Dossier de création



La machine qui fabrique et véhicule de la musique Théâtre musical à partir de 6 ans





















Synopsis

"MACHINARMONIUM" Théâtre musical

Tartine, Tintin et Juju ont repris l'entreprise « Lagoutte déménagement » de leur père.

Alors qu'ils vident la maison d'un certain M. Maurel, luthier de l'imaginaire et facteur d'instruments peu communs, ils

plongent dans le passé de cet homme, et découvrent de façon inattendue une partie de

l'histoire de leur père, ainsi qu'une étonnante machine : la Machinarmonium. Les trois frère et soeurs la tâtent, la questionnent et la démontent entièrement. Ils se laissent bercer par

ses curiosités, ses sons, et submerger par ce qu'elle leurs apportent : au travers d'elle, ils

se saisissent d'un nouvel héritage de leur père, et se redécouvrent, se comprennent mieux... et dans cet univers à la fois trivial et onirique, plus que jamais ils bricolent des sons, des chansons, et construisent des ponts entre les cartons et la Machinarmonium, entre le réel et l'irréel, entre la physique et la pataphysique.







Chansons à texte, musique conceptuelle et théâtre sont l'essence même du spectacle. L'harmonium, la caisse à outils, les cartons, les percussions (objets-percussions du quotidien) sont autant de dispositifs qui nourrissent l'intention du projet, et permettent de « bricoler » le son, de « fabriquer » des chansons, de « machiner » des morceaux.



Note d'intention

"La musique, c'est du bruit qui pense" Victor Hugo

La création "Machinarmonium" est celle d'un spectacle pour les salles équipées, mais elle se décline également en une version "tout terrain" du spectacle, ainsi qu'en des criées musicales déambulatoires.

Les différentes déclinaisons seront évoquées dans ce dossier.

"MACHINARMONIUM" Théâtre musical

La musique est partout. Elle apaise aussi bien qu'elle agace, elle endort, provoque la danse, fait réagir, sensibilise ; elle prête à sourire ou entraîne les larmes. En ce sens, elle est populaire puisqu'elle touche tout le monde. La musique amène la réflexion, bouscule nos émotions et titille l'imagination.

La musique se partage, se transmet, se véhicule, et si un véhicule sert à transmettre, à faire passer d'un lieu à un autre, à communiquer, nous pouvons aisément dire que la musique est un véhicule.

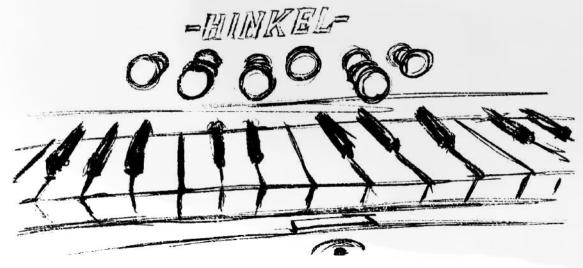
Musique : Art de combiner des sons d'après des règles, d'organiser une durée avec des éléments sonores

Communication : Le fait de communiquer, d'établir une relation avec (qqn, qqch.). Action de communiquer qqch. à qqn ; résultat de cette action.

Véhicule: Moyen de transport terrestre, le plus souvent autonome et muni de roues. Mais aussi: ce qui sert à transmettre, à faire passer d'un lieu à un autre, à communiquer. (Le langage, véhicule de la pensée)

Le processus de création d'une musique, d'un morceau, sera au coeur du propos. Le procédé artistique de création d'une chanson oscille entre d'une part la rigueur, l'organisation, les règles précises, et d'autre part la nécessaire liberté et inventivité à l'écriture et à la composition.

C'est ce que la compagnie veut mettre en scène.





Musique, usine, prolétariat

"C'est fantastique tout ce qu'on peut supporter" Guillaume Apollinaire

La musique suit un ensemble de règles et une organisation précise, tout comme dans l'univers de l'usine où machines et ouvriers avancent main dans la main pour obtenir des résultats à la hauteur de leurs ambitions.

Machine: Une machine est un produit fini mécanique capable d'utiliser une source d'énergie communément disponible pour effectuer par elle-même, sous la conduite ou non d'un opérateur, une ou plusieurs tâches spécifiques, en exerçant un travail mécanique sur un outil, la charge à déplacer ou la matière à façonner.

Usiner: usiner, c'est façonner une pièce avec une machineoutil. Usiner, c'est aussi travailler dans une usine, ou travailler dur, expression popularisée au début du xxe siècle.



Afin de se véhiculer, la musique utilise de nombreux instruments, de machines mécaniques, qu'il faut actionner sans relâche. Que nous soufflions, pinçions, frappions, appuyions ou caressions, la musique nous aliène au mouvement et à l'action constante. Si nous nous arrêtons, elle ne produit plus rien. Comme dans une usine, la musique est tributaire de ses ouvriers, elle impose son tempo, ses plans et ses détails de fabrications. Les musiciens sont des prolétaires, ils sont au service de la musique ne gagnant que mélodie et rythme pour salaire.

Pour que la musique vive, comme pour toute machine, il faut dépenser de l'énergie. L'énergie mécanique humaine suffit à produire de la musique, mais pour que cette dernière vous transporte cela ne suffit pas. Il faut autre chose, un ingrédient supplémentaire, un combustible plus fort. Il faut une force, une substance impalpable et spirituel (au sens philosophique). De l'imagination ? Du cœur ? De l'âme ? Nous ne pouvons le dire mais sans cette chose l'alchimie ne prend pas.



Musique, imagination, pataphysique

"L'histoire est entièrement vraie, puisque je l'ai imaginé d'un bout à l'autre." Boris Vian

Dans ce spectacle, la compagnie souhaite faire appel à des éléments et objets connus, nommés, maîtrisés, mais aussi à des éléments qui ne le sont pas. Elle souhaite "jouer" avec le vocabulaire, avec les définitions des mots. Elle veut emmener les enfants dans un univers où les éléments, en s'associant, en s'emmêlant, se redéfinissent parfois. Il s'agit à la fois d'apprendre et de désapprendre pour mieux s'approprier des concepts plus que des termes.

La **pataphysique** est définie comme la "science des solutions imaginaires" par son inventeur Alfred Jarry. Elle a pour objectif de décrire les phénomènes du monde sous un regard particulier, en décalage avec la vision traditionnelle. Le spectacle "Machinarmonium" s'en inspire largement puisque la musique y devient une machine-véhicule usant d'imagination pour créer des chansons, faisant référence de plus ou moins loin à certaines créations d'un des pataphysiciens les plus connus : Boris Vian (cf *L'écume des jours* avec le pianocktail).

"Je pompe donc je suis" Les Shadoks

Si la référence a cette science peut sembler complexe pour le jeune public, ce n'est pas le cas d'exemples concrets d'objets artistiques d'inspiration pataphysique tels que **les Shadoks**.

En outre le goût pour l'absurde de leur créateur et la filiation annoncée avec la pataphysique qui font d'eux des cousins des mécamusiciens, ils existent sous la forme de dessins très enfantins et n'ont de cesse de pomper, tels des joueurs d'harmonium... Ils sont une source d'inspiration inexhaustible...

"C'est en forgeant qu'on devient musicien" "S'il n'y a pas de solution c'est qu'il n'y a pas de problème"



Le spectacle "Machinarmonium" c'est un pont entre le réel et l'iréel, un lien entre la physique et la pataphysique, un transport en commun vers l'imaginaire, un bus vers le centre du ventre, un train direction le sommet du crâne, une fusée shadok vers de lointaines contrées intérieures.



Héritage, transmission, identité, amitié

"Tous les parents se valent." Boris Vian

Héritage : - Ce qu'on tient de prédécesseurs, de générations antérieures, sur le plan du caractère, de l'idéologie, etc.

- Bien(s) acquis ou transmis par voie de succession.

Identité : Caractère permanent et fondamental de quelqu'un, d'un groupe, qui fait son individualité, sa singularité

La transmission et l'héritage sont des thématiques étroitement liées à la famille : dans ce spectacle, le terme d'héritage est utilisé dans ses deux sens, soit celui du bien acquis par voie de succession, et ce que l'on tient de ses prédecesseurs. On peut aller jusqu'à dire que les deux définitions se superposent, tant l'objet qu'est la Machinarmonium est à la fois le bien acquis et ce que l'on tient de ses prédecesseurs ; elle dit beaucoup de ses concepteurs.

Les enfants vivent avec des adultes, avec leur père et leur mère, leurs pères, leurs mères, l'un des deux parents seulement, d'autres membres de la famille, ou des tuteurs. Dans tous les cas ils sont pris en charge par des adultes, et ces adultes leurs transmettent des choses. Ils connaissent ces notions de transmission, d'héritage, sans pour autant les maîtriser. Ils les vivent. Ils ont pu entendre qu'ils avaient les yeux de leur papa, qu'ils auront la voiture de papi quand ils seront grands. Avec ce spectacle, la compagnie souhaite mettre en avant le fait qu'au sein d'une même fratrie chacun peut être différent, même si les trois personnages ont un héritage commun. Aussi, on ne transmet pas tout à nos enfants, et certaines choses se transmettent sans même que l'on soit acteur de la transmission.

"La mort n'a rien de tragique. Dans cent ans, chacun de nous n'y pensera plus." Boris Vian

Souvent, ces notions d'héritage vont de pair avec la mort. Ce théme sera ici abordé sans l'être : il est part inhérente du point de départ de l'histoire (les trois déménageurs vident la maison de M. Maurel), comme dans nombre de contes que l'on lit aux enfants. Mais c'est plus le thème des souvenirs qui sera développé, ils matérialisent dans le spectacle ce qui reste de ceux qui sont morts. La machinarmonium fait partie de ces souvenirs, mais elle est concrète : elle devient héritage.



Enfin, la transmission a ses limites. Dans ce spectacle, l'héritage surprenant du père à ses enfants leurs permet aussi de se saisir de leurs **identités propres**, et d'**accepter que chacun a le droit d'être qui il est, avec ses singularités**. C'est un message de libération que nous souhaitons faire passer.

"On ne comprend pas une oeuvre, on comprend l'homme qui l'a faite."

Boris Vian

Amitié : Sentiment réciproque d'affection ou de sympathie qui ne se fonde ni sur la parenté ni sur l'attrait sexuel.

L'amitié est un sentiment qui se développe dès le plus jeune âge. Il est souvent exacerbé dès l'entrée à l'école. Il est parfois confondu chez les petits avec l'amour. L'amitié est un beau sentiment, un sentiment qui met en joie. C'est notamment ce qui a poussé le travail de création dans sa direction. Il est si beau qu'il n'en est que plus douloureux lorsque l'amitié périt. Dès le plus jeune âge on se frotte à ces peines amicales.

Dans cette création, les deux personnages qui n'aparaissent dans le spectacle qu'au travers des souvenirs, des évocations, partagent une amitié sans pareille. Les enfants s'attacheront peut-être plus à cette amitié qu'à chacun de ces deux personnages. C'est de cette amitié que naît la Machinarmonium.

Alfred Lagoutte et Léo Maurel, 1959

Scénographie

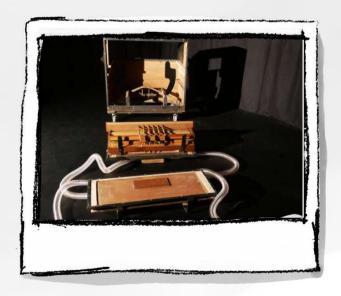
L'harmonium modulaire à roulettes



L'harmonium est un instrument de musique à vent, à anches libres, à clavier et à soufflerie. Le musicien qui en joue est un harmoniumiste. Il est dans notre spectacle l'instrument principal (et il n'est pas, vous l'aurez compris, qu'un simple instrument). En rien dans "Machinarmonium" ne seront faites des allusions à la dimension liturgique de l'instrument. L'harmonium du spectacle a des particularités qui le rendent singulier.

Premièrement, il a été monté sur roues, avec tabouret intégré, de façon à pouvoir se mouvoir dans tous les sens (il a été confectionné tel quel par Joseph Kieffer dans le cadre d'une performance du collectif "Tout est parfait" en 2016 à la chapelle Saint Quirin de Sélestat).

Deuxièmement, il a été rendu totalement modulaire par **Léo Maurel** (luthier de l'imaginaire et facteur d'instruments peu communs) en collaboration étroite avec la compagnie ; les soufflets (soufflets de pompe et soufflet de réserve) et la "console" (clavier, registres, anches) de l'instrument peuvent se démonter sans que l'instrument cesse de jouer. Des gaines permettent un déboitement de l'instrument avec maintien du transport de l'air entre les différentes parties. Ainsi, tout le fonctionnement de l'harmonium est visible de bout en bout.







Le système-machine comme corps vivant

La soufflerie de l'harmonium est une de ses caractéristiques fondamentales : pour jouer, il faut pomper. Comme si l'on ne pouvait pas laisser ce coeur arrêter de battre. Les différents registres de l'harmonium sont autant de possibilités de "pleins" ou de "vides", et leurs actionnements en cours de morceau offrent une fois encore un effet de "respiration" de la machine, tout comme sa soufflerie. Si l'on pompe, son coeur bat. S'il bat, elle peut respirer, plus ou moins fort selon ses registres, et faire entendre sa voix. Aussi, des soufflets de pompe au soufflet de réserve, du soufflet de réserve à l'envoi de

l'air qui fait vibrer les anches et sortir la voix de l'harmonium. l'instrument offre une analogie facile avec le corps humain et la voix (inspiration, stockage de l'air dans le ventre, expiration, vibration des cordes vocales, émission de la voix).

Les mécamusiciens sont les muscles et l'âme de la machine, la machine est un corps vivant, et la musique est un art vivant.

L'imaginarium

Dans ce spectacle, la machine et ceux qui deviendront des mécamusiciens ensemble pour créer des chansons. Pour que celles-ci existent, il faut user des mécaniques, mais également d'éléments plus complexes, comme l'**imagination**. Celle des personnages, voire pourquoi pas celle du public. Alors pour que concrètement elle puisse être "utilisée", elle sera "extraite", tel un jus, un liquide, un fluide. elle présentée, sera nommée "imaginarium", ou fluide d'imagination, selon les instructions de l'inventeur de la machine. Celui-ci sera comme le carburant du véhicule, nécessaire à la fabrication des chansons.

Les mécamusiciens

Les mécamusiciens sont la résultante de la rencontre entre les déménageurs et la machinarmonium. Ils sont des personnages qui se sont redécouverts par le biais de la machine, qui se sont redéfinis. Ils puisent en elle l'envie et la force de se repenser, et comprennent aussi que sans eux la machine ne "vit" pas.

La Machinarmonium et les mécamusiciens sont interdépendants. Si la machine a en effet besoin de ses ouvriers pour se mouvoir, communiquer OU s'illustrer. mécamusiciens ont eu besoin de la machine pour s'exprimer et se révéler.



Un spectacle, plusieurs déclinaisons

Une version "tout terrain"

Afin de faire face aux contraintes liées à la COVID 19, la compagnie tient à adapter son spectacle à n'importe quel lieu. Elle veut pouvoir investir une école, un gymnase, un préau... Ainsi *Machinarmonium* peut voyager vers son public lorsque celui-ci est dans l'incapacité de se déplacer. La compagnie n'en n'est pas à son coup d'essai : ses créations antérieures sont pensées, construites, et jouées hors des murs des salles de spectacle. Elle a, au fil des années, investi dans du matériel technique afin d'être autonome et de s'adapter aux salles non équipées (pars, pieds de lumière, gradateur, console, fond de scène, etc...).

Suzon Michat, technicienne lumière, a oeuvré à plusieurs reprises à mettre en place des astuces et des plans de feu spéciaux tout terrain pour les différents spectacles existants. Elle travaillera une nouvelle fois avec la compagnie sur cette version de *Machinarmonium*.





Une criée poétique et musicale dans la rue : la déambulation de la Machinarmonium

La compagnie souhaite également créer une version du spectacle adaptée à la rue. L'harmonium sur roulettes est un objet insolite que la compagnie a envie d'exploiter : en tant que véhicule, il est tout à fait normal qu'il voyage. Une version déambulatoire du spectacle nous paraît évidente tant l'objet "Machinarmonium" est taillé pour ça. Les trois comédiens se perchent sur la machine-instrument, la pousse et la tire tout en jouant de la musique. Il y a là un tableau riche et amusant.

Accompagnée de ses mécamusiciens, avec leurs gestuelles chorégraphiées, leurs chansons et leurs attitudes burlesques, la machinarmonium sillonnera les rues, les cours de récréations, les festivals, pour offrir aux passants une criée poétique et musicale. Mais parfois, la machine s'emballera. Les mécamusiciens seront obligés de la démonter, puis de la remonter rapidement, sans jamais s'arrêter de jouer... Une fois remise sur pied, la machine pourra alors repartir. Les mécamusiciens remonteront à son bord, parés à virer vers de nouvelles chansons.



Cette déambulation sonne un peu comme la suite des aventures des personnages du spectacle : ils sont déménageurs, puis se découvrent mécamusiciens. Une fois mécamusicien, que faire ? Présenter cet objet incroyable au monde, en musique, et continuer de bricoler cette machine qui, décidément, ne peut s'empêcher de dérailler. L'idée est de reprendre des chansons que la plupart des gens ont dans l'oreille, des "classiques" à la sauce *Machinarmonium*, mais également des poésies, des collectes de mots d'enfants, avec le timbre à la fois grave et musette de cet instrument, et le jeu burlesque des mécamusiciens. Il s'agira alors d'une "criée déambulatoire musicale", qui sera adaptable aux lieux, au public, avec la possibilité d'un travail en amont sur des thématiques et/ou avec la collecte de mots à crier.

La modularité de l'harmonium permettra au public de découvrir l'intérieur et le fonctionnement de cet instrument insolite en pleine rue !

Hibulaine

Equipe artistique





est comédienne. Elle a à cœur de soumettre au jeune public des spectacles réfléchis, tant au niveau du rythme que du propos ; elle veille à ce que chacun des spectacles de la compagnie mélange plusieurs disciplines artistiques et a un goût particulier pour le théâtre d'ombres, d'objets, et pour la marionnette. Titulaire d'un baccalauréat théâtre et ayant fréquenté la faculté d'art du spectacle à Strasbourg, elle apporte compagnie petites ses scénographiques et de mise en scène pour que le jeune public aille de surprise en surprise. Anciennement directrice d'un centre de loisirs éducatif qui prône une éducation alternative reposant sur l'autonomie et l'éducation positive et bienveillante, Julie a une réflexion

poussée sur les questions de l'enfance et le monde de l'éducation, ce qui impacte positivement son travail dans la compagnie. Son regard expert aide à remplir l'objectif de proposition au public de spectacles populaires, mais néanmoins intelligents, et écrits sur mesure. Son expérience dans le domaine de l'enfance influence aussi son travail d'écriture.

Jean Faessel Mise en scène, Jeu, Musique

est comédien et musicien. Après une mise à niveau en arts appliqués il a participé à différents projets plastiques sous le pseudo de PröZ. Il publie des dessins de presse dans le journal local Pumpernickel, au sein du Monde Libertaire et dans le journal satirique La mèche. Il participe également comme caricaturiste au festival Décibulles de 2010 à 2012. Il change ensuite de pseudo et devient Fletch'. Il illustre « une autre enfance » de Philippe Vaille, collabore avec l'association CARL sur la création d'illustration des constellations, créé les visuels de la compagnie (logo, flyer, affiche). Fletch' c'est également un projet en création, un projet de spectacle de rue mélangeant caricature et comédie clownesque.



Hibulaine

Son appétence pour le dessin transpire dans son rapport aux spectacles, aux couleurs des personnages, aux choix de scénographie. Il a souvent participé aux scènes slam (deux fois présent au Festival National Tremplin Slam du Mans), tant pour la scène que pour le travail d'écriture. Il a aussi suivi plusieurs formations courtes de clown.





est comédienne et musicienne ; pianiste et chanteuse de formation, elle a le goût des petits instruments et n'hésite pas à explorer les pistes sonores (mélodica, ukulélé, flûte à coulisse, boomwhakers, grelots, tambour, sansula, cloches, etc...). Elle a composé les musiques des spectacles « Cracra crapouilles » et « Petit monde », et a arrangé toute la partie sonore enregistrée du spectacle « Petit monde ». Elle a un penchant naturel pour les salopettes et les combinaisons en lycra (cela est sans doute lié à son affinité persistante pour Philippe Katerine). Elle apporte à la compagnie son énergie, sa musicalité et son brin de folie.

En parallèle de son investissement dans la compagnie, elle a tourné son spectacle « Allumée » (soutenue par la Région Alsace « bourse aux jeunes » 2012) puis a sorti un EP de chanson française électro-pop ((https://justinebahl.bandcamp.com/album/aooouuhh) avec l'artiste Philippe Rieger alias Gstn (la Fanfare en pétard, Notilus, trio Jafta). Elle collabore également avec la conteuse Eurgen (cie La grande Roue) dans le spectacle "Les sœurs grenues" (retenu pour les auditions JMF 2020), pour lequel elle a également composé toute la partie musicale. Elle travaille avec Sarah Brabo-Durand (cie AxisModula) la mise en scène musicale et la voix.

Jérôme Rousselet Mise en scène

Jérôme Rousselet débute son travail de comédien au Festival des Nuits de Joux, puis à la Compagnie des Chimères, dans le Haut-Doubs. À La Sarbacane Théâtre, il assure les ateliers, met en scène, joue et programme. En vrac, depuis 2003, son travail est un immense projet artistique et pédagogique : il croise un millier d'élèves en ateliers, signe une dizaine de mises en scène (dont George Dandin et Dom Juan de Molière, Knock de Jules Romains, L'hiver sous la table de Roland Topor...), dirige 11 éditions du Sarbacane Festival à Rochejean, 3 Pont des Arts à Pontarlier et une vraie complicité artistique avec Alexandre Ninic et, depuis 2011, avec Nicolas Turon. Avec ces deux-là, il use les routes avec À la Porte puis Fracasse de la Compagnie des Ô pour lequel il créé le rôle d'Azolan.



Après une parenthèse de quelques saisons passées à diriger Côté Cour, scène conventionnée Art Enfance Jeunesse, il revient à ses premières amours sur le plateau et fonde dans le Jura la Compagnie Passe-Montagne avec Clément Paré.

Hibulsine



Manon Meyer Création lumière

Sortie de la licence professionnelle «administration et gestion des entreprises culturelles» en 2014, Manon découvre la régie lumière par le biais du théâtre universitaire de Strasbourg. Elle décide de suivre une formation complète à l'Agence culturelle d'Alsace ainsi qu'à Techniscene et d'apprendre sur le terrain sous l'aile de divers éclairagistes. Passionnée par l'audace des effets lumineux et de leur justesse narrative, Manon imagine, révèle, raconte par ses lumières tout en étant à l'écoute de l'univers, et de l'originalité de chacun de ses projets. Devenue intermittente en 2016, elle s'engage dans la création auprès de divers groupes de musique comme les Weepers Circus, The fat badgers, Funkindustry, Encore, Zakouzka, The Walk ou encore le duo Anak-Anak, régie plusieurs festivals tels Pisteurs

d'étoiles (cirque), Pelpass festival (musique), Giboul'off (marionnettes) et accueille des compagnies au sein nombreuses salles alsaciennes (Pole Sud, Le Maillon, l'Illiade, l'Espace Athic ...)

Aurélien Boeglin Technique son et lumière

Après plusieurs années dans l'artisanat en tant que boulanger, Aurélien a décidé de s'orienter vers le spectacle vivant. Il a alors suivi le cycle complet "lumière" à l'Agence Culturelle Grand Est à Sélestat.

Il a ensuite été pendant un an et demi technicien à l'Agence Culturelle Grand Est. Parallèmement, il a exercé le métier de régisseur lumière, principalement à l'Illiade à Illkirch, mais aussi à la Maison des Arts de Lingolsheim, au festival de jazz manouche de Zillisheim, à la foire écobio de Colmar et au festival de jazz du château d'Oricourt.

Il travaille actuellement pour la compagnie La Grande Roue, en régie lumière pour le spectacle "Les Soeurs grenues", et en création et régie lumière pour le spectacle de contes "Perroquets".



Collaborations

Confirmées

Manon Meyer: pour la création lumière

Technicienne lumière (création lumière de "Panique dans la forêt" des Weepers Circus)

Léo Maurel: pour la conception et la construction de la Machinarmonium.

Luthier et facteur d'instruments peu communs, musicien (Pancrace, Hanatsu miroir)

Nicolas Turon: pour un regard extérieur à la dramaturgie.

Metteur en scène, comédien, auteur, directeur de compagnie et de festival (cie des Ô)

Sarah Brabo-Durand: pour un apport technique en chant et en agencement musical global du spectacle.

Chanteuse lyrique, comédienne (cie Axis modula, cie Les oreilles et la queue)

Jérôme Rousselet : pour un regard extérieur à la mise en scène.

Comédien, musicien (cie des ô, la toute petite cie, cie pakapaze), metteur en scène, programmateur.

Pressenties

Clément Paré : pour un regard extérieur à la mise en scène et à la création musicale.

Comédien, chanteur, multi-instrumentiste (cie des ô, la toute petite cie). Mise en scène "Le garage à papa" cie des ô.

Albane Dee : pour la scénographie

Scénographe (collectif CRIC, "Panique dans le forêt" des Weepers Circus)

Philippe Rieger : pour un apport technique aux arrangements musicaux du spectacle.

Musicien professionnel (La fanfare en pétard, Gstn, Notilus, trio Jafta, cie Bardaf)





Compagnie Bas Les Pat'Hibulaire



La compagnie Bas les Pat'Hibulaire est une compagnie alsacienne professionnelle de spectacle jeune public. Elle est née en 2013 et est implantée sur le territoire du Pays de la Zorn ; elle bénéficie depuis ses débuts du soutien de la communauté de communes du Pays de la Zorn qui met à disposition gracieusement pour la compagnie un local de stockage et de répétition.

La compagnie a à cœur de placer l'enfant au centre de son projet artistique et considère le jeune public comme un invité de marque auquel elle doit donner le meilleur. Dans leurs créations, ils sont attentifs au **rythme**, au **texte**, au **vocabulaire**, aux **émotions**, et portent une réflexion constante sur les **spécificités du jeune public** afin de faire des propositions artistiques intelligentes et d'offrir des spectacles de qualité, drôle, sensibles et adaptés. Sur scène, les comédiens essaient de tisser un **lien privilégié avec les spectateurs** qui sont pris à partis, afin de créer un moment partagé, un échange sincère entre le public et les comédiens.

Même si le **théâtre** est la discipline originelle des spectacles, **la pluridisciplinarité** est une clé de voûte des propositions : à ce titre, le **théâtre d'objets**, la **marionnette**, le **théâtre d'ombres**, **la musique** se mêlent pour servir et illustrer la dramaturgie.

La compagnie Bas les Pat'Hibulaire explore le monde, imaginaire ou réel, et la vie, faite de petits riens et de grandes aventures alimente l'écriture et la mise en scène des spectacles. La création est un processus imprévisible : la dramaturgie, la scénographie et l'écriture des musiques (chansons et compositions originales) sont autant d'étapes de travail qui peuvent exister en parallèle les unes des autres. Le travail est collectif et chacun participe aux différentes étapes de création. Les collaborations artistiques profitent aux créations lumières, aux mises en scène, aux scénographies ; elles font partie des pépites du temps de création.



Partenaires





Confirmés























Pressentis





Animation Jeunesse du pays de la zorn.

Résidence à l'année à la maison de la culture et des arts de Wingersheim les 4 Bans.

Le caveau Fegersheim

Résidence du 3 au 7 Mai 2021 , apport financier et préachat 2022

Point d'orgue Marmoutier

Apport financier et partenariat visites//spectacles

Espace Malraux Geispolsheim

Résidence du 8 au 10 Novembre 2021 et préachat 2022

Salle Europe Colmar

Résidence, apport financier et préachat

La saline

Résidence du 22 au 28 Septembre 2021 et préachat 3 et 4 Mai 2022

La Salle du Cercle Bischheim

Résidence du 04 au 08 Octobre 2021 et 5 Préachat courant 2022

Le Relais culturel Haguenau

Préachat

Bords 2 Scènes

Résidence du 5 au 10 janvier 2022, discussion apport financier et préachat 2022/23

Le Théâtre de la Miroiterie

Résidence et préachat

La DRAC

Aide à la création

La Région Grand Est

Aide à la création

L'Eurométropole de Strasbourg

Aide à la création



Photos

