

# ACQUA ALTA

ADRIEN M & CLAIRE B

DU 7 AU 9  
OCTOBRE

PETIT THÉÂTRE

55 MIN

LE QUARTZ  
SCÈNE NATIONALE BREST

DOSSIER  
PÉDAGOGIQUE

15-21  
OCT.  
2019

CRÉATION 2019

DURÉE : 1 HEURE

2 interprètes

Conception et direction artistique : **Claire Bardainne & 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**

Interprétation numérique : **Adrien Mondot, Jérémy Chartier, Yan Godat** en alternance

Régie lumière : **Jérémy Chartier, Yan Godat, Benoît Fenayon** en alternance

Régie son : **Régis Estreich, Christophe Sartori, Romain Sicard** 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**

ACQUA ALTA

# ADRIEN M & CLAIRE B

Un parcours poético-numérique dans l'imaginaire de l'eau avec un spectacle, un livre pop-up en réalité augmentée et une expérience en réalité virtuelle.

Claire Bardainne et Adrien Mondot ont conquis le public chanceux qui a vu *Acqua Alta - Noir d'encre* la saison dernière. Voilà que les deux acolytes reviennent avec la même proposition scénique, accompagnée du livre pop-up à lire en réalité augmentée à l'origine du projet et d'une expérience en réalité virtuelle qui prolonge l'immersion. Avec ces trois expériences qui entrent en résonance, ils mettent leur univers surréaliste au service d'une narration et racontent le récit d'une femme et d'un homme confrontés à la montée des eaux... imaginaire. Une eau d'encre qui va engloutir le personnage féminin et entraîner son homologue masculin à sa recherche dans un monde peuplé de monstres, de fantômes et d'esprits flottants. Un terrain de jeu onirique et graphique en noir et blanc qui convoque un "animisme numérique" profondément contemporain.



Pistes développées par Séverine Allorent,  
professeur relais auprès de la Maison de la  
Danse

## UN PROJET POP UP

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.

# AVANT LE SPECTACLE

## PARTIR DU TITRE : À QUOI S'ATTENDRE ?

Que signifie selon vous le titre, en italien ?

Le titre est en italien car il renvoie à un phénomène climatique propre à Venise. On pourra proposer aux élèves de regarder une courte vidéo qui explique ce que sont ces « hautes eaux » dans la ville italienne : « *Acqua alta* » à Venise : la ville a les pieds dans l'eau, Le Monde, 30/10/2018.

[VOIR LA VIDÉO](#)

Puis on interrogera l'imaginaire. Quelle atmosphère, quelles émotions les eaux qui montent peuvent-elles générer ?

Quelle peut être l'ambiance du plateau, de l'histoire donnée à voir dans *Acqua alta* ?

## L'EAU ET LES CONTES

Objectif : développer la créativité des élèves et construire un horizon d'attente

Tous les spectacles de danse ne racontent pas une histoire ; mais celui-ci tisse délibérément une trame narrative – on pourra rappeler le sous-titre « *Noir d'encre* » et suggérer aux plus grands que l'encre est peut-être aussi celle qui renvoie au motif de l'écriture ou du dessin sur la page blanche d'un livre. *Acqua alta - la traversée du miroir* est aussi un livre pop-up en réalité augmentée avec des illustrations à l'encre de chine ; il fait l'objet d'une édition avec tablette numérique, qui permet aux personnages de sortir des pages, et de s'animer.

Adrien Mondot et Claire Bardainne ont voulu pour cette pièce déployer les potentialités du récit ; on peut, avant de voir le spectacle, imaginer ce que pourrait être l'histoire.



# PROPOSITIONS D'ÉCRITURE

## LE SCHÉMA NARRATIF DES CONTES PEUT CONSTITUER UN SUPPORT D'ÉCRITURE.

Cette histoire fait vivre **deux personnages**, un homme et une femme ; mais elle met aussi en mouvement l'eau.

**La situation initiale** : un homme et une femme vivent comme ils peuvent dans leur maison.

**Élément déclencheur/perturbateur** : l'eau monte et envahit leur maison.

**Péripétie n°1** : ...

**Péripétie n°2** : ...

**Retournement de situation et résolution** : ...

**Situation finale** : l'homme et la femme se retrouvent, sains et saufs - et au sec, dans leur maison.

On décidera d'emblée d'écrire une histoire fantastique OU un conte merveilleux.

Dans l'histoire **fantastique**, le **surnaturel** vient **perturber une réalité banale** et **provoque la peur**, l'angoisse des personnages et des lecteurs ; d'autant que ces derniers **hésitent** constamment entre une explication surnaturelle (un fantôme, un être paranormal est à l'origine de faits inexplicables rationnellement) et une explication naturelle (le personnage narrateur est dans un état de fatigue, de nervosité extrême qui provoque des hallucinations). **L'ambiguïté** est ainsi toujours présente comme l'explique Tzvetan Todorov dans son *Introduction à la littérature fantastique* (éditions du Seuil, 1970)

Dans le **conte merveilleux**, au contraire, l'univers peut être totalement **irréel, féérique** et **invraisemblable** (une citrouille se transforme en carrosse, une fée distribue le don de cracher des diamants...) sans que cela ne perturbe ni les personnages ni les lecteurs : **tout élément surnaturel semble parfaitement normal**.

On peut imaginer une création collective à l'écrit ou à l'oral ; ou plusieurs déclinaisons.

## L'EAU ET LES CHOSES

**Objectif** : aiguiser l'œil du spectateur ; envisager la scénographie

On peut montrer quelques images du spectacle et demander aux élèves de décrire le dispositif choisi. La maison est représentée par des toiles en tulle qui permettront les projections numériques ; et quatre objets sont présents sur scène : un balai, un aspirateur, un escabeau et un parapluie.

On demandera aux élèves d'imaginer et de **dessiner l'eau** : comment peut-elle être représentée ? Quelles images est-elle susceptible de générer ? Quelles **projections numériques** imaginer ?

Comment les **objets** peuvent-ils être utilisés ? Comment vont-ils **modifier le mouvement** des danseurs ? Pourraient-ils influencer les projections de l'eau ; modifier son cours ? S'ils étaient détournés de leur usage habituel, de quelle manière pourraient-ils servir ? Leur fonction sera-t-elle identique avant et après la montée des eaux ?



# L'EAU ET LE MOUVEMENT

## UN LONG FLEUVE TRANQUILLE?

Objectif : une approche par la pratique.

Explorer différents états de corps et différentes qualités de mouvements

**Proposition 1** : on pourra commencer par énumérer les différents états de l'eau (solide, liquide ou gazeux). Mais on peut imaginer aussi toute une déclinaison de qualités liées à l'eau qui, lorsqu'elle ne dort pas, peut couler tranquillement ; ou se déverser comme un torrent.

On cherchera les qualités de mouvements et les vitesses possibles : fluidité, légèreté, lenteur et régularité. Ou au contraire saccades, rapidité...

### EN PRATIQUE

On demandera aux élèves d'imaginer qu'ils sont une algue dans une mer calme ; puis progressivement, que les eaux sont agitées par le vent ; jusqu'à atteindre un tourbillon ; une tempête.

On peut aussi imaginer qu'ils sont des poissons qui doivent résister à un courant extrêmement fort ; puis qu'ils sont emportés par ce courant.

Support musical possible : *la Tempête* de Beethoven (sonate n°9 pour piano).

**Proposition 2** : la vie à deux n'est pas toujours un long fleuve tranquille...

En duo, on cherchera à traduire en mouvements **la discorde**. Comment chorégraphier l'évitement, les petites provocations, l'affrontement, les turbulences du duo?

### EN PRATIQUE

Par deux, les élèves commenceront debout, côte à côte.

On leur proposera de trouver trois ou quatre mouvements susceptibles d'être répétés, qui peuvent créer une **routine** ; puis de perturber, de faire évoluer cette routine au fur et à mesure des répétitions, en variant l'intensité, les vitesses, les niveaux... afin de créer une **petite ritournelle**.

On pourra éventuellement intégrer des objets du quotidien (balai, parapluie...) ou des vêtements (une veste...) afin de voir comment cela modifie, inspire autrement le mouvement..

Support musical possible : concertos italiens pour piano en sol mineur et en ut mineur de Bach.

## LA MUSIQUE DE L'EAU

Objectif : Développer l'écoute

On donnera comme consigne aux élèves d'écouter attentivement les sons pendant le spectacle, de tenter d'identifier des instruments et de repérer différents moments musicaux en essayant de sentir comment la musique participe à la création d'une atmosphère.

Ils devront être attentifs aux variations climatiques et atmosphériques du spectacle.



# APRÈS LE SPECTACLE

## DE L'HISTOIRE À L'ANALYSE SCÉNOGRAPHIQUE

On pourra repartir du récit et demander aux élèves quelle(s) histoire(s) ils se sont racontée(s) pendant le spectacle. La trame se rapprochait-elle davantage du merveilleux? Du fantastique? Ont-ils eu tous la même perception des événements?

On pourra dans un deuxième temps revenir sur la scénographie, sur l'utilisation des objets et des arts numériques. Qu'apportent-ils à la représentation? Comment est-elle enrichie?

L'atmosphère de la pièce est-elle toujours sombre, angoissante? Quelle place est faite au rire? Comment la musique participe-t-elle au climat et à ses variations?

L'**histoire** est celle d'un duo qui vit dans une maison, se disputant sans cesse. Un jour, une eau noire monte et emporte la femme ; seule sa chevelure reste, vivante – elle va permettre à l'homme de la chercher puis de la retrouver. **Les projections numériques** ne préexistent pas toutes au mouvement des danseurs : **certaines se font en direct**, pendant le spectacle. Au début, la femme efface les pixels sur le mur de la maison ; comme une riposte immédiate, l'homme les reconstruit par des gestes simples de frottement notamment. **De la régie, l'interprète numérique/régisseur lumière interagit avec ces gestes, suivant sa partition numérique.** Le mouvement des danseurs est le déclencheur des variations projetées ; ainsi le mouvement réel est-il en quelque sorte secondé par un écho virtuel, comme lorsqu'on fait un ricochet dans l'eau et que les ondes prolongent le premier impact. Ces projections numériques participent pleinement à la **création de l'atmosphère onirique** du spectacle et à l'écriture chorégraphique dans son ensemble, mimant la montée de l'eau, la pluie, les tourbillons, les vagues ou les créatures invisibles qui emportent ou menacent les personnages, modifiant leurs mouvements.

Ces motifs dessinent l'espace et sont donc **vecteurs de la trame narrative** lorsqu'ils montrent l'évolution de l'eau, son jaillissement ou son envahissement. Ils contribuent au merveilleux lorsque l'eau s'anime, que la chevelure prend vie et se transforme ; ou au fantastique lorsqu'elle fait intrusion de toutes parts, créant une certaine peur, quand elle devient une sorte de monstre animé qui engloutit le personnage masculin. **L'invisible devient une matière riche de potentialités**, de poésie à imaginer, de vie à envisager, qui fait appel à notre imaginaire, à des références multiples. On peut notamment penser en voyant la chevelure de la femme qui grandit et évolue au personnage de Raiponce (que ce soit dans le conte des frères Grimm ou dans la version animée des studio Disney) ; mais aussi à la figure de Méduse dans la représentation du Caravage au Musée des Offices de Florence.

Pour autant, l'atmosphère n'est pas toujours sombre et une certaine place est faite au rire : lorsque le personnage masculin éternue, faisant tomber accidentellement le mur virtuel qu'il vient de s'évertuer à remettre en place, cela provoque le rire car tous ses efforts sont soudain anéantis. De même, lorsque un pixel se met à tourner comme une mouche, qu'il essaie vainement de le faire disparaître avec son insecticide et qu'il réapparaît, cela provoque le rire – d'autant qu'il tente ensuite de faire de même avec sa compagne. La pièce nous permet subtilement de sourire de bien des situations quotidiennes : l'endormissement, les désaccords du duo sont autant de moments qui rappellent que les hommes sont des êtres fragiles, souvent risibles dans leur **humanité vulnérable**.



**La musique** est une création originale d'Olivier Mellano – il choisit cependant d'ouvrir la pièce par deux morceaux pour piano de Bach, les concertos italiens pour piano en sol mineur et en ut mineur qui confèrent aux disputes une vivacité parfois drolatique. Ils sont suivis par une musique plus sombre, grâce à des cordes qui modifient radicalement l'atmosphère. Un peu plus tard, c'est *la Tempête* de Beethoven (sonate n°9 pour piano) qui amène le jaillissement de l'eau et son envahissement de tout l'espace ; le piano est bientôt noyé par une **onde sonore électronique**, éclipsé par des sons moins mélodieux, annonçant la disparition prochaine du personnage féminin. **La musique participe donc pleinement de la création d'une atmosphère onirique et merveilleuse.** A la fin de la pièce, au moment où les personnages se retrouvent et que la femme apparaît dans une énorme bulle mouvante, la bande son fait entendre comme en écho, le souvenir de la musique d'un ballet de conte de fées, bientôt absorbée par la nappe sonore d'Olivier Mellano qui annonce le retour à une réalité moins enchantée mais non moins profonde, où les bulles éclatent sur un monde complexe et contrasté, tissé d'ombres et de lumières, d'émotions, de sentiments variables et multiples. Les artistes jouent ainsi à mêler de manière subtile le fantastique, le merveilleux et le réel, afin d'explorer tout le mystère du monde qui nous entoure et que l'on ne voit pas toujours.

**Les objets**, dès lors que l'eau est montée, se transforment en boucliers ou en armes destinées à chasser l'eau ou à s'en protéger. L'eau virtuelle devient ainsi un élément à même de **métamorphoser les choses**, de bouleverser tous les repères – elle a de même le pouvoir de **changer le regard des spectateurs, de faire vaciller leurs habitudes**, en changeant leurs focus. De la même manière, la déclinaison de la même histoire par le biais du livre pop up en réalité augmentée et de l'expérience immersive modifie les perceptions, donne à vivre l'expérience de façons différentes.

**La lumière** joue également un rôle essentiel : si le noir est souvent présent, comme le préfigure le titre et la mer d'encre qui envahit la maison, ce noir sert aussi de toile de fond aux projections blanches de l'eau – ou de la silhouette éthérée de la femme dont les cheveux se détachent. Les effets de flashes, à la fin du spectacle, créent des ruptures brusques, semant le trouble, comme si nous passions sans transition d'un **monde réel** à un **monde rêvé**.

# GARDER DES TRACES : ÉCRIRE UN CALLIGRAMME

Objectifs : développer sa créativité ; garder des traces du spectacle

On pourra lire, pour s'en inspirer, le calligramme d'Apollinaire intitulé « Il pleut » ; et regarder le tableau d'Hokusai, « la grande vague de Kanagawa », afin de créer et de dessiner son propre calligramme, destiné à rendre compte du spectacle. [VOIR ANNEXE](#)

Pour amorcer l'écriture et se constituer un matériau, on proposera aux élèves de donner chacun un mot ou une phrase qui les a marqués, en leur suggérant de puiser dans leurs sensations, dans les images du spectacle mais aussi les lumières, les sons, etc...

A partir de cette liste qu'ils pourront métamorphoser, décliner, ils écriront un poème en vers libre ou en prose ; puis ils reproduiront (en s'aidant d'un calque, éventuellement) une vague pour mettre en forme leur production.

Pour les plus petits : on pourra inventer une œuvre poétique collective, en juxtaposant les impressions et les traces du spectacle. On commencera par une liste des souvenirs, de quelques moments ou images fortes – puis on modifiera l'ordre de la liste, en variant les rythmes, en jouant des sonorités, afin d'aboutir à un poème en vers libres.



## REVISITER LA PRATIQUE

Avec leurs souvenirs du spectacle et en particulier du début et de la fin de la pièce, les élèves pourront, en s'inspirant de quelques mouvements qu'ils auront retenus, refaire en duo l'exercice de la discorde afin de l'enrichir. On fera appel à une mémoire collective dans un premier temps, afin de tenter de retrouver quelques gestes simples vus sur scène, ou de s'en inspirer pour enrichir les petites ritournelles inventées en duo avant la représentation.

# ANNEXE

Guillaume Apollinaire, « Il pleut », Calligrammes  
(1918) Éditions Gallimard, 1925 et 2014

## IL PLEUT

Il pleut des voix de femmes comme si elles étaient mortes même dans le souvenir  
c'est vous aussi qu'il pleut merveilleuses rencontres de ma vie où gouttelette  
et ces nuages cabrés se prennent à hennir tout un univers de villes auriculaires  
écoute s'il pleut tandis que l'été regrettait le dédain pleurent une ancienne musique  
écoute tomber les liens qui retiennent en haut et en bas

GUILLAUME  
APOLLINAIRE

# ANNEXE

**Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*  
exemplaire du Metropolitan Museum of Art,  
1830 - 1831 (25,7x37,91 cm)**



ALLER PLUS LOIN...

# RESSOURCES NUMÉRIQUES

## NUMERIDANSE



Numeridanse est la plateforme multimédia de la danse. Elle donne accès à un fonds vidéo unique : spectacles filmés, documentaires, interviews, fictions, vidéo danse.

[ACCÉDER AU SITE](#)



Plateforme numérique interactive créée pour guider les spectateurs dans leur découverte de la danse, de manière autonome ou accompagnés par un médiateur.

[ACCÉDER AU SITE](#)



Crée ta compagnie de danse et fais la grandir en inventant tes propres spectacles. Plus de 100 vidéos t'accompagnent dans toutes les étapes de création.

[JOUER EN LIGNE](#)

## DANSE ET EAU

► *Waterdrops*, Juanjo Arques, 2012

[VOIR LA VIDÉO](#)

► *Questcequetudeviens?*, Aurélien Bory, 2008

[VOIR LA VIDÉO](#)

► *Deep end dance*, David Bolger, 2010

[VOIR LA VIDÉO](#)

## AMCB



La compagnie Adrien M & Claire B crée des formes allant du spectacle aux installations dans le champ des arts numériques et des arts vivants.

[ACCÉDER AU SITE](#)

► *La Minute du spectateur* : AMCB

[VOIR LA VIDÉO](#)

► *Pixel*, Mourad Merzouki et AMCB, 2015

[VOIR LA VIDÉO](#)

## DANSE ET ILLUSION

► *La danse serpentine*, Loïe Fuller, 1905

[VOIR LA VIDÉO](#)

► *Crucible*, Alwin Nikolaïš, 1985

[VOIR LA VIDÉO](#)

► *Solo*, Philippe Découflé, 2003

[VOIR LA VIDÉO](#)

## AUTRES RESSOURCES VIDÉO

► « *Acqua alta* » à Venise :

*la ville a les pieds dans l'eau*, Le Monde, 30/10/18

[VOIR LA VIDÉO](#)