LA PORTE DU MYSTÈRE

Éducation

Artistique

et

Culturelle

SOMMAIRE

- INTRODUCTION P2
- LE SPECTACLE P3
- UNE ACTION PARTICIPATIVE P4
- UN PROJET SCÉNIQUE P6
- EN AUTONOMIE P9
- LES RÉFÉRENCES P10

Contact:

les85prunes@yahoo.fr
Vanessa Haudebourg
Tèl: 06 61 82 32 83

INTRODUCTION

FAIRE ENSEMBLE

Ce dossier accompagne le spectacle **La Porte du Mystère**. Destiné aux enseignants du deuxième et du troisième cycle, il propose des pistes permettant de préparer les élèves au spectacle qu'ils verront, puis de les amener à réfléchir aux thèmes abordés afin de poursuivre ensuite en classe des actions artistiques et culturelles autour des pratiques proposées par les artistes.

Nous proposons également aux publics de véritables moments de créations partagés à partir de plateformes de jeux préparées ou inventées avec eux.
Il ne s'agit pas d'interventions pédagogiques mais bien de donner accès à la création, à ses outils, à ses technique, mis en oeuvre par les artistes de La Porte du Mystère.

Dans ce dossier pédagogique vous trouverez :

1. Les actions artistiques et culturelles courtes proposés par les artistes du spectacle

2. Une proposition de projet artistique et culturel approfondi avec pour finalité un rendu scénique accompagné par les artistes et réalisés par les enfants eux-mêmes

3. Des références pédagogiques pour mener des réalisations en autonomie en amont ou en aval du spectacle

Les artistes intervenants

Pascal Caparros – Imagiste
Enrico Fiocco – Musicien
David Ajchenbaum – Auteur, metteur en scène

Les biographies sont disponibles dans le dossier artistique.

LE SPECTACLE

Une femme à la vie confortable et casanière se réveille un matin et se retrouve confrontée à une chimère (animal mythique et protéiforme). Elle vient de son enfance. Elle l'avait enfermée en l'oubliant pour se libérer de son emprise. Apeurée et instinctive, elle décide de la fuir sans envisager que la chimère lui veut peut être du bien et lui offrir un cadeau qui pourrait changer sa vie monotone.
Cette fuite la fait croiser diverses personnes au sein de différents environnements et l'amènene à la confrontation avec sa chimère et l'unité de sa personnalité.

Un voyage conté qui de par sa forme, parle de l'enrichissement personnel en dehors des codes du conte initiatique.

La création est constituée d'un ensemble de tableaux musicaux et théâtralisés qui relatent l'histoire du personnage fuyant, à tort, sa chimère (référence à la nouvelle Le K de Dino Buzzati).
L'interprétation du texte est accompagnée d'une projection vidéo et d'une composition musicale jouées en direct sur scène.

Prologue :

Le public entre alors que la comédienne, qui joue tous les personnages, est en scène. Elle dort sur scène, avec un oreiller et un drap, à même les planches, devant l'écran, en fond de scène.
Elle bouge parfois. Elle ne rêve pas encore.
La lumière s'éteint. Elle murmure, mais on ne comprend pas ses paroles, on entend un bruit d'ailes, de sabots, des bruits étranges de divers animaux qui forment comme une musique. La porte apparaît sur l'écran derrière elle. Les sons d'animaux s'intensifient, comme un cœur qui bat derrière la porte. Quelque chose demande à sortir. La porte s'ouvre. Quelque chose en sort.

Quel rêve étrange… etait ce bien un rêve ?

Ce genre de rêves, vous savez, où au réveil on ne sait pas trop si c'était vrai ou non. J'ai vu une porte s'ouvrir. Je connais cette porte. Je l'ai déjà vue. Quelque part, très loin. Je vis ici depuis si longtemps. Je connais cette porte, mais elle est dans l'espace flou. L'espace flou, c'est comme ça que j'appelle mes souvenirs. J'étais une petite fille, j'habitais quelque part. Puis j'étais une adulte, et j'habitais ici. Entre les deux, plus rien. Mais cette porte… J'ai des frissons rien qu'à y penser. C'était bien un rêve ? Vous avez vu quelque chose, vous ?

C'était un rêve. Mais… C'est étrange, tout semble changé ce matin.
Rien n'a bougé pourtant et…

UNE ACTION ARTISTIQUE ET CULTURELLE PARTICIPATIVE MENÉE PAR LES ARTISTES DU SPECTACLE

LES CARTES POSTALES

Des aventures riches d'apprentissages, de partages, et de bienveillance.
3 journées

La carte postale numérique

Objectif :
Emmener les participants dans l'aventure de la création artistique collective, pour aboutir à la réalisation d'une carte postale sonore et vidéo.
L'acte de création se veut proche de l'improvisation où tout le monde est artiste. Que ce soit au niveau de l'écriture, de la composition musicale ou en image, il permet à l'ensemble des publics de pouvoir s'exprimer sans contraintes réelles, sans jugement et dans la bienveillance.

Concrètement :
- Par le biais d'un travail plastique sur les matières sonores les participant.e.s seront mis en situation de création et d'exploration collective. Ils seront amenés à s'approprier un dispositif intuitif de jeu et de transformation audio en temps réel à partir de prises de son en direct, avec des corps sonores ou des instruments musicaux traditionnels.
- Ecriture de textes dans la ligné du conte, liés aux rythmes de l'oralité et à la poésie.
- Travail autour de l'image improvisée et des arts plastiques (frottages sur papier, traitement par ordinateur et rétroprojecteurs), de ses liens avec la musique et le texte.

Au final :
Les textes, la musique et les images sont enregistrés lors des ateliers. Il s'en suit une édition numérique prenant la forme d'une pièce audiovisuelle d'une durée d'environ 3 minutes disponible pour tout les participants et les partenaires et pouvant être diffusée sur les sites internet et les réseaux sociaux (exemples dans les liens en fin de dossier).

Les cartes postales physiques

La carte postale est un objet iconique de la communication et de l'échange. C'est un « objet-lien » intemporel que nous gardons et qui rappelle de précieux souvenirs.
Un support où se côtoie l'image, l'écrit pour délivrer un moment de bonheur : une illustration d'un bon temps.

Objectif :
En complément de la carte postale numérique, l'objet physique, qui se veut artistique, permet de rayonner encore plus largement sur les publics.

Concrètement :
Une seconde d'image vidéo est composée de 25 photographies. Des images fixes sont extraites des vidéos afin de créer une série de cartes imprimées et diffusées dans les lieux partenaires et plus largement dans la ville (tissu social, associatif, culturelle, etc…). Un QR code imprimé au dos de la carte postale permet d'accéder à la chanson.

Au final :
La distribution, la diffusion et les envois postaux permettent de toucher des personnes qui n'ont pas participer au projet mais qui, de fait, en prennent connaissance et en deviennent spectateurs : un partage de l'action artistique pour une meilleure valorisation du collectif.

UN PROJET ARTISTIQUE ACCOMPAGNÉ AVEC POUR FINALITÉ UN RENDU SCÈNIQUE RÉALISÉ PAR LES ENFANTS EUX-MEMES

Un spectacle (20 minutes)

Pour être en situation de jeux devant un public
Une semaine banalisée

Création d'un spectacle court, joué sur scène par les enfants, les enseignants et les artistes.
Quoi de plus palpitant que d'écrire ses propres mots, de les mettre en voix ... et d'en fabriquer la musique et les images?

Il faut juste écouter, ressentir, accompagner, faire appel au sensible, simplement franchir le pas et le chemin est déjà bien entamé!
L'apprenti artiste se découvre aventurier. Il empile, il compile, il façonne et construit pour offrir des formes nouvelles à entendre, porteuses du texte et de la voix qui le fait vivre...
Des tableaux se créent, racontant des histoires et nous invitant au rêve...

Les enjeux:

Emmener le groupe vers une autonomie sur les dispositifs de jeux musicaux et d'images.
Restitution des textes par la parole : projection de voix, articulation, respiration, rythme.
L'état d'esprit de concert : gestion de l'évènement, gestion du stress, attitude sur scène.

La musique

Les ateliers seront des moments de création collective, des temps de pratique artistique qui pourront amener à plusieurs formes de représentation et de restitution publiques.

Par le biais d'un travail plastique sur les matières sonores les participant.e.s seront mis en situation de création et d'exploration collective.
Ils seront amenés à s'approprier un dispositif intuitif de jeu et de transformation audio en temps réel à partir de prises de son en direct (avec des corps sonores ou des instruments musicaux traditionnels).

L'improvisation générative sera proposée comme outil principal de création et de rencontre artistique et humaine. En fonction de la durée de l'atelier les participant.e.s pourront être amenés à la construction collective d'une structure temporelle et d'une forme.

Des moments d'initiation par la pratique à la production, au montage et au traitement audio peuvent aussi être l'objet des ateliers.

Les images

L'outil rétroprojecteur est de préhension et d'interaction simple et directe. Il est donc un formidable dispositif intuitif permettant des allers-retours dans la création d'images.

Pascal Caparros les utilise depuis quinze ans dans ses propositions artistiques ou d'actions et d'interventions en établissements scolaires, sociaux ou hospitaliers. Deux rétroprojecteurs, postes de création et de diffusions, seront installés sur tables, des personnes issus du public créeront simultanément en direct de l'image pour le plaisir des spectateurs (deux personnes par rétroprojecteur).

Avec quoi composer nos images ? :
Des objets de récupération transparents et opaques qui, une fois projetés, ne ressemblent plus à ce qu'ils sont, mais à ce que nous en faisons.

Ces matériaux divers (plastiques, bouts de ficelles, pellicules de film, bouchons, ressorts, etc....) qui devaient partir à la poubelle ou à la déchetterie, deviennent couleurs et formes et au final créent des tableaux par leurs combinaisons, leurs juxtapositions, leurs mises en jeu par le public.

Le texte

Les élèves seront amenés à créer leur propre histoire pas à pas.

Un premier atelier aura pour but, par des jeux littéraires simples en classe entière, de les amener à s'amuser avec les mots, avec leurs mots. Au début des ateliers d'écriture, les élèves ont souvent tendance à essayer de faire ce qu'ils pensent que nous attendons d'eux, à utiliser des mots qui ne leur appartiennent pas. Cette première séance a pour objectif qu'ils se saisissent des outils que nous leur proposons.

Un deuxième atelier portera sur les personnages. En groupe, nous inventerons des personnages, leurs noms, les lieux dans lesquels ils évoluent, leurs objectifs.

Lors d'un troisième atelier, nous travaillerons sur les situations et les péripéties. Les élèves inventeront des environnements et des situations. Puis, nous formerons des groupes. Chaque groupe aura en charge le développement d'un épisode de l'histoire. Une restitution aura lieu en fin d'atelier.

Lors de deux derniers ateliers, nous travaillerons sur l'écriture des dialogues à proprement parler. Les élèves développeront les personnages, leur inventeront une façon de parler, mais aussi de bouger. Nous travaillerons sur la manière dont, pour l'écriture théâtrale, il faut réfléchir aux corps et à la mise en scène dès l'écriture.

ACTIONS EN AUTONOMIE

Voici quelques propositions d'actions pédagogiques, que l'enseignant-e pourra mener autour du spectacle pour la classe ou un groupe d'enfants :

Pédagogiques

- S'approprier des outils et des dispositifs pédagogiques utilisant la parole contée et l'image projetée.
- Utiliser le conte pour permettre à l'enfant de se projeter en exprimant son imaginaire et ses émotions.
- Associer le travail individuel et collectif au travers de la mise en scène et de la musicalité.

Artistiques / Techniques

- Initier aux techniques du conte en s'appuyant sur des histoires connues des enfants
- Apprendre à accompagner l'univers sonore d'un conte à l'aide de petits instruments.
- Travailler sur le domaine du décor par le biais de supports simples, tels que les frottages sur papier, des objets de récupération ou des marionnettes.
- Accompagner l'enfant dans les notions de mise en scène et de scénographie
- Ecriture de petites histoires.
- Faire découvrir aux enfants le métier de comédien en créant de petites saynètes dans lesquelles chacun a un rôle.

Culturels

- Elargir les champs artistiques de l'enfant et tout particulièrement celui de l'oralité.
- Découvrir les différentes étapes et transformations de l'histoire du conte.
- Créer un conte.

LES RÉFÉRENCES PÉDAGOGIQUES

Les oeuvres référencées ici traitent, de près ou de loin et à leur manière, d'une quête individuel de l'Homme, qui par la rencontre, l'aventure et l'apprivoisement de l'animal, cherche l'éveil et la plénitude.

A lire

Le chemin de l'éveil - Catherine Despeux - Editions l'Asiathèque – 1981

Chacun de nous est un éveillé en puissance, le dressage de l'animal figure les étapes du chemin qu'il nous faut parcourir pour atteindre l'état d'éveil. Le Chemin de l'Éveil est illustré par le dressage du buffle dans le bouddhisme Chan, le dressage du cheval dans le taoïsme, le dressage de l'éléphant dans le bouddhisme tibétain. Si certains textes bouddhiques et taoïstes emploient le raisonnement et la logique, d'autres ont plutôt recours à des métaphores. Chacun de nous étant un éveillé qui s'ignore, le dressage de l'animal figure les étapes du chemin qu'il nous faut parcourir pour redécouvrir l'état d'éveil.

Le lièvre de Vatanen - Arto Paasilinna - Editions Denoel, folio - 1989

Vatanen, journaliste à Helsinki, revient d'un reportage avec son collègue photographe lorsque leur voiture percute un lièvre. Les deux hommes s'arrêtent, et Vatanen part à la poursuite de l'animal blessé dans la forêt. Pour ainsi dire, Vatanen quitte ici sa vie précédente, travail, femme, appartement. Vatanen va alors vivre au rythme du lièvre, cherchant à le faire soigner, à bien le nourrir ; d'abord poursuivi par sa femme qu'il n'aime pas et par son employeur, il va parcourir la Finlande du sud au nord, se plongeant progressivement au plus profond de la nature. Son parcours est émaillé de rencontres plus surprenantes les unes que les autres, pour finalement changer totalement de vie.

Le K – Dino Buzzati - Editions Pocket - 1994

Le jour de ses douze ans le petit Stefano Roi demande à son père l'autorisation de l'accompagner sur son voilier. Au loin, il aperçoit une forme noire que son père identifie comme "le K".
C'est le monstre que craignent tous les navigateurs de toutes les mers du monde. c'est un squale effrayant et mystérieux, plus astucieux que l'homme. Pour des raisons que personne ne connaîtra peut-être jamais, il choisit sa victime et une fois qu'il l'a choisie, il la suit pendant des années et des années, toute la vie s'il le faut, jusqu'au moment où il réussit à la dévorer.
A la fin de sa vie il décide de partir à la rencontre de cet ennemi qu'il a fui toute sa vie.

Le K lui annonce alors qu'il ne le poursuivait pas pour le dévorer, mais pour lui remettre une petite Perle de la Mer qui donne à celui qui la possède fortune, puissance, amour et paix de l'âme. Mais il était trop tard désormais.

Le Petit Prince - Antoine de Saint-Exupéry - Editions Gallimard - 1999

Le Petit Prince de Saint-Exupéry paraît à chaque lecture s'enrichir de significations inédites qui trouvent toujours écho dans les consciences. Y compris lorsqu'il inspire le cinéaste ! Intemporel et par conséquent toujours moderne, ce conte exhorte à la métamorphose. Il incite à penser le réenchantement du regard et recentrer l'homme dans une humanité afin qu'il réinvestisse son rôle! Quels sont les secrets d'une philosophie de l'éveil ? Ne convient-il pas de repenser l'objet de notre quête terrestre: s'initier à l'ami- tié, à l'amour, à la connaissance et envisager une pensée entre ciel et sable ou l'espace-temps de l'existence est à repenser au cœur même de la problématique du mouvant, du changeant, du pilote ? Le petit prince s'avère être un personnage toujours en mouvement, insaisissable parce que l'idée est sans appel : l'immobilisme est la voie de l'absurdité de la vie.

A regarder

La belle et la bête - Jean Cocteau - 1946

Belle est jalousée et offensée par ses deux sœurs. Leur père part en voyage, espérant faire fortune. Il promet à Belle de lui rapporter une rose. Mais lors de son retour, il se perd dans la nuit et trouve refuge dans un étrange château. Le matin, il cueille la fleur promise, sans le savoir, dans le jardin de la Bête. Courroucée par cet acte, la Bête accepte de lui laisser la vie sauve à la condition qu'une de ses filles vienne vivre au château. Afin de sauver son père, la Belle accepte de rejoindre la Bête pour tenter de l'amadouer...

Les aventures de Pinocchio - Luigi Comencini – 1972

Gepetto est un menuisier toscan sans le sou. Afin de combler sa solitude, il décide de se fabriquer un pantin de bois, qu'il prénomme Pinocchio. Son ouvrage terminé, pour oublier la faim qui le tenaille, il va se coucher. Dans la nuit glaciale, la fée Turquoise anime la marionnette qui se comporte dès lors comme un petit garçon de chair et de sang, à la grande joie de Gepetto, qui a toujours rêvé d'avoir un fils. Mais Pinocchio se révèle être turbulent. Il fait l'école buissonnière et disparaît bientôt avec un directeur de cirque et son théâtre ambulant de marionnettes. Désespéré, le pauvre Gepetto se lance à sa recherche. Commencent alors des aventures rocambolesques...

Pour jouer

Pokémon le jeu

La première saison du dessin animé raconte le périple de Sacha Ketchum, jeune dresseur Pokémon qui vient d'avoir 10 ans et est donc autorisé à faire son parcours initiatique Pokémon. Il obtient du Professeur Chen un Pikachu, son Pokémon de départ, et voyage à travers la région de Kanto pour gagner huit badges face aux champions d'arène de la région. Son trajet lui permet de rencontrer des compagnons de voyage. Après avoir vaincu les huit champions d'Arène de la région, Sacha se rend au Plateau Indigo, pour participer à la Ligue Pokémon et tenter de devenir Maître Pokémon.

Le site de l'association Prune85