



La Porte du Hainaut  
Communauté d'Agglomération

## DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT AU SPECTACLE

### ACQUA ALTA

Danse et arts numériques | Classes de CE2 CM1 CM2



© RomainEtienne

Vendredi 15 mars 2019 | séance scolaire à 14h15

Salle L'Imaginaire, place Paul Eluard | DOUCHY-LES-MINES

Durée : 40 minutes + échanges

**Conception et direction artistique** : Claire Bardainne et Adrien Mondot, **Dessins et design** : Claire Bardainne, **Conception informatique** : Adrien Mondot, **Chorégraphie et interprétation**: Dimitri Hatton et Satchie Noro, **Création sonore** : Olivier Mellano, **Interprétation numérique** : Adrien Mondot, **Développement informatique** : Rémi Engel, **Ingénierie papier** : Éric Singelin, **Script doctor** : Marietta Ren, **Accompagnement pédagogique** : Kimi Do, **Sérigraphie** : Olivier Bral



## SOMMAIRE

LE SERVICE CULTURE .....	3
ACCOMPAGNER DES ENFANTS AU SPECTACLE .....	4
LE SPECTACLE .....	7
LA COMPAGNIE .....	8
À PROPOS.....	9
POUR ALLER PLUS LOIN.....	10
BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE.....	13

## LE SERVICE CULTURE

Depuis sa création en janvier 2001, le service Culture / Spectacle vivant de la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut s'engage à **diffuser des spectacles de qualité** afin que le public puisse y avoir accès sur l'ensemble du territoire de La Porte du Hainaut. Investissant principalement salles des fêtes, salles polyvalentes et gymnases, il propose, dans ces lieux réinventés pour accueillir les spectacles, de découvrir des **formes innovantes**, parfois surprenantes, favorisant toujours des **moments de rencontre**, d'émotion et de **plaisir à partager**.

Un volet de son action concerne le **jeune public**, notamment par la proposition de séances scolaires à destination des écoles du territoire. Cette programmation offre aux enseignants la possibilité de travailler autour d'un spectacle et le service Culture se propose de les **accompagner dans cette démarche**.

Accompagnateurs, ce dossier est une piste à la fois informative et pratique pour préparer votre venue au spectacle. Nous espérons qu'il vous guidera avant, pendant et après la représentation. Parce que voir, entendre, écouter, regarder, apprendre, comprendre, sont des notions d'apprentissage qui ne sont pas si simples pour la plupart des enfants, surtout si c'est la première fois qu'ils assistent à cette expérience sensorielle.

N'hésitez pas à vous rapprocher de l'équipe du service Culture / Spectacle vivant pour être orientés ou informés.

Parce que votre ressenti et le regard que vous portez sur les propositions artistiques sont essentiels, nous vous invitons à partager vos réflexions sur les spectacles. Vos impressions sont donc les bienvenues.

## ACTIONS CULTURELLES

Rencontres avec les équipes artistiques, sensibilisations en classe, ateliers de pratique et de découverte artistiques, selon les spectacles que vous choisissez, nous vous proposons différents formats d'actions d'accompagnement adaptés à vos élèves.

Vous souhaitez développer une action sur mesure autour d'un spectacle ou dans le cadre d'un projet pédagogique (rencontre autour de la notion de « spectacle vivant », présentation et préparation à la sortie au spectacle, focus sur une thématique artistique, etc.) à destination de votre classe ? N'hésitez pas à nous solliciter afin de construire ce projet ensemble !

## NOUS CONTACTER

Aude CARIVEN  
Chargée des actions culturelles  
03 27 09 91 46  
acariven@agglo-porteduhainaut.fr

Emilie VANZELE FORVEILLE  
Médiatrice culturelle  
03 27 19 04 43  
evanzele-forveille@agglo-porteduhainaut.fr

## ACCOMPAGNER DES ENFANTS AU SPECTACLE

La sortie au spectacle est une expérience particulière et devenir spectateur est un apprentissage. Regarder un spectacle, l'analyser ou le critiquer n'est pas chose aisée mais c'est en apprenant à le faire que l'on cultive sa capacité à **rêver**, à **s'exprimer** et à **s'approprier l'art**. Il est important de sensibiliser l'enfant à ce qu'il va découvrir, de le préparer à ce moment de vie.

La découverte du spectacle est fondée sur une forme de spontanéité, sur la **capacité** que chaque enfant aura **de s'émerveiller** et d'entrer dans un univers différent de son quotidien. La **notion de plaisir est fondamentale pour l'apprentissage** et pour **le bon déroulement de la sortie culturelle**.

### AVANT LA SORTIE

La préparation de la sortie au spectacle n'est qu'une étape préalable qui **met en appétit, éveille la curiosité de l'enfant sans tout dévoiler et cultive le désir de voir des spectacles**.

Il est utile d'aborder ce qui se passe dans une salle de spectacle : l'accueil, l'espace destiné au public, le silence, le noir, les lumières, les sons, les artistes sur scène qui les voient et les entendent, les applaudissements...

**Il est tout aussi important de bien préparer et sensibiliser les personnes accompagnant** (ATSEM, parents, etc.) cette sortie.

Lors de l'entrée en salle, **soyez attentifs à vos dernières paroles** : essayez, dans la mesure du possible, d'éviter d'accumuler recommandations stressées et interdictions en rafales.

### PENDANT LE SPECTACLE

Asseyez-vous auprès des enfants pour les rassurer, vivre le moment de la découverte avec eux et pouvoir intervenir discrètement si nécessaire : il vaut mieux tendre la main pour toucher une épaule que d'être contraint de donner de la voix pendant le spectacle.

En général, les enfants réagissent face à ce qui se déroule sur scène. Ces expressions spontanées font partie intégrante de la vie du spectacle ; veillez cependant à ce que les enfants ne « s'emportent » pas trop. Parfois, un enfant peut ne pas se sentir bien ou commencer à pleurer, il est toujours possible de le faire sortir quelques minutes pour reprendre ses esprits si les gestes rassurants ne suffisent pas.

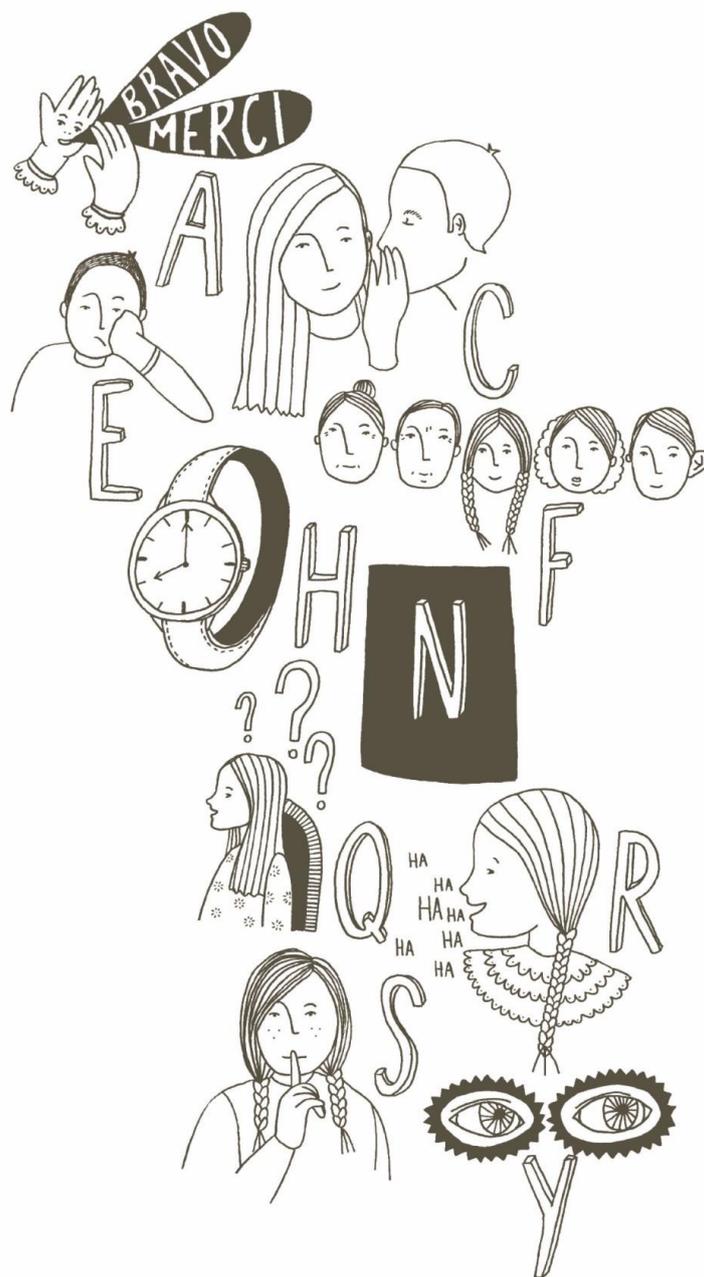
**Être présent mais discret, voilà l'équilibre délicat que doit trouver l'accompagnant.**

### APRÈS LE SPECTACLE

Il n'y a pas de mauvaise perception d'un spectacle, ni de « bon » point de vue car il existe plusieurs lectures d'une même pièce. La perception de chacun est de ce fait intéressante. L'adulte **permettra la circulation de la parole** entre les enfants, la **formulation d'avis**, laissera entendre que l'on peut aimer ou ne pas aimer le spectacle ou que l'on peut ne pas être d'accord. C'est en multipliant ces expériences, en familiarisant les enfants avec la sortie au théâtre, qu'ils développeront leur esprit critique.

« Le théâtre est encore un des lieux où on n'est pas puni quand on ne comprend pas – ce qui est bien parce qu'on a le droit de ne pas comprendre – où on n'est pas puni parce qu'on n'aime pas – ce qui est bien parce qu'on a le droit de ne pas aimer – et surtout où l'on peut voler quelques connaissances. » Philippe Meirieu, chercheur et écrivain spécialiste des sciences de l'éducation et de la pédagogie.

Ce dossier d'accompagnement est pensé comme un outil sur lequel vous pouvez vous appuyer pour susciter chez les élèves des réactions et **poursuivre le travail autour de ce qui a été vu, entendu et ressenti pendant le spectacle**, à l'aide de pistes de réflexion, jeux ou exercices.



© Knapfla – extrait du Carnet du spectateur

## QUELQUES RÈGLES À RESPECTER LORSQU'ON VA AU SPECTACLE

**N** comme Noir :  
luminosité nécessaire pour mettre  
en valeur les acteurs et la lumière,  
ne pas en avoir peur.

**Y** comme Yeux :  
à ouvrir tout grands ;  
décors, costumes, accessoires,  
tout compte et rien n'est laissé  
au hasard.

**F** comme Famille :  
si le spectacle nous a plu  
nous pouvons en parler autour  
de nous et y emmener notre famille.

**R** comme Rire :  
bien entendu autorisé,  
choisissez bien votre moment !

**S** comme silence :  
souvent nécessaire dans la salle,  
les téléphones doivent donc  
être éteints.

**A** comme Applaudissements :  
pour dire bravo, pour dire merci.

**Q** comme Questions :  
à garder pour soi pendant le spectacle  
et à poser aux artistes après  
la représentation.

**H** comme Horaires :  
ne pas arriver en retard  
au théâtre, bien respecter  
les horaires.

**C** comme Chuchotements :  
ils ne sont pas les bienvenus  
pendant la représentation.

**E** comme Ennui :  
peut naître au spectacle comme  
partout ailleurs. Le garder pour soi.

© Knapfla – extrait du Carnet du spectateur

## LE SPECTACLE



© RomainEtienne

Une femme et un homme sont comme un irréductible échantillon d'humanité, qui poursuit coûte que coûte son chemin épopée, où se mêlent le dérisoire et l'absurde dans un monde habité de créatures fantastiques, de fantômes et d'autres esprits inclassables...

Une danseuse et un artiste de cirque évolueront au sein d'un espace numérique « vivant », un environnement d'images dans lequel sera aussi intégré le public. Ce duo incarne la rencontre entre la délicatesse et l'accident, entre la fragilité et l'équilibre, entre la grâce et le rire.

**Acqua Alta** est un projet qui se déploie en trois temps : un spectacle mêlant corps et images ; un livre en pop-up à regarder en réalité augmentée et une expérience pour casque de réalité virtuelle (cette dernière étant accessible à partir de 14 ans).

***En complément du spectacle, nous proposons à votre classe de venir découvrir, la semaine du 12 au 15 mars à l'Imaginaire, le livre pop-up en réalité augmentée faisant partie intégrante du projet Acqua Alta : une plongée dans l'univers du spectacle invitant à le vivre différemment. Nous allons prendre contact avec vous pour vous proposer un temps de découverte de ce livre pop-up.***

## LA COMPAGNIE

La compagnie **Adrien M & Claire B** crée des formes allant du spectacle aux installations dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle est co-dirigée par Claire Bardainne et Adrien Mondot. Leur démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques, et le corps au coeur des images, avec comme spécificité le développement sur-mesure de ses outils informatiques. Ils poursuivent la recherche d'un numérique vivant: mobile, artisanal, éphémère et sensible.

**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 oeuvre 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.

**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).

Découvrez la compagnie Adrien M et Claire B en ligne : <https://www.am-cb.net/>

## À PROPOS

**ACQUA ALTA. Un parcours dans l'imaginaire de l'eau.**  
Création de janvier 2019

À la fois inspirés de l'univers poétique des films d'animation de Miyazaki et de la maladresse contrôlée de Buster Keaton, Adrien M & Claire B nous téléportent aux confins d'un espace numérique vivant, habité de fantômes et autres esprits inclassables. S'offre alors à nous un bestiaire imaginaire aux prises avec une danseuse et un artiste de cirque incarnés par Satchie Noro et Dimitri Hatton. Ensemble, ils nous font vivre des sensations fabuleuses et improbables.

La recherche d'un animisme numérique est au cœur de ce projet : entités polymorphes et métamorphoses, altérites radicales, espaces-êtres, présences diffuses, monstres, fantômes, chimères, génies et esprits inclassables. Tout un bestiaire imaginaire et vivant, fabriqué de toute pièce, numériquement, qui font vivre des sensations fabuleuses et improbables. Mais qui en contre-jour dessinent le propre de notre condition humaine, celle d'une oscillation entre l'équilibre et l'accident, la beauté, la grâce et la catastrophe.



Plus d'informations sur le projet : <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta>

## POUR ALLER PLUS LOIN

### Arts numériques et Réalité augmentée

Le spectacle **Acqua Alta** intègre visuellement les nouvelles technologies sur scènes. Les personnages du spectacle jouent, dansent, vivent sur le plateau avec des éléments numériques projetés qui apportent une 4<sup>ème</sup> dimension à la représentation.

Selon l'encyclopédie Universalis, **l'art numérique** désigne « tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux. [...] Réservée dès la fin des années 1950 à la musique et aux arts visuels, qui ont été les premiers à utiliser l'ordinateur, la technologie numérique a pénétré peu à peu toutes les formes d'art traditionnelles : le cinéma, la vidéo et la télévision, la littérature (poésie et roman) et les arts du spectacle vivant ainsi que tous ceux qui sont spécifiques du numérique. » Pour aller plus loin : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-numerique/>

**Acqua alta** utilise les technologies de la **réalité augmentée** pour proposer une autre vision du spectacle **à travers un livre pop-up**. La réalité augmentée est définie par le magazine *FuturaTech* comme désignant « une interface virtuelle, en 2D ou en 3D, qui vient enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires. [...] La technologie fonctionne par l'intermédiaire d'un terminal qui filme le monde réel et y incruste en direct des objets virtuels, animations, textes, données, sons que l'utilisateur visionne à partir de l'écran. [...] La synchronisation du monde réel et des informations virtuelles se fait à partir de la géolocalisation et de capteurs embarqués [...] qui situent l'utilisateur par rapport à son environnement et adaptent l'affichage à ses mouvements. »

Découvrir l'univers fantastique et onirique de Hayao Miyazaki et son lien avec la nature et les éléments qui la composent. - Imaginaire, représentations et animisme

Le thème de l'environnement est très présent dans la filmographie de **Miyazaki**. Qu'il s'agisse de *Nausicaä*, *Princesse Mononoke*, *Mon voisin Totoro* ou encore *Conan le fils du futur*, on retrouve une préoccupation constante du réalisateur sur le rapport entre l'Homme et la Nature. Cependant, **Miyazaki** ne se pose jamais en moralisateur et ne propose pas de solution miracle pour sauver notre planète, il se contente de dresser un constat, parfois très pessimiste, souvent très émouvant, de cette relation violente entre l'humanité et son environnement. Il y a de l'animisme dans l'écologie de **Miyazaki**. Pour lui, tout est vivant et les dieux sont partout : esprits de la forêt dans *Nausicaä*, *Totoro* et *Mononoke*, dieux des poussières dans *Totoro* et *Chihiro*, dieux de la rivière dans *Chihiro*.

Source : *Buta Connection*, site informatif et documenté réalisé par une équipe de passionnés – <http://www.buta-connection.net/films/totoro.php>

**Mon voisin Totoro** fait partie du cycle « Elèves et spectateurs » proposé par Cinéligue Hauts de France : [https://www.cineligue-hdf.org/14-education\\_aux\\_images/16-cycle\\_eleves\\_et\\_spectateurs/](https://www.cineligue-hdf.org/14-education_aux_images/16-cycle_eleves_et_spectateurs/)

Fiche pédagogique réalisée par la coordination départementale Ecole et cinéma de Strasbourg : [http://patrick.straub.free.fr/Site\\_CPDCM/mon\\_voisin\\_totoro\\_pistes.htm](http://patrick.straub.free.fr/Site_CPDCM/mon_voisin_totoro_pistes.htm)

### Activité graphique

Après avoir visionné le film d'animation **Mon voisin Totoro**, proposez aux enfants de s'inspirer des personnages du film pour créer à leur tour des animaux hybrides comme le *chat-bus*, personnages fantastiques comme *Totoro* ou créatures oniriques comme les *noireaudes*.

Vous pouvez proposer aux enfants de dessiner leur personnage imaginé à partir d'un fil, d'une forme, d'une matière... et lui faire vivre une histoire en lien avec un élément particulier : l'eau, la nuit, le vent, le sable, etc.



Personnage emblématique d'**Acqua Alta**, créé par Andrien M et Claire B

### Buster Keaton : Aborder le burlesque pour apporter un regard critique sur la société

Proposez une découverte du cinéma muet des années 20 à travers l'univers de **Buster Keaton**, acteur et réalisateur qui **utilise la dérision et le burlesque pour apporter un regard critique sur le monde**.

Référencé par le dispositif « Ecole et cinéma » et la plateforme « Nanouk », **Le mécano de la General** est souvent considéré comme le chef d'œuvre de Buster Keaton. C'est en tout cas l'un de ses films les plus ambitieux. À la fois film d'aventures, d'amour et film burlesque, il tourne en dérision la guerre de Sécession, et la guerre de manière générale.

Pour aller plus loin : <https://nanouk-ec.com/films/le-mecano-de-la-general>

## Entre danse et cirque : se mouvoir entre équilibre et déséquilibre

Nous vous proposons ici quelques jeux pour travailler l'équilibre :

### UN, DEUX, TROIS,...SOLEIL!

Jeu traditionnel ou avec des variantes en déplacement sur des cordes placées au sol, en pas de souris avant, arrière, sur un parcours d'obstacles, sur un banc, les pieds encombrés par des skis, une main sur le genou, en portant un gobelet rempli d'eau, en duo en maintenant une balle entre soi, sur des tricycles, des trottinettes...

### LA PROMENADE DES CHATS

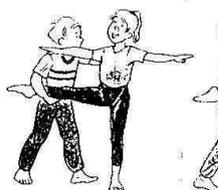
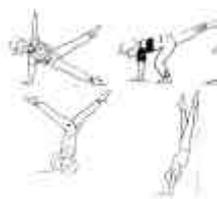
Les enfants sont déguisés et évoluent avec emphase sur des engins différents et des supports musicaux variés.

### LE CINÉMA MUET

Sur une musique évoquant ce thème, on peut réaliser un parcours déguisé... en Buster Keaton, Charlie Chaplin ou autre personnage.

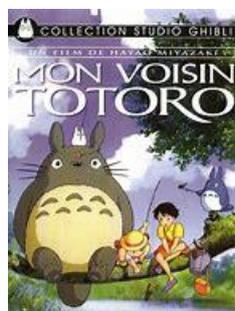
### UN, DEUX, TROIS,...STATUES!

D'abord avec la règle d'un, deux, trois... soleil, puis sur un support musical, on prend des repères pour réaliser des statues seul, ou à deux, voire à trois; avec ou sans aménagement de l'espace (chaises, tapis,...). On peut aussi faire évoluer l'activité en imposant un nombre d'appuis au sol pour l'individu ou le groupe.



## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Vous pouvez trouver ces livres et DVD dans les médiathèques du [Réseau de Lecture Publique de la CAPH](#). Pour plus d'informations : 03 27 19 04 43.



**Mon voisin Totoro**, Hayao Miyazaki, *Studio Ghibli*, 1988.

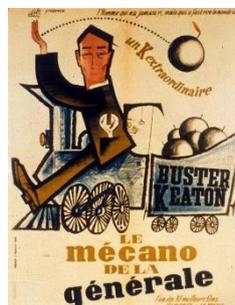
Empruntable dans les **médiathèques de Saint-Amand-les-Eaux, Escautpont, Hordain et Douchy-les-Mines.**



**Le Japon : Un pays, des hommes, une culture.** Editions [Milan jeunesse](#), collection *Les Encyclopes*, 2015.

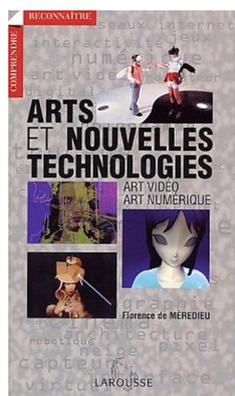
Empruntable dans les **médiathèques de Saint-Amand-les-Eaux, Trith-Saint-Léger et Bouchain.**

Cette encyclopédie sur l'histoire et la géographie du Japon aborde également la dimension culturelle : la vie quotidienne, les arts, le cinéma, la littérature, les traditions etc. Elle propose également un point sur les religions : bouddhisme, shintoïsme et animisme, ainsi qu'une partie relative à l'évolution de la société, notamment au sein de la famille, et aux événements de Fukushima.



**Le Mécano de la Générale**, Buster Keaton, 1926.

Empruntables dans les **médiathèques de Bouchain, Douchy-les-Mines et Escaudain.**



**Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique**, Florence de Mèredieu, édition Larousse, *Collection Comprendre, reconnaître*, 2011.

Ouvrage qui propose d'envisager l'impact des nouvelles technologies sur les différents arts (danse, théâtre, cinéma, photographie, architecture...) et sur l'évolution de la muséographie.

Empruntable à la **médiathèque d'Escaudain.**