

MERCI D'ETRE VENUS

D'après « Les sept voyages de Sindbad le Marin »

Extrait des « Mille et une Nuits »

Création avril 2016



Écriture, jeu, manipulation :

Fred Ladoué, Marielle Gautheron

Regard extérieur :

Sigrid Bordier (Cie Le Bestiaire à Pampilles)

Béla Czuppon (Les Perles de Verre)

Scénographie construction :

Didier Mahieu

Genre :

Théâtre d'objets et formes assimilées

Durée :

65 minutes

***Volpinex est conventionnée par le Conseil Départemental de l'Hérault
Soutenue par la ville de Mauguio-Carnon, en résidence à la Krèche, fabrique artistique***

NOTE D'INTENTION

Elle, stricte et pincée et lui, débraillé et foutraque.

Ce duo improbable, qui n'a d'assorti que les costumes, nous emmène sur les traces de Shéhérazade et les Mille et Une Nuits.

Pas peu fiers, Marie-Carole et Jean-Frédéric ouvrent une à une sept valises pour en dévoiler le contenu : les **sept voyages de Sindbad le Marin**, bricolés selon un procédé différent à chaque fois.



La compagnie Volpinex, toujours friande de « bidouille » d'objets et de mixage de techniques dans un univers décalé, élargit ici son champ d'action en explorant le jeu clownesque.

Le spectacle est drôle et le ton léger, mais le propos, au-delà du plaisir des yeux et du rire, est double.

D'abord un clin d'œil au questionnement actuel sur la **nécessité de la Culture**. Avec humour et légèreté, osons le parallèle entre la position délicate de Shéhérazade qui s'improvise conteuse le couteau sous la gorge, et celle des artistes face au besoin vital de convaincre. Mais le choix d'une histoire qui se passe à Bagdad n'est pas innocent : le propos essentiel du spectacle a trait **AUX cultures** et à l'importance de pouvoir encore longtemps écrire ce mot au pluriel.

À l'heure où se distille lentement mais sûrement le poison de l'intolérance, nous voulons mettre en avant **le lien qui existe entre les cultures occidentale et moyen-orientale**, et replacer **l'humain au centre des débats**.

Au XVIII^e siècle, c'est Antoine Galland, un traducteur français, qui permet aux non-arabophones de découvrir les contes des « *Mille et Une Nuits* ». Antoine Galland deviendra l'auteur des célèbres "*Ali Baba et les quarante voleurs*" et "*Aladin et la lampe merveilleuse*". Des contes issus d'une double culture donc, puisqu'écrits par un français imprégné de culture orientale.

"Voilà une œuvre d'origine arabe, au retentissement mondial, devenue progressivement, à travers deux de ses contes les plus célèbres, clairement partagée, pour le moins, entre deux langues, deux cultures, à la fois française et arabe."

(Présentation des *Mille et Une Nuits* par Jean-Paul Sermain et Aboubakr Chraïbi, Flammarion).

PROJET ARTISTIQUE

De sept valises empilées en ordre décroissant jaillissent les sept voyages de Sindbad le Marin. Pour chacune des valises et chacun des voyages, l'histoire est racontée différemment. C'est une palette de multiples formes assimilées au théâtre d'objets qui va naître sous les yeux du spectateur : théâtre de papier, d'ombres, d'objets figuratifs ou détournés, minuscules fèves en porcelaine filmées et projetées sur grand écran... Les deux acolytes ne reculent devant rien pour maintenir le public en haleine car l'enjeu est de taille.

Comme Shéhérazade qui promet à la fin de chaque histoire que la prochaine sera plus étonnante et plus surprenante que la précédente, les techniques utilisées rivalisent d'inventivité pour chaque récit.

Shéhérazade est promise à une mort certaine car elle a marié un prince déterminé à se venger de la trahison de sa première épouse. Ainsi, le même scénario se répète : jour après jour, il exécute chaque nouvelle épouse le lendemain de la nuit de noces. Pourtant Shéhérazade insiste pour épouser à son tour le prince, convaincue de pouvoir mettre un terme à l'hécatombe.

Au terme de mille et une nuits de contes grâce auxquels elle a la vie sauve, Shéhérazade a su gagner la confiance du prince, changer son cœur et, par là même, changer le destin d'un peuple qui retrouve la paix.



Inventaire des techniques utilisées :

Introduction : Craie sur tableau (valise) noir(e). *L'histoire de Shéhérazade et du prince.*

1^{er} voyage : Tangrams animés sur tableau magnétique. *Sindbad accoste sur le dos d'une baleine géante.*

2^{ème} voyage : Théâtre de papier traditionnel. *Sindbad est enlevé par le Rhôk, oiseau géant.*

3^{ème} voyage : Théâtre d'ombres. *L'île du cyclope anthropophage.*

4^{ème} voyage : Théâtre d'objets figuratifs. *L'enterrement de Sindbad.*

5^{ème} voyage : Théâtre d'objets détournés. *Encore une victoire de Sindbad.*

6^{ème} voyage : Objets minuscules filmés et projetés sur écran. *La rivière souterraine.*

7^{ème} voyage : Tableaux de fils fluorescents éclairés en lumière noire. *Le cimetière des éléphants.*

Le héros :

De voyage en voyage, on retrouve les rayures bleues comme un code couleur qui caractérise le personnage de Sindbad le Marin.



Sindbad est loin d'être un personnage lisse. Héros ou anti-héros ?

S'il se sort miraculeusement du pétrin partout où il va, c'est souvent grâce à une absence totale de scrupules pour sauver sa peau au détriment de celle de ses camarades.

Pourtant, partout où il va, il finit par susciter l'admiration des autochtones qui voient en lui un héros total. Ceux-ci, et en premier lieu les monarques, le couvrent de cadeaux pour le remercier d'être venu jusqu'à eux.

Ce personnage ouvre donc des perspectives de réflexion sur les conditions de la réussite, et les critères sur lesquels on se base pour trouver un parcours de vie admirable et enviable.

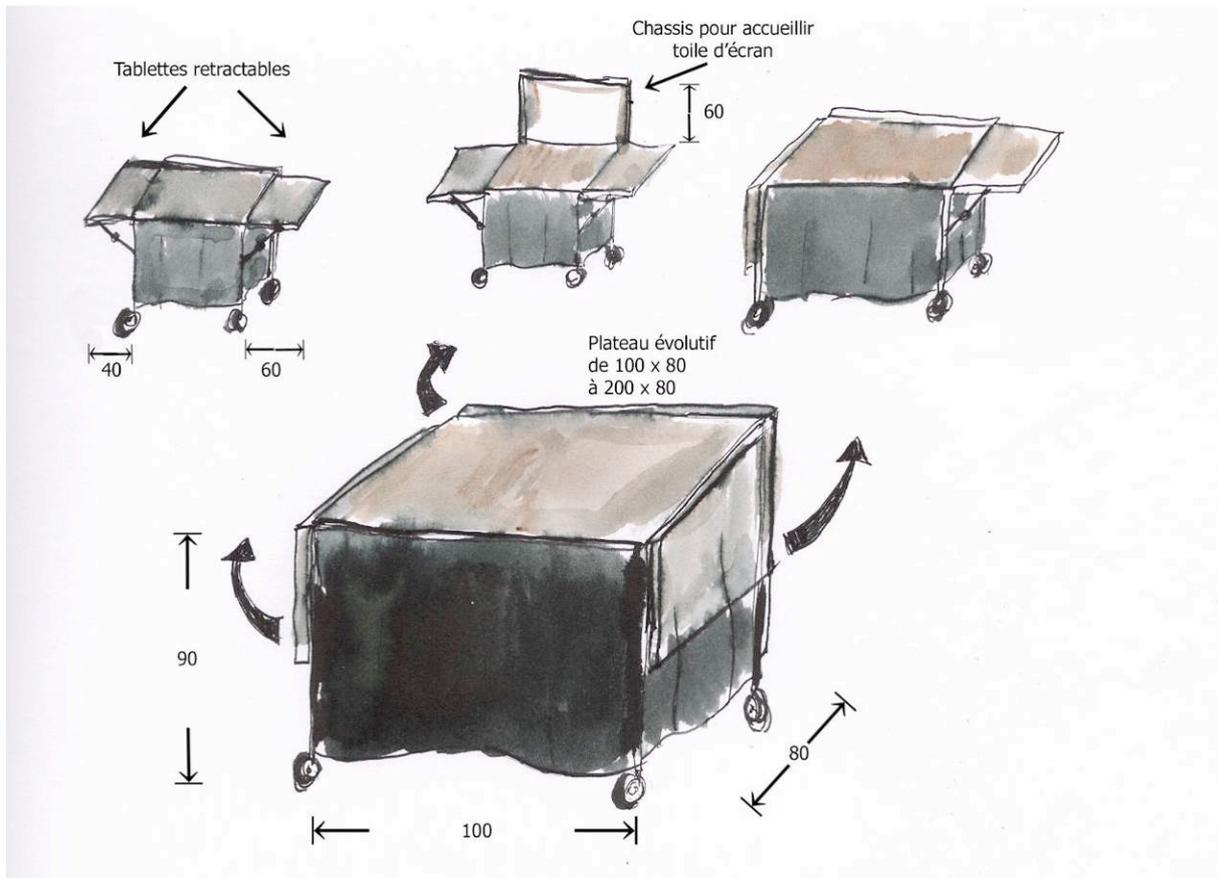
Chez Sindbad, la soif de pouvoir et d'argent est grande. Elle suscite chez les deux conteurs du spectacle des sentiments opposés : admiration pour l'une, dégoût pour l'autre. Cette divergence d'opinion nourrit le jeu clownesque.

PROJET TECHNIQUE

La scénographie se développe autour de deux tables mobiles.

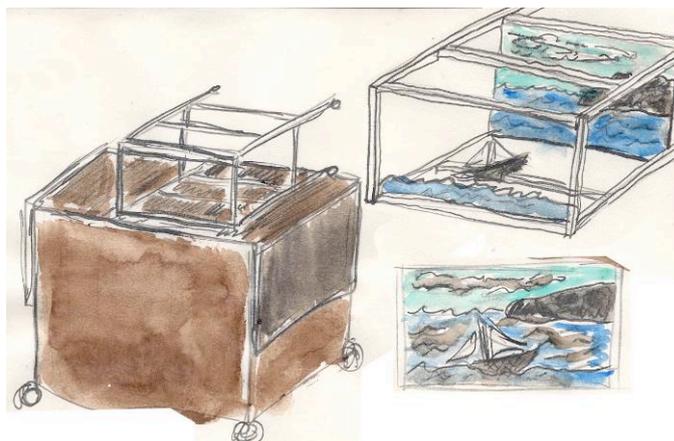
La plus grande est la table principale de jeu. Sa conception permet de l'agrandir, de la déplier, de l'ouvrir et d'en faire un espace de jeu de plus en plus complexe.

Une tablette pliable, des tiroirs, des châssis rétractables, pouvant accueillir des surfaces de projection, donnent plus d'amplitude de jeu aux deux comédiens.



La deuxième table, plus petite, sert de support au théâtre de papier et à l'écran du théâtre d'ombres.

Posée sur la première, elle atteint une hauteur équivalente à celle d'un castelet, ce qui permet une bonne visibilité.





Cette modulation offre de nombreux changements scénographiques, et ponctue chaque récit de voyage. **L'évolution dans l'exploration de diverses techniques de théâtre d'objets est appuyée par la transformation de l'espace de jeu.**



2^{ème} voyage : Théâtre de papier



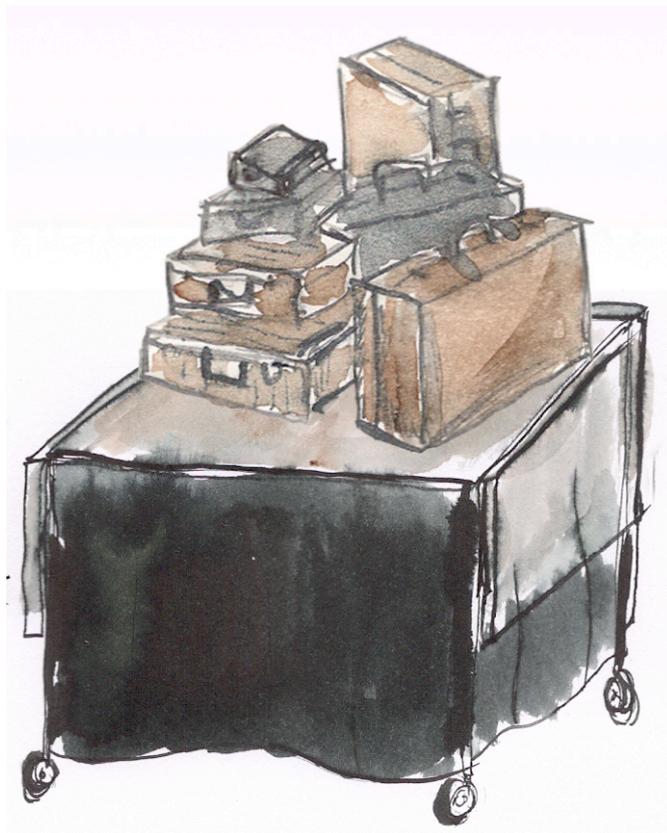
3^{ème} voyage : Théâtre d'ombre



6^{ème} voyage : Théâtre d'objets et vidéo

Merci d'Être Venus

<i>Genre :</i>	Théâtre d'objets et formes assimilées
<i>Durée :</i>	65 minutes
<i>Temps de montage :</i>	2h00
<i>Temps de démontage :</i>	1h00
<i>Surface de jeu minimum:</i> (gradinée)	5m x 4m (réhaussée à 40 cm pour salle non-gradinée)
<i>Hauteur utile :</i>	2,50m
<i>Jauge :</i>	150
<i>Public :</i>	Familial
<i>Noir Nécessaire :</i>	Vidéos et théâtre d'ombres
<i>En tournée :</i>	Fred Ladoué et Marielle Gautheron



Compagnie Volpinex - 1 avenue Joseph Reboul - 34920 LE CRES
Tel : 04 67 58 41 91 / 06 16 26 14 79
contact@volpinex.com
www.volpinex.com