

# Marelle d'eau

Jeu d'eau - Festival international des jardins de Chaumont sur Loire

Hors des sentiers battus, le Festival International des Jardins de Chaumont-sur-Loire tord le cou aux jardins traditionnels. D'année en année, le Festival a forgé une réputation avant-garde avec des thèmes inédits : l'Érotisme au jardin, Vive le Chaos ! les Herbes folles... Chaumont est un creuset, une source d'inspiration, un terrain de recherche et d'innovations pour des créateurs de tous bords : jardiniers, paysagistes, architectes, designers, pépiniéristes, plasticiens qui travaillent ensemble.

Avec plus de 150 000 visiteurs par été, le Festival international des Jardins est aujourd'hui la première manifestation française du domaine, et l'une des principales d'Europe.

Thème du festival 2006 "JOUER AU JARDIN" ouvert du 29 avril au 15 octobre

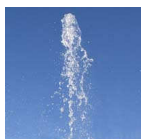
## LA MARELLE D'EAU : jeu interactif

La marelle, un monde au milieu du bitume, sur la chaussée ou plus souvent dans une cours de récréation. Le monde flottant d'une petite fille qui joue à cloche pied sautant de case en case pour atteindre le « ciel ». L'enfant, d'hier ou d'aujourd'hui, se perd dans sa projection d'un autre monde alors que la gravité la ramène constamment sur terre. A Chaumont, cette marelle est posée sur l'eau, comme flottante dans un marécage imaginaire. En progressant dans le jeu, chaque dalle déclenche un effet qui nous transporte de la poésie à la surprise, du symbolique à la rêverie. Ces mises en scène se dévoilent au rythme de la progression du jeu.



## SCÉNOGRAPHIE DU PARCOURS À TRAVERS LA MARELLE

Chaque dalle déclenche un effet qui nous transporte de la poésie à la surprise, du symbolique à la rêverie. Ces mise en scènes se dévoilent au rythme de la progression du jeu.



### TABLEAU I : l'appel

La première dalle déclenche un jet d'eau dans l'étang qui retombe sur la case « ciel », invitant la personne à s'engager sur le jeu. Elle peut aussi servir à faire sortir du jeu ceux qui s'attardent sur la case « ciel »....



### TABLEAU II : irrigation

Qui n'a pas été arrosé par des jets d'irrigation à balayage? En appuyant sur la dalle, des sprinklers se mettent en action et convergent vers la marelle, laissant le joueur perplexe quand au comportement à adopter. Les jets repartent cependant dans l'autre sens juste avant d'atteindre la zone de jeu...



### TABLEAU III : les fleurs d'eau

Généré par des petites buses discrètes ce système reconvertit des systèmes d'irrigation domestique en fleurs liquides, suspendues au dessus de l'eau, imitant les papyrus.



### TABLEAU IV : la porte d'eau

Les dalles 4 et 5 génèrent une arche d'eau invitant à poursuivre l'exploration en passant sous cette porte d'eau, comme pour un rite initiatique.



### TABLEAU V: La pluie

La dalle 2 déclenche une pluie tout autour du jeu faisant apparaître dans l'étang des cercles concentriques. Image de rêverie de bords de lac, sous la pluie.



### TABLEAU VI : les bulles

Apparaissant entre les galets des bulles d'air montent éclater à la surface rappelant la vie et la présence de l'air dans l'eau.



### TABLEAU VII : Le ciel

En arrivant sur la dalle du ciel, un nuage de brumisation apparaît en périphérie du jeu donnant la sensation de décollage dans les airs, comme un voyage dans le ciel en tapis volant.