

ACQUA ALTA — LA TRAVERSÉE DU MIROIR

ADRIEN M & CLAIRE B

veuillez vous adresser au Desk dans le hall d'Equilibre pour découvrir le livre
pop-up en réalité augmentée

samedi : de 18h à 19h45 et de 21h à 22h

Dimanche : de 16h à 16h45 et de 18h à 19h

Le projet Acqua Alta de la compagnie Adrien M & Claire B est une exploration de trois points de vue sur une même histoire, à travers trois expériences : le livre, le spectacle Acqua Alta - Noir d'encre, et une expérience en réalité virtuelle (non présentée à Equilibre).

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.

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.

Le livre *Acqua Alta - La traversée du miroir* de Adrien M & Claire B est en vente sur am-cb.net/bookstore/fr

adrienm-claireb.net



ACQUA ALTA — NOIR D'ENCRE

ADRIEN M & CLAIRE B

samedi 6 et dimanche 7 mai 2023

à Equilibre

Place Jean-Tinguely 1, Fribourg

durée : 1h

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 Éric Singelin

script doctor Marietta Ren

interprétation numérique et régie lumière Benoît Fenayon

régie son Tanguy Lafond

montage d'exposition Nicolas Poisson

construction Jérémy Chartier, Yan Godat, Arnaud Gonzalez, Claire Gringore, Yannick Moréteau

régie générale Romain Sicard

administration Marek Vuiton, assisté de Mathis Guyetand

direction technique Raphaël Guénot

production et diffusion Joanna Rieussec

production Margaux Fritsch, Delphine Teypaz, Juli Allard-Schaefer

médiation Johanna Guerreiro

coproduction LUX - Scène Nationale de Valence, Hexagone Scène Nationale Arts Sciences – Meylan, Maison de la Danse - Pôle européen de création – Lyon, DRAC Auvergne - Rhône-Alpes - Ministère de la Culture, Chaillot - Théâtre National de la Danse – Paris, Espace Jéliote - Centre National de la Marionnette – Oloron-Sainte-Marie, Théâtre Paul Eluard - Scène Conventionnée – Bezons, Theater Freiburg

accueil studio Les Subsistances, Ville de Lyon

avec le soutien exceptionnel de l'Adami

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Région Auvergne-Rhône-Alpes

Note d'intention :

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.

Fidèle à notre amour du mouvement des éléments, le projet Acqua Alta est un voyage dans l'imaginaire de l'eau.

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.

Interview de Claire Bardainne et Adrien

À priori, l'art numérique et la danse semblent opposées : l'un apparaît comme une technologie froide, l'autre est la sensibilité du corps. Comment avoir eu l'idée de les réunir ?

Claire B : Le numérique, c'est un corps qui est en mouvement. Et un corps en mouvement, c'est de la danse. Nous nous considérons plutôt comme des artistes visuels qui construisent des expériences de théâtre, et Adrien a une pratique de jonglage forte et structurante dans son parcours. Nous aimons construire des images et les mettre en scène. Mais nous n'aimons pas construire des images toutes seules, déconnectées du corps et de la matière. Nous aimons créer des passerelles entre une image virtuelle et le monde tangible dans lequel on évolue. C'est tout l'enjeu de notre recherche, quel que soit le format que l'on déploie : créer ces seuils, ces rencontres intimes entre réel et virtuel, entre image et corps, entre matière et immatère.

Adrien M : Le numérique est un outil avec lequel on travaille depuis toujours, cela nous semblait évident de l'utiliser. Nous avons envie que l'image rencontre les corps. Le corps de l'interprète, pour nous, c'est ce qui fait la passerelle entre le virtuel et le réel. Sans lui, notre monde n'existe pas, c'est lui qui permet au public de comprendre que c'est à lui que l'on s'adresse, à l'être humain.

L'art numérique est un art vivant et sensible ?

Claire B : C'est ce que nous voulons faire. Nous sommes dans une société entourée de machines et de technologies, et ce n'est pas prêt de s'arrêter. Ce qui nous intéresse est de chercher la juste place de cette technologie, une technologie au service de l'humain et pas l'inverse, au service de la poésie, du sensible. Il faut travailler pour que cet endroit existe et que ce ne soit pas uniquement un défi technique.

Dans notre travail, nous construisons les coïncidences : quand un danseur fait un geste et que cela modifie le sens des pixels sur le tulle, c'est une fabrication de coïncidence. Mais comme n'importe quel spectacle vivant ! Toute l'histoire du théâtre est une fabrication de réel. Et c'est dans cette fabrication que l'on crée de l'émotion, du symbole, une expérience.

(...)

Propos recueillis par Amélie Bertrand
intégralité de l'interview ici

Ein immersives Stück zwischen Pfiffigkeit und Emotionen.

Nach dem umwerfenden Pixel (mit der Cie Käfig) kehren Adrien M. & Claire B. mit Acqua Alta – Noir d'encre zurück. Diese Bildmagier bieten uns eine immersive Reise in die Vorstellungswelt des Wassers, in der Tanz und Digitaltechnik eins werden. Eine Frau, ein Mann und ein Haus. Ein von Streit geprägter absurder Alltag, bis das Leben kippt. Das steigende Wasser lässt das Haus in einem Meer aus Tinte untergehen. Die Frau rutscht aus und verschwindet. Nur ihr Haar bleibt übrig. Und lebt. Zwischen Schalkhaftigkeit und Emotionen reisst uns das Stück mit durch Regen und Wogen gegen den Strom in einen imaginären, poetischen Kosmos.

Gespräch mit Claire B und Adrien M:

Auf den ersten Blick scheinen digitale Kunst und Tanz ein Widerspruch zu sein: Die eine erscheint als kalte Technologie, der andere ist die Sensibilität des Körpers. Wie kamen Sie auf die Idee, die beiden zu vereinen?

Claire B: Die Digitaltechnik ist ein Körper in Bewegung. Und ein Körper in Bewegung ist auch der Tanz. Wir verstehen uns eher als visuelle Kunstschaffende, die Theaterexperimente unternehmen, und Adrien kann auf eine starke strukturierende Jonglierpraxis zurückgreifen. Wir lieben es, Bilder zu konstruieren und zu inszenieren. Doch wir lieben es nicht, einzig Bilder zu konstruieren, die vom Körper und von der Materie getrennt sind. Wir lieben es, Brücken zwischen einem virtuellen Bild und der greifbaren Welt zu bauen, in der wir uns bewegen. Das ist die Herausforderung unserer Recherche, unabhängig davon, welches Format wir einsetzen: Schwellen zu schaffen, intime Begegnungen zwischen real und virtuell, Bild und Körper, Materie und Immatèrie.

Adrien M: Die Digitaltechnik ist ein Werkzeug, mit dem man seit jeher arbeitet, daher lag es für uns nahe, sie zu verwenden. Wir möchten, dass sich Bild und Körper begegnen. Der Körper des Darstellers schlägt für uns die Brücke zwischen virtueller und realer Welt. Ohne ihn existiert unsere Welt nicht, er ermöglicht es dem Publikum zu verstehen, dass wir uns an ihn wenden, an den Menschen.

Ist digitale Kunst eine lebendige und sensible Kunst?

Claire B: Das ist es, was wir erreichen wollen. Wir leben in einer Gesellschaft, die voller Maschinen und Technologien ist, und das wird nicht so schnell aufhören. Uns interessiert, den richtigen Platz für diese Technologie zu finden, eine Technologie im Dienst des Menschen und nicht umgekehrt, im Dienst der Poesie, des Sensiblen. Es braucht viel Arbeit, damit dieser Ort existiert und es sich nicht nur um eine technische Herausforderung handelt.

In unserer Arbeit konstruieren wir Zufälle: Wenn ein Tänzer eine Geste macht und dadurch die Richtung der Pixel auf dem Tüll verändert wird, ist das eine Produktion von Zufällen. Aber wie jedes andere lebendige Schauspiel auch! Die gesamte Geschichte des Theaters ist eine Produktion des Realen. Und in dieser Produktion werden Emotionen, Symbole, eine Erfahrung geschaffen.

(...)

Interview von Amélie Bertrand