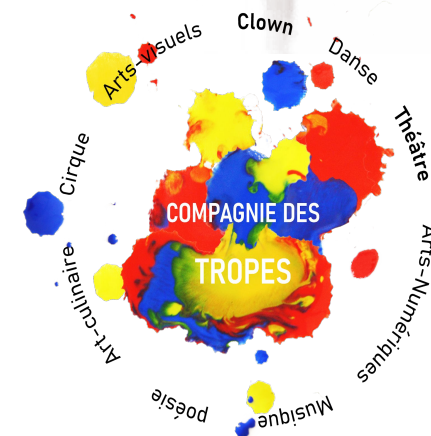


# La clownette

## Aux Allumettes

**Un spectacle familial** mêlant l'art du clown et l'art numérique en espace public,  
**Une inspiration** de "La Petite Fille aux Allumettes", le conte d'Andersen.

à partir de 3 ans.



# Trame Narrative

Ce spectacle de 25 minutes s'inspire du conte d'Andersen et de son procédé :

“Une petite clownette au pied d'un mur vend des allumettes dans le froid hivernal. A-t-on idée de vendre des allumettes en 2022 ? Lasse de ne pas trouver d'acquéreurs, elle finit par s'asseoir contre le mur, épuisée. Frigorifiée et affamée, la clownette commence à enflammer quelques bâtonnets pour se réchauffer. L'une des flammes se matérialise soudainement sur la cloison de pierre contre laquelle la jeune fille est adossée. Lumineuse et chaleureuse, la forme semble venir à sa rencontre, comme pour la consoler... elle se met à grossir jusqu'à devenir une grosse sphère vivante au-dessus de la petite marchande. Rêve ou réalité ?

La clownette et la flammèche vont ainsi s'amuser ensemble, faire connaissance, se raconter... une amitié instantanée et sincère qui réchauffe le coeur de la fillette comme celui du public ! Le dialogue entre ces deux personnages est poétique et jubilatoire.

Les impératifs se rappellent à la clownette qui doit prendre congé de sa nouvelle amie. Après plusieurs moments de tendresse, la boule lumineuse va lui démontrer son amour en une action grandiose avant de disparaître sans prévenir.

## UNE DOUBLE FIN

### - Une Espérance.

La clownette, attristée par le départ brutal de la flammèche, la recherche. Elle la retrouve sur elle. Heureuse, elle la place près de son coeur. La boule de feu lui offre encore une surprise, un dernier cadeau qui les liera à jamais toutes les deux.

### - Une Tragédie.

La flamme s'atténue petit à petit jusqu'à ne plus être qu'une petite lueur que la marchande glissera près de son coeur. Quand la lumière s'éteindra, la clownette se figera ; comme dans le conte, le froid et la faim auront eu raison de sa petite vie... Sur son corps apparaîtra son avatar qui ira rejoindre la flammèche dans un pays imaginaire. Un lâcher de lanternes peut être ajouté à cette fin.

*Ces deux fins mettent en évidence des thèmes différents en lien avec nos valeurs humanistes. La fin heureuse nous parle de la force de l'imagination et de la beauté de l'amitié. Tandis que l'autre nous montre la triste réalité de la précarité infantile et de la solitude.*

# Originalité

La compagnie des Tropes s'invente dans la polyvalence : nos créations sont des dramaturgies plurielles, nos spectacles mêlent toutes sortes de disciplines. Chacune est vue comme une langue singulière qui donne voix, sens et chair à nos protagonistes.

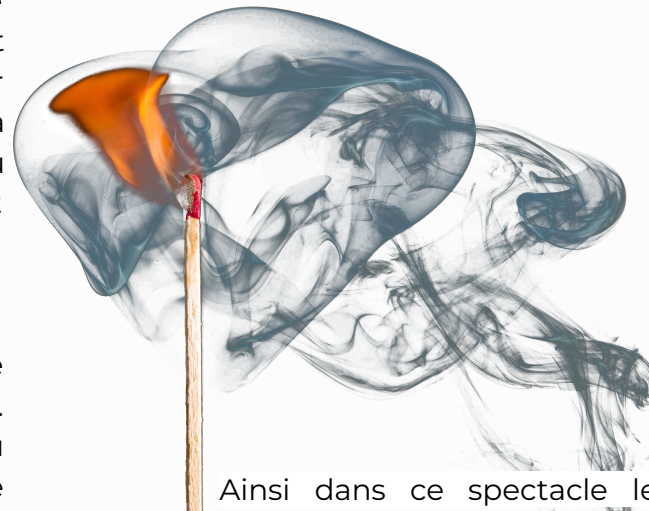
En 2021, la Ville de Garges-lès-Gonesses nous demande une création originale pour leurs festivités de Noël, nous pensons à un dialogue entre art du clown et art numérique : une innovation artistique qui rend ce duo rare et original. Il nous faut alors un médium pour cette rencontre : le conte d'Andersen.

Le clown est un art extrêmement interactif, presque entièrement basé sur l'improvisation et les émotions. C'est l'art de la générosité, de l'imprévisible et des sens. Le clown agit sur le monde comme une loupe, il peut tout donner à voir et à ressentir. Il incarne son personnage comme s'il faisait partie du réel, malgré ses décalages, ses étrangetés. Avec lui, absurde et poésie s'entremêlent pour provoquer des sourires.

L'art numérique, lui, requiert un grand temps de préparation en amont. L'artiste doit coder informatiquement chaque mouvement, couleur et texture de sa marionnette virtuelle. Généralement, c'est une machinerie bien ficelée qui laisse peu de place à l'improvisation. Ici, Gamgie, l'artiste numérique, a créé un dispositif qui permet d'interagir en temps réel avec la clownette et le public. Il nomme ce principe "l'interprète numérique" à l'instar des autres formes artistiques du champ des arts vivants.

- **Peut-on mélanger deux formes artistiques que tout oppose a priori ?**

- **Oui ! C'est la raison d'être de "La Clownette au Allumettes" !**



Ainsi dans ce spectacle les deux protagonistes incarnent leur propre discipline, ce qui offre une seconde lecture au spectacle : le dialogue entre deux arts qui d'ordinaire s'opposent. Dans cette performance, ils se rencontrent, s'écoutent, s'appivoisent, s'adaptent à leurs différences techniques et culturelles pour co-construire la fabulation.

*images de répétitions de la petite marchande.*





*images de flammèches  
issues du prototype n°1*

# Equipe

## Lucile André

**Conceptrice et metteuse en scène.**

**Originaire de la Loire, vivant et travaillant en Ile-de-France.**

S'initiant d'abord au théâtre classique, Lucile explore parallèlement d'autres horizons dont la commedia dell'arte et l'art du clown. Son parcours se veut placé sous le signe de l'exploration et de l'écriture. Le développement de ses dramaturgies et mises en scène est devenu aujourd'hui le cœur de son activité professionnelle.

Fidèle à sa formation, à son parcours et à ses convictions, Lucile est accueillie en 2017 par la Compagnie des Tropes en résidence artistique et administrative. Elle y préside le comité de pilotage artistique. De cet engagement auprès de la Compagnie sont nées de nombreuses actions d'éducation et de médiation artistique ainsi que quelques créations : "Être le Loup", "Le D", "les Poëtisseries" ainsi que de petites formes en cours ou à venir.



## Maly Chhum

**Artiste clown**

**Originaire de Paris, vivant et travaillant en Ile-de-France.**

Maly commence le théâtre au lycée et poursuivra ses études théâtrales à la Sorbonne Nouvelle où elle découvrira l'art du clown. Cette rencontre artistique la conduit vers une spécialisation en jeu physique qu'elle explore avec différents pédagogues: Jean-Baptiste Valeur, Lydie Taieb, Daphné Clouzeau, Eric Blouet, Hervé Langlois, Caroline Obin, Serge Poncelet, Sky de Sela... puis la formation professionnelle du Samovar dont elle sort diplômée en 2021. Depuis, elle travaille sur la création d'un solo de clown sur les métamorphoses du corps féminin; elle rejoint la compagnie Why Théâtre de Luca Giacomoni pour *Oedipe Roi* de Sophocle et *Médée Matériau* de Heiner Muller) et la Compagnie des Tropes pour interpréter "la clownette aux allumettes".



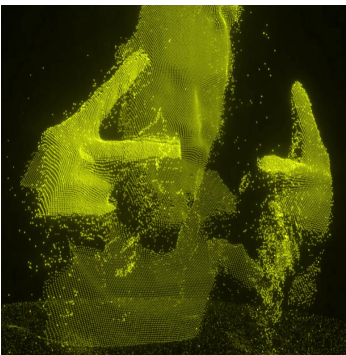
## Clément Gamgie Rignault

**Artiste numérique**

**Originaire du Périgord, vivant et travaillant en Auvergne-Rhône-Alpes.**

Clément, connu sous le pseudonyme Gamgie, crée pour le spectacle vivant des visuels interactifs et génératifs, des performances artistiques et des installations. Il utilise la magie, la lumière, la vidéo projection pour exprimer l'onirisme, la poésie et provoquer l'émerveillement.

Sa recherche s'oriente vers la liberté et l'évasion. Par son travail, il souhaite susciter le mystère, la féerie, montrer un monde invisible tout en jouant avec les codes et les certitudes.



# Fiche Technique

- Espace scénique (6m L x 3m P x 4m H) :
  - 1 revêtement de sol
  - 4 projecteurs latéraux.
  - 3 projecteurs de face
  - 1 poursuite (découpe)
  - 1 console lumière
  - câbles
  - entrées électriques
  - 2 machines à feu
- Diffusion art numérique:
  - un vidéoprojecteur 7000 LUMENS
  - 1 vidéoprojecteur de secours (conseillé).
  - un pied pour vidéoprojecteur
  - 1 câble HDMI de 20 mètres.
  - si pas de mur sur lequel projeter in situ prévoir un écran et système d'accroche ou du tulle pour couvrir certaines fenêtres de bâtiment.
- Diffusion sonore :
  - 2 enceintes (côté scène, si possible camouflées)
  - 1 console
  - 1 micro-cravate HF
  - 1 micro sur pied
  - 1 récepteur HF

- Infrastructure :
  - Espace régie : 8 praticables 2 x 4m/4m (sucres + sangles pour tenir les praticables entre eux)
  - 2 tentes pour régie
  - 1 table pour la régie son et lumière
  - entrées électriques
  - éteindre l'éclairage public sur la zone de jeu.

- Moyens Humains :

## Techniques :

- 1 régisseur son et lumière (montage représentation + démontage), (*déjà prévu dans le prix du spectacle*).
- 1 interlocuteur des services techniques de la Ville.

## Artistiques :

- 1 metteure en scène
- 1 artiste clown
- 1 artiste numérique

**Il est également nécessaire que nous puissions organiser une répétition générale, la veille au soir**

## CONTACTS

Administratrice: Chloé DUPONT  
[chloe.dupont@lacompaniedestropes.eu](mailto:chloe.dupont@lacompaniedestropes.eu)

Directrice artistique : Lucile ANDRÉ  
06 64 75 80 47

[lucile.andre@lacompaniedestropes.eu](mailto:lucile.andre@lacompaniedestropes.eu)

La compagnie des Tropes  
MVAC, Paris 15  
22, rue de la Saïda  
BP n°90  
75015 PARIS

07 69 96 01 26

[www.lacompaniedestropes.eu](http://www.lacompaniedestropes.eu)

Siret : 788 527 00026  
RNA : W751212516  
APE : 9001Z

Licences d'entrepreneur du spectacle : 2-1092517/3-1092518

