



# SONAR

---

CHORÉGRAPHIE DE QUENTIN MARIE

---

CRÉATION PRÉSENTÉE DANS LE CADRE DES  
CARTES BLANCHES 2023

# INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LE PROJET

## TITRE DE LA CRÉATION:

*Sonar*

## CRÉATION POUR 7 DANSEURS:

Baptiste Berrin, Yaëlle Chassin,  
Mélen Constant, Lola Merieux,  
Pauline Rousselet,  
Anaïs Vallières, Nathan Yann.

## CHORÉGRAPHE:

Quentin Marie

## COLLABORATRICE:

Léa Puffet

## DURÉE:

15 minutes

## SUPPORT MUSICAL:

Création originale réalisée par Quentin Marie

### *Stigmates - Yab*

L'intention était de choisir un support musical qui puisse raccrocher le spectateur au réel, notamment grâce à des sons quotidiens. L'extrait crée une atmosphère particulière, une ambiance austère, peu agréable voire anxiogène.

### *AffectionDevotion - Beyond Sensory Experience*

En superposition de la première musique, celle-ci apporte une densité supplémentaire et installe une tension.

### *Darpa - Wim Mertens*

Ce choix musical a été sélectionné pour l'ambiance flottante qu'il apporte à la pièce dans cette version restylisée.

## COSTUMES :

Inspiration *Dogville*\*

Les costumes sont plutôt communs, classes mais pas trop, l'objectif étant de créer une unité entre les danseurs. Si l'on prend un danseur individuellement, son apparence semblera normale. Cependant, lorsque tout le groupe porte ce costume, cela impose quelque chose et soulève des questions.





# SONAR ?

Le sonar (acronyme issu de l'anglais sound navigation and ranging) est un appareil utilisant les propriétés particulières de la propagation du son dans l'eau pour détecter et situer les objets sous l'eau en indiquant leur direction et leur distance.

Tout comme un sonar le son se diffuse, se cogne, rebondit, se répand dans l'espace. Même les yeux fermés l'être humain est capable de se repérer d'une certaine manière dans l'espace en développant d'autres aptitudes, une certaine sensibilité dans la perception de l'espace.



# ÉLABORATION DU PROJET:

Le point de départ de la création de cette pièce était le film *Dogville*\*. La particularité de ce film est qu'il y a peu de décors, le spectateur est donc actif dans la perception de l'environnement, du contexte et de la temporalité du film. Les cartes blanches m'ont donné l'opportunité de travailler autour de la relation à l'espace que m'a inspiré ce film.

Un réel questionnement autour des frontières est dès lors apparu. Nous sommes dans des espaces qui peuvent être constamment redéfinis. Comme les poupées russes qui enferment à chaque fois un espace différent; elles sont à la fois à l'intérieur de l'une et à l'extérieur d'une autre.

Concernant la scénographie de cette pièce, l'idée d'installer un cube sur le plateau a été, elle aussi, inspirée du film *Dogville*. Ce film n'a pas vraiment de décor, mais énormément à la fois. C'est si neutre que le spectateur projette ce qu'il a envie de voir. Le « cube » permet de poser un espace "immatériel" dans d'autres espaces déjà définis. Parallèlement à l'expérience biosphère II\* : les danseurs, à l'image des biosphériens, découvrent leur espace, se l'approprient et constatent l'impact qu'ils ont sur celui-ci et entre eux.

Je pense que l'espace peut parler même s'il n'y a rien ou presque rien. L'ajout d'individus dans cet espace raconte déjà une histoire, cela ouvre l'imaginaire des spectateurs sans rien leur imposer. Le public est donc actif et vif dans l'observation et la création d'imaginaire durant la pièce. Il sera d'ailleurs invité à déambuler autour de la scénographie, c'est une représentation immersive qui inclut complètement le public.

Tout au long de cette création, nous allons questionner les différentes frontières. Qu'elles soient spatiales, temporelles, en relation aux autres...

\*VOIR RÉFÉRENCES

# PROPOS DE LA PIÈCE

## COMMENT JE RENTRE, JE SORS, JE LÈVE UNE MAIN ?

L'air, l'eau, le son et les individus modulent l'espace qui nous entoure. Comment je rentre, je sors, je lève une main ?

C'est à partir de cela que 7 individus se mettent en mouvement. Contraints par les corps, une structure et un lieu, ils se mettent en quête de faire se mouvoir le presque invisible.

Qui met en mouvement ? L'espace qui nous entoure ou l'interprète qui s'y trouve. C'est à la frontière entre être dedans et dehors qu'ils découvriront leur environnement.

C'est un jeu infime et délicat qui attend le public.



## IL LE POUSSE, L'ATTIRE, L'ENTRAÎNE...

Comment la modification de l'espace impacte le danseur, le spectateur ? Les espaces sont sans cesse redéfinis, les interprètes sont donc sujets à explorer et ressentir ces transformations. D'une certaine manière, danser c'est mettre en mouvement l'espace. Mais l'espace peut lui aussi modeler l'individu. Il le pousse, l'attire, l'entraîne... Étant tous rassemblés dans un même lieu, le simple déplacement d'un individu remanie complètement la perception des volumes.

## LA PIÈCE

Elle est seule, noyée dans ce tumulte. Lentement, quelque chose se construit autour d'elle et l'entoure.

Le groupe explore ensemble un milieu inconnu, mais il reste avant tout uni. Ils vont découvrir cet espace en réalisant différentes actions: mesurer, compter, peser, soulever, frotter, transmettre, respirer...

Cette pièce sera rythmée par diverses marches, entrées, sorties, modulations de l'espace.

Sommes-nous capable de découvrir et nous adapter à un milieu si l'on nous ôte un sens ?

**CETTE PIÈCE EST COMME UNE SÉQUENCE DE FILM, IL Y AVAIT QUELQUE CHOSE AVANT ET IL Y AURA AUTRE CHOSE APRÈS.**



**MESURER,  
COMPTER,  
PESER,  
SOULEVER,  
FROTTER,  
TRANSMETTRE,  
RESPIRER...**



## QUENTIN MARIE - TECHNICIEN CHORÉGRAPHIQUE



Danseur pluridisciplinaire ayant découvert la danse via le hip-hop et s'est par la suite enrichi par la danse classique et jazz. Certaines rencontres telles que Ambra Senatore, Romeo Castellucci l'ont amené à s'orienter vers la danse contemporaine, il suivra donc une formation à Colines et au Ballet Junior de Genève. Actuellement co-créateur de deux projets: *Au coin des yeux*, 2022 et *Pueblos ritualis*, 2022 dans lesquels on retrouve un rapport important à une esthétique cinématographique. Il apprécie particulièrement le travail de groupe, ses pièces résultent d'une collaboration qu'il a avec ses interprètes ainsi que les personnes qui l'entourent dans ses projets.

Ce qui l'anime avant tout, c'est de mettre en avant différents individus en leur donnant un support sur lequel ils peuvent s'appuyer pour s'exprimer... Comme un technicien chorégraphique en quelques sortes.

## LÉA PUFFET - COLLABORATRICE

Après avoir suivi une formation pluridisciplinaire à l'Académie internationale de la danse, Léa décide d'approfondir sa formation en danse contemporaine et classique en intégrant le Ballet Junior de Genève. Dans ce projet, elle a eu un rôle d'assistante et collaboratrice. En étant notamment en charge de la communication et du dossier de présentation du projet. Elle était également présente lors des répétitions afin d'apporter un second regard sur le processus de création et l'évolution du projet.



## INTERPRÈTES



NATHAN YANN



ANAÏS VALLIÈRES



YAËLLE CHASSIN



LOLA MERIEUX



PAULINE ROUSSELET



MÉLEN CONSTANT



BAPTISTE BERRIN

# RÉFÉRENCES:

## 1. HISTORIQUE:

### BIOSPHERE II

"En 1991, un groupe de huit personnes est entré dans un dôme géant, une biosphère en système fermé destinée à être autosuffisante.

Ils se sont baptisés "biosphériens", ont porté des combinaisons de l'ère spatiale et ont prévu de rester deux ans, en cultivant leurs propres produits, en recyclant les déchets et l'air, et en réalisant une "expérience" pour voir s'il serait possible de maintenir la vie humaine dans un tel environnement.

La structure a été baptisée Biosphère 2 (Biosphère 1 étant la Terre) et a fait sensation dans les médias."



[HTTPS://WWW.VOX.COM/2020/5/7/21248439/SPACESHIP-EARTH-REVIEW-INTERVIEW-BIOSPHERE](https://www.vox.com/2020/5/7/21248439/spaceship-earth-review-interview-biosphere)

## 2. CINÉMATOGRAPHIQUE:

### DOGVILLE

« What if a movie is filmed in such a minimal way that your only reference is a plan view drawn on the floor. Then you would need to imagine all the missing information in a kind of mental extrusion of physicality. This is the way chosen by the Danish director Lars von Trier to represent a parable occurring in a fictional settlement in Colorado.»

«Que se passerait-il si un film était filmé de manière si minimale que votre seule référence serait une vue en plan dessinée sur le sol ? Il vous faudrait alors imaginer toutes les informations manquantes dans une sorte d'extrusion mentale de la physicalité. C'est la manière choisie par le réalisateur danois Lars von Trier pour représenter une parabole se déroulant dans un village fictif du Colorado.»



[HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM/375095/FILMS-AND-ARCHITECTURE-DOGVILLE](https://www.archdaily.com/375095/films-and-architecture-dogville)