



par
Digital Samovar

D'après *Fœuvre* de Lewis Carroll
Avec : Pascaline MARCI, Miliza GORBATCHEVSKY,
Pascaline BAUMARD, Grigori GORBATCHEVSKY
Scénographes : Tatou PAVOY / Création des décors : Chloé DUPONT
Musique : Yannick DONET / Régie technique : Boris Dajou

N° de licence d'entrepreneur de spectacle : 1 - M0000 / Illustration : Charles DUBOIS / Copieuse : Mathieu LESTER



 Alice est inspiré du roman de Lewis Carroll « Les aventures d'Alice au Pays des Merveilles » et sa suite, « De l'autre côté du Miroir ».

C'est un spectacle qui mêle arts du cheminement, création sonore, théâtre, arts culinaire, céramique.

L'intention première est de proposer une traversée théâtrale participative sur les pas de l'héroïne.

Il peut se jouer dans tous les lieux qui interrogent nature et culture et qui offrent une possibilité de dialogue entre l'intérieur et l'extérieur : des lieux patrimoniaux qui peuvent être des cadres d'exception et faire écho à l'univers d'Alice, les parcs et les jardins mais aussi les extérieurs attenants aux lieux culturels, ou les lieux plus quotidiens des enfants comme les écoles et leur cour de récréation..

SYNOPSIS

D'UN JEU DE PISTE SONORE...

Munie d'un casque d'écoute, une centaine d'enfants rencontrent les grands frères et grandes soeurs d'Alice. Pour retrouver leur petite soeur tout juste disparue, ils leur donnent la mission de repasser par les endroits où elle est passée afin de comprendre pourquoi ou du moins comment elle s'est perdue.

Une sorte de jeu de piste les invite de façon ludique à retracer son chemin en cherchant des indices sous la forme d'objets disséminés sur le parcours.



Ce fut une drôle de troupe, en vérité, qui vint s'assembler sur la rive — plumage crotté chez les oiseaux, pelage collé chez les autres animaux, et tous trempés comme des soupes, mal à l'aise et d'une humeur de chien.

Par sa musicalité, la création sonore entendue donne corps au rêve et restitue son côté multi-dimensionnel. S'appuyant sur la réalité du chemin, elle donne à jouer à chaque enfant le rôle du rêveur et fait exister toutes sortes d'événements : invisibles ou spectaculaires, minuscules et grandioses, insignifiants et extraordinaires.



... VERS UN GOÛTER THÉÂTRALISÉ

La création sonore guide tous les spectateurs vers un lieu caché où est dressée la table d'un merveilleux goûter.

L'endroit pourra être à l'extérieur ou à l'intérieur suivant la pertinence et la beauté de l'architecture, du paysage et les conditions météorologiques.

Les enfants sont invités à prendre part au goûter. Ils font la rencontre de personnages tels le Lièvre de Mars et le Chapelier fou qui vont, s'aider de la nourriture et de la vaisselle de leur « tea-time », pour raconter l'histoire du roman de Lewis Carroll.



EN TRAVERSANT CINQ AVENTURES...



LA CHUTE



Cachée sous une table, un petit théâtre d'objet se découvre. Par la manipulation des objets céramiques, les enfants apprennent comment Alice a disparu en tombant dans le terrier du lapin et son cheminement dans les mondes souterrains.



Cette fois, c'est sur une table qu'une boisson est servie aux enfants dans de curieuses tasses. En la buvant, les tasses-masques prennent vie et s'animent de façon sonore. Les enfants deviennent les animaux et reconstituent ainsi le bestiaire qui a accompagné la petite fille.

LA MARE AUX LARMES





Un autre événement marquant de l'histoire est lié à une étrange expérience. Devant un cadre, les enfants découvrent leur propre reflet, celui d'un double complice.

Ils construisent leur propre identité en regard de l'autre et rencontrent le trouble provoqué par le dédoublement de leur propre image et le passage à travers le miroir.



LE MIROIR



Dans un espace qui pourra si le lieu le permet se trouver en extérieur, les enfants vont pouvoir dialoguer avec les fleurs parlantes ou rencontrer un personnage emblématique, la chenille.



LE JARDIN



Dans un curieux vaisselier, les enfants découvrent la maison miniature du célèbre lapin. Sa mission se rappelle aux oreilles des explorateurs et ils doivent retrouver des objets relais et notamment ses gants dont ils auront besoin pour accéder à la suite des aventures.

LES GANTS



DISPOSITIF

DES CASQUES D'ÉCOUTE...

En tant que lecteur de cette histoire, il est à peu près impossible d'essayer de tracer un chemin cohérent des aventures d'Alice si ce n'est par la force de son imaginaire. Avec elle, nous voilà projetés dans un voyage onirique où les habitudes sont dissoutes et le temps s'accélère, un véritable périple hors du temps. En tant que spectateur, la marche est le meilleur moyen de faire l'expérience de ce rêve éveillé.

... OÙ COMMENT VOYAGER DANS UN RÊVE ÉVEILLÉ

En immersion dans un paysage réel, l'écoute au casque et la déambulation, permettent aux enfants d'explorer les lieux dans une réalité augmentée auditive. Leur curiosité est aiguisée et leur sens de l'observation stimulée, des échos se tissent entre l'environnement direct et la création sonore (pré-enregistrée et déclenchée en temps réel par une régie mobile qui suit le groupe d'enfants).



« Est-ce que je vais traverser la terre de part en part, je me demande ! »



DES OBJETS FOSSILES...

Pays pas si « merveilleux » qu'il n'y paraît, « Wonderland » est peut-être plutôt le pays des questions.

Tout au long de l'histoire, Alice s'interroge sur son identité et cela fait écho à notre difficulté (surtout enfant) de se saisir et de saisir le monde qui nous entoure.



A l'instar d'Alice, véritable exploratrice de cet univers qui essaie de rationaliser le monde étrange qui l'entoure, les enfants, dans ce spectacle sont les interacteurs directs des expériences à vivre et des installations scénographiques ludiques qui font écho au paysage et matérialisent les aventures des personnages.

Les objets en relation directe avec la création sonore, sont les relais de l'histoire qui se déroule sous leurs pas. Sortes de fossiles contemporains, ils sont la trace du passage d'Alice et témoignent du temps de la fiction.

... POUR CHEMINER DANS LE MONDE DES QUESTIONS

Matérialisant avec sensibilité et poésie les transformations physiques d'Alice, ce théâtre d'objet oscille entre le grand et le petit, exactement comme entre le plan large, panoramique, du paysage traversé dans la déambulation et le plus serré, celui de la table du goûter.



ça fera drôle, d'envoyer des cadeaux à ses propres pieds! Et l'adresse, quel air bizarre elle aura!

*Monsieur Pied Droit d'Alice
Devant de Foyer
près Garde-Feu
(avec toutes les amitiés d'Alice)*

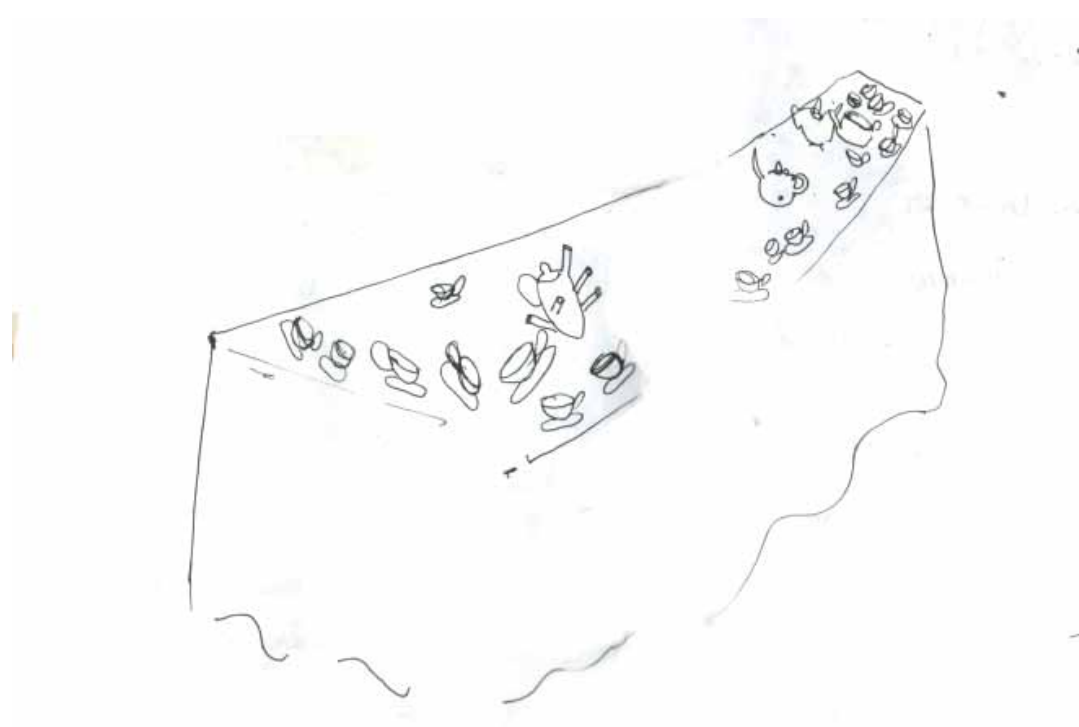
Oh, là là, j'en dis, des bêtises! »

UNE TEA PARTY INTERACTIVE...

Le pays des Merveilles est aussi un lieu d'excès, où la gourmandise d'Alice est sans cesse confrontée à des choses qui se boivent ou se mangent et qui la transforment.

Le côté festif de cette proposition artistique et l'émerveillement passent par la célébration de choses simples telles que de partager un goûter en plein air, "un thé chez les fous" bizarre et inattendu.

Sur la table, scène de théâtre du goûter comestible, le monde d'Alice continue à se découvrir au sein des objets qui, associés au goût, constituent un générateur non seulement de sensations, de plaisirs, mais aussi d'émotions.



... POUR VIVRE UN MOMENT DE FÊTE

Préhensibles par les spectateurs, un soin particulier est porté à la création en céramique car n'y a-t-il rien de plus magique que de déguster en plein air des mets délicieux dans de la belle vaisselle surtout si l'on est enfant ?

L'étendue des possibilités céramiques va de la création d'objets à des installations plus expérimentales où la dimension communicante de certaines pièces est approfondie par l'usage des nouvelles technologies.

DIGITAL SAMOVAR

Compagnie nantaise créée en décembre 2010 par Pascaline Marot et Grégoire Gorbatchevsky, Digital Samovar a été conçue comme un espace dédié à la création contemporaine et à l'art vivant.

Sensible aux enjeux et aux questionnements de son époque, le travail artistique prend sa source dans les nouvelles formes d'écriture, l'échange et la perception du monde qui l'entoure.

Elle a eu plaisir d'inviter des promeneurs à des balades sonores " SonoPluie // exploration en parapluie géolocalisé ", de partager un moment de danse dégustative avec sa performance " Cook'n Roots" et de faire voyager les jeunes spectateurs dans l'univers de "Poucette" conte gestuel en images animées.

EQUIPE ARTISTIQUE

PASCALINE MAROT

5omédienne

Elle obtient en 2003 sa Maîtrise en Arts du spectacle à Bordeaux 3 sur « le Clown et le monde : révolution d'un corps poétique ». Son cursus universitaire l'amène à côtoyer le milieu du spectacle vivant, au travers de rencontres avec Georges Bigot (Théâtre du Soleil) ou Daniel Croisé-Esposito (Ecole Lecoq). Elle suit la formation « Imparfais Retours : l'Imaginaire corporel » de théâtre gestuel dirigé par Tim Dalton du Théâtre Béliâshe à Aurillac. Elle travaille avec des compagnies aux orientations artistiques très différentes : théâtre de rue et art céleste avec la Cie Transe Express, théâtre gestuel et de marionnettes avec la Cie Béliâshe, théâtre de texte avec la Cie l'Or Bleu, et théâtre clownesque avec la Cie Poudre de Lune.

Elle découvre l'écriture avec l'auteur de théâtre contemporain Michel Azama et oriente sa recherche vers une dramaturgie où le corps a autant de poids que les mots.

Co-directrice de Digital Samovar, elle est également auteur et metteur en scène des projets de la compagnie et intervient en regard extérieur sur la mise en scène ou la mise en mouvement d'autres compagnies ou groupes musicaux.

GREGOIRE GORBATCHEVSKY

5omédien

Cinéaste, il obtient en 2006 un Master à l'Ecole Supérieure d'Audiovisuel de Toulouse dont il a effectué la troisième année au VGIK, l'école nationale de cinématographie de Moscou. De retour en France, il crée ses propres travaux vidéos, assiste des réalisateurs et réalise des captations vidéos de productions théâtrales. Il réalise également des créations vidéos pour le théâtre sous forme de performance depuis plus de 10 ans alliant traitement de la vidéo en temps réel et innovations technologiques.

En parallèle à son activité de vidéaste il est coauteur avec Pascaline Marot du projet "SonoPluie // exploration en parapluie géolocalisé" pour lequel il a en charge la programmation informatique et il est le concepteur-interprète de "Cook'n Roots // improvisation culinaire, chorégraphique et sonore", deux autres projets de Digital Samovar.

MILITZA GORBATCHEVSKY

5omédienne

Comédienne, elle suit une formation de trois ans à l'école du Théâtre des Teintureries de Lausanne en Suisse (2006-2009). Ces trois années l'amène à explorer différentes formes de théâtre que ce soit les grands classiques sous la direction de metteurs en scène tel que Jacques Vincey, Bernard Sobel, Jean Liermier et Pip Simmons. Elle découvre un théâtre plus expérimental avec Gustavo Frigerio, Armand Deladoey, Stéphane Auvray-Nauroy et Claude Degliame, et un théâtre contemporain sous la direction de Pierre Maillet, Martial Di Fonzo Bo et Elise Vigier du Théâtre des Lucioles.

Depuis 2001, elle travaille avec le Théâtre de l'Or Bleu et a rejoint l'équipe de la Cie Digital Samovar en 2010.

Militza Gorbatchevsky intervient régulièrement lors d'ateliers de théâtre avec des enfants et des adolescents. En 2013-2014 elle suit la formation La Classe Labo mis en place par les Chantiers Nomades et le Conservatoire de Toulouse.

PASCALINE BAUMARD

Comédienne

Pascaline Baumard s'est formée à l'École Supérieure d'Art Dramatique de Barcelone (Institut del Teatre) où elle a intégré, en 2004, la section interprétation, option théâtre visuel. Elle est également diplômée du Master Recherche de l'Institut d'Études Théâtrales de l'Université de Paris III - La Sorbonne Nouvelle. Ses recherches ont notamment porté sur la polyphonie visuelle et la question des écrans sur scène.

Depuis 2012, elle se consacre principalement au jeune public et poursuit sa formation professionnelle, de comédienne et de metteur en scène, lors de stages dédiés à la création pour l'enfance : en février 2014 elle participe au Chantier Nomade « L'Enfance de l'Art – la question du jeune public », coordonné par Laurent Coutouly, à la Scène Nationale de Montbéliard. De mars à mai 2014, elle fait partie des neuf jeunes créateurs du stage international de sensibilisation à la création pour l'enfance, soutenu par l'OFQJ et en partenariat avec le festival Méli'Môme (Reims), le festival Petits Bonheurs (Montréal) et le festival Pépites (Charleroi). En mai 2015, elle travaille avec Philippe Dorin et Sylviane Fortuny lors du workshop « Théâtre jeune public : l'interprétation du texte et sa mise en espace », organisé par le Collectif Jeune Public (Nord Pas de Calais).

En 2012, avec Boris Papin, elle fonde la Compagnie Tiksi. Ensemble, ils créent et interprètent deux spectacles pour le jeune public : Le petit chat Hector et Kant, de Jon Fosse.

BORIS PAPIN

Comédien

Diplômé de l'École Centrale de Nantes, son intérêt pour les sciences l'amène, au gré des projets, à développer des activités à la croisée de la construction de machines à commande numérique et des logiciels libres. En mars 2012, il co-anime le workshop « FABLAB : fabrication de machines, documentation et pédagogie » à la Cité des Sciences de la Villette. Depuis l'ouverture de Plateforme C, « FabLab » nantais porté par l'association PING, il co-anime les open-ateliers (ateliers collaboratifs de pratique et d'échanges ouverts à tous). Boris Papin est également musicien et plasticien. Il se produit régulièrement sur des scènes de la région nantaise, comme batteur et bassiste (dans les groupes BM Social Club et GBO, accompagnés par Trempolino- La Fabrique, Nantes). Comme artiste-peintre, il déambule à la recherche d'un équilibre entre abstraction et graphisme, avec, en fil rouge, une attention toute particulière à la matière.

En 2012, il co-fonde la compagnie Tiksi et met la musique, la peinture et l'électronique au service du spectacle vivant jeune public.

YANNICK DONET

Compositeur

Concepteur artistique multimédia et compositeur, membre actif du collectif RAS et ancien ingénieur au sein de l'Equipe « Dispositifs, Expérimentations, Situations en Art Contemporain », son travail s'oriente autour des possibilités offertes par les dispositifs sonores et/ou visuels, qu'ils soient sous forme d'installations, de performances ou de spectacles vivants. Titulaire d'une licence en Multimédia et d'un Master en Art Contemporain, sa pratique artistique concilie tout naturellement ces deux domaines.

Il s'intéresse à la corrélation entre le sonore et le visuel en collaborant dans diverses disciplines : théâtre (Cie Vue d'Ici, Cie Faux Fuyants, Cie Ananké), vidéo (cine concert, postproduction, VJing, video mapping), acousmatique (Motus, EDESAC), graphisme (Alexandre Léger, Syf, OniBi). Ces projets sont parus sur les labels Abyssa, Audiotrauma, Cold Room, Guerilla Underground, Blood:Fire:Death, Wharf Record, et furent présentés au festival Why Note (Dijon), au Palais de Tokyo (Paris), à la Maison Folie de Moulins (Lille), au théâtre de l'Espace (Besançon), au Guichet Montparnasse (Paris), aux Rendez-vous Electroniques (Paris), à la Laiterie (Strasbourg), au Musée des Beaux-arts de Tourcoing, à la Cave à Musique (Mâcon), aux Nuits Sonores (Lyon), au festival Visionsonic (Paris).

CHARLINE DUPONT

Céramiste

En 2010, elle commence la céramique à l'Ecole des Beaux Arts à Marseille, avant de s'y consacrer exclusivement, et suit plusieurs stages en France et à l'étranger. En 2012, elle obtient un CAP Tournage en céramique puis rentre en Brevet des Métiers d'Art Céramique à Limoges. Actuellement en section céramique à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Visuels La Cambre à Bruxelles, elle passe du temps dans l'atelier de scénographie de l'école, ce qui l'encourage dans le désir de mêler arts vivants et céramique, tant par le matériau brut de l'argile que par la place de l'objet et sa force imaginaire.

FANNY PAPOT

Scénographe

Scénographe et plasticienne, elle obtient en 2008 un Diplôme National d'Arts plastiques, puis s'oriente vers la scénographie. Elle entre alors à l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris dans la section scénographie pour un cursus de quatre ans. Pour son diplôme de fin d'étude en 2013, elle réalise le film d'animation Un roi sans divertissement- impression de lecture qui mêle dessin, maquettes en volume et projection, grâce à un dispositif de prise de vue permettant d'associer en direct ces différents médias. Ayant développé pendant ses années d'étude une pratique allant du dessin à la maquette, de l'espace scénique au film d'animation, elle poursuit aujourd'hui cette envie de travailler à la jonction entre arts vivants et arts visuels.

CONTACT

Compagnie DIGITAL SAMOVAR

23 bld de Chantenay - bloc 13
44100 NANTES
contact@digitalsamovar.com
www.digitalsamovar.com

Production et diffusion : PLUS PLUS PRODUCTIONS

6 rue St Domingue
44200 NANTES
0240 120 480
contact@plusplusprod.com
www.plusplusprod.com

PARTENAIRES

Ministère de la Culture, DRAC des Pays de la Loire
Conseil Régional des Pays de la Loire
Conseil Départemental de Loire-Atlantique
Ville de Nantes

ADAMI
SPEDIDAM
SACEM
Copie Privée

Le Carroi – La Flèche
Théâtre Noiret – Doué la Fontaine
Le Champilambart – Vallet
Stéréolux - Nantes

