



Céto est un spectacle immersif destiné aux tout-petits entre 18 mois et 4 ans. *Céto* est une invitation au voyage, une exploration à la fois scientifique et onirique des fonds sous-marins, un monde à la fois merveilleux et inquiétant.

PRESENTATION DU SPECTACLE

Durée : 30 minutes

Synopsis : À bord de *Céto*, une expédition scientifique se prépare. Psari, une scaphandrière, s'apprête à plonger dans les profondeurs de l'océan pour effectuer des relevés scientifiques. Au cours de son exploration, elle rencontre des créatures marines inattendues. Intriguée par ces découvertes, elle touche l'une d'entre elles. Une étrange métamorphose se déclenche, le courant s'intensifie altérant la trajectoire de Psari pour l'emporter jusqu'aux profondeurs de l'océan.

Parcours : Dans le hall du théâtre, un membre de l'équipage *Céto* vient accueillir les spectateurs, petits et grands. Un mot d'accueil et de préparation est prévu avant leur entrée. Une fois les spectateurs prêts, ils suivent le membre de l'équipage et se déchaussent à l'endroit convenu avec le théâtre. Les spectateurs sont ensuite invités à entrer dans la salle et à s'asseoir sur le tapis bleu au centre du dispositif. Le tapis est éclairé d'une lumière miroitant les reflets dans l'eau permettant aux spectateurs de découvrir le sol pensé comme une cartographie des fonds marins. Dès leurs premiers pas, ils sont immergés dans un univers sonore et lumineux sous-marin. Les spectateurs aperçoivent Psari assise dans sa cloche de plongée, derrière un hublot lumineux. Elle attend. Un décompte en vidéo projection est en cours. Elle regarde les spectateurs s'installer et les accueille en douceur. Une voix venant de la surface de l'eau lui donne le signal. Psari s'apprête à quitter la cloche. La plongée va commencer.

FREQUENTIER

[TEASER](#)

[DOSSIER ARTISTIQUE](#)

[COLLECTIF INVIVO](#)

S'APPROPIER

Objectif : Rencontrer l'univers de *Céto* et approcher progressivement la fiction.

Compétences : - Travailler l'oralité avec la découverte et la prononciation de nouveaux mots. - Ecouter et ressentir de nouveaux sons.

1/ Le langage :

Pour les plus petits, pratiquer à l'oral la sonorisation de certains mots ; métamorphose, scaphandrière, cloche, méduse, plongée, sous-marin, etc

Pour les plus grands, s'amuser à articuler et à prononcer certains mots ; métamorphose, scaphandrière, cloche, méduse, plongée. Construire des phrases : la métamorphose de la scaphandrière en méduse est impressionnante ! La scaphandrière a quitté sa cloche !

Qu'est-ce qu'une scaphandrière ?

Qu'est-ce que la métamorphose ? Chez quels animaux la retrouve-t-on ? Pour devenir grenouille ou papillon par exemple.

2/ Les sons :

Nous avons travaillé avec François Morel, musicien et créateur sonore pour créer l'atmosphère qui guide les spectateurs au cours du voyage sous-marin. Entre nappes sonores, musiques électroniques originales, voix parlées et bruitages diffusés en quadriphonie, le son constitue une partition qui accompagne les spectateurs à 360° dans leur immersion sous-marine et guide les différents états émotionnels des spectateurs en lien avec les paysages visuels.

Quels sons entend-on sous l'eau et comment nos perceptions changent ?

Écouter quelques extraits composés par François Morel :

[DEEP BREATH](#)

[DEEP DIVE](#)

Quelles sensations ressentent-on en écoutant ces extraits ? Quelles créatures marines peuvent-ils signifiés ou représentés ?

PRATIQUER

Objectif : Créer et manipuler des objets inventés appartenant à l'univers sous-marin.

Compétences : Développer l'imagination de l'enfant et encourager la manipulation d'objets et textures différentes

Mener un projet autour du monde sous-marin et les animaux et les végétaux qui y vivent.

// Créer des ateliers autour de la manipulation d'objets composés de textures et de matières différentes ; lisses, rugueuses, coton, semoule, riz.

// Fabriquer sa plante sous-marine. Qu'est qu'un corail ? Quelles sont ses couleurs, ses formes ?

Créer une base en pâte fimo (ou pâte à modeler) sur laquelle les enfants viennent planter une plante sous-marine qu'ils ont fabriqué (avec du fil chenille de différentes couleurs, des perles, de la pâte à modeler, du playmaïs, des paillettes, etc.).



PROLONGER

Objectif : Garder une trace du spectacle en classe ou à la maison.

// Visiter l'aquarium et identifier les différents animaux et végétaux qui s'y retrouvent.

// Construire en classe son fond sous-marin dans une caisse avec par exemple de la semoule pour le sable et des pailles en carton et du fil chenille de différentes couleurs pour représenter les algues.