

Où sont passés les poissons ?

Spectacle-jeu
pour jeunes détectives
à partir de 6 ans

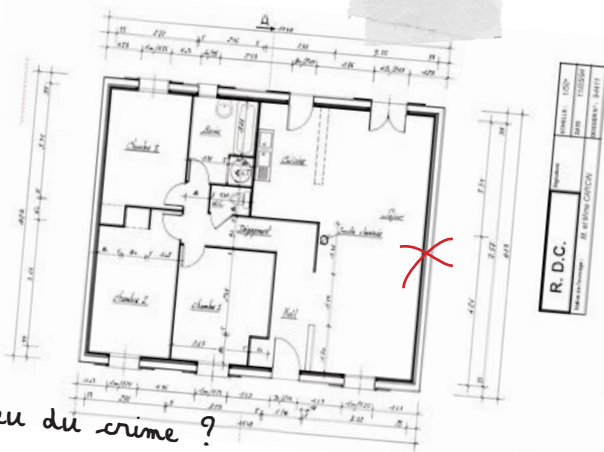
librement inspiré de
"La Femme qui a tué les Poissons"
de Clarisse L'inspecteur



les détectives



suspects?



lieu du crime ?



DISPARITION? FUGUE? MEURTRE?

Un évènement étrange a eu lieu aujourd'hui rue des Trois Maisons d'après notre envoyé spécial sur place. En effet, ce matin, l'association 30 Millions de Poissons a trouvé dans sa boîte aux lettres une lettre anonyme. Voici ce qu'elle disait :

"Je veux vous prévenir que l'aquarium de la maison voisine a été vidé alors qu'hier encore deux poissons y nageaient. Ma voisine a disparu aussi... J'ai retrouvé les sachets de nourriture pour poisson dans la poubelle. J'espère que vous pourrez retrouver et prendre soin de ces petits poissons s'ils sont toujours en vie... L'homme qui boit l'eau."

D'après nos sources, l'association 30 Millions de Poissons a immédiatement prévenu la police. Celle-ci n'a toujours pas réagi. Que c'est-il passé dans cette maison tranquille? où sont passés ces poissons et leur propriétaire? Affaire à suivre.



Brèves

BOULLOIRE EN PANNE
Le hamster de la maison numéro 1 a mangé tous les fils de électrique. Pas de lumière dans toute la rue, pas de thé ce matin pour sa maîtresse. Les réparations sont prévues aujourd'hui.

FUGUE RATÉE

La perruche a renversé un verre d'eau en essayant de s'échapper. Heureusement, l'incident a eu pour seule conséquence un dégat des eaux : le verre ne s'est pas cassé, et la perruche est à nouveau dans sa cage.



Indice !

Le jeu du jour : mots mêlés



Synopsis.

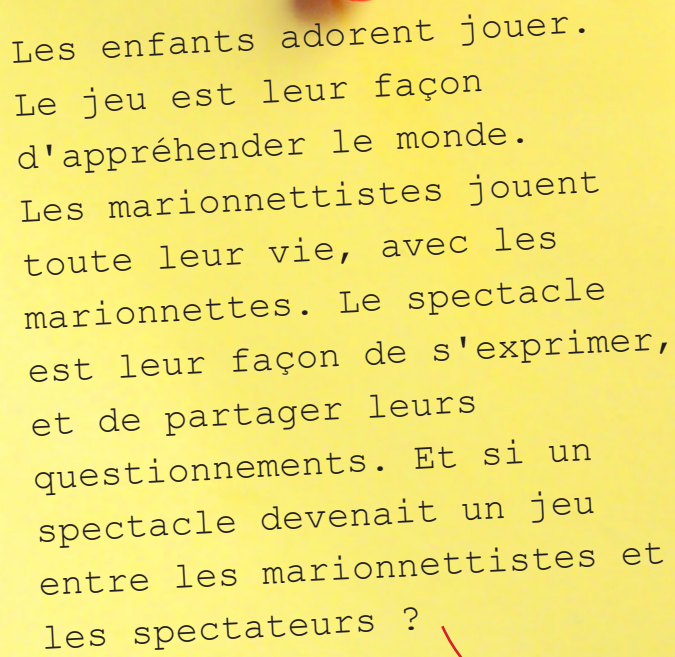
Quatre détectives privées apprennent la disparition de deux poissons rouges. Sans attendre, ils décident de mener l'enquête.

Pour cela, elles vont faire appel au public. Divisé en quatre groupes, les spectateurs, devenus les assistants des comédiennes, vont entrer sur les lieux du crime : une maison à l'apparence tranquille. Guidés par les détectives, munis de carnets et de stylos, ils vont déambuler de pièce en pièce à la recherche d'indices. Au cours de cette inspection, ils vont rencontrer les animaux qui habitent la maison, qui leur fourniront des indices supplémentaires sur le mystérieux propriétaire de la maison, premier suspect du crime...


Après avoir réuni les indices, recoupé les témoignages, dessiné un portrait-robot du suspect, échafaudé des hypothèses, les apprentis inspecteurs rencontreront finalement leur suspect... mais est-il vraiment coupable ?



Un spectacle-jeu ?



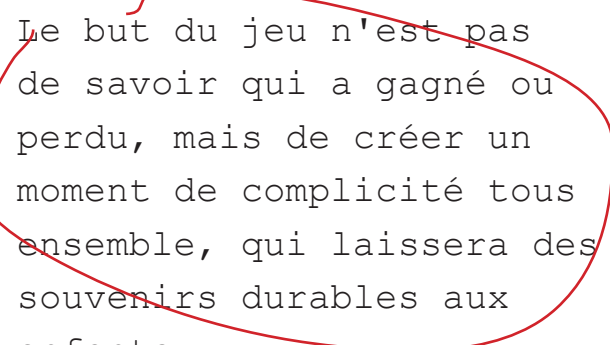
Les enfants adorent jouer.
Le jeu est leur façon
d'appréhender le monde.
Les marionnettistes jouent
toute leur vie, avec les
marionnettes. Le spectacle
est leur façon de s'exprimer,
et de partager leurs
questionnements. Et si un
spectacle devenait un jeu
entre les marionnettistes et
les spectateurs ?



Le spectacle devient alors
une expérience de vie
pour un jeune spectateur,
lui permettant de manière
immersive de découvrir, de
sentir et d'apprendre ce que
l'artiste partage à travers
son art.

L'enfant se plonge entièrement dans l'histoire. Grâce à
des règles ludiques, son rôle est actif. Il peut également
retrouver sa place de spectateur lorsque le jeu l'exige.

Les marionnettistes se trouvent dans un rapport de
proximité avec leur public. Ils jouent pour leurs
spectateurs, mais aussi avec eux.



Le but du jeu n'est pas
de savoir qui a gagné ou
perdu, mais de créer un
moment de complicité tous
ensemble, qui laissera des
souvenirs durables aux
enfants.

La scène de crime



Ce spectacle à la scénographie mobile et facilement modulable est conçu pour être joué dans des espaces divers. Théâtre, écoles, médiathèques, gymnases, deviendront tour à tour le décor de cette enquête, ce qui rendra chaque représentation unique. Nous partons d'un plan de maison dessiné au sol à l'aide de scotch. Les espaces de jeu des marionnettes sont créés à l'aide des objets qui caractérisent tel ou tel endroit de la maison : des casseroles et des chaises pour la cuisine, des livres et des cadres pour la bibliothèque, des étendoirs et des serviettes pour la salle de bain, des coussins pour la chambre. Les objets sont assemblés en installations artistiques qui font appel à l'imaginaire du spectateur. Cela crée un contraste entre la précision du plan de maison et l'abstraction des installations.

Suspects et témoins



Les marionnettes représentent les différents animaux qui peuplent la maison. Elles sont fabriquées à partir des matériaux caractérisant la pièce où elles évoluent. Par exemple, le cafard, caché dans les casseroles, est fabriqué à partir d'ustensiles de cuisine. Les animaux sont camouflés dans la scénographie de manière à ce que le public les trouve au fur et à mesure de l'enquête. Seule la marionnette de la suspecte, qui arrive à la fin du spectacle, est d'apparence anthropomorphe. Elle doit en effet porter un monologue lors de son plaidoyer, et donc être assez attachante pour avoir peut être une chance de se faire pardonner.



suspecte n°1!

Le spectacle en images



Les détectives découvrent que les poissons ont disparu!



Nous cherchons des indices dans les différentes pièces... il y a même le téléphone qui sonne!



Nous notons les différents indices, et dessinons un portrait robot de la suspecte.



La suspecte rentre chez elle ! Elle va devoir s'expliquer...

Clarice Lispector



Clarisse Lispector est l'une des plus grands écrivains brésiliens du XXe siècle, mais sa prose reste pourtant peu connue en Europe. Son œuvre est marquée par une focalisation intense sur les sentiments intérieurs et les émotions profondes. Son livre *La Femme qui a tué les Poissons* est l'un des points de départ de ce spectacle.

En effet, Clarice Lispector y développe une écriture qui s'adresse directement au lecteur, sous forme de questions. Un dialogue semble alors s'instaurer entre le personnage et le lecteur. Cette forme d'adresse directe fait directement écho avec le principe du spectacle-jeu : établir une connexion, un dialogue, une complicité avec le public.

Le personnage de *La Femme qui a tué les Poissons* se raconte à travers les animaux qui ont marqué sa vie. C'est grâce à eux qu'elle a connu ses premières expériences importantes : la vie, l'amour, mais aussi la disparition et la tristesse. C'est par l'intermédiaire du rapport aux animaux qu'on découvre le personnage : le même procédé est utilisé dans le spectacle.

Enfin, le texte porte une question très sensible : les poissons n'ont pas été tués volontairement, mais ils sont morts car leur propriétaire les a oubliés... Elle rappelle donc aux enfants combien il est important d'être attentif à ceux qui s'expriment peu.

L'équipe artistique

Générique

Conception

Vera Rozanova

Mise en scène, interprétation, construction

Jurate Trimakaite,
Thaïs Trulio, Marion
Belot, Vera Rozanova

Textes

Christophe Moyer

Collaboration à la scénographie

Cerise Guyon

Création costumes

Nawelle Ainèche

Création son

Thomas Demay



ZA!
COMPAGNIE

COLLECTIF
23H50
THEATRE EXPERIMENTAL

La compagnie ZA ! est basée à Nantes.

« Za » est un petit mot russe qui veut dire beaucoup de choses selon le contexte où il se trouve. On l'utilise pour confirmer notre soutien (en cas de vote par exemple), pour exprimer l'intention de commencer le travail, pour signifier la position de celui qui suit quelqu'un, etc. Cependant ce petit mot ne veut pas dire grand chose lorsqu'il est tout seul, tout comme l'artiste qui a besoin d'une équipe, de ses spectateurs aussi.

Vera Rozanova est directrice artistique de la compagnie et pour chaque nouveau projet elle s'entoure d'artistes venant d'horizons différents pour mener une recherche autour des questionnements intimes liés aux enjeux de la société contemporaine, à travers les arts de la Marionnette et du théâtre d'objets. Une recherche artistique autour du spectacle-jeu en destination de jeune public est au centre de l'activité de la compagnie.

Le Collectif 23h50 est un collectif d'artistes, formés ensemble à l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières (neuvième promotion). Ce groupe de travail éclectique et pluridisciplinaire se constitue en compagnie en 2013 avec la volonté de prolonger sa recherche sur les nouveaux langages scéniques ainsi que sur les nouvelles dramaturgies d'un théâtre d'animation contemporain. Forts de nos origines diverses (France, Lituanie, Brésil, Russie), nous puisons nos inspirations tant dans la tradition classique que dans les enjeux de la société contemporaine. Liés au monde qui nous entoure et dans une dynamique de dialogue avec nos publics, nous militons pour un théâtre populaire exigeant, poétique et percutant, pour tous les publics.

Informations pratiques

Tout public à partir de 6 ans

Durée : 1h environ

Jauge : 50 personnes maximum

Conditions techniques :

Le spectacle nécessite l'obscurité et des prises électriques standard (2)

Dimensions minimales du plateau 10 par 14 mètres (assise du public incluse)

Montage : 4h (1 service)

Démontage : 1h

le montage et démontage du décor et des lumières peuvent être réalisés en autonomie par l'équipe

Contact

compagnie.za@gmail.com

Thaïs Trulio 06 68 64 04 48

Vera Rozanova 06 47 41 57 01

collectif23h50.com

Crédit photo

sauf mention contraire (N. Ainèche) les photographies sont de la compagnie ZA!

Soutiens :

La Nef-Manufactures d'Utopies (Pantin) dans le cadre d'un compagnonnage avec le collectif 23h50

Département de Seine Saint Denis (aide spécifique dans le cadre de la résidence à La Nef-Manufactures d'Utopies)

L'Usinotopie, fabricant d'Ailleurs (Toulouse)

Spedidam

Festival Itinérant de Marionnettes / compagnie Zapoï (Valenciennes)

