

Blizzard

Dossier de présentation

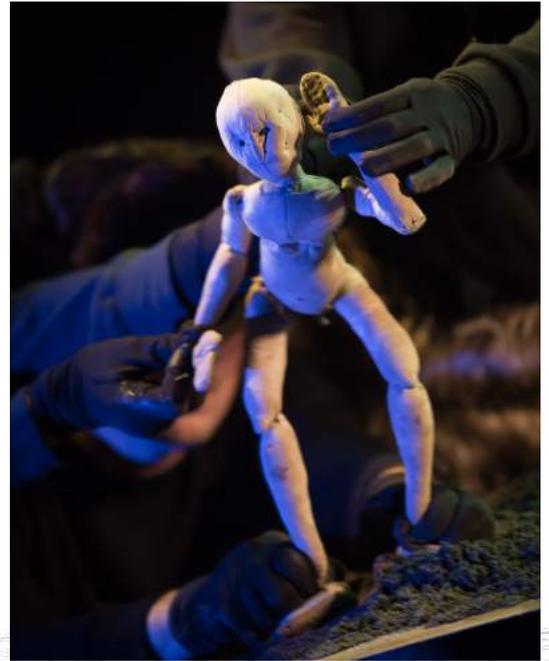


Une Tribu Collectif

un spectacle pour tous dès 7ans



Théâtre de
l'E.V.N.I.



© Nicolas Bomal - Province de Liège

Prix de la Ministre de la Culture
Rencontres de Théâtre Jeune Public de Huy 2018

« Destiné à tous à partir de 7 ans, ce *Blizzard* convoque lui aussi des marionnettes "de chiffon" manipulées à plusieurs, pour un effet troublant de réalisme dans les mouvements et les postures. [...] La fable de *Blizzard* retrace une provocation initiale, un combat, une perte, une revanche puis une réconciliation. Elle donne au final une voie à suivre pour l'homme qui s'est accaparé toutes les ressources naturelles au détriment des autres créatures. Notre ancêtre a alors décidé de vivre en harmonie avec le *Kimik*. Etrange et poétique, rude et doux en même temps, *Blizzard* a décroché le Prix de la Ministre de la Culture lors de sa création cet été aux Rencontres de Théâtre Jeune Public de Huy. Il l'a bien mérité. »

ESTELLE SPOTO – Le Vif Focus – 22 janvier 2019

Une Tribu collectif

Entrée de Secours ASBL

251 Chaussée de Haecht 1030 Bruxelles – Belgique

Num d'entreprise: 560.668.413.

+32 473 21 94 44

www.unetribu.be - unetribucollectif@gmail.com

<https://www.facebook.com/unetribu/>

EN UN COUP D'OEIL

Nous venons de tout là-haut tout au nord.
Là où il y a de la glace, du vent et du sable.
Le vent nous refroidit et le sable nous protège.
Le sable, nous, on en fait des murs, des remparts.
Il empêche la mer de venir dévorer nos maisons.
Nous allons vous raconter l'histoire de notre grand-père.
Il est né il y a très longtemps, dans un glaçon.
Un jour, il a rencontré le roi de la nature, un ours qui vivait sous le sable.
Il l'appelait « le Kimik ».

Blizzard est un conte presque sans paroles inspiré par le Grand Nord et la culture Inuite. Trois travailleurs d'un chantier d'extraction de sable nous racontent l'histoire de leur grand-père, premier homme arrivé sur leur terre. Le collectif « Une Tribu » invente ici une forme en perpétuel déséquilibre qui invite à la contemplation et à la réflexion sur la relation entre l'Homme et la nature sauvage.

Informations générales

Age: Pour tous dès 7 ans

Jauge: 150

Durée du spectacle : 45 minutes + 15 min d'échange en séance scolaire

Temps de montage : 4h

Temps de démontage : 2h

Volume du décor : 8m³

Contact diffusion : Margaux Van Audenrode / margaudenrode@gmail.com / +32(0)495/94.06.66

LE SPECTACLE

Trois travailleurs d'un chantier d'extraction de sable venus du Nord ont emporté leurs machineries et leurs outils pour raconter l'histoire de leur grand-père, Nanook.

Ils racontent dans leur langue mais, très vite, les mots ne suffisent plus. S'aidant des machines et des matériaux de chantier, ils installent ce qui représentera leur terre avant l'arrivée de leur grand-père: un univers de glace et de sable noir.

Sur cette terre ensablée, valonnée, mouvante, ils déposent un grand glaçon qu'ils brisent à l'aide de leurs instruments de chantier. Leur histoire commence à ce moment précis car de ce glaçon s'extrait un petit homme: leur ancêtre, Nanook.

Blizzard raconte une recherche d'équilibre entre la terre, les animaux qui l'habitent et les besoins de l'Homme.

Il utilise une forme contée, un espace imaginaire et intemporel, et des images simples pour mettre en exergue la profondeur du lien entre l'Homme et son environnement.



LES PERSONNAGES

Les trois conteurs

Ce sont des travailleurs de chantier d'un lieu imaginaire, mais pouvant être situé quelque part dans le Grand Nord. Ils sont venus de loin pour transmettre leur histoire. Ils installent ce qui sera le théâtre de leur origine pour y raconter l'arrivée de leur ancêtre sur leur terre et le début de l'exploitation des ressources naturelle. Ils sont incarnés par trois acteurs-manipulateurs.

Nanook

L'ancêtre Nanook naît dans un milieu dans lequel il doit s'adapter pour survivre. Il découvre rapidement qu'il partage son espace avec une bête sauvage. Il essaie de la maîtriser et par ce biais d'adapter son milieu à ses besoins, imaginant que c'est la bonne façon d'y exister.

Nanook symbolise l'Homme. Le nom est emprunté à la mythologie inuite et signifie "maître des ours polaires".

Il est représenté par une marionnette en tissu aux articulations nombreuses de 60 cm de haut. Le personnage est simple, neutre, tour à tour enfant, chasseur, bâtisseur, chamane.

Kimik

Kimik est la deuxième figure de *Blizzard*. C'est un ours gigantesque aux dents de morse. Il évoque ainsi les animaux de la terre et de la mer. Il subit les transformations qu'exerce Nanook sur son environnement.

Kimik symbolise la Nature. En langue inuite, son nom évoque la force.

Il est incarné par une marionnette imposante faite de fourrure et de bois aux déplacements lents et assurés. Debout, sa taille est de 110 cm.



LE PROJET

L'origine du projet :

A l'origine de notre recherche, il y a le film *Nanook of the North* du documentariste R. Flaherty. Ce documentaire fiction de 1922 montre la vie d'une famille inuite dans le Grand Nord. Il filme un peuple qui fait face à une très grande précarité, un climat rude et une grande difficulté à trouver de la nourriture. Nous étions alors séduits par le côté parfois chaplinesque que pouvait prendre cette lutte de l'Homme face à son milieu, certainement aussi fascinés par le rythme et le noir et blanc de ce document d'époque. Nous nous sommes alors penchés sur le peuple inuit et son univers. Malgré la violence de leur environnement, les Inuits ont un respect profond pour le milieu dans lequel ils évoluent, inspirés par une croyance en lui, ou plutôt une peur. Cette peur permet peut-être à l'homme de dialoguer avec la nature, de la respecter. Les Inuits ont une cosmogonie organisée autour de l'idée que l'Homme et la nature sont intrinsèquement liés, que chaque chose a une âme. C'est cette vision de notre planète que nous avons décidé de porter au plateau.

La manipulation :

Les manipulateurs sont des personnages. Le spectacle commence par une scène où l'on peut les voir jouer de la musique, danser et raconter leur univers. Par la suite, la lumière et leur costume noir leur permettent de se mettre en second plan et de devenir manipulateurs.

Notre spectacle se situe entre différentes traditions de théâtre de marionnettes. C'est un spectacle de marionnettes sur table, où nous empruntons à la tradition japonaise Bunraku la manipulation à six mains.

La scénographie :

Nous mettons en place un univers fait d'objets bruts, pauvres, issus du domaine de la construction, du chantier, dont une plaque en tôle de 2m sur 1m, une grue, un portique, des cordes, du sable... Ces structures se meuvent, se montrent sous des angles différents, peuvent être instables, craquantes, glissantes,..

Ces objets, matériaux, sont agencés pour former des installations mettant en jeu l'équilibre et les rapports de tension entre eux, permettant des espaces d'exploration à la fois excitants et inquiétants, dans lesquels peuvent évoluer les marionnettes et les manipulateurs chacun à leur échelle. Ils racontent ainsi un univers « micro », celui plus concret d'un chantier d'extraction de sable, dans lequel travaillent les manipulateurs. Et un univers « macro », celui propre aux marionnettes et qui met en scène le Grand Nord, un territoire vaste, froid, désertique.

C'est grâce à ce procédé de mise en abîme que le spectateur pourra créer le lien entre l'univers de la marionnette et celui des travailleurs-manipulateurs. Le croisement de ces univers est effectivement un puissant moteur dramaturgique de notre spectacle.

L'univers sonore :

La musique est composée de paysages sonores. Ce sont des ambiances atmosphériques illustrant la nature représentée : la plage bordant l'océan, l'univers aquatique de Kimik, le froid et la rudesse de l'univers de Nanook. La musique accompagne aussi les mouvements des personnages donnant de la profondeur à leur action. Comme le dispositif, elle est envoûtante, mais aussi instable et potentiellement dangereuse. Elle exprime de l'étrangeté et du mystère, quelque chose d'invisible qui maintient Nanook dans cet environnement extrême.

Les chants inuits, qui sont riches en expression, sont notre source d'inspiration sonore principale : les chants de gorge, ou autres chants vocaux qui expriment le jeu et la danse, ou des chants chamaniques qui expriment le monde invisible, les esprits et plus largement l'héritage communautaire. En utilisant cette musique, notre envie est de faire entendre derrière les deux personnages une communauté, une vision du monde.

La lumière :

La lumière est entièrement intégrée au décor. Rien ne vient d'un extérieur invisible à l'espace. Dès l'entrée du public dans un épais brouillard, celui-ci est dirigé vers sa place par une source lumineuse venant du portique qui encadre le dispositif de jeu. Comme l'éclairage d'un phare, cette lumière situe le public tout en rendant invisible ce qui se trouve derrière ou au pied du portique. Puis des oiseaux volant depuis cet espace invitent son regard à y pénétrer.

La balance lumière guide alors le public à l'intérieur de l'espace, révélant les trois comédiens et les différents éléments de la scénographie. L'éclairage, à travers notamment des néons, s'accorde à l'univers brut et en chantier du récit des travailleurs de chantier.

Progressivement, avec l'apparition de la marionnette, l'éclairage se ressert. Il continue à s'intégrer à l'espace de jeu et aide à sa transformation, tantôt sous la mer et tantôt sur un archipel de glace ou ensablé.



LES THEMATIQUES ET PISTES PEDAGOGIQUES

L'homme et son origine

Faut-il protéger et partager l'histoire de nos ancêtres ? Qu'auraient-ils à nous apprendre sur nous-mêmes aujourd'hui ?

L'homme et son milieu

Qu'est-ce que l'environnement ? Quel est notre impact sur lui ? Quel impact a-t-il sur nous ? Notre représentation de l'environnement est-elle une vision unique ?

L'homme et l'animal sauvage

Faut-il maîtriser l'animal sauvage pour s'en protéger ? Si l'animal sauvage nous est dangereux, faut-il l'éliminer ?

Peur utile

Y a-t-il des peurs utiles ? Ou, au contraire, l'homme doit-il éviter toutes les peurs afin de pouvoir agir, évoluer dans le monde qui l'entoure ?

© Simon Breeveld



DISTRIBUTION

Création :
Une Tribu collectif

Production :
Entrée de Secours ASBL

Conception et mise en scène :
Rita Belova, Alice Hebborn, Valentin Périlleux, Daniel Schmitz

Interprétation :
Rita Belova, Valentin Périlleux, Daniel Schmitz

Regards extérieurs :
Michel Villée, Noémie Vincart

Scénographie et marionnettes :
Valentin Périlleux

Aide à la construction :
Guy Carbonnelle

Stagiaire Scénographie :
Robin Bolle

Son :
Alice Hebborn

Lumière :
Caspar Langhoff

Régie :
Alice Hebborn

Graphisme:
Annabelle Guetatra

Diffusion :
Margaux Van Audenrode

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Avec l'aide du Théâtre de la Galafronie, du BAMP, du Centre de la Marionnette de la FWB, des Centres Culturels de Braine l'Alleud et Theux, de l'EVNI

Merci à Simon Breeveld, Jérémy David, Cécile Geeraerd, Sarah Hebborn, Ruprecht Niepold

UNE TRIBU COLLECTIF

Une Tribu Collectif est un collectif belge composé de Natacha Belova (scénographe, marionnettiste et plasticienne), Rita Belova (comédienne), Alice Hebborn (compositrice), Sarah Hebborn (comédienne), Valentin Périlleux (scénographe, marionnettiste et performeur), Daniel Schmitz (comédien, créateur sonore), Michel Villée (comédien, marionnettiste) et Noémie Vincart (comédienne, marionnettiste).

Le collectif a réalisé le spectacle *La Course* (coup de cœur du Jury Jeune au Festival Emulation 2017 et Prix de la Province de Liège aux Rencontres de théâtre jeune public de Huy 2017), *Blizzard* (prix de la Ministre de la Culture aux Rencontres de théâtre jeune public de Huy 2018) et les formes courtes *Gaspard* et *La Course. La Brèche*, un spectacle destiné aux adultes, est en cours de création. Les quatre projets ont en commun un procédé de narration par l'évocation qui place le spectateur dans une position active : le sens de l'histoire prend forme grâce à l'implication de son imagination. L'identité du collectif se définit par la création exclusive de spectacles de marionnettes et de théâtre d'objets, par une méthode de travail collectif et par la volonté de ne pas hiérarchiser les arts au service du spectacle.

BIOGRAPHIES

RITA BELOVA Comédienne, manipulatrice

Rita est diplômée de l'INSAS en juin 2015. Entre 2011 et 2013, elle joue dans "Chère Elena Sergueïevna", spectacle itinérant en appartement mis en scène par Lara Ceulemans. Durant l'année 2015 elle a travaillé comme stagiaire assistante sur la création de "l'Enfant Colère" mis en scène par Sophie Maillard au théâtre Océan Nord et la création de "Rumeur et Petits Jours" du Raoul Collectif. Elle cofonde 2014 Une Tribu Collectif. En 2017, elle joue dans le spectacle "La beauté du désastre" mis en scène par Lara Ceulemans à Mons Art de la Scène et au Théâtre National. En 2017, elle est également costumière pour le spectacle "Chambarde" mis en scène par Nicolas Mouzet-Tagawa au théâtre des Tanneurs et en 2018 costumière pour le spectacle « trilogie de Rome » de Ludovic Drouet.

DANIEL SCHMITZ Acteur Comédien et manipulateur

Daniel est comédien et musicien diplômé de l'Esact en 2010. Il a co-fondé les collectifs de théâtre La Station (Gulfstream, Parc), Une Tribu (La Course) et Rubis Cube (Lèpre et sentiments, Cas Noé), et a joué notamment dans le spectacle « Garuma ! » mis en scène par Jean Michel Van Den Eeyden. Il participe à l'écriture du premier spectacle de cirque du Collectif Rafale.

VALENTIN PERILLEUX Scénographe, constructeur de marionnettes, manipulateur

Valentin est diplômé en scénographie à l'Ecole Nationale des Arts Visuels de La Cambre à Bruxelles. Il travaille comme scénographe, plasticien et constructeur de marionnettes pour différentes compagnies et metteurs en scène (Théâtre des Quatre Mains, Compagnie d'Ici P, Compagnie Roultabi, Collectif La Station, Jean Michel d'Hoop, Didier De Neck). En 2014 il cofonde le collectif Une Tribu au sein duquel il crée "La Course" et "Blizzard".

ALICE HEBBORN Compositrice et régisseuse

Alice Hebborn est née en 1990 à Bruxelles, où elle vit actuellement. Elle étudie la composition auprès de Claude Ledoux, Gilles Gobert et Geoffrey François au Conservatoire de Mons/ARTS2. Dans ses compositions instrumentales, elle puise son inspiration dans l'observation de la nature.. Elle cherche une écriture souple et inclusive, laissant une place créative aux interprètes. Alice Hebborn aime connecter son travail aux arts plastiques et vivants. En 2013, elle cofonde *Une Tribu collectif* avec lequel elle mène des créations de théâtre d'objets et de marionnettes, dont « La Course » créé au Théâtre National, « Blizzard » dont la première aura lieu aux Rencontres jeunes publics de Huy 2018 et la création en cours « La Brèche ». En 2016, elle cofonde le trio de musique électronique *Blæst* avec lequel elle mène le projet « Metropolis 2.0 ».

CASPAR LANGHOFF Créateur lumière

Né il y a 30 ans en périphérie suisse, a grandi aux frontières de Paris. À 19 ans, se forme à l'INSAS-Bruxelles, section théâtre, et y met en scène *Preparadise Sorry Now* de R.W. Fassbinder.

Mises en scène en 2012 : *Des Gouttes sur une Pierre Brûlante*, de R.W Fassbinder, au théâtre de Liège, et *L'établi* de Robert Linhart, au Festival Nest de Thionville.

Travaille depuis 2004 comme éclairagiste, régisseur général, et scénographe avec Aurore Fattier, Matthias Langhoff, Maud Finet, Laurence Calame, la compagnie Arsenic, Jean-Benoît Ugeux, Olivier Boudon, Sébastien Monfé, Lazare Gousseau, Emmanuel Texeraud, Anne Cécile Vandalem, Myriam Saduis, Christophe Sermet et l'ensemble Ictus.

Prépare avec Sébastien Monfé une adaptation du *Bleu du Ciel* de Georges Bataille.

MICHEL VILLEE Regard extérieur

Michel est comédien et marionnettiste. Il a étudié le théâtre et le mouvement à Bruxelles. Diplômé en juin 2010, il collabore avec plusieurs compagnies ou créateurs dans des domaines très différents, et crée par ailleurs ses propres projets de marionnettes et de théâtre d'objets. Il cofonde *Une Tribu Collectif* en septembre 2014.

NOEMIE VINCART Regard extérieur

Après une année à l'Insas, elle participe à un projet de création collective " Rue du Nil " en France et en Tunisie. Puis complète son parcours par différents stages et formations (Neville Tranter, Agnès Limbos, Gavin Glover, Boris Rabey, Isabella Souppart, etc.). Suite à un stage au CIFAS dirigé par Galin Stoev, elle devient son assistante pendant 3 ans au cours desquels sont créés les projets "Antigone", "Oxygène", puis "Tchekologie" dans lequel elle est sur scène en tant que comédienne. Elle a travaillé 3 ans en tant que marionnettiste dans « L'Enfant qui ...» de Patrick Masset (Festival Circa, Festival d'Avignon, Circo Price Madrid, Festival Winterfest Salzburg, Festival Tempo St Leu, Théâtre Royal de Namur, Le quai Angers, etc.) et en tant qu'assistante de Natacha Belova ("Le Nez" de Pascal Pointet, "Pinocchio le Bruissant" de Pietro Varrasso). En 2014 elle cofonde le collectif *Une tribu* au sein duquel elle crée "Gaspard", "La Course" et la "Brèche".