

Création 2022

Ne m'attends pas...

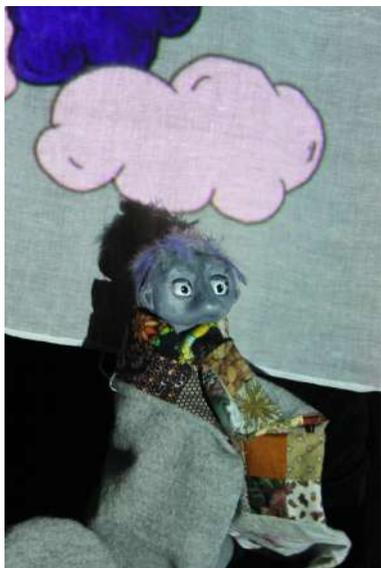
*Une quête initiatique à la recherche
de la maison perdue*

Tout public dès 4 ans



Point de départ :

Une pièce bilingue



Les spectateur·trices sont embarqué·es au cœur d'un monde onirique où les maisons ont des jambes, des ailes ou des voiles à hisser et peuvent ainsi toutes les nuits partir en voyage.

Mais un jour, une maison part sans son habitant... Il ne lui reste plus rien que son lit, ce petit îlot de réconfort et de sécurité en pleine nature.

Commence alors une quête initiatique mêlant marionnette à gaine et dessins animés dans un univers poétique et drôle à la recherche de la maison perdue.



**La langue est une
partie fondatrice
de notre « chez-soi »**

**Elle définit
notre façon de penser,
d'imaginer et d'être**

Le sujet est universel mais il a une actualité particulière pour les personnes qui ont dû rapidement quitter leur pays, leurs chez-eux. Lors de la création surgit un phénomène de la société contemporaine : nombreuses sont les familles où les gens évoluent dans deux univers linguistiques en même temps.

*Comment une seule personne
Trouve-t-elle son « chez-soi » et son « soi »
entre ses deux mondes linguistiques ?*

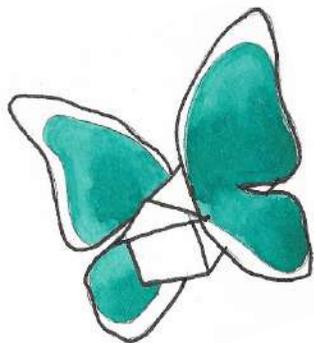
Cette question pertinente pour le spectacle inspire la suite du travail (en cours actuellement) - la création de plusieurs versions du texte : français/anglais, français/neerlandais, français/ukrainien, français/serbo-croate, etc..

Vera Rozanova



Au carrefour :

Marionnettes et dessins



La marionnette à gaine offre tout un panel de possibilités rythmiques pour exprimer les émotions brutes, comme dans les spectacles traditionnels : Pétrouchka en Russie, Polichinelle en France, etc. Pourtant les personnages du spectacle passent aussi par des moments de solitude et de tristesse. Dans ces moments là marionnette à gaine retrouve sa poésie, sa lenteur et sa sensibilité. Ces deux énergies distinctes de ce même type de marionnette cherchent leur équilibre pour partager des émotions fortes avec le plus de sincérité possible.



**Des maisons qui
soudain hissent les
voiles pour traverser
une mer de nuages**

**Des êtres solitaires
qui suivent ou contrent
le vent**

Chacun-e sa quête

Un monde inventé se dessine et s'anime. Des liens sont tissés entre l'imaginaire et le réel, entre le dessin animé du personnage et la marionnette, qui l'incarne. L'image projetée passe le relais à l'objet palpable et inversement tout le long du récit. Ainsi l'imaginaire est réel et le réel est imaginaire.

La vidéoprojection est un véritable partenaire dans ce seule-en-scène. Les marionnettes évoluent et interagissent avec les images. Les espaces de jeu se rétrécissent et se déploient, se vident et se remplissent pour à la fois raconter ce monde et des états émotionnels de personnages.



Arret :

Espace scénique



Les plus jeunes spectateur·trices sont invité·es à s'asseoir sur des nuages (coussins) devant un stable - mobile..

L'espace de jeu est éclairé, colorié et rempli de vie par les images projetées. Les ombres portées de la scénographie sont reprises par la vidéo pour créer un espace plus profond. Les mouvements de lumières (vidéo) et des éléments scénographiques sont accordés ce qui crée l'illusion d'un coup de vent, d'une page qui tourne pour amener les spectateur·trices au cœur de l'histoire.



**Le vent
qui nous change des
idées en passant par
nos têtes,
qui nous met en
mouvement**

Le vent est un élément essentiel dans l'univers de cette histoire.. C'est le vent qui se lève pour mettre en mouvement le personnage qui attend le retour de sa maison. C'est le vent qui nous amène à découvrir ce monde inconnu.

L'espace de jeu est un stable - mobile (inspiration de A.Calder) qui ressemble à une girouette. Les mouvements de cet objet créent des espaces différents et nous donnent l'illusion du voyage lointain, tout en restant bien enraciné sur sa place.

Les maisons fixées sur ce mobile donnent l'existence à un équilibre parfait, mais une fois que les maisons sont parties un autre équilibre peut se trouver.



Préparer l'arrivée :

Informations et contacts



Durée - **40 minutes**
Jauge - **60 spectateur · trices**
Tout public à partir de **4 ans**
(scolaires : MS Maternelle - CM1)

Spectacle techniquement léger

Une fiche technique pour les salles non-équipées
est disponible sur demande

En tournée :

Vera Rozanova
Thomas Demay ou Lucas Prieux (en alternance)

L'équipe et le décor viennent en voiture (salles équipés)
ou en camion de location (salles non-équipées)
de Saint- Mars-du-Désert (44)



Financé par



Contact compagnie :

www.la-neige-sur-les-cils.com

cie.laneigesurlescils@gmail.com

Production :

Gaedig Bonabesse
gaedig.bonabesse@gmail.com

Équipe de création :

Texte - conception - construction - jeu / **Vera Rozanova**
Scénographie - dessins - costume / **Lucile Reguerre**
Animations - éclairages vidéo - images / **Samy Baras**
Musique / **Thomas Demay**
Regard sur la manipulation - construction / **Lucas Prieux**
Regard sur l'écriture / **Anne-Catherine Reguerre**

Partenaires :

Résidences et soutien :

Maison des Confluences, et L'Hopitau - Laboratoire des arts
de la marionnette - Cie La Salamandre (44), Théâtre du Temple
(26), Espace Périphérique (75),
Momo Festival(72), DRAC Pays de la Loire
La Fabrique Bellevue-Chantenay et Bain Public (44),



Bain Public



*Préparer de nouveau
le départ :*

Off en Salle
Charleville-Mézières (08)
18,21 et 22 septembre 2023

LutFEST – Sarajevo – Bosnie
26 septembre 2023

FLUM Festival– Mostar– Bosnie
28 septembre 2023

Festival Les Embuscades
Cossé-le-Vivien (53)
9 et 10 octobre 2023

Théâtre du Champ de Bataille
Angers (49)
du 18 au 21 octobre 2023

Saison 23-24



Théâtre aux Mains Nues
Paris (75)
du 7 au 9 décembre 2023

Théâtre à la Coque
Hennebont (56)
du 13 au 15 décembre 2023

Batz-sur-Mer (44)
27 décembre 2023

Saint -Mars-du Désert (44)
23 mars 2024

Festival Saperlipuppet
La Chapelle-sur-Erdre (44)
du 17 et 20 avril 2024

Merci d'avoir lu ce dossier !

À présent vous êtes le ou la bienvenu·e à construire vos maisons et les mettre en mouvement !

À vous de choisir : des ailes du papillon.

ou bien inventer par vous même la façon de partir.

Au plaisir de vous retrouver sur la route !

Bon voyage !

