

BOX (e)

BOX(e) est un spectacle pour tous les âges dès que l'on a approché celui de l'adolescence, destiné à être joué dans l'espace public et dans les lieux atypiques et non dédiés à la représentation théâtrale.

BOX(e) parle de la difficulté de faire des choix, entre les choix qu'on nous impose et ceux qu'on n'assume pas, entre ceux qui sont dictés par nos préjugés et ceux auxquels on aspire vraiment.

BOX(e) explore la notion de frontières : celles de l'adolescence, celles du spectacle, de la fiction à la réalité, mais aussi celles de nos préjugés et de nos idées reçues.

BOX(e), c'est plusieurs dimensions et plusieurs histoires qui se croisent, avec pour point commun des personnages qui cherchent à se libérer ou à sortir de ce qui les enferment.

Parmi eux un(e) ado en fugue*, un génie dépressif un peu clochard qui refuse de sortir de sa lanterne, ou encore un trio de comédiens enfermés dans des rôles qui ne sont peut-être pas les leurs.

BOX(e), c'est un spectacle où l'on doit se déplacer sans cesse ses repères, comme l'adolescent est en perte des siens et en quête urgente de nouveaux.

**c'est le public qui décidera s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon, et les comédiens prendront leur rôle en fonction de ce choix, à chaque représentation.*



Pourquoi BOX(e) dans l'espace public ?

Le propos de BOX(e) vise à aller au-delà des frontières, à explorer de nouveaux espaces, au-delà des boîtes dans lesquelles nous enferment nos idées reçues.

→ Le jouer entre 4 murs statiques serait antinomique.

BOX(e) joue sur la confusion entre différentes dimensions, dont la porosité entre celle(s) de la fiction et celle(s) de la réalité.

→ L'espace public, ses inattendus et ses potentiels de vie(s), sont le terrain de jeu naturel de BOX(e).

Jouer dans des espaces atypiques et recréer la forme pour chaque lieu nous obligera nous aussi à garder notre souplesse d'esprit et de corps, en pratiquant la gymnastique du repérage avant chaque représentation.



Note d'intention

Comment glisse-t-on dans l'adolescence ?
Quel jour est-ce que cela arrive ?
Est-ce qu'on peut en dater le début ? Et la fin ?

Comment glisse-t-on dans le spectacle,
et comment on en sort,
quand il n'y a pas de « noir salle » qui concentre l'attention,
quand le dispositif n'appelle pas les applaudissements qui en
marqueraient le terme ?
Peut-on toujours en fixer le début ? Et la fin ?

Comment nos idées reçues se glissent-elles en nous ?
Est-on conscient de leur existence avant le jour où elles éclatent ?
Certaines de nos idées reçues ne sont-elles pas aussi
des repères confortables sur lesquels nous nous construisons ?

Comment se met en place un code et jusqu'où peut-on se permettre
de le déconstruire quand on joue dans l'espace public
ou dans un lieu non dédié à la représentation théâtrale,
et parfois devant un public qui n'a pas ou peu de référent en terme
de « spectacle » ?

Comment gérer le flou entre ce qui est écrit et ce qui ne l'est pas,
entre ce qui nous est imposé par un rôle à tenir
*(social, théâtral, prétendument imposé par le sexe, par l'âge,
par la subjectivité d'une distribution artistique...)*
et ce qu'il est en notre pouvoir de décider de modifier à chaque
instant ?

Nous souhaitons troubler la frontière entre la réalité et la
fiction, entre le dedans et le dehors.

Ainsi, la forme parlera elle aussi du fond ; ainsi la fiction
empruntera au réel à son insu.

De l'enfermement à l'ouverture au monde, BOX(e) est peut-être un
spectacle sur cette période charnière qu'est l'adolescence, période
ambivalente, pleine de doutes mais où tout est possible, et dont les
spécialistes disent que nous sortons de plus en plus tard. Si tant
est que nous en sortions totalement un jour.

Elargir l'espace...

- **du corps de l'ado qui ne se sent à sa place nulle part**

BOX(e) parle de ce temps de l'adolescence où tout semble trop étriqué, où trouver sa place est un défi nouveau face à la perte de repères dans son corps et au sein de son environnement, où la quête de repères nouveaux est un grand voyage dans l'inconnu.

- **de nos esprits qui se laissent cloisonner malgré eux**

BOX(e) nous questionne sur nos préjugés et nos pensées toutes faites, en nous invitant à « sortir de la boîte » pour éprouver la souplesse de nos idées reçues et à éventuellement changer de point de vue.

- **de la durée fixe à l'élasticité de l'espace-temps**

BOX(e) questionne la notion de « durée » du spectacle à plusieurs niveaux :

- la représentation pourra démarrer avant l'horaire annoncé : par un échauffement à vue au cours duquel les futurs spectateurs présents pourraient capter des infos utiles à l'enquête (*des extraits additionnels du journal intime de Kéo que les comédiens se disent en italienne, ou auquel ils font référence en discussion « privées » entre eux*) qui pourront nourrir leur décision et leur vote ; échauffement interrompu par l'arrivée de la metteuse en scène à vélo qui marque le début du « temps d'accueil » qui est en fait déjà un temps de fiction.
- au-delà de la représentation, « l'enquête » continue et les spectateurs pourront suivre les statistiques en ligne des représentations suivantes (*possibilité de donner une fin néanmoins en recontactant 2 ou 3 ans après la première tous les spectateurs qui auraient participé à l'enquête pour leur annoncer les résultats définitifs !*) et les spectateurs pourront revenir à une autre représentation et voter pour que ce soit l'autre interprète qui joue Kéo.

Par ailleurs, le spectacle joue sur plusieurs dimensions et des ellipses temporelles (*voir page suivante*).

...et flouter les frontières

- **Frontières entre la fiction et la réalité :**

- entre comédiens et personnages, avec des sorties de jeu en poupées russes
- autour de la rencontre avec le journal intime de Kéo, sensée être le point de départ de la création, et racontée en « accueil » du public, dans un glissement de la réalité vers la fiction...
- *deus ex machina* de la fin : personnage de « Plouc », le/la psy de Kéo (spectateur complice) qui envoie un sms depuis le public - *et/ou lettre déposée quelque part dans l'espace environnant, par « Plouc » qui refuserait de se montrer.*

- **Frontières temporelles du spectacle :**

- on entre progressivement dans le spectacle, sans pouvoir clairement dire à quel moment précis ça aura commencé ;
- on en sort un peu de la même manière, en assumant d'écarter peut-être la possibilité des applaudissements de fin (*ce qui dépendra de la typologie du public, des habitudes et de leur rémanence*)
- ellipses et aller-retour entre le temps présent du spectacle et celui de la création, avec des intentions de jeu données par la metteuse en scène, dont on ne sait si elles interviennent au milieu du spectacle, ou si c'est une scène du processus de création qui est jouée. Ces intentions donnent lieu à un nouveau changement de rôle entre les 3 interprètes.

- **Frontières entre ce qui est écrit et ce qui advient**

L'écriture et la dramaturgie, mais aussi le processus de création jouent sur ce flou.

Comme dans une mise en abyme de la fiction qui s'invite dans notre réalité de créateurs, nous avons fait le choix de travailler entre nous (pour de vrai, en résidence), les scènes de la réalité prétendue à laquelle nous ferons référence dans le spectacle : la trouvaille du journal intime dans le bus par la metteuse en scène, amené en répétition ; le changement du cours des journées de travail suivantes ; l'ouverture de la boîte ; puis le collage des différents morceaux de papier, jusqu'à tenter de reconstituer au mieux l'identité de l'auteur du journal ; la décision de changer le titre du spectacle de BOXE à BOX(e) et de faire du spectacle le prétexte pour une enquête dont la durée transcende celui-ci. Ces scènes ont été jouées, éprouvées, vécues et celles qui sont racontées y font naturellement référence.

Etant donné ce choix de jouer la friction entre réalité et fiction, il nous paraissait important qu'au sein du processus de création collective, des moments de l'écriture puissent réellement

naître de l'instant et que ce soit cette spontanéité créative *réelle* que l'on retranscrive ensuite dans le spectacle joué.

Par ailleurs, le fait que les 2 comédiens aient *réellement* eu à apprendre les 2 rôles, et qu'ils ne sachent *réellement* pas lequel ils vont jouer avant les résultats du premier vote du public à chaque représentation, participe naturellement à ce flou entre fiction et réalité.

- **Frontières entre rêve et réalité**

Parmi les bouts de la vie de Kéo reconstitués à partir de son journal, lesquels sont issus de ses rêves ? Lesquels de sa réalité quotidienne ?

En tant qu'artiste-enquêteurs (*dans la fiction, en D2, voire ci-dessous*), nous n'avons pas totalement pris sur cette différence, puisque Kéo pourrait avoir sciemment déguisé en « rêve » des éléments de son réel, ou au contraire travestis des fantasmes en réalité.

En l'occurrence, la rencontre entre l'adolescent(e) et le personnage du Génie-clochard est-elle issue d'un rêve ou d'une transposition de la réalité ?

- **Frontières entre les différentes dimensions**

Au moins 5 dimensions cohabitent dans BOX(e) :

D1 - celle de l'équipe artistique réelle qui accueille le public dans l'espace qu'elle a défini, qui gère la relation avec ce qui arrive dans cet espace en temps réel, et qui dirigera les spectateurs vers la plateforme en ligne pour suivre les résultats de l'enquête au-delà de la représentation à laquelle ils viendront d'assister

D2 - celle de l'équipe artistique de la fiction (*qui a trouvé le journal intime*) et qui porte les mêmes prénoms (voir note d'intention de l'équipe artistique dans la fiction)

D3 - celle de Kéo et de son quotidien (*anecdotes extraites de son journal*)

D4 - celle dans laquelle Kéo rencontre le Génie (*rencontré dans un rêve ou bien allégorie d'une rencontre réelle avec un clochard qui se prendrait pour un génie ?*)

D5 - celle(s) des voyages de Kéo (*dans le système solaire, puis dans son propre corps*), rendus possibles par les souhaits exaucés par le génie.

« La réalité est pluri-dimensionnelle, Kéo », lui dit le Génie, alors qu'ils sont tous deux en pleine 5^e dimension...

- **Frontières entre les rôles à jouer**

En fonction du premier vote du public, Anaïs et Greg prennent leur rôle de départ (*Kéo ou Génie*). Mais en cours de spectacle, Juliet, dans son rôle de metteuse en scène en recherche, leur propose d'inverser.

L'idée de pouvoir faire jouer aux comédiens deux rôles et de faire choisir ces rôles par les spectateurs, c'est aller au-delà d'une simple inversion des sexes. C'est pour nous une manière d'ouvrir les possibles, en donnant à l'imaginaire le soin de supposer ce qui aurait pu changer si le rôle de Kéo avait été joué par l'autre interprète, mais aussi le rôle du Génie, personnage qui projetera quelque chose de différent selon qu'il sera joué par le comédien ou la comédienne. Et lors du dernier voyage de Kéo, la confusion devient ternaire puisque les 3 interprètes seront tour à tour adolescents et Génie.





Dispositif scénographique et sonore

Rapport à l'espace

Un repérage sera nécessaire avant chaque représentation pour intégrer l'espace comme partenaire de jeu.

Le public pourra être invité à se déplacer en déambulation, mais aussi et surtout à changer de point de vue sur ce qui l'entoure (changer de hauteur aussi lorsque cela sera possible).

Il pourra se passer des choses à différents endroits.

On n'aura pas le même prisme d'un côté ou de l'autre, et l'on pourra décider d'en changer.

Décor

C'est un résidu de la supposée version précédente du spectacle, « BOXE » :

- une armoire vestiaire (sur laquelle on pourra grimper, qu'on peut coucher, dans laquelle on peut entrer, et qui aussi peut servir de support rythmique comme un « cajon »)
- quantité de gants de boxe dont l'usage sera détourné
- un thérémine (voir musique, ci-dessous), qui sera également détourné et joué avec des gants de boxe

L'armoire vestiaire sera déplacée plusieurs fois, déplaçant ainsi le regard du spectateur sur l'espace de jeu.



La musique

Un même thème, décliné sous différentes formes :

1. Trois voix et guitare jouée à 4 mains : usage et forme inhabituelle d'un instrument connu (*durée du 1^{er} vote*)
2. Flûte en pompe à vélo et percussions corporelles : changement de point de vue par le détournement d'un objet du quotidien ; usage du corps comme instrument (redécouvertes du corps centrale dans l'évolution de l'adolescent)
3. Thérémine : seul instrument qui se joue sans contact physique, mais en entrant dans son champ électro-magnétique (*comme dans une autre dimension, ou comme l'image de la solitude de l'ado et de son enfermement loin de tout contact tangible*)
4. L'armoire vestiaire devient à la fois percussions (cajon) et caisse de résonance d'une boîte à musique jouant le thème du spectacle sur un carton comme un orgue de barbarie : la vie jaillit de cette boîte qui symbolisait l'enfermement
5. Cajon-vestiaire + mini-guitare et 3 voix : union festive de tout (*2^e vote, qui sera interrompu par l'intervention physique ou sms de Plouc*).

Les 3 comédiens interpréteront la musique, qui servira de pont entre les différentes dimensions du spectacle (la réalité - la réalité fictionnalisée - la fiction).



Usage du numérique et de l'interactivité

2 votes auront lieu lors de chaque représentation.

La question sera la même : à partir des extraits du journal lus, entendus, joués, à votre avis, quel est le sexe/genre de Kéo ?

Lors des étapes de travail, ce vote s'est fait par langage de signes (en proposant au public de signer la première lettre du prénom d'Anaïs pour « fille » et de Gregory pour « garçons », et un « N » pour « neutre / ne sait pas / ni l'un ni l'autre »).

Ce projet n'est pas conditionné par l'usage du numérique, car le vote a pu fonctionner comme cela.

Mais nous envisageons néanmoins la possibilité des points suivants qui apporteraient un plus en formant un tout avec la création de BOX(e), l'enquête et notre volonté de prolonger la durée de celle-ci au-delà de la représentation elle-même :

- Création d'une interface informatique programmée pour :
 - recueillir les résultats des 2 votes à chaque représentation (*en début, puis en fin de spectacle - le vote de fin pouvant aussi se faire plus tard, bien après le spectacle*),
 - établir les statistiques des éventuels changements de votes entre le début et la fin du spectacle
- Cette interface devra rester consultable à l'issue des représentations, et sera évolutive d'une représentation à l'autre, puisque ce spectacle est supposé être donné pour faire avancer une enquête, ce qui justifie qu'il ait besoin d'être joué un certain nombre de fois. Les résultats de l'enquête générale seront donc nourris de ceux de chaque représentation, et seront consultables régulièrement.
- Dans le respect de la confidentialité des données, les numéros de portable des expéditeurs (*anonymes mais non masqués*) pourraient idéalement être utilisés pour identifier les changements d'avis et pouvoir les rendre en statistiques. Ils permettront également de pouvoir envoyer les « résultats finaux » de l'enquête (ou résultats partiels...) à l'issue de l'exploitation du spectacle (ou après une période définie).
- La participation du public influe réellement sur le spectacle puisque les comédiens prennent leurs rôles en fonction du premier vote. Il y a donc une réelle interactivité, entre l'espace scénique et le public, présente dans l'œuvre représentée.

En vue de la création de cette interface et d'un éventuel système de vote par sms via un numéro dédié, nous avons pris contact avec 2 sociétés (*voir devis joint*), dont celle ayant créé l'interface pour le spectacle des canadiens du « No Show ». Nous sommes également en contact avec des « bidouilleurs » et autres hackers passionnés qui pourraient nous aider dans la création de cette interface et la décision quant à la bonne solution technique.

Mais nous avons également et prudemment imaginé une version plus légère de cette interactivité si le budget alloué ne nous permet pas de consacrer suffisamment d'argent à cet aspect du spectacle. Nous aurons dans ce cas 3 lignes de portables dédiées (*une pour chaque choix de vote : garçon, fille ou « vote blanc »*). Et nous ferons alors les statistiques nous mêmes et les mettrons à disposition du public via une page dédiée de notre site internet.

Attention : Ceci est un spectacle à tiroirs.
Ou en poupées russes.
Ce qui est exposé ici n'est qu'une des
dimensions du spectacle, la D2.

En guise de synopsis :

Extrait de la note d'intention qu'aurait pu écrire l'équipe artistique dans la fiction

Nous avons pour projet de créer un spectacle qui s'appellerait « Boxe », sur les rapports entre femmes et hommes.

Mais alors que commençaient la période de création collective, nous avons trouvé une boîte, au contenu étonnamment léger, oubliée (ou abandonnée ?) dans un bus.

Amusés par la coïncidence entre cette « boîte » et le titre du spectacle, nous avons décidé de l'ouvrir, avant de l'apporter aux objets trouvés. Nous y avons découvert des bouts de papier déchirés portant des écritures manuscrites, provenant apparemment d'un journal intime.

Au lieu de travailler au spectacle « Boxe », nous avons alors commencé à jouer aux enquêteurs... et ainsi pu découvrir quelques éléments de l'identité de l'auteur(e) : c'est Kéo, qui doit avoir entre 13 et 15 ans, qui tenait ce journal, apparemment à contre-cœur et à la demande de son psy, que Kéo appelle « Plouc » dans son journal.

Ce (ou cette ?) Plouc exigeait que Kéo emmène le journal à chaque séance pour lui en raconter un extrait et s'assurer qu'il était bien tenu. C'est donc probablement au retour d'une de ces séances, que Kéo aurait laissé son journal intime dans un bus. Abandon ? Oubli ? Ou appel à l'aide ?

Nous avons réussi à décrypter plusieurs anecdotes de la vie quotidienne de Kéo, plusieurs rêves aussi, mais étonnement aucun de ces éléments ne nous permettait de façon sûre et unanime de déterminer si Kéo est une fille ou un garçon.

Peu à peu, nous nous sommes rendus compte que nous étions en train de quitter complètement l'univers de LA boxe, pour aller vers l'histoire qui se cachait peut-être dans cette boîte.

C'est donc pour poursuivre cette enquête au-delà de notre huis-clos à 3 que nous avons changé le titre du spectacle et créé « BOX(e) ».

Au-delà du quotidien raconté par l'ado, nous avons choisi d'interpréter à notre manière l'un de ses rêves, et sa rencontre avec « Génie » - qui est peut-être inspiré d'un être marginal et désociabilisé que Kéo aurait pu avoir rencontré dans la réalité :

Attention : Ceci est un spectacle à tiroirs.
Ou en poupées russes.
Ce qui est exposé ici n'est qu'une autre des
dimensions du spectacle, la D3, voire une
ouverture vers les D4 et D5 !

Kéo, en fugue, s'est enfermé(e) dans un lieu clos indéterminé, à l'écart de tous. Et ça fait un certain temps. Contactés par la Centrale, le Génie et sa Lanterne Magique ont pour mission de faire sortir Kéo de cet isolement et de lui redonner goût à la vie en société. Mais même quand on est un génie, la vie n'est pas toujours simple, et sortir de sa lanterne demande quand même une sacrée confiance en soi. S'en suit une rencontre improbable entre l'ado blasé(e) et le génie dépressif qui vont s'entraider malgré eux, lors de 2 voyages, vers l'infiniment grand et l'infiniment petit, avant de peut-être retrouver chacun leur place et leur équilibre, au sein de leur monde et de ses co-habitants. »



Calendrier prévisionnel de création, 2018-2019

Octobre-décembre 2017:

Début de composition musicale et écriture

Rencontres avec des jeunes autour de la création du journal intime imaginaire de Kéo à la Maison des Jeunes Jules Vallès (Aubervilliers, 93) et au Centre Social Le Palabre et à la médiathèque Jean Ferrat (Aubenas, 07).

Janvier 2018 :

Conception décor à la Villa Mais d'Ici, avec le soutien de Christophe Evette des Grandes Personnes (Aubervilliers) et de Fred Scellier de Grand Mère Scie (Ardèche).

Février 2018 :

3 semaines de résidence de création en accueil à la Villa Mais d'Ici et à l'Étincelle (Mairie d'Aubervilliers)

Premier soutien au dispositif sonore par Renaud Biri de la compagnie Décor Sonore

Mars 2018 : premières sorties de résidences dans des médiathèques de Plaine Commune (Seine-Saint-Denis)

Avril 2018 : stage d'écriture avec des adolescents (Centre Jules Vallès, OMJA, Aubervilliers)

Mai 2018 : résidence à Animakt (Essonne) sur le rapport à l'espace public

Juillet 2018 : résidence aux 3 Zoiseaux (Aubenas) en lien avec le Centre Social au Fil de L'Eau, autour du rapport au public

Octobre 2018 : Soutien de la Fabrique Sonore (?)

Novembre-décembre 2018 : résidence de finalisation de l'écriture et mise en espace + ateliers avec des adolescents en Vendée et Loire Atlantique via le réseau La Déferlante (?)

Janvier 2019 : résidence + présentation publique d'une étape de travail dans le cadre du festival Pas de Quartier ! (Aubervilliers)

Février 2019 : résidence à l'Espace Périphérique (?)

Mars 2019 : avant-première autour de la médiathèque de Stains (93)

Mars/Avril 2019 : résidence(s) puis présentation publique (Le Sillon, 34 ?)

Mai 2019 : première(s) à la Déferlante de Printemps (?)

Festivals d'été 2019

Compagnie Arzapar - présentation

Spectacles théâtraux et musicaux, clown de rue en déambulation, parcours sensoriels et actions de territoire, l'ensemble des formes artistiques portées par la compagnie invite à changer notre regard sur le quotidien, pour agir ensemble vers un monde plus juste et porteur d'espoir. En créant des espaces de parole dans des lieux du quotidien, elle invite à amorcer le changement par de petits pas en soi, en devenant acteur de sa vie et du monde.

Créée en 2007 et basée en Seine-Saint-Denis depuis lors, la compagnie a trouvé sa première identité autour des Clowns Citoyens. Ces clowns de proximité s'adressent aux passants de tous âges pour les inviter à porter un regard différent sur les lieux, les habitudes et les objets du quotidien.

Questionner nos idées reçues et sortir du cadre de nos préjugés reste au centre de l'ensemble des créations de la compagnie, où se croisent mouvement, rythmes, écriture et voix chantées.

Tant dans son fonctionnement interne que dans ses créations collectives, la compagnie souhaite expérimenter une horizontalité dans les prises de décisions, avec une attirance forte pour les modèles coopératifs, l'aventure humaine étant une nourriture pour l'imaginaire au même titre que la recherche artistique.

Créations récentes :

- *Les Clowns Citoyens*, clowns de rue et de proximité dont sont issues les petites formes en déambulations participatives suivantes : *Les Bergères de Rêves* (2017), *Les Rescapés de Clou* (2016), *La Conférence des Adaptateurs* (2015)
- *Graine de Clou*, théâtre jeune public pour approcher autrement la place de l'humain dans la Nature, mais aussi hommage poétique rendu au clown, comme pollinisateur d'ouverture au monde et à l'Autre (2015)
- *Le Ventre des Rêves*, entre-sort et parcours sensoriel pour 1 rêveur (2017)

Ces formes sont toutes écrites et conçues par Juliet Coren-Tissot, créatrice de la compagnie, mais leur création se fait généralement de manière collective et évolutive.

BOX(e) est la première création de la compagnie dans le cadre d'une évolution de celle-ci vers un peu plus de « maturité » artistique, et l'expression pleine et entière de sa volonté de s'affirmer comme compagnie de création artistique collective dans l'espace public.

Autre projet en cours :

Chantier de création et d'écriture collectives autour du rapport au temps, à l'urgence, aux tas d'urgence et aux états dans lesquels elles nous mettent.

C'est un travail de long court autour de cette thématique qui peut se vite grignoter nos vies si nous la laissons faire.

Equipe artistique issue du collectif de la Cie Arzapar

Juliet Coren-Tissot : écriture, mise en scène, création musicale et jeu

Anais Ancel et Grégory Frontier : participation à la création collective et jeu

Amandine Barbotte : assistanat à la mise en scène

Alexandre Florent : aide à la construction

Anais Ancel : Comédienne et chanteuse, ayant durant 6 ans fait parti d'une cie de théâtre musical avec des créations aux thématiques universelles, actuellement membre d'un collectif de théâtre contemporain et de la cie Arzapar, il me semble essentiel de poursuivre ma recherche d'un art théâtral engagé, vif, poseur de questions, collectif et créatif. J'ai toujours été sensible aux propos forts et poétiques, aux questionnements sur la place de l'humain dans la cité, sur l'ouverture qu'apporte l'art à chacun, que l'on soit créateur ou public, sur la liberté de l'individu et la privatisation de celle-ci par le pouvoir politique par exemple. Cette nouvelle création au sein d'Arzapar est pour moi l'essentiel de tout ce que j'ai à dire et partager en tant qu'artiste et individu, de par sa forme et le travail de création avec l'équipe pour créer l'objet spectacle jusqu'aux propos artistiques pour la rue et ses habitants.



Grégory Frontier : Il débute sa pratique théâtrale aux ateliers du Théâtre des Quartiers d'Ivry (CDN du Val de Marne) où il joue dans *Salle n°6* adaptée d'une nouvelle d'Anton Tchekhov par Youlia Zimina. Il poursuit sa formation au Studio de Formation Théâtrale de Vitry-sur-Seine. Il y apprend le maniement de la prose, des vers et l'approche des grands textes classiques avec Elisabeth Tamaris et Sabrina Baldassara et y perfectionne son expression corporelle en scène avec Clément Victor. En 2016, il a joué dans *Arrie et Pétus*, tragédie de Marie-Anne Barbier (XVIIIe), mise en scène par Sabrina Baldassara, trois pièces courtes de Bertolt Brecht (*L'Enfant d'Eléphant*, *L'Exception* et *la Règle*, *Celui qui dit oui - Celui qui dit non*) mises en scène par Jean-Baptiste Puech ainsi que dans *Marcel B.*, pièce sans dramaturgie, pièce contemporaine de Hédi Tilette de Clermont-Tonnerre, dirigé par Vincent Debost. En 2017, il s'est produit dans *Polyeucte* de Pierre Corneille au théâtre de l'Epée de Bois. En novembre 2017, il a participé au stage Rites et Rythmes de Dieudonné Niangouna à l'ARTA.



Juliet Coren-Tissot : De formation musicale avant tout (chant, composition, flûte, percussions, guitare, piano, trompette...), c'est après un cursus universitaire (histoire du monde arabe contemporain) que j'ai décidé de me former comme comédienne. Goûtant à tous les stages et ateliers qui m'attiraient, mes choix se sont vite portés vers des techniques de théâtre physique et d'expression organique (biomécanique, masque, clown, techniques vocales et corporelles inspirées du Roy Hart...). J'ai créé la compagnie Arzapar en 2007 initialement autour du spectacle musical « Juliet & moi, chansons imaginaires pour femme ordinaire ». Puis attirée par la rue, le contact avec les habitants des quartiers de Seine-Saint-Denis où je vivais, et préoccupée par le rôle social de l'artiste dans la cité, j'ai impulsé l'idée des « Clowns Citoyens », qui depuis 2011 sont devenus le fondement de l'identité de la Compagnie Arzapar. Puis après de nombreuses années à travailler pour le jeune public (auteure, metteuse en scène, comédienne-musicienne et/ou compositrice), j'ai eu envie de me lancer dans des créations tout public, pour la rue et pour des espace atypiques. J'aime que l'expérience du spectateur soit unique, imprégnée de l'espace dans lequel il se trouve, et que sa relation sensorielle à cet espace se trouve changée par l'acte artistique. Récemment, en tant que comédienne sur des projets dans l'espace public, j'ai eu l'occasion d'intégrer le [GK Collective](#) en 2016 pour le spectacle [Proust](#), théâtre caché pour 1 spectateur ; d'assurer des reprises de rôle pour la cie de Anthropologue ; et de suivre la formation « La ville à bras le corps » à l'Atelline avec Laure Terrier (Jeanne Simone) et Pierre Pilate (1Watt).



Amandine Barbotte : Formée au cours Florent et aux Ateliers de l'Ecole du Théâtre National de Chaillot, j'intègre la Compagnie Umbral durant 5 ans dans laquelle je suis assistante mise en scène et comédienne sur toutes les créations et où je découvre le travail du masque neutre et du clown . Je joue également plusieurs spectacles au sein de la cie le Vent d'est sur des thématiques liées à l'immigration russe. Parallèlement je mêle danse Butō, théâtre et vidéos avec la compagnie Identifiant2717. Avec Arzapar depuis 2011, je joue et crée en tant que comédienne et clown. Ce qui m'intéresse, c'est le collectif, les échanges d'idées, le parcours. J'aime travailler en état de recherche. Je vois mon métier d'artiste comme un outil essentiel de partage, de poésie et d'échanges entre le plus grand nombre, d'où l'intérêt du théâtre de rue et la proximité entre les gens qui en émane.

La Cie Arzapar
remercie La Villa Mais d'Ici et ses résidents
pour leur collaboration à :

- la création sonore (Renaud Biri de la cie Décor Sonore)
- la conception (Christophe Evette de la cie Les Grandes Personnes)
 - la construction Guillaume et Manu de Depuis 1920
- l'adaptation mixte du zoopraxiscope « Athletes Boxing », pour l'affiche et pour le spectacle (Perrine Arnaud, graphiste et illustratrice)
- la diffusion (Caroline Brillon de l'Association Caribou et Brendan Ledellieu de la Cie Frichti Concept, pour la mutualisation d'une chargée de diffusion)

Autres soutiens et coproducteurs

Plaine Commune (93)
La Ville d'Aubervilliers (93)
La Compagnie l'Etincelle (Aubervilliers, 93)

Animakt (91)

Le Centre Social Le Palabre et la Médiathèque d'Aubenas (07)
Les 3 Zoiseaux et le Centre Social du Fil de l'Eau (Pont d'Aubenas, 07)
Le Nautilus (Lalevade d'Ardèche, 07)
Le Fournil des Co'pains (Chirols, 07)
L'association Mont a la Feira et la Maison de Vallée (Burzet, 07)

Contacts Compagnie Arzapar :

Diffusion : Amélie Payre - 06 46 31 89 92
diffusion@arzapar.com

Administration/production : Guillaume Fernel - 06 88 62 13 09
administration@arzapar.com

Artistique : Juliet Coren-Tissot - 06 59 53 51 32
juliet@arzapar.com