



ELLE EST OÙ
LA SKIEUSE?

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ?

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ?

Ce projet immersif et multidisciplinaire est destiné aux enfants de 4 à 11 ans et aux adultes qui les accompagnent.

Il s'agit d'un dispositif narratif ludique, un espace « habitable » qui permet un voyage physique et perceptif.

Ici, l'imagination, l'art et le mouvement se rencontrent pour raconter l'histoire d'une skieuse disparue.

Les enfants se promènent dans un terrain de jeu guidé·es par une guide de montagne insolite. Iels sont les protagonistes du spectacle et, ensemble, suivent des pistes identifiées par des couleurs — comme sur une véritable carte de ski — afin de partir à la recherche de la skieuse disparue dans la neige.

TROUVERONT-IELS LA SKIEUSE ?

La recherche se transforme en un voyage dans l'imagination à travers des paysages en constante évolution, composés de formes géométriques et de couleurs, de matériaux à toucher et de structures à traverser. En chemin, les explorateur·trice·s découvrent une histoire à écouter, des musiques sur lesquelles danser, des costumes à porter et des actions à accomplir pour vivre une expérience émotionnelle et sensorielle.

En fait, pour poursuivre la recherche, les enfants participent à une série de jeux interactifs : un chamboule-tout, de la pêche à la ligne, des dessins collectifs, la construction et l'assemblage de formes,

des voitures en papier à faire rouler dans une ville imaginaire, des cubes, des puzzles...

Chaque action — empiler, composer, viser, faire tomber, créer, se déguiser — s'inscrit dans le spectacle.

Les enfants et les adultes co-crée ensemble un univers fantastique, échangeant des idées et des émotions, avec et sans mots, à travers des gestes, des couleurs et des jeux partagés.

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ? est une expérience immersive qui encourage la coopération et s'inscrit dans une réalité analogique et enfantine où tout le monde collabore pour fabriquer des feux d'artifice à partir de confettis en papier.

Il s'agit d'un outil narratif in situ, d'un espace dramaturgique, d'une structure vivante et évolutive qui invite les enfants à inventer, construire, imaginer et s'amuser.

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ? est conçu pour être modulaire et adaptable, pouvant prendre de multiples formes en fonction du contexte et du public.

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ? peut être installé dans des salles de théâtre ou directement dans des écoles, en adaptant son échelle, son agencement et son niveau de participation à chaque environnement.

CRÉDITS :

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ? EST UNE CRÉATION DE FRANCESCA CHIACCHIO

INTERPRÉTATION : FRANCESCA CHIACCHIO, GEORGES LE GONIDEC **OU** MARZIA DALFINI

COSTUMES ET CONCEPTION TEXTILE : FRANCESCA CHIACCHIO, MARZIA DALFINI

SCÉNOGRAPHIE : GEORGES LE GONIDEC

MUSIQUE : GEORGES LE GONIDEC

COPRODUCTION : CC WESTRAND, NADINE, CC 30, C-MINE

RECHERCHE ET DIFFUSION avec le soutien de : ART BASICS FOR CHILDREN, 4HOOG, STORMOPKOMST, KAAP, NGHE

AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

INFORMATION SUR LE SPECTACLE

DURÉE

60 minutes

ÂGE

de 4 à 11 ans - (Chaque version peut être adaptée à l'âge des enfants.)

LANGUE

Le spectacle peut être joué en français, néerlandais, anglais, italien

DISTRIBUTION

2 interprètes

PUBLIC

25 personnes maximum par représentation
4 représentations possibles par jour au sein de l'école ou lors de festivals

ATELIERS

Différents ateliers pédagogiques sont proposés (durée: 1 heure), organisables le jour de la représentation ou à une autre date, selon accord.

CONTACT/ RÉSERVATIONS

francesca.chiacchio@gmail.com
+32 475 62 74 46

FICHE TECHNIQUE

ESPACE SCÉNIQUE

Le projet peut s'adapter à différents types d'espaces et de dimensions (théâtres, centres culturels, établissements scolaires).

Idéalement:

- une salle d'environ 100 m² non équipée (type salle polyvalente ou gymnase)
- ou
- une salle de théâtre
- ou
- plusieurs salles permettant d'étaler l'installation et de faire circuler les publics

TEMPS DE RÉINSTALLATION ENTRE DEUX REPRÉSENTATIONS:

40 minutes

LUMIÈRE

L'éclairage est composé de projecteurs montés sur pieds fournis par la compagnie, ne nécessitant pas de grill technique.

- Système autonome installé au sol
- Aucune installation lumière du lieu requise

SON

Le système de sonorisation est autonome

- Système complet fourni par la compagnie
- Fonctionnement sur alimentation électrique standard

MATÉRIEL FOURNI PAR LE LIEU

- 1 échelle sécurisée
- Plusieurs rallonges électriques adaptées à la configuration de la salle

PERSONNEL TECHNIQUE

- Un technicien du lieu pourra être demandé pour assister la compagnie lors du montage et du démontage.

MONTAGE / DÉMONTAGE

- Montage: 8 heures
 - Démontage: 4 heures
- Réalisé par deux personnes de la compagnie

PARKING

- 1 emplacement pour une voiture
- 1 emplacement pour une remorque (dimensions: 1,5 x 2 m)

CONDITIONS FINANCIÈRES

À définir en fonction de la distance, du nombre de représentations et des conditions d'accueil

CONDITIONS D'ACCUEIL

- Accès au lieu minimum 8 heures avant représentation
- Espace sécurisé et accessible pour déchargement
- Mise à disposition de l'espace en amont pour installation

REMARQUES GÉNÉRALES

- Spectacle autonome en lumière et son
- Adaptable à des lieux non équipés
- Possibilité de jouer plusieurs représentations par jour

LIEN VIDÉO

<http://ilpalinsesto.com/performances/where-is-de-skier/>

DÉROULÉ DU SPECTACLE

La dramaturgie repose sur une narration spatiale modulable, où chaque espace devient un lieu de découverte et d'interaction.

SALLE D'HISTOIRE:

Une guide accueille le public et raconte l'histoire de la skieuse.

L'histoire est illustrée sur un rouleau en tissu de grande dimension, déroulé progressivement pour montrer visuellement les scènes et paysages. On voit une skieuse qui consulte sa carte de montagne et choisi une piste pour partir à l'aventure, mais la neige tombe soudainement et il disparaît. Les enfants doivent entreprendre la quête pour la retrouver, explorant des pistes codées par couleur, chacune proposant des défis sensoriels, ludiques et collaboratifs.

PISTE BLEUE:

Les enfants rampent dans un tunnel bleu. De l'autre côté, iels découvrent un lac: une grande structure supporte un tissu sur lequel sont disposées des dizaines de pièces en feutrine représentant des vêtements de la skieuse. Ces morceaux servent à reconstituer le portrait robot de la skieuse. Dans une première phase, les enfants utilisent des canne à pêche aimantées pour attraper les vêtements demandés. La deuxième phase concerne le visage de la skieuse: iels récupèrent yeux, nez, bouches, placés dans un espace noir appelé 'les Abysses', rempli de morceaux de feutrine. Grâce à des lampes de poche, iels explorent le noir pour trouver les éléments nécessaires pour dessiner le visage de la skieuse.

Une fois cette étape terminée, les enfants reçoivent un indice: la skieuse est la seule à porter des lunettes. Une enveloppe bleue contenant des morceaux de tissu est remise à la personne du public choici pour être la porteuse d'indice. Elle les appliquera sur sa veste pour continuer la quête.



DÉROULÉ DU SPECTACLE

PISTE JAUNE:

Les enfants découvrent un chamboule-tout interactif : des morceaux, avec des yeux les observent dans la neige. Les enfants lancent des balles de neige colorées sur des cibles, révélant progressivement des animaux et des petites skieuses cachées. Ici la skieuse a fait la fête avec les animaux ! Une enveloppe jaune révèle que la skieuse est partie pour la ville. Une série des gilets jaunes sont distribués aux enfants pour pouvoir continuer et la personne porteuse d'indice reçoit des nouveaux tissus à accrocher à sa veste.

PISTE VERTE:

La piste verte plonge dans une ville imaginaire recouverte de neige qui fond toutes les 15 minutes, ne laissant qu'une étendue de pelouse verte. Les enfants participent à sa reconstruction avec tissus, cubes en bois, pierres, lettres, chiffres, plastique recyclé... L'activité mêle créativité, manipulation, construction et coopération. La lumière noire transforme les objets en paysages fluorescents.

Après un tour de parole sur leurs créations, un tremblement de terre simulé détruit la ville de nouveau. La frustration est compensée par l'arrivée de 90 cubes en mousse, que les enfants empilent, trient, associent, pour créer routes, colonnes et structures. À la fin, un casque spatial est donné à la personne porteuse d'indice, qui réalise un catwalk, guidé.e par la musique et les enfants, traversant la porte rose vers la prochaine étape.

PISTE ROSE:

Dans le cosmos, Les enfants utilisent les formes collectées pour compléter un puzzle collectif. Une fois complété, un espace blanc et mou s'ouvre et iels entrent. L'enveloppe rose que iels retrouvent contient de la menthe fraîche et une lettre de la skieuse, qui se trouve dans un monde blanc où elle explore uniquement avec le toucher et les odeurs. cet endroit n'est accessible que par l'imagination. Les enfants mettent des masques de nuit, respirent la menthe et imaginent la skieuse : parfois iels le voient et le décrivent. La fin reste ouverte et poétique, invitant chacun.e à poursuivre l'aventure avec imagination et sensorialité.



DÉMARCHE ARTISTIQUE

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ?

Ce projet est né de la volonté de créer un dispositif artistique et pédagogique qui place l'enfant au centre d'un **processus actif de jeu**, de perception et d'imagination. Il s'agit de guider les enfants à travers une histoire à suivre et leur offrir un espace où ils peuvent choisir la manière d'entrer dans l'expérience de façon individuelle, plus intime et concentrée, ou dans un élan collectif, coopératif et partagé. Le dispositif accueille ainsi différentes tranches d'âge, permettant à la fois la motricité fine des plus jeunes et des formes de réflexion, de construction ou de prise de parole plus développées pour les plus grand.e.s. La mixité d'âges, naturelle dans des contextes de festival, peut également être envisagée en milieu scolaire, où plusieurs classes peuvent collaborer sur un même parcours.

Sur le plan artistique, **ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ?** repose sur un équilibre entre immersion visuelle, interaction ludique et exploration sensorielle. Les formes géométriques, les tunnels chromatiques, les tissus, les objets à manipuler et les matières du quotidien composent une scénographie conçue non pas comme un décor fixe, mais comme un environnement activable par les enfants. Chaque geste modifie l'espace, crée des traces, anime les structures. Les enfants deviennent co-auteur.ice.s de l'expérience : ils ajoutent, déplacent, construisent, déconstruisent et réinventent les paysages qu'ils traversent. Le dispositif scénique devient une écriture collective, où la présence du public transforme littéralement le spectacle.

LA QUESTION DE LA DISPARITION

Cette question occupe une place centrale, mais elle n'est jamais abordée sous l'angle de la peur ou de la perte définitive. Elle est pensée comme une transformation, un passage d'un état à un autre, une forme de mystère fertile. Les enfants doivent le chercher, certes, mais surtout inventer la manière de le retrouver. Ce glissement symbolique ouvre un espace de réflexion sur l'absence, l'invisible, l'inconnu des thèmes que les enfants comprennent profondément, mais auxquels on donne rarement une place ludique et poétique.

Le moment final du spectacle est conçu comme une **réactivation des sens** : toucher la matière blanche, fermer les yeux, respirer la menthe fraîche, imaginer à partir d'une sensation. Loin d'être une réponse ou une résolution, cette scène propose **un retour au sensoriel** comme manière d'ouvrir la fin plutôt que de la fermer. Certains enfants déclarent "voir" la skieuse, d'autres imaginent ce qu'elle fait, d'autres encore restent silencieux.ses et ressentent simplement. Toutes ces réponses sont accueillies et valables.

Tout au long du spectacle, un ton de ludicité festive traverse les scènes : humour, surprise, couleurs, rythme, légèreté.

Les enfants sont encouragé.e.s à prendre la parole, à formuler des hypothèses, à confronter leurs idées, à écouter celles des autres. Les clés de lecture sont multiples, et chaque groupe génère sa propre interprétation.

ELLE EST OÙ LA SKIEUSE ?

propose un parcours artistique, sensoriel et pédagogique qui invite enfants et enseignant.e.s à partager un terrain de jeu commun, un espace de transformation, de coopération et d'imagination active. Un espace où l'on apprend en faisant, où l'on pense en touchant, où l'on construit en jouant — et où la fin reste une porte ouverte vers ce que chacun.e choisit d'imaginer.

FRANCESCA CHIACCHIO EST UNE ARTISTE ET CRÉATRICE D'IMAGES VIVANTES. DEPUIS 2016, ELLE MET EN PLACE DES ACTIONS PARTICIPATIVES AXÉES SUR LE CORPS ET LE GRAPHISME, TANT DANS DES ESPACES PUBLICS QUE PRIVÉS.

SON TRAVAIL ARTISTIQUE POURRAIT ÊTRE DÉFINI COMME CELUI D'UNE COLORISTE QUI DESSINE DANS UN ESPACE DONNÉ À L'AIDE D'UN SYSTÈME DE COULEURS ET DE FORMES GÉOMÉTRIQUES. DEPUIS 2016, ELLE DÉVELOPPE ILPALINSESTO, UN PROJET MULTIDISCIPLINAIRE FONDÉ SUR DES DIMENSIONS THÉORIQUES, PRATIQUES ET RELATIONNELLES.

ILPALINSESTO.COM

GEORGES LE GONIDEC EST MUSICIEN, CONCEPTEUR SONORE, ILLUSTRATEUR, ARTISTE DE SCÈNE ET, SURTOUT, JOUEUR ET CONCEPTEUR DE JEUX VIDÉO. IL FAIT PARTIE DE LA TROUPE DE MARIONNETTES LA BOÎTE À CLOUS, ET LORSQU'IL SE PRODUIT SUR SCÈNE, IL UTILISE LE NOM DE SCÈNE INKY POO.







