction Arnaud Gonzalez, Claire Gringore, Yannick Moréteau Impression sérigraphique Olivier Bral — Montage d'exposition Grégory Pirus — Régie générale Romain Sicard Administration Marek Vuiton — Direction technique Alexis Bergeron



II. PISTES PÉDAGOGIQUES

A. Le virtuel et le mouvement : du corps fantasmé au corps objectif dans les Immersives

« Nous continuons avec ce projet nos recherches de captation de l'interprétation de la danse et du mouvement du corps (avec des dispositifs de capture de mouvement) permettant de singulières formes de restitution et de nouvelles modalités de perception, que l'on retrouve à l'œuvre dans l'expérience en réalité virtuelle. » *Cie Adrien M et Claire B*

Les capteurs et logiciels utilisés par la compagnie permettent de reconstituer les mouvements effectués par les danseurs et de les projeter dans un espace virtuel, que ce dernier se déploie à partir du Livre pop-up ou de l'immersion par Casque VR.

L'usage des technologies par les chorégraphes est précieuse, comme en témoigne les expériences de Merce Cunningham. Premier d'entre eux à utiliser la vidéo dans son travail, il créa avec des chercheurs en informatique un logiciel de composition chorégraphique nommé *Life Forms*. « Deux données interfèrent alors en permanence dans son activité de création : la première renvoie à celle du corps fantasmé, la seconde à celle du corps objectif (matérialité charnelle du corps). »

Le corps fantasmé est celui que Cunningham conçoit comme constitué de parties indépendantes les unes des autres et capables de s'articuler entre elles selon un nombre infini de combinaisons. Ce corps-là, seul à même de produire le mouvement pur auquel aspire l'artiste, apparaît dès lors délesté de toute contrainte physio-biomécanique. Les possibilités pour ce corps virtuel apparaissent alors infinies.

Si, tout comme dans le cadre des Immersives d'*Acqua Alta*, l'usage du virtuel permet de créer un nouvel espace/temps pour le mouvement, le corps virtuel, fantasmé, en dit long sur le corps objectif et sur ses limites. Ces dernières sont matérielles, bien entendu, mais également culturelles car « le corps objectif est domestiqué, façonné par l'éducation et par la formation même du danseur. »

Source : *Enseigner l'art de la danse*, J-J FÉLIX, Pédagogies en développement, 2011.

1. Le spectacle et l'usage du numérique : réflexions possibles pour la classe

Objectif pédagogique : Réfléchir avec les élèves à l'introduction du numérique dans le projet *Acqua Alta* et à sa fonction dans le développement de nouveaux imaginaires.

Exemple de questionnements à proposer aux élèves :
(Après le spectacle)

- ⇒ Sous quelles formes le numérique apparaît-il dans le spectacle ?
- ⇒ Qu'apporte-t-il au plan de la représentation ?
- ⇒ Qui est aux commandes (travail sur le rôle de la régie) ?
- ⇒ Comment les formes numériques interagissent-elles avec les interprètes ?

⇒ Réfléchir à la notion « d'interprétation numérique » dans le travail d'Adrien M et Claire B à partir de la citation suivante :

« La manipulation des images en direct pendant le spectacle, que nous nommons « interprétation numérique », bien que cachée en régie, est une performance proche du jonglage et de la manipulation de marionnette. »

- ⇒ Comment comprenez-vous la notion « d'interprétation numérique » ?
- ⇒ Expliquez en quelques lignes la nature des interactions entre la régie et les interprètes.
- ⇒ Est-ce ainsi que vous les aviez comprises lors de la représentation ?

2. Les Immersives : réflexions possibles pour les classes qui vont vivre ces expériences

Avant les Immersives :

Demander aux élèves d'être attentifs, dans chacune des expériences proposées par la Compagnie, aux différentes représentations des corps dansants et des espaces dansés.

Après les Immersives :

Les Immersives et la création d'un nouvel espace-temps pour le mouvement :

- ⇒ Quelles conséquences pour le spectateur ?

Ces dispositifs permettent une meilleure compréhension du mouvement : le spectateur peut ainsi accéder à toutes les facettes de ce corps projeté dans l'espace avec le Livre pop-up. L'utilisation du casque de VR permet en outre l'immersion du spectateur dans l'espace dansé.

- **Le livre pop-up** : le surgissement du virtuel dans les décors de papier offre une vue surplombante qui permet de comprendre le mouvement et l'espace.

- **Le casque de VR** : il permet un changement de point de vue radical par rapport au théâtre. Frôlé, traversé, le spectateur est l'adresse unique des gestes déployés. La réalité virtuelle crée une proximité forte ainsi qu'une écriture spécifique, jouant avec les impossibilités du réel grâce à la combinaison de capture de mouvement et d'images de synthèse.

- ⇒ Quelles conséquences esthétiques ?

Le mouvement est désolidarisé de l'espace dansé et déporté dans un espace esthétique nouveau, se mêlant ainsi à d'autres formes artistiques. Le livre pop-up est une illustration de cette interdisciplinarité générée par l'usage du numérique car des matériaux/pratiques artistiques multiples se superposent.

« Les êtres miniatures enceints dans ce monde de papier rappellent ceux qui dansent sur le plateau, mais s'en distinguent par leur immatérialité, là où les danseurs frappent par leur humanité de chair et de sueur, homme et femme comme un irréductible échantillon d'humanité. » Cie Adrien M et Claire B

3. Activités autour de la danse et du mouvement

a) Arts plastiques

Tous niveaux

- Problématique : Réaliser un corps dont les parties seraient indépendantes les unes des autres et qui, agencées entre elles de diverses manières, permettraient de créer des mouvements dont le corps humain est incapable.

- Le site de la compagnie permet de découvrir des photographies et vidéos du spectacle qui pourront être le point de départ d'activités graphiques liées à l'utilisation de l'espace dans le spectacle.

<https://www.am-cb.net/>

b) EPS et Arts plastiques

Le réseau Canopé propose une séquence mêlant l'EPS (élaboration d'une chorégraphie) et les arts plastiques (photographie et vidéo) autour de la notion de « prolifération » :

<https://www.reseau-canope.fr/creatice/spip.php?article498>

c) Danse

Pour tous les niveaux :

- Un parcours sensitif et sensoriel dans l'espace, passer d'une sensation à une autre sur un itinéraire donné " mon corps raconte une histoire " : travailler sur le mouvement, sur le déplacement du corps dans l'espace scénique, jouer sur l'espace tridimensionnel : hauteur/largeur/profondeur afin d'appréhender l'écriture scénographique.

⇒ 10 ateliers sous la direction de Dominique Hervieu (Directrice de la Maison de la danse à Lyon)
D. Hervieu, M. Chevalier, *10 ateliers* sous la direction de Dominique Hervieu, Actes Sud-Papiers, 2008

⇒ Dossier proposé par le Centre Pompidou sur la danse contemporaine

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-spectacles-vivants/index.html>

⇒ Chroniques de la danse contemporaine Dominique HERVIEU (Directrice de la Maison de la Danse de Lyon) :

<https://www.youtube.com/watch?v=d23uJlGm0hAS&list=PLcsaVRzMrmjbpWW9x9lo-WM9lHUzdAGH>

Niveau lycée :

Des ateliers de danse proposés par les A-IPR de l'Académie de Lyon (activités + captations vidéos proposées)
http://danseticelyoneps.free.fr/Danse_EPS_Lyon/Accueil.html

B. Au commencement était l'eau : vers un imaginaire interdisciplinaire

« Nous partons d'une idée ou d'une sensation, et nous mettons tout en œuvre pour la réaliser. Nous sommes très inspirés par les sensations que l'on éprouve en regardant la nature : le feu, l'eau, la neige qui tombe... Nous avons envie de transposer ces sensations à l'intérieur des théâtres » *Cie Adrien M et Claire B*

Le nouveau spectacle de la Compagnie porte un titre programmatique. *Acqua Alta* (littéralement, « hautes eaux ») est un terme qui désigne la période durant laquelle, de l'automne au début du printemps, la ville de Venise est inondée.

« Fidèles à leur amour du mouvement des éléments », Adrien M et Claire B ont choisi d'investir l'eau et les puissants imaginaires qui lui sont associés. Ceux-ci peuvent également constituer une porte d'entrée pour l'enseignant dont les élèves assisteront à la représentation. C'est que, dans *Acqua Alta*, l'eau monte, engloutit, catalyse, illustre, accompagne le drame vécu par les personnages. Polymorphe dans sa traduction esthétique, elle l'est également au plan symbolique et dans ses multiples interactions avec la catastrophe qui unit les danseurs.

Au commencement était l'eau...

Bachelard, l'eau et « la psychanalyse de la connaissance objective »

Cherchant à comprendre ce qui, dans l'esprit de l'étudiant ou du scientifique, l'empêche d'accéder à la connaissance objective des phénomènes, Bachelard investit les imaginaires et remonte aux sources de la rêverie.

Bachelard classe les inspirations poétiques en quatre catégories, correspondant aux quatre éléments des Anciens et des alchimistes : l'eau, le feu, l'air et la terre. Selon lui, la rêverie a quatre domaines, quatre pointes par lesquelles elle s'élanche dans l'espace infini :

« C'est, dit-il, près de l'eau et de ses fleurs que j'ai le mieux compris que la rêverie est un univers en émanation, un souffle odorant qui sort des choses par l'intermédiaire d'un rêveur. L'eau, en groupant les images, en dissolvant les substances apporte aussi un type de syntaxe, une liaison continue des images (...) Elle éprouve alors comme une perte de vitesse, qui est une perte de vie ; elle devient une sorte de médiateur plastique entre la vie et la mort. En lisant Poe, on comprend plus intimement l'étrange vie des eaux mortes et le langage apprend la plus terrible des syntaxes, la syntaxe des choses qui meurent, la vie mourante. » (Bachelard, *L'eau et les rêves*, « Introduction », 1942).

Cependant, « l'eau, comme d'ailleurs tous les symboles, peut être envisagée sur deux plans rigoureusement opposés, mais nullement irréductibles. L'eau est source de vie et source de mort, créatrice et destructrice » (Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, collection Bouquins).

1. Réflexions à proposer aux élèves

Avant le spectacle

Travail sur l'expression *Acqua Alta* (découverte du phénomène météorologique et formulation d'hypothèses relatives à la trame narrative du spectacle).

Exercice d'écriture :

- 1) Les élèves font la liste des mots/expressions/images qui leur viennent spontanément à l'esprit lorsque l'on évoque l'eau.
- 2) Les mots/expressions/images proposées peuvent être réutilisés individuellement dans le cadre d'un travail d'écriture (narratif ou poétique).

Pour les élèves de lycée, une réflexion d'ordre épistémologique relative à la notion d'obstacle (développée par Bachelard) peut être proposée.

(Texte) http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/formation_esprit_scientifique/formation_esprit.pdf

Après le spectacle

⇒ Étudier les différentes représentations de l'eau dans le spectacle : les différents « aspects » de l'eau (eau calme, rapide, mortelle, bienfaitrice...) et les médias convoqués pour les représenter (numérique, musique, mouvement...).

⇒ Quelle(s) interprétation(s) symbolique(s) proposer pour la figuration de l'eau dans les expériences *Acqua Alta* ?

2. Activités-séquences proposées

a) Littérature/français

Tous niveaux

Une bibliographie intéressante autour du thème de l'eau proposée par le site Weblettres.

<https://www.weblettres.net/spip/spip.php?article1491>

Collège - 6^e

Une séquence de sixième consacrée aux monstres mythologiques marins

Exemple de séquence : <http://frenchtouch33.eklablog.com/sequence-1-le-monstre-aux-limites-de-l-hu-main-ulyse-face-aux-monstres-c28641056>

Primaire – CE2

- Etude d'un conte russe mettant en scène une créature folklorique : le Tsar des eaux

<http://ekldata.com/pp0s346j5PKVNZdi984ogEmX4kg/20-CONTE-RUSSE-Vassilissa-la-tres-sage.pdf>

- Ce conte est issu d'un recueil électronique à destination d'une classe de CE2

<http://ecolereferences.blogspot.com/2012/06/loiseau-lyre-ce2-lecture-giraudin-et.html>

b) Inter-discipline : Des fiches d'animation pédagogiques autour du thème de l'eau

Primaire & collège

Le site propose de nombreuses fiches contenant chacune un ensemble d'activités «clés en main» permettant de réaliser des exercices en classe à travers différentes disciplines (éveil, mathématique, philosophie-citoyenneté...).

Exemple de fiches : l'eau dans les pays du sud / L'eau virtuelle (qui représente l'eau nécessaire à la fabrication d'un produit) / L'eau au quotidien...

<https://www.droledeplanete.be/fiches>

c) Arts plastiques

Collège

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/arts_visuels/?page_id=48

http://artsetculture89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/etape_d_une_sequence_en_art_visuel.pdf

http://www4.ac-nancy-metz.fr/musee88/L_eau%20dossier_Mario_Zanchetta.pdf

d) L'eau dans les arts

La rubrique « Arts plastiques » du site de l'ESPE de La Réunion propose un excellent dossier relatif à l'eau dans les arts.

<https://perezartsplastiques.com/2015/03/18/leau-dans-lart/>

e) Une séquence mettant en relation l'encre et l'eau

A la découverte de la technique du Lavis (mélange d'une encre d'une seule couleur avec de l'eau – la maîtrise des artistes japonais).

https://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/une_periode_une_oeuvre_l_eau.pdf

C. « La catastrophe particulière et universelle »

Le choix de cette expression par la compagnie est des plus intéressants. En effet, s'il décrit le drame se jouant à l'échelle des personnages, il peut également renvoyer aux origines dramaturgiques du terme.

C'est que, dans la tragédie antique, la catastrophe constitue, au côté de la péripétie et de la reconnaissance, un des éléments de l'action complexe. Ce sens étymologique pourrait donc nous inviter à envisager l'histoire racontée par *Acqua Alta* comme une fable, terme dont, au théâtre, on se sert pour traduire le *muthos de la Poétique aristotélicienne* :

« La fable (muthos) est, selon le penseur grec, l'ensemble des faits (pragmata) et des actions accomplies, organisées en système. C'est l'histoire racontée par la pièce, remise à plat dans son déroulement chronologique. La fable est alors bien autre chose qu'une trame élaborée dans un premier moment de l'écriture ; elle n'est pas seulement histoire mais récit en acte, découverte et imposition d'un sens. » (Michel Jarrety [dir.], *Lexique des termes littéraires*, Paris, Gallimard (coll. Le livre de poche), 2001, p. 180).

Le spectacle d'*Acqua Alta* serait alors ce « récit en acte » proposé in situ par les artistes, cette performance proche du jonglage et de la manipulation de marionnette qui, élaborée à partir d'un canevas narratif, élèverait la prise de risque au rang de principe esthétique et philosophique.

1. La primauté du narratif ?

La Compagnie Adrien M et Claire B a choisi de réaliser le spectacle *Acqua Alta* – noir d'encre à partir d'une trame narrative préalablement élaborée (livre pop-up). La primauté du matériau narratif permet alors de proposer aux élèves des activités pédagogiques liées à la construction hypothétique de ce dernier.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Tous niveaux

⇒ Qui sont les personnages du Projet *Acqua Alta* ?

⇒ Quelle histoire (= fable) raconte-t-il ? Sur quels éléments (situations, gestes, musique, objets manipulés...) votre interprétation repose-t-elle ?

Pour les classes ayant assisté aux Immersives : votre interprétation a-t-elle influencé/a-t-elle été influencée par les Immersives (*Livre Pop-up* et *Casque de réalité virtuelle*) ? Qu'apportent-elles selon vous ? Le fait de les découvrir avant/après le spectacle influence-t-il votre compréhension du spectacle ?

⇒ Proposition d'activité : écriture

Transposez cette histoire en récit.

Transposez cette histoire en texte dramatique prenant la forme d'un dialogue entre les deux personnages.

2. Danse, cirque, numérique et prise de risque

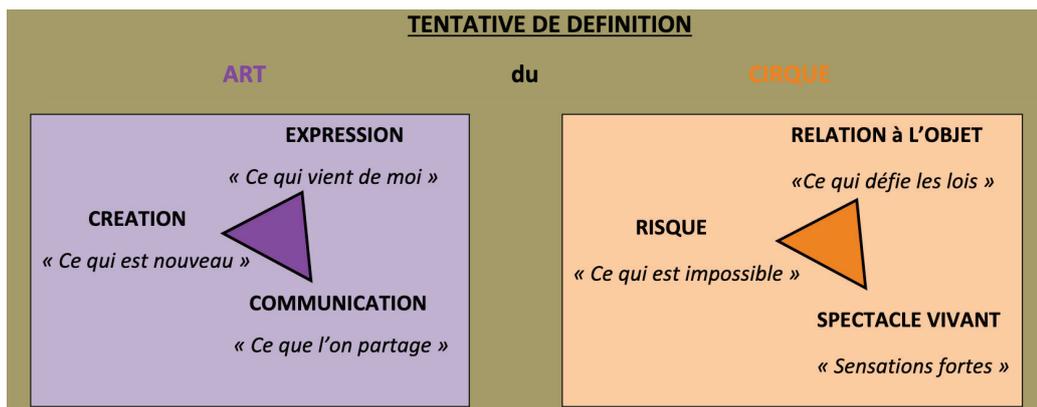
« Nous travaillons avec des danseurs, mais aussi des régisseurs son, lumière et vidéo, qui deviennent de véritables interprètes numérique. Notre outil informatique permet d'improviser comme un acteur sur un plateau. Nous inventons des interactions avec les interprètes, en manipulant toutes les images en direct. Pour animer une tornade, nous la faisons varier en temps réel avec les sliders de friction... Nous défendons l'idée d'un numérique sensible, au service des arts vivants ». *Cie Adrien M et Claire B*

Tout comme Adrien Mondot et Claire Bardainne, Dimitri Hatton et Satchie Noro, les interprètes d'*Acqua Alta*, créent des spectacles où se mêlent danse et cirque, deux disciplines qui placent la notion de prise de risque au cœur de la pratique artistique.

La prise de risque corporelle intéresse particulièrement le danseur ; essentielle, elle lui permet d'atteindre la virtuosité, la recherche d'appuis stables en toute situation et la maîtrise des multiples configurations

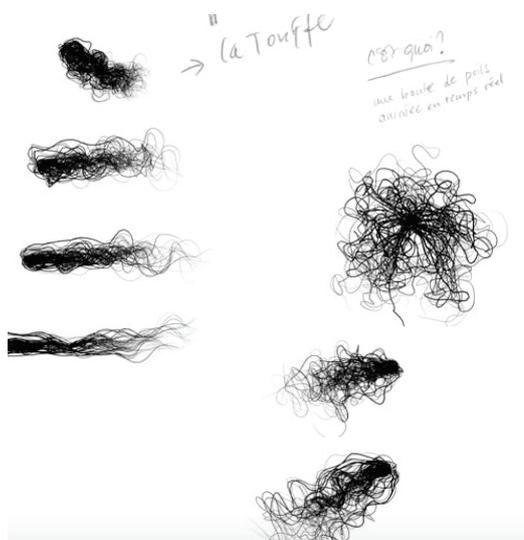
d'équilibre/déséquilibre (transfert de poids, changement de niveau d'orientation et de dynamique du mouvement).

L'artiste de cirque, quant à lui, met en jeu « sa sécurité physique, psychologique ou sociale. La chute réelle d'un corps, comme la chute symbolique de l'objet, est assumée, parfois instrumentalisée, pour se jouer du « bide » comme de notre condition éphémère. L'erreur, le tombé, le raté sont présents à tous les niveaux mais c'est la capacité à rebondir sur les accidents (grâce à la reprise, la réchappe, l'improvisation sans décrochage ou le chiqué) qui permettra de juger si la prise de risque est gérée sur scène. L'exploit dans toutes ses déclinaisons reste bien un mobile majeur au cirque.¹»



Source : http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/IMG/pdf/dossier_pedagogique_-_les_arts_du_cirque.pdf

Cette notion de risque est d'autant plus intéressante que, dans *Acqua Alta*, elle réintroduit le vivant au cœur d'un dispositif technologique apparemment infaillible. En effet, si les interprètes, manipulant les objets et jouant de la tension perpétuelle entre équilibre et déséquilibre au sein du mouvement vivent la prise de risque comme une donnée inhérente à leur pratique artistique, la scénographie elle-même apparaît déterminée par ce facteur d'incertitude. C'est bien en direct et in situ que se tisse le dialogue entre les interprètes au plateau et les interprètes numériques en régie : Adrien M et Claire B agissent en temps réel, déployant sur un triple espace de projection les formes virtuelles (comme la « touffe » représentée ci-dessous) que côtoient les interprètes.



« La Touffe » / C'est quoi ? Une boule de poils animée en temps réel

¹ http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/IMG/pdf/dossier_pedagogique_-_les_arts_du_cirque.pdf

« Satchie Noro et Dimitri Hatton, auteurs et interprètes de la partition chorégraphique incarnent la rencontre de la délicatesse et de l'accident, de la fragilité et de l'équilibre. Et le monde non-humain qui les entoure dessine en contre-jour le propre de leur condition humaine, pour mieux en faire déborder les contours.»

PISTES PÉDAGOGIQUES (Après le spectacle) :

⇒ Les objets : Quels objets ont-ils été utilisés par les interprètes ? Quelle était leur fonction ? A quels jeux donnaient-ils lieu ? Quelle interprétation symbolique de ces derniers pouvez-vous proposer qui éclairerait la relation entre les personnages au plateau ?

La recherche d'équilibre : Comment les notions d'équilibre et de déséquilibre se traduisent-elles au plan de la relation entre les deux personnages ? Quelle(s) fonction(s) ces notions ont-elles dans le spectacle ? Comment s'établissent-elles à l'échelle de l'entité formée par les deux personnages ? Que nous disent-elles de la relation entre ces derniers ?

Réflexions autour de l'art du cirque :

⇒ Tentative de définition du cirque contemporain et de l'histoire de la discipline.

Pdf réalisé par l'académie de Bordeaux.

http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/IMG/pdf/dossier_pedagogique_-_les_arts_du_cirque.pdf

Eduscol : les enjeux du théâtre vivant/cirque

<http://eduscol.education.fr/cid55429/arts-du-cirque.html>

Activités pédagogiques liées à l'art du cirque :

Primaire

- Un dossier pédagogique constitué par l'IA de Charente-Maritime et consacré aux activités de cirque à l'école primaire

http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/sites/dsden17-pedagogie/IMG/pdf/cirque_ec_lem_-1.pdf

- Ressources pédagogiques autour du cirque pour les maternelles, exploitables éventuellement en primaire
<https://dessinemoiunehistoire.net/category/cirque/>

Collège

Une séquence d'EPS créée par l'IA du 93

http://educalire.fr/fiches_pedagogiques/clown/Dossier_didactique_et_pedagogique_sur_les_arts_du_cirque.pdf

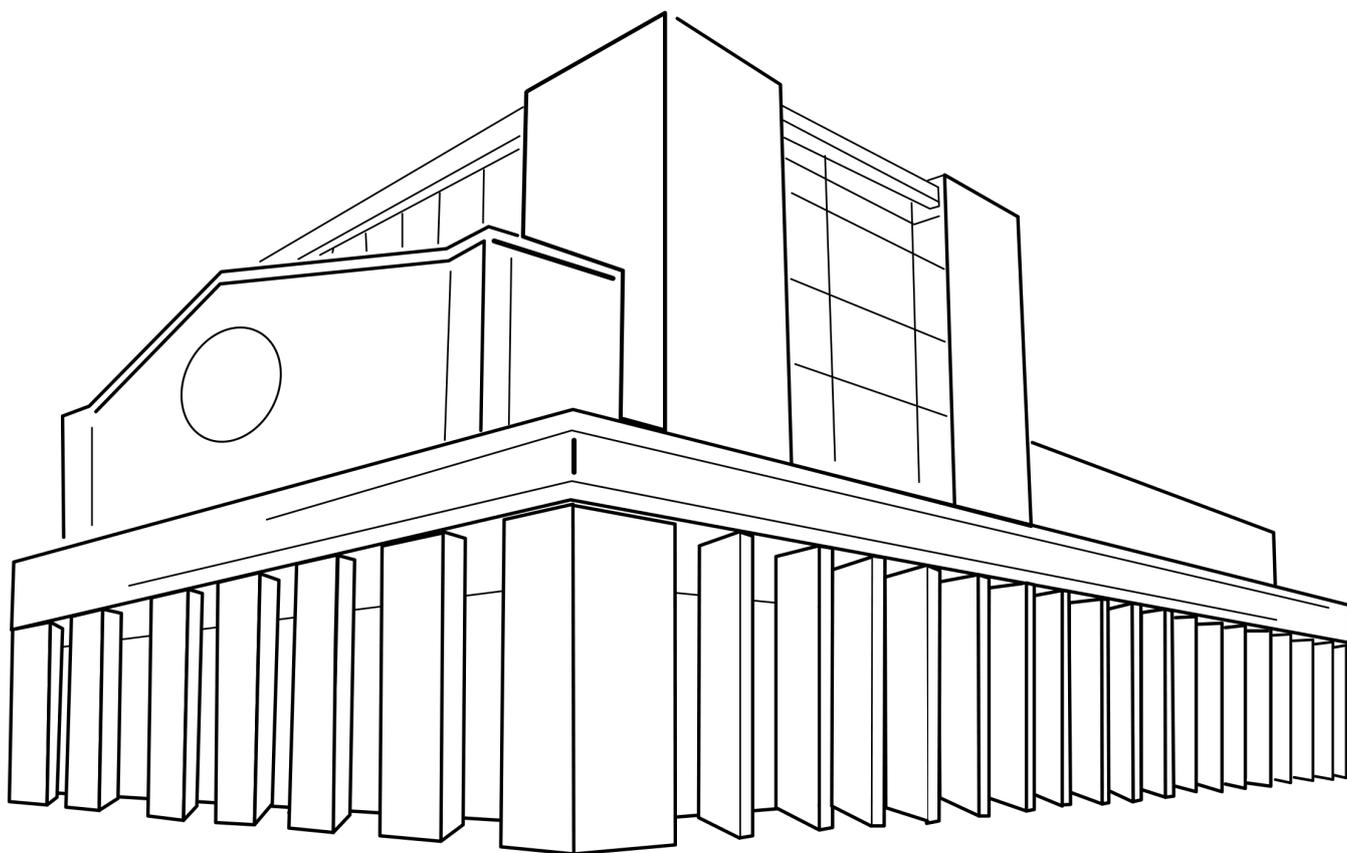
À partir de 9 ans

Un roman de fiction écrit par Anne Percin : *A quoi servent les clowns ?*

Résumé : Mélinda vit près d'un terrain vague, dans une vieille caravane, avec sa famille. Depuis l'incendie de leur appartement, elle ne va plus à l'école et s'invente un monde bien à elle, plein de mystères et de richesses. L'arrivée d'un cirque va lui donner matière à rêver...

LES SALINS
SCÈNE NATIONALE
DE MARTIGUES

LES SALINS, SCÈNE NATIONAL DE MARTIGUES
19 Quai Paul Doumer
BP 600 75, 13692 Martigues Cedex
standard 04 42 49 02 01 - billetterie 04 42 49 02 00
www.les-salins.net



Pour plus d'informations, inscrivez-vous à nos newsletters : www.les-salins.net

Suivez-nous sur les réseaux sociaux !

 TheatreDesSalins

 les_salins_martigues