



NAGER

DANS L'EAU NOIRE

THÉÂTRE VISUEL
MUSIQUE
ELECTRONIQUE
DÉS 8 ANS

TEXTE **LAURA MIRANDE ETIENNE RAMAT** - MISE EN SCÈNE **ETIENNE RAMAT** - JEU
LAURA MIRANDE, ETIENNE RAMAT - CRÉATION SONORE **ETIENNE RAMAT**
CRÉATION LUMIÈRE **THOMAS FRIESS**, - SCÉNOGRAPHIE **INÈS ASSOUL**
PRODUCTION/DIFFUSION/MÉDIATION **LAURA MIRANDE**

CRÉATION 2027

RÉSUMÉ

Une petite fille et son grand frère dérivent sur un radeau au milieu de la mer. Ils cherchent la terre, affrontent la faim, l'ennui et les caprices de l'océan. Ils jouent, se chamaillent, inventent des aventures et tentent surtout d'échapper à une étrange tempête qui semble toujours finir par les retrouver.

Mais peu à peu, quelque chose se dérègle. Des sons venus d'ailleurs traversent leur voyage, le réel s'invite dans leurs jeux et l'eau, jusqu'alors rassurante, devient noire lorsque la tempête approche.

On comprend progressivement que ce radeau n'est peut-être pas tout à fait réel. Le frère appartient déjà à un autre monde : la petite fille s'est construit cet espace pour continuer à vivre des aventures avec lui, après sa disparition dans l'eau.

"Nager dans l'eau noire" raconte le chemin d'une enfant confrontée à l'absence, qui doit accepter que son frère ne puisse pas revenir avec elle dans le monde des vivants, sans pour autant renoncer au lien qui les unit.

À travers l'aventure, l'humour et le merveilleux, le spectacle aborde le deuil à hauteur d'enfant et raconte comment on peut continuer à vivre sans cesser d'aimer ceux qui ne sont plus là.

GENRE

- Théâtre visuel
- Musique électronique et création sonore

INFOS

- Jeune Public : CM1, CM2, 6e, 5e
- Durée 40min
- Forme légère à deux artistes

DISTRIBUTION

Texte : **Laura Mirande, Etienne Ramat**
Mise en scène **Etienne Ramat**
Jeu : **Laura Mirande, Etienne Ramat**
Musique et création sonore : **Etienne Ramat**
Création Lumière **Thomas Friess**
Scénographie **Inés Assoual**
Production/Diffusion/Médiation **Laura Mirande**

NOTE D'INTENTION

Avec **Nager dans l'eau noire**, nous souhaitons parler du deuil et de l'absence à hauteur d'enfant, sans chercher à les expliquer ni à les enfermer dans un discours pédagogique.

Lorsqu'un enfant est confronté à la disparition d'un proche, **le réel peut devenir difficile à comprendre**. Les adultes eux-mêmes manquent parfois de mots, le quotidien se dérègle, et **l'imaginaire peut devenir un refuge**. C'est cet endroit qui nous intéresse : ce que l'enfant invente pour continuer à avancer lorsqu'une réalité est encore trop douloureuse pour être regardée directement.

Nous avons choisi de faire passer cette histoire par **une aventure**. Au début du spectacle, une petite fille et son grand frère sont simplement perdus sur un radeau. Ils cherchent la terre, jouent, se chamaillent, affrontent l'ennui et la tempête. Ce n'est que progressivement que le public comprend que **ce voyage appartient à un autre espace**, construit par la petite fille pour continuer à être avec son frère disparu.

Ce détour par l'imaginaire nous permet de ne jamais réduire le spectacle à son sujet. Nous voulons que les enfants puissent d'abord entrer par **le jeu, l'humour, la peur, la complicité et l'aventure**. Le deuil apparaît ensuite en creux, à travers les fissures du récit.

Le chemin de la petite fille consiste moins à apprendre à oublier son frère qu'à comprendre qu'elle peut continuer à vivre sans sa présence physique. **Le lien ne disparaît pas : il se transforme**.

Le spectacle s'inscrit enfin dans une recherche que nous souhaitons approfondir au sein de la compagnie : **raconter aussi par le son, la lumière, le corps et la transformation de l'espace**, afin que l'émotion ne passe pas uniquement par les mots.

Nous voulons ainsi créer **une forme poétique, visuelle et accessible**, qui laisse une place au merveilleux et qui ne referme jamais le deuil sur une morale.

DRAMATURGIE

La dramaturgie de "**Nager dans l'eau noire**" repose sur un décalage progressif entre ce que le public croit voir et ce qui est réellement en train de se jouer.

Au début, le spectacle se présente comme **une aventure de survie**. Une petite fille et son grand frère dérivent sur un radeau, cherchent la terre, affrontent la faim, l'ennui, les caprices de la mer et une tempête qui revient régulièrement. Le monde du radeau semble d'abord cohérent, avec ses propres règles, ses jeux et ses dangers.

Peu à peu, **des anomalies apparaissent**. Des sons du quotidien traversent l'espace maritime, des voix venues d'ailleurs se glissent dans les jeux, certains objets semblent impossibles, et le comportement du frère se dérègle à l'approche de la tempête.



Le réel commence alors à contaminer l'imaginaire.

Cette contamination est au cœur du dispositif. Nous ne souhaitons pas basculer vers des flashbacks réalistes ni interrompre l'aventure pour expliquer ce qui s'est passé. Au contraire, tout passe par le monde du radeau. Les difficultés de la petite fille dans sa vie réelle ; **l'isolement, la difficulté à parler, la perte du jeu, la relation avec ses parents**, apparaissent sous forme de fissures, de métaphores ou de perturbations à l'intérieur même de l'aventure.

La **tempête agit comme l'antagoniste principal** du spectacle. Elle revient à plusieurs reprises et révèle, à chaque fois, une part supplémentaire de la vérité. D'abord simple péripétie, elle devient progressivement la **manifestation d'un souvenir traumatique**. Lorsque l'eau devient noire, l'univers de jeu bascule vers quelque chose de plus inquiétant, jusqu'à faire comprendre que le frère a disparu dans l'eau.

Le radeau se révèle alors pour ce qu'il est : **un espace imaginaire créé par la petite fille** pour continuer à être avec son frère. La terre qu'ils cherchent depuis le début prend elle aussi un autre sens. Elle devient **le monde des vivants**, celui que la petite fille peut encore rejoindre mais où son frère ne peut pas revenir avec elle.

La fin du spectacle repose donc moins sur une résolution que sur **une transformation du lien**. La petite fille accepte de laisser partir son frère, reprend elle-même les commandes du monde qu'ils partageaient et continue à avancer. Mais **le merveilleux demeure**, laissant ouverte la possibilité que ce lien ne soit pas seulement un souvenir.

MISE EN SCÈNE

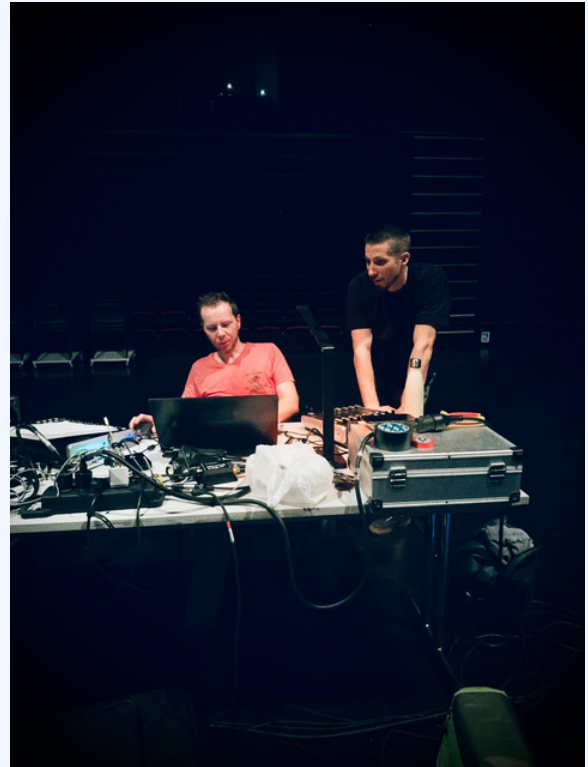
La mise en scène de **“Nager dans l’eau noire”** repose sur le duo frère-sœur et sur la **fabrication du spectacle à vue**.

Le frère ne parle jamais. Il existe par le corps, les gestes, les regards et le jeu, mais aussi par une fonction très particulière : **il est celui qui fait vivre le monde du radeau**. À vue, il déclenche la musique, les sons, certaines ambiances et des effets de lumière à l’aide de contrôleurs intégrés à l’espace scénique. Il est donc **à la fois personnage, musicien et régisseur du monde imaginaire**.

Ce choix n’en fait pas un personnage doté de pouvoirs. Il assume au contraire pleinement l’artifice théâtral : **le public voit comment cet univers se fabrique**. Peu à peu, cela prend aussi un sens dramaturgique. Le frère semble être celui qui maintient ce monde en mouvement, comme s’il en connaissait les règles mieux que la petite fille.

À l’inverse, **la petite fille porte l’essentiel de la parole** : elle raconte, commente, relance le jeu et maintient sans cesse le dialogue avec ce frère qui, lui, ne lui répond jamais par les mots.

Au début, il la protège, lance les jeux, guide l’action. Mais à mesure que la tempête approche, il se fragilise et se fige.



La relation s’inverse progressivement. La petite fille doit agir davantage seule, jusqu’au moment où elle finit elle-même par couper les machines, puis reprendre les commandes après son départ.

La mise en scène alternera **des séquences très rythmées**, parfois drôles ou presque chorégraphiques, et **des moments plus suspendus**, où le son, la lumière, le silence et quelques gestes suffisent à faire avancer la relation.

Nous voulons ainsi construire une forme simple et visible dans ses moyens, où **le jeu et la technique ne sont jamais séparés**, mais participent ensemble à raconter l’histoire.

SCÉNOGRAPHIE

La scénographie repose sur un espace unique : **un radeau de fortune au milieu d'une mer** suggérée par le tissu, la lumière et le mouvement.

Au centre du plateau, le radeau constitue à la fois **le lieu de l'aventure**, l'espace de jeu des deux personnages et le cœur technique du spectacle. Pensé comme une structure légère, il pourra intégrer **différents éléments de commande** ; boutons, pads, potentiomètres, câbles, **utilisés à vue par le frère** pour faire évoluer le monde sonore et lumineux.

Autour du radeau, **des tissus bleus matérialisent la mer** sans chercher à la représenter de manière réaliste.

Leur couleur, leur mouvement et leur traitement par la lumière permettent de faire varier constamment la perception de l'espace : mer calme, profondeur, nuit, agitation, disparition de l'horizon.

En fond de scène, **un ensemble de longues lanières de tissu** prolonge cet univers. Elles peuvent former une frontière, un horizon, une vague, un passage ou un espace de disparition. C'est notamment à travers elles que le frère pourra quitter le monde du radeau à la fin du spectacle.

La scénographie est pensée **comme un dispositif épuré mais évolutif**. Peu d'éléments sont présents, mais chacun possède plusieurs fonctions. Le même espace peut ainsi devenir tour à tour terrain de jeu, lieu de survie, espace mental, souvenir ou seuil entre deux mondes.

Cette simplicité répond aussi à un enjeu de diffusion : **concevoir une forme légère, adaptable et facilement transportable**, sans renoncer à une identité visuelle forte.

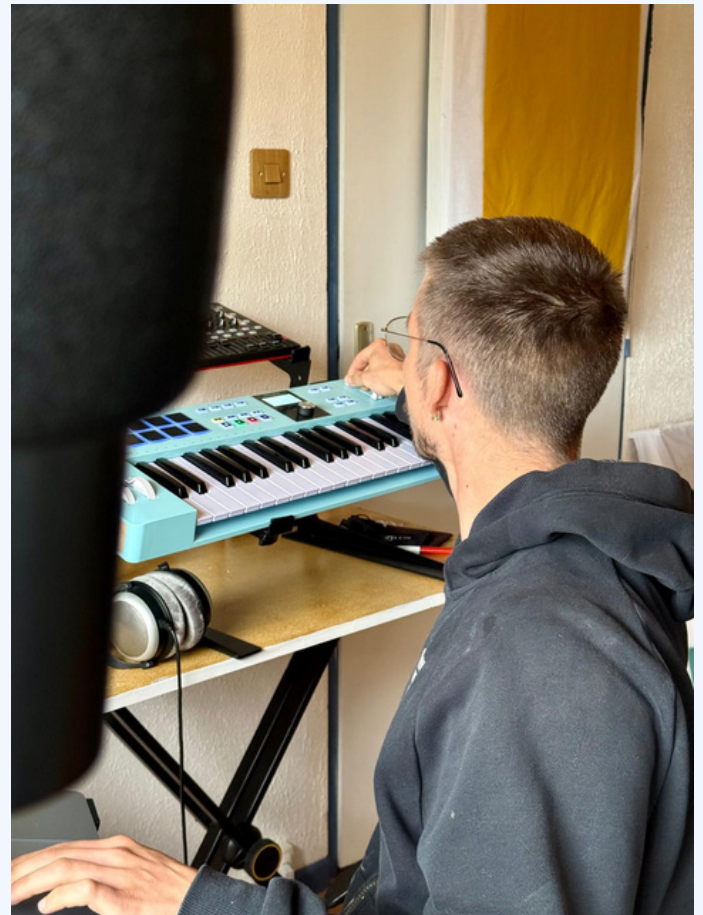


CRÉATION SONORE

La création sonore participe pleinement à la dramaturgie du spectacle.

À vue, le frère déclenche et transforme une partie des sons à l'aide **de contrôleurs intégrés au radeau** : mer, vent, oiseaux, musique, voix ou sons du quotidien. Ce dispositif visible lui donne une place particulière dans l'univers du spectacle, comme s'il en connaissait les règles.

Le son permet aussi au réel de contaminer progressivement l'imaginaire : une voix d'enfant, une porte, un chien ou un fragment de parole peuvent surgir au milieu d'une ambiance maritime et troubler peu à peu le récit.



La matière sonore mêlera **des sons existants et des sons enregistrés spécialement pour la création** : eau, vent, nature, matières, respirations. **Une partie de ces enregistrements pourra être réalisée avec des publics**, notamment des enfants, afin que leurs propres récoltes sonores deviennent une matière du spectacle.

La **musique électronique, jouée et modulée en direct**, accompagne les transformations du spectacle, de la douceur à l'inquiétude, jusqu'à la tempête où la matière sonore devient plus dense et plus réaliste.

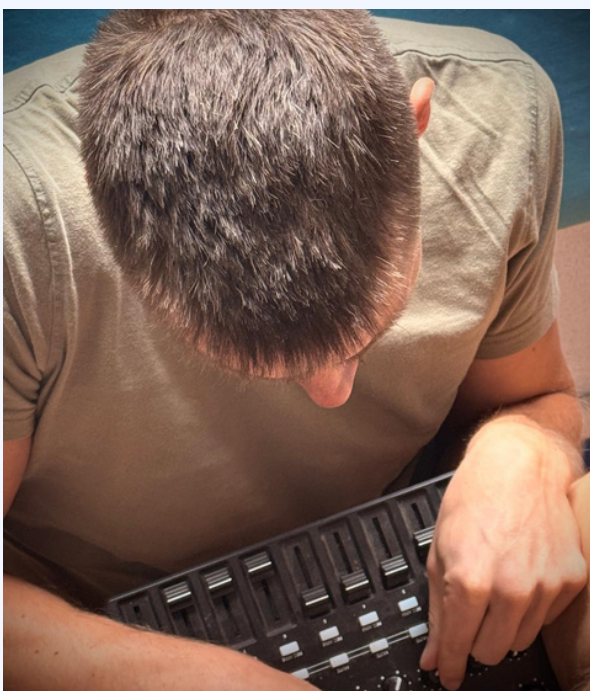
L'objectif est de **faire du son un véritable langage narratif**, capable de créer l'aventure, l'humour, le trouble et l'émotion.

LE DUO FRÈRE - SOEUR

Au cœur du spectacle il y a d'abord **une petite fille**.

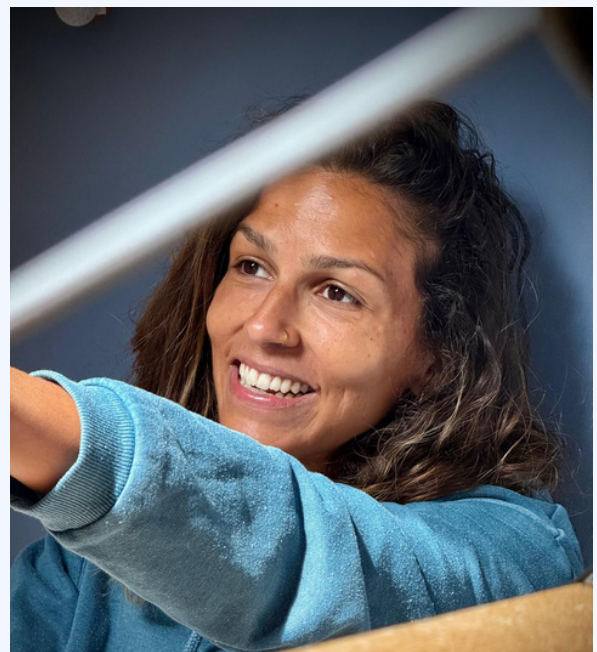
C'est elle qui porte la parole, le récit et la trajectoire du spectacle. Elle invente, commente, relance les jeux et maintient sans cesse le lien avec son frère. **Le monde du radeau existe avant tout à travers son regard**.

Face à elle, **le frère est silencieux mais très présent**. Grand frère protecteur, il semble d'abord être celui qui sait faire, qui maîtrise les commandes et qui guide l'action. La petite fille a grandi dans son sillage, parfois un peu en retrait derrière cette présence forte.



À mesure que la tempête approche, cet équilibre se déplace. **Le frère se fragilise, et la petite fille doit prendre davantage de place**. Son parcours devient aussi celui d'une émancipation : découvrir qu'elle peut agir, décider, inventer et occuper pleinement l'espace par elle-même.

Leur relation reste faite de jeu, de tendresse, d'humour et de petites tensions. Cette évolution ne se construit jamais contre le frère, mais à partir de ce qu'il lui a transmis.



PROCESSUS DE CRÉATION

Jusqu'à présent, nos spectacles sont toujours partis d'un texte très écrit, longuement retravaillé en amont, avant d'entrer en répétition.

Pour "**Nager dans l'eau noire**", nous souhaitons **expérimenter un autre processus**, que nous pensons plus adapté à la nature du projet. L'histoire, la trajectoire des personnages et les grandes étapes dramaturgiques sont déjà clairement définies, mais le texte ne sera pas écrit dans sa forme définitive avant les résidences.

Le plateau deviendra donc une matière de création à part entière. Le jeu, le corps, la musique, le son, la lumière, les tissus, les objets et les dispositifs techniques permettront de construire les scènes, de tester leur rythme et de faire émerger progressivement la parole.

Il ne s'agit pas de partir sans cadre, mais au contraire de **partir d'une structure dramaturgique solide et de chercher ensuite la forme la plus juste pour la faire exister.**

Pour ce spectacle, cette manière de travailler nous semble particulièrement cohérente avec notre envie d'**une forme plus visuelle, musicale, corporelle et sensible.**



ADRESSE AU JEUNE PUBLIC

Le spectacle **aborde le deuil sans chercher à l'expliquer frontalement**. Les enfants entrent par **l'aventure, le jeu, l'humour, la peur et la relation entre le frère et la sœur**, tandis que le sens plus profond se construit progressivement à travers les images, les sons et les fissures du récit.

Nous souhaitons que chaque enfant puisse comprendre l'histoire à sa manière, **selon son âge, sa sensibilité et son expérience**. L'imaginaire et le merveilleux permettent d'aborder un sujet grave sans l'alourdir ni le rendre didactique, tout en laissant une place à l'émotion, aux questions et à l'interprétation de chacun.

Comme à notre habitude, les représentations scolaires pourront être suivies d'un **véritable temps d'échange** avec les élèves. **Nous proposerons également des parcours pédagogiques en lien avec le spectacle**, pensés comme des prolongements artistiques autour du son, de l'imaginaire, du récit, des émotions et de la création scénique.

LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Le spectacle peut facilement s'inscrire dans plusieurs entrées des programmes de français.

Au cycle 3 – CM1, CM2 et 6e : il fait écho au merveilleux et à l'étrange, à l'aventure, à l'imaginaire, à la construction de soi et au rapport aux autres. En 6e, l'entrée « **Partir à l'aventure !** » rejoint particulièrement le voyage sur le radeau et la manière dont une aventure peut devenir une expérience de transformation.

En 5e, le programme de français entré en vigueur à la rentrée 2026 propose notamment l'entrée « **Imaginer des univers nouveaux** », qui invite à observer comment l'imaginaire reconfigure le réel et permet de l'interroger. Cette approche entre directement en résonance avec le monde du radeau, construit par la petite fille pour donner une forme à ce qu'elle traverse.

Le spectacle permet également de travailler des compétences transversales : **écouter, comprendre, interpréter, prendre la parole, exprimer un point de vue, confronter des interprétations et développer une sensibilité artistique**.

L'ÉQUIPE



LAURA MIRANDE

Formée au cinéma audiovisuel à La Sorbonne, Laura Mirande travaille d'abord comme professeure de français avant de rejoindre la compagnie la Meute en qualité de chargée de développement, de la production et de la diffusion.

Elle développe progressivement une pratique mêlant jeu, écriture, voix et médiation. Après *L'Œil du Loup*, elle poursuit son travail d'interprète au sein de la compagnie et participe notamment à "*Là où nos couleurs dansent*", d'abord sous forme de lecture musicale au plateau aux côtés d'un violoniste.

Dans "*Nager dans l'eau noire*", elle porte le personnage principal du spectacle : une petite fille dont la parole, l'imaginaire et le chemin d'émancipation structurent le récit.

En parallèle, elle assure au sein de La Meute des missions de production, diffusion et médiation, et développe une réflexion autour de l'accompagnement des publics et de la transmission.



ETIENNE RAMAT

Formé initialement comme comédien, Étienne Ramat est aujourd'hui metteur en scène, auteur et compositeur. À travers les créations de La Meute, il développe un travail où le théâtre dialogue de plus en plus avec la musique, le son et l'image scénique.

Compositeur des bandes-son de ses spectacles, il approfondit depuis plusieurs années sa pratique de la production musicale et de la création électronique, notamment à travers différentes formations spécialisées.

Avec "*Nager dans l'eau noire*", il retrouve lui aussi le plateau en réunissant plusieurs dimensions de son parcours : jeu, mise en scène, musique et création sonore. Il y interprète le grand frère silencieux tout en fabriquant à vue une partie de l'univers sonore et lumineux du spectacle.

Ce projet prolonge ainsi sa recherche autour de formes où l'interprète, la musique et la technique participent ensemble à la narration.

L'ÉQUIPE



THOMAS FRIESS

Il est régisseur son et lumière, à l'aise aussi bien dans l'accueil technique en salle que dans la création et la conduite de spectacles.

Depuis 2021, il accompagne la compagnie La Meute (lumière, son, mapping vidéo, décors), notamment au Festival d'Avignon 2022.

De 2023 à 2025, il a été régisseur à l'Espace Malraux (Geispolsheim), où il a assuré l'organisation technique de spectacles et de concerts et la gestion opérationnelle du plateau.

Il développe également une activité de chef opérateur audiovisuel et réalise des captations et des créations vidéo pour la scène et l'écran.



INES ASSOUAL

Ines Assoual née en 1996 à Avignon, vit et travaille à Strasbourg. Son travail se construit autour des liens qu'il est possible de tisser entre l'architecture, témoin d'une histoire passée et une pratique performative contemporaine pensée autour d'installations minimalistes. Ces liens sont nés pendant ses études à l'École Supérieure des Beaux-Arts de Nîmes où elle a obtenu un DNAP en 2017 avant de poursuivre son parcours et obtenir son DNSEP en 2019 à la Haute École des Arts du Rhin.

Au travers d'installations éphémères, de performance elle construit des moments de tension, un protocole poétique invoqué pour contrôler avec force l'instabilité de ce qui nous entoure prêt à s'écrouler à tout moment.

CONTACT

Diffusion - Production - Médiation

Laura Mirande

06 09 52 37 96

la.meute.cie@gmail.com

Contact artistique

Etienne Ramat

06 84 06 40 44

etienne.ramat@gmail.com

Compagnie la Meute

MDAS - 1a place des Orphelins

67000 Strasbourg



la Meute.