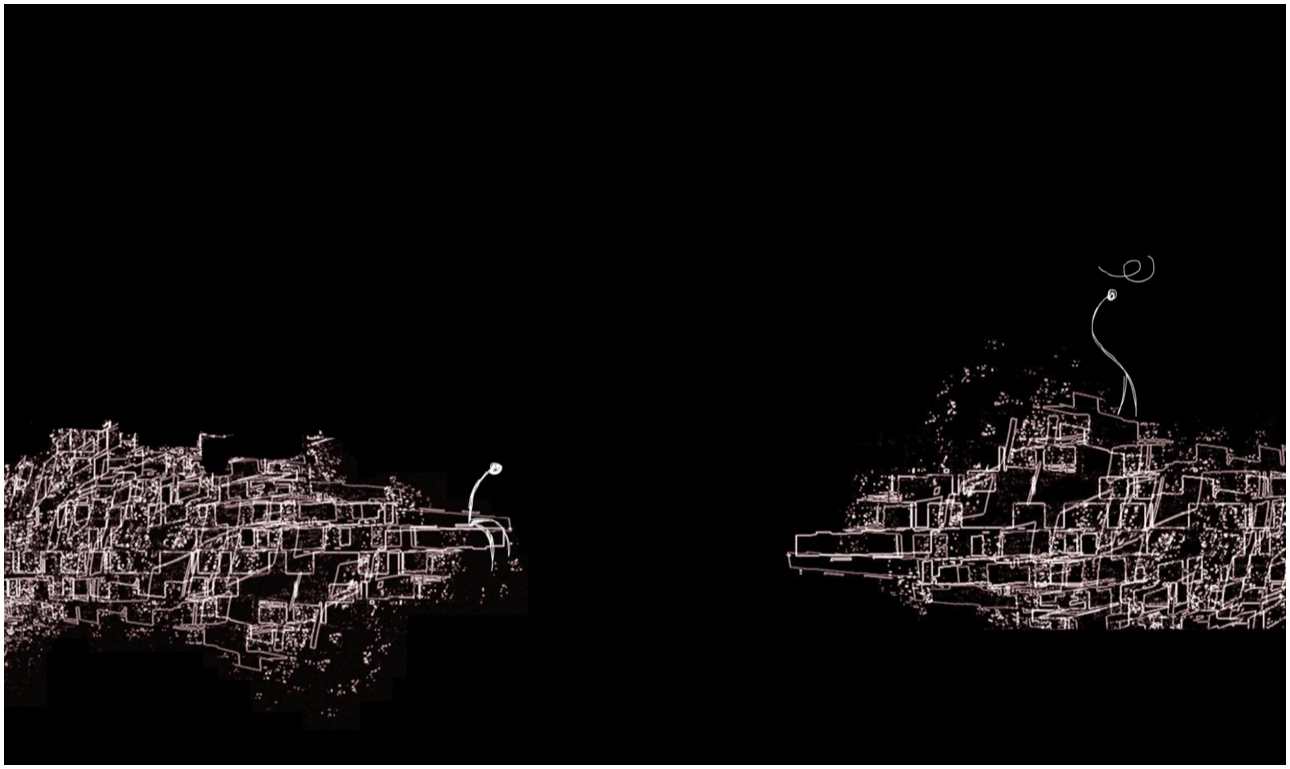
DOSSIER
D'ACCOMPAGNEMENT



CARGO
L'ARCHIPEL D'ETHER

collectif a.a.O

Danse & Arts visuels
Jeune Public
A partir de 6 ans

création 2016

«

Développer un regard ou une réflexion critique sur des propositions artistiques, appréhender et analyser les codes et les signes de la représentation sont les enjeux majeurs de la pratique culturelle de spectateur.

Devenir spectateur, c'est avoir accès à des langues et des textes différents, issus du répertoire classique ou contemporain. C'est comprendre qu'au théâtre, il n'y pas de réponse unique, qu'une mise en scène d'une pièce est le résultat d'un parti pris singulier de la part de l'artiste ou de l'équipe artistique.

Le parcours du spectateur doit, autant que possible, s'enrichir d'une ouverture sur la diversité et la multiplicité des formes contemporaines du spectacle vivant, lesquelles sont bien souvent à la croisée des différents arts de la scène (théâtre, danse, marionnette, cirque, musique) et de plus en plus des arts visuels (arts plastiques, cinéma, vidéo, photographie).

Enfin, la découverte des métiers (artistiques, techniques et administratifs) du théâtre et des conditions de création et de production d'un spectacle participe pleinement à l'acquisition d'une culture théâtrale.

In : Je monte un projet théâtre I Guide pratique fév. 2006 I © PNR Théâtre d'Angers
www.crdp-nantes.fr/artsculture/theatre Iwww.nta-angers.fr

»

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



SOMMAIRE

1/ PRÉSENTATION DU SPECTACLE p. 4

2/ (À) PARTIR DE L'IMAGE p. 5

3/ AVANT LE SPECTACLE p. 6

4/ EXPLORATION DE LA DÉMARCHE ARTISTIQUE p. 9

5/ APRÈS LE SPECTACLE p.13

6/ POUR ALLER PLUS LOIN p.18

PRÉSENTATION DU SPECTACLE

Une pièce chorégraphique jeune public alliant la danse, les images de synthèse et le film d'animation.
Pour toute la famille - A partir de 6 ans - Durée : 35 min

ESQUISSE

Cargo est une pièce chorégraphique pour deux danseurs immergés dans un environnement constitué d'images mouvantes.
Un projet inter-disciplinaire où danse et technologie génèrent de nouvelles formes de vision du monde.
Une rencontre entre l'infographie, l'écriture numérique créative et le mouvement qui viennent bousculer notre perception des images.
Une expérience sensible et visuelle ouvrant sur des espaces d'imagination et de rêverie.
Un théâtre par l'écriture des images flottantes.

LA COMPAGNIE / COLLECTIF A.A.O

C'est en 2010, après un an de dialogue de corps avec *l'Atelier des singes* (laboratoire de rencontres et de tissages entre artistes venant de différents champs artistiques conduit par Carole Vergne) que sont posés les premiers jalons du Collectif a.a.O - am angegebenem Ort.

La compagnie s'imagine comme un espace de rencontres et de partenariats visant à embrasser divers modes d'expression artistiques tout en déplaçant les enjeux de la création chorégraphique.

Porté avant tout par l'engagement et la signature de Carole Vergne, mais aussi le souci du décloisonnement du champ chorégraphique, la compagnie travaille autour d'objets comme par exemple la vidéo, le dessin ou la poésie, qui se diffusent dans le cadre de spectacles mais aussi dans le cadre d'expositions.

(À) PARTIR DE L'IMAGE



Cette *pré-affiche* peut-être commentée avant et /ou après le spectacle.

L'analyse de cette image peut amener les enfants vers des suggestions sur ce qu'ils vont voir, sur les thèmes abordés, l'esthétique de la pièce, l'univers du spectacle…
Quels éléments apparaissent ? Que voit-on ?
Quelles questions induit-elle?

Formuler des hypothèses sur le spectacle avec les enfants en se basant sur la signification du titre. Que peut-il signifier ? Qu'est ce que cela évoque ? Que va raconter le spectacle selon eux ?

Il ne s'agit pas ici de comprendre, ni de valider une quelconque vraisemblance avec la pièce mais plutôt de susciter l'intérêt et la curiosité des enfants.

Ré-interroger cette image, après le spectacle ? Est-elle en adéquation avec ce qui a été gouté, vu, entendu ? Et le titre ?
Si non, si oui : proposer d'imaginer à son tour l'affiche du spectacle ?
Changer le titre : donner un nouveau nom au spectacle et expliciter son choix.

AVANT LE SPECTACLE

Il est toujours bon de rappeler aux jeunes spectateurs les codes de la vision d'un spectacle vivant, la démarche et les règles à suivre avant de s'y rendre pour partager au mieux ce moment.

C'EST QUOI LE SPECTACLE VIVANT ?

Faire un état des lieux des représentations mentales qu'ont les enfants du théâtre en commençant par un *brainstorming*.

A partir de la notion de « spectacle vivant », de « théâtre » ou encore de « danse contemporaine », demander aux enfants de lister tous les mots qu'ils associent à ces univers.

Noter tous les mots qui émergent (y compris ceux qui peuvent vous sembler incongrus sur le moment) jusqu'à avoir une liste assez riche.
Essayer de « classer » collectivement ces mots par thématiques (par exemple, les disciplines artistiques / les métiers / l'espace théâtral / les sensations etc.)
Par la suite, reprendre un certain nombre de mots ensemble et les expliquer. Demander de trouver des définitions, ou bien d'expliquer pourquoi ils ont été choisis.

À QUOI ÇA SERT LE THÉÂTRE ?

A quoi ça sert d'aller au théâtre ? De voir des spectacles ?
Chaque réponse est forcément personnelle, mais on peut enclencher avec les enfants un travail de réflexion, de débat, d'écriture, autour de cette question.

Exemples de réponses :
à rien / à ouvrir son esprit / à s'amuser / à se divertir, à penser à autre chose / à découvrir des choses / c'est joli / est-ce que ça doit forcément servir à quelque chose ? / à être ému / à apprendre etc.

Quel est la différence entre aller au théâtre et…
aller au cinéma ? aller dans un musée ? aller devant la TV ?
aller à une fête ? aller en voyage ? aller à l'école ?

LES DIFFÉRENTES DISCIPLINES ARTISTIQUES ?

Faire une liste de toute les disciplines artistiques que l'on peut voir au théâtre ? S'appuyer sur le programme de saison de la salle où est programmé CARGO et faire une *chasse au trésor* de tous les genres.

On peut y voir du théâtre bien sûr, mais également de la danse, du théâtre de marionette, d'objets, d'ombres, de la musique, du cirque, de la vidéo, des arts plastiques, du conte etc.

Pour chaque discipline, énumérer tous les lieux où l'on peut également retrouver ce genre de discipline...

Parfois, toutes ces formes sont mélangées, poreuses. Les frontières ne sont pas strictes entre elles, et il y a d'innombrables manières de raconter des histoires…

C'est le cas avec CARGO qui est à la fois un spectacle chorégraphique de danse contemporaine, mais aussi un spectacle qui touche aux arts visuels, aux projections vidéos et au dessin-animé.

SOUVENIR DE REPRÉSENTATIONS ?

Se renseigner pour savoir qui a déjà eu une expérience de spectateur, c'est-à-dire qui est déjà allé au théâtre ou déjà assisté à un spectacle.

Mettre des mots sur l'expérience vécue : à la fois le spectacle en tant que tel mais surtout l'appréhension du lieu et de ses codes… L'arrivée au théâtre, aller aux toilettes avant le spectacle, la billeterie et le ticket d'entrée, l'entrée dans la salle, le bruit et le bavardage, le 'noir' de salle quand ça commence, la scène, le volume sonore etc.

Aux enfants qui ont déjà eu une expérience de spectacle, leur faire choisir et raconter un souvenir de théâtre, bon ou mauvais à ceux qui n'y sont jamais allés.

L'EQUIPE ARTISTIQUE

Voici ce qui figure sur le programme :

distribution

imaginé et dansé par Carole Vergne & Hugo Dayot
chorégaphie et images de synthèse Carole Vergne
film d'animation Hugo Dayot
conception de la lumière Maryse Gautier
son Laurent Sassi
costumes et accessoires Thierry Grapotte
complicité artistique Bastien Capela
régie lumière Stéphane Guilbot
régie son Benjamin Wünsch
régie plateau Pierre Fouillade
administration Pascale Garbaye
production AAO-Am Angegebenem Ort
co-production Agence Culturelle Départementale Dordogne Périgord / Agglomération Sud Pays Basque / Le Cuvier–CDC d'Aquitaine / DRAC Aquitaine /IDDAC (Institut Départemental de Développement Artistique et Culturel) / La Gare Mondiale (Bergerac) / Mairie de Bordeaux / Pessac en scène / Les Sept Collines (Tulle)

La compagnie est subventionnée par le Conseil Régional d'Aquitaine et reçoit le soutien régulier de l'Agence Culturelle Dordogne Périgord, la DRAC Aquitaine et l'OARA pour ses projets et créations.

- Recensez et définissez les différents métiers du théâtre présent dans cette distribution. En quoi sont-ils complémentaires ?
  Qu'est ce que cela impose-t-il dans la préparation du travail ?

- Que nous apporte comme information la distribution sur la forme ?
  Qu'implique l'utilisation de la vidéo ? Quels sont les endroits où l'on peut également visionner de la vidéo et de l'image animée ?

EXPLORATION DE LA DÉMARCHE ARTISTIQUE

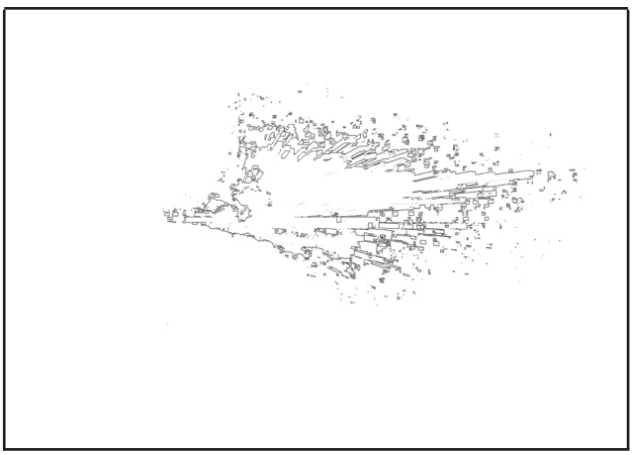
Chaque pièce du Collectif a.a.O possède une inclination singulière et qui lui est propre mais se dégage au fil des créations une sorte de hiatus commun, un tempérament particulier lié à un postulat de création porté avant tout sur un **désir de la perception et de la sensation**.
Chaque processus de création est ainsi une nouvelle étape dans nos recherches pour se faire entrecroiser, se rencontrer le mouvement avec la lumière, avec le son, avec l'image… l'organique et le virtuel… la temporalité et l'espace. Un voyage sensible non linéaire, affranchi d'une volonté de cohérence narrative mais délibéremment engagé vers une contingence poétique révélée par la danse du mouvement et des images.

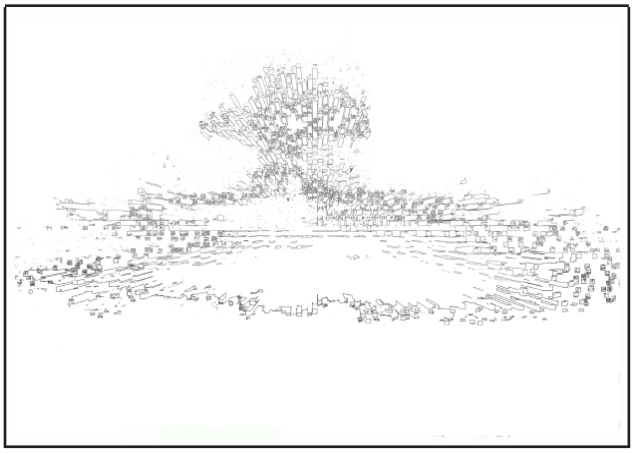
À L'ORIGINE DU PROJET ?

A l'origine du projet CARGO il y a l'existence d'une pièce chorégraphique précédente ETHER, création 2015 du Collectif a.a.O. D'ailleurs le titre complet de CARGO est CARGO, L'ARCHIPEL D'ETHER.

CARGO est une transposition d'ETHER comme un transfert sur un nouveau support, un nouveau contexte d'apparition, une nouvelle forme d'appréhension (entendu ici celle d'un Jeune Public).
Une transposition qui nous permet de redéployer et redéfinir les enjeux et les intentions traversés dans la précédente création.
Approfondir comme prolonger certaines pistes de réflexions.

L'ambition principale commune aux deux pièces est le traitement et l'exploitation sur scène d'un univers plastique singulier et personnel créé par la chorégraphe Carole Vergne qui s'intitule Western.





Western est une exploration graphique, une série de dessins et de vidéos qui accompagne et prolonge le travail chorégraphique de Carole Vergne.

Traitées à part entière comme un élément principal et fondateur, ces projections qui ne se laissent véritablement enfermer dans aucune interprétation particulière engage un dialogue pertinent et réfléchi avec les autres médiums appelés à se manifester : la danse, la lumière, le son et encore l'animation (ou dessin animé),

UNE (NON-)HISTOIRE

Très tôt, la question d'une narration s'est posée dans la mise en route de la création. Ne construisant pas nos pièces sur ce mode là, nous avons néanmoins imaginé un conte qui serait le conte de CARGO, L'ARCHIPEL D'ETHER.

Pour autant ce conte n'est pas à proprement parlé l'histoire de la pièce chorégraphique. Tout au plus un reflet déformé où se rencontrent et se manifestent en filigrane de nombreux éléments communs.
La trame et le fil conducteur ne sont pas les mêmes.
De fait, le conte n'a pas préexisté à la pièce, bien qu'il ait été écrit durant la période de création. Alors pourquoi un conte ?

Pour nous tout d'abord, cela a permis de mettre des mots sur des désirs d'images, des intuitions d'espaces, des ambitions de lieux et de durée que nous souhaitions aborder dans CARGO.
Dans un second temps, ce conte a été pensé comme un véritable outil pédagogique pour les enfants et les accompagnants afin d'imaginer et entrer en amont dans l'univers qui va se déployer dans la pièce. Une sorte de sous-texte, un support verbal pour une pièce qui ne l'est pas.
Une sorte d'entrée en matière pour faire se croiser les imaginaires.

En cela, ce conte peut-être un moyen d'entrée (ou de sortie) pour la création d'un climat propice de dialogue et d'échange en amont ou en aval de la représentation.

En l'illustrant ? le racontant ? le commentant ?

CARGO L'ARCHIPEL D'ETHER

Deux voyageurs — Sol et Persil — arrivés par une brêche atterissent à leur grande surprise dans une contrée inconnue. Personne à l'horizon. Juste la sensation qu'une tempête était passée par là.

Ces deux personnages se mettent alors en quète de se frayer un chemin à la recherche d'une nouvelle adresse. Mais par où passer ? par où aller ?

Ils font alors la rencontre de l'homme sans tête qui les guide clandestinement jusqu'à la grande ville. Une ville tellement remplie de bruits et de fureurs que les Hommes y disparaissaient. À l'approche de l'épicentre de l'hypercentre du centre-ville et sans même sans rendre compte, l'homme sans tête s'évapora.
Livrés à eux-mêmes, égarés dans les dédales des rues, entre les hauts murs de briques et les volets fermés à double tour, la pluie se mit alors à tomber. Comme ça — d'un coup, d'un seul.
Sol et Persil étaient trempés de la tête au pied. Ils avaient envie de s'ébrouer.

Autour d'eux, pas un abri à l'horizon.
Alors ils y pensèrent très fort, ils y pensèrent si fort que des arbres-parapluies se mirent à pousser. En deux temps trois mouvements, la grande cité s'était métamoprhosée en une forêt hallucinante et fantasmagorique, peuplée d'étranges formes et autres phonèmes fabuleux.

Une forêt si belle, si douce, si tendre qu'elle appelait le repos.
Le temps de la halte, le temps du sommeil où naissent les rêves, entre les coussins de mousse douillets qui recouvraient les anciennes briques devenues pierres et rochers. Escale paisible parmis les papillons joueurs, lucioles et autres grimpants qui essaimés la forêt imaginaire, sous le regard bienveillant de l'homme-végétal dont on ne soupçonnait guère la présence, tant il se confondait d'hybridité.

Le temps se pressa, le temps se hâta.
Sol et Persil furent réveillés par les plics, les plocs, les plics et les plocs… Bientôt comme des cailloux, tant ils se mirent à tomber fort. Comme un déluge !
Tout fut emporté - arbres, oiseaux, mousses, ruisseaux… la forêt disparue.
Sol et Persil tombaient, glissaient, s'envolaient, tournoyaient.
Étourdis, ils se retrouvèrent de nouveau perdus, calfeutrés dans un trou noir, noir comme dans un cauchemar, noir comme un monstre dans le placard…
Ouvrant enfin les yeux — ouf ! ce n'était qu'une nuit bleue !

Une nuit bleue sans lune.
Ils avancèrent timidement, à pas de loup, se pressèrent l'un contre l'autre, rassurés d'être à deux pour affronter cet espace nébuleux nimbé d'une lueur étrange. Une lueur dessinant des ombres comme des fumées fugaces, tantôt les précédant, tantôt les devançant. Ils étaient là — tout autant au milieu d'autre part qu'au quatre coins de nulle part.

Persil avait conservé dans ses poches des petits bouts de la forêt magique. Des petits cailloux, des petites pierres, des petits bout de bout de roche… Comme ça, comme on garde parfois des choses sans intention précise.

La mélancolie ne tarderait pas à pointer la bout de son nez. Pourtant avec ces petits galets, il y avait encore plein de choses à imaginer. Sol eu l'idée d'en frotter deux ensemble. Peut-être arriveraient-ils ainsi à produire quelques étincelles pour se réchauffer. Mais l'expérience ne fut pas vraiment récompensée. Persil eu l'idée de se frotter les mains avec pour se consoler, mais le chagrin se cramponnait comme moule sur un rocher. Non, rien n'y faisait, ils étaient là piégés comme dans une boîte aux contours illimités.

Pour sortir de cette boîte, il leur faudrait trouver une sortie, un passage, une porte. Sol eu alors l'idée d'en dessiner une. Il prit un bout de gravier de la poche de Persil et se mit à frotter la surface de l'air.

Gribouillant l'espace comme on gribouille une feuille, la porte de Sol n'avait pas peu fière allure. Elle était toute biscornue, toute de guingois.
Les gonds gondelaient, l'embrasure s'embrasait, la serrure censurait…

Pour que l'ouvrage soit au complet, Persil dessina deux poignets : une pour sortir, une pour rentrer.
Au moment où Sol et Persil ouvrirent la porte, ils glissèrent, patinèrent et se retrouvèrent ventre à terre, talons sur le derrière au beau milieu d'une petite étendue de mer, gelée et flottante, qui ressemblait comme deux gouttes d'eaux à une banquise.

Ils étaient arrivés, sans le savoir, à Cargo, l'archipel d'Ether
Malgré le froid qui picorait leurs narines, ils se sentaient bien, là, sur ce tout petit bout du bout monde, loin du tumulte et des misères, du capharnaüm et des galères sur leur petit bout de mer insulaire.

L'EMPREINTE DU RÊVE

C'est l'un des fils concucteurs de la pièce et aussi l'une des clefs narratives pour une appréhension sensible du projet.
La thématique du rêve et la frontière entre image et mirage.
La ligne de démarcation est mince dans la pièce entre ce qui s'inscrit dans une réalité ou relève de l'hallucination et c'est bien à l'aurée de cette lisière que nous avons œuvrer : entre réel et iréel - actuel et virtuel - raison et chimère.

De sorte que plusieurs strates fantasmagoriques sont à l'œuvre brouillant la carte des repères entre réalité perçue, vécue et imaginée. Ainsi il peut être intéressant de nourrir les réflexions avant ou après la pièce sur les motifs de la représentation présent dans Cargo et dresser une cartographie (intrinsèquement personnel et singulière pour chacun) de ce qui relève dans l apièce des espaces liés à une réalité et ceux liés à une virtualité.

Comme point de départ, la célèbre eau-forte de Goya "Le sommeil de la raison produit des monstres" peut être un vecteur (parmi d'autres) pour guider et accompagner ces réflexions.





El sueño de la razon produce monstruos, Francisco de Goya, 1799

APRES LE SPECTACLE

« Comment mettre des mots sur la perception du sensible et sur l'émotion d'un spectateur ?

Pour commencer, il est important de considérer qu'il n'y a pas de mauvaise perception d'un spectacle.
Il n'y a pas de bon point de vue car il y a plusieurs lectures d'un spectacle.
La perception de chacun est intéressante même et surtout s'il existe un écart entre ce que veut dire l'auteur(e), le/la metteur en scène et le spectateur.
(…)

On n'a pas forcément besoin de tout comprendre pour apprécier un spectacle. Chaque spectateur transforme ce qu'il perçoit. Chacun appréhende un spectacle en fonction de sa sensibilité, de son histoire…
Chacun est libre de ressentir ou pas des émotions face à une oeuvre. Il n'y a pas une bonne ou une mauvaise façon de l'appréhender. Un spectacle n'est pas un objet de spécialistes, qu'il faudrait forcément savoir décrire ou comprendre.
Fréquenter un spectacle est à la fois une expérience intime et collective que chacun appréhende en fonction de ce qu'il est, au moment où il le vit. (…)

Que ce soit « à chaud » (tout de suite après le spectacle), sur le chemin du retour, en classe ou à la maison, le moment d'échange est très précieux et très riche mais peut-être aussi difficile. Les enfants, comme les adultes, peuvent avoir envie ou non de parler du spectacle qu'ils ont vu, nous devons les respecter. Il est capital de respecter le voyage intime de chaque enfant : si le spectacle l'a touché profondément, il a le droit de ne pas en parler, s'il y a vu ce que personne d'autre n'a vu, c'est aussi son droit … et s'il n'a pas aimé (ou aimé) contrairement à la majorité de ses camarades, que tous sachent respecter cet avis … On l'aura compris, si on peut « exploiter » un spectacle en classe/en groupe, on évitera de le faire sur ce qui touche au plus profond de chaque être.

L'adulte accompagnateur doit tenter de créer le climat propice pour un échange en toute liberté entre les enfants. Dès lors, les points de vue peuvent se rencontrer et évoluer. On retiendra le postulat de base : d'abord travailler sur la perception, le plaisir, ensuite, sur la relation au savoir. L'objectif est bien d'aider les jeunes spectateurs à se forger progressivement une capacité de discernement et de connaissance à partir de leur propre émotion. (…)

Il s'agit de guider les enfants/adolescents vers l'analyse de leurs sentiments vis-à-vis de l'expérience vécue (…) à exprimer (via la parole, l'image, l'écriture, le son etc.) ce qu'ils pensent, ce qu'ils aiment et ce qu'ils n'aiment pas, et surtout à exprimer pourquoi.

in *De l'art d'accompagnier un enfant ou un adolescent au spectacle*
publié par LE GRAND BLEU/LiLLE »

Dans un premier temps, on peut essayer de libérer la parole au maximum, en incitant les enfants ou adolescents à mettre des mots sur ce qu'ils ont vu, entendu, ressenti, aimé ou pas aimé. Il s'agit de recenser ces mots (éventuellement de manière exhaustive), de les accueillir sans les censurer, tout en invitant les enfants/adolescents à être précis (on évite tant que possible les « trucs », « choses », « ils », « ça » etc.).

RETOUR SENSIBLE

• *Je me souviens…*
A la manière de Georges Perec, raconter vos souvenirs du spectacle en commençant par : « Je me souviens de... » (une image, un mot, un accessoire...)

• Résumer le spectacle en un mot ; mettre l'ensemble des mots écrits par le groupe dans un chapeau et, chacun son tour, tirer un mot et tenter de l'expliquer par rapport à son ressenti du spectacle

• « Portrait chinois » : Ecrire ou dire du point de vue des sens pour travailler sur la mémoire sensorielle :
- Si le spectacle était une couleur ce serait…
- Si le spectacle était une odeur ce serait…
- Si le spectacle était une musique ce serait…
- Si le spectacle était une sensation ce serait…
- Si le spectacle était une matière ce serait…
- Si le spectacle était un objet ce serait…
- Si le spectacle était un animal ce serait…
- Si le spectacle était un goût ce serait…
- Si le spectacle était un pays ce serait…

DECRYPTER LE SPECTACLE

• LE RÉCIT (QU'EST-CE QUE ÇA RACONTE ?)
Y avait-il ou non du texte dans ce spectacle ?
Le spectacle était-il fondé sur une histoire que je connaissais ?

• LES THÈMES ABORDÉS DANS LE SPECTACLE (DE QUOI ÇA PARLE ?)
De quels « sujets » est-il question dans ce spectacle ? Certains thèmes étaient-ils intéressants ? Surprenants ? Dérangeants ?

• NARRATION, ORGANISATION
Y avait-il plusieurs parties dans l'histoire ?
Y avait-il des fermetures du rideau, des « noirs »,
des sons, des sorties de personnages ?
Sur quelle durée l'histoire était-elle censée se
dérouler ? Comment le sait-on ?
`

• L'ESPACE
Y avait-il un décor ? Puis-je le décrire ou le dessiner ?
S'agissait-il d'un lieu unique ou bien plusieurs lieux était-ils évoqués ?
Décrire l'espace, ses formes, ses couleurs …

• MUSIQUE, SON
Y avait-il des sons ?
Etait-ce une bande enregistrée ou une musique jouée sur scène ?
Ai-je des souvenirs sonores précis du spectacle ? Lesquels ?
Quelles émotions les sons m'ont-ils procurés ?

• RELATIONS AVEC LES IMAGES
Qu'est-ce qui composait les images les plus fortes :
Le décor ? Les costumes ? La lumière ? La danse ? La vidéo ?
Les accessoires ? Le travail sur les couleurs ?
Plusieurs éléments ensemble ?
Qu'est-ce qui m'a le plus frappé ?

• LE JEU DES INTERPRETES
Est-ce qu'ils racontaient une histoire ? Sinon, que
faisaient-ils ? Est-ce qu'ils jouaient plusieurs personnages ?
Ou bien au contraire, est-ce que des personnages étaient joués par plusieurs interprètes ? Comment comprenait-on qu'il s'agissait du même personnage ou d'un personnage différent ?
Y'avait il d'autres personnages ?

• ACCESSOIRES, COSTUMES
Y avait-il des accessoires ? Si oui, à quoi servaient-ils ?
Les artistes portaient-ils des costumes ? Comment étaient-ils ? A quoi faisaient-ils penser ?

• ORIGINALITÉ, CRÉATIVITÉ
Qu'est-ce qui m'a le plus étonné ?
Est-ce que ces éléments étonnants m'ont plu ou
m'ont dérangé ?

IMAGINER, INVENTER, SE PROJETER

• RE-BAPTISER LE SPECTACLE

Après le spectacle, on peut essayer de proposer un ou plusieurs autre(s) titre(s), qui pourraient correspondre à ce que l'on a vu. Pour enclencher la réflexion, on peut partir de contraintes.
Par exemple : le titre doit contenir un nom propre, ce doit être une phrase, ce doit être une citation du texte (s'il y en a un), il doit faire penser à un titre de film, il doit contenir un jeu de mots, il doit être énigmatique, il doit être écrit dans une langue étrangère, etc.

• ON REFAIT L'AFFICHE

Proposer une autre affiche du spectacle. Cette action permet de hiérarchiser les informations sur une affiche, de développer leurs sens artistique, et de prendre connaissance des contraintes graphiques qu'il faut prendre en compte pour la réaliser. Cela est surtout l'occasion de définir les éléments importants du spectacle qui doivent rester ou non. Il est important de préciser que c'est une question d'interprétation, de sensibilité et que les propositions peuvent être très différentes les unes des autres, suivant les réceptions personnelles du spectacle. Si c'est un travail de groupe, au contraire, on cherchera à trouver les images les plus « représentatives » du spectacle.

• Proposer une scénographie personnelle : quels décors ? quels costumes ?

• Rejouer une scène différemment, proposer une autre mise en scène

• En groupe, réaliser un tableau vivant d'un moment-clé du spectacle, les autres décrivent ce qu'ils voient

• Imaginer le monologue intérieur d'un personnage

• Imaginez une fin alternative, réécrivez une scène : Que se serait-il passé si...?

POUR ALLER PLUS LOIN

Les outils et références mis à disposition dans ce chapitre ne constituent en aucun cas une vue exhasutive mais plutôt complémentaire et personnelle vis à vis de la démarche, des thèmatiques dégagées (celle de l'exil, du voyage par ex…) engageant une certaine parenté plus ou moins proche avec le spectacle.
Il s'agira donc plutôt vraisemblablement ici d'enrichir les horizons artistiques et culturels autour de la pièce ou en d'autres termes… aller voir un peu *ailleurs*.

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND DE WINSOR MC CAY



Littéralement le petit Nemo au pays du sommeil, cette bande-dessinée qui met en scène le personnage de Nemo fut publiée chaque semaine dans ces journaux d'octobre 1905 à juillet 1914.

Chaque nuit lorsque Nemo s'endormira il entrera dans le monde fantastique des rêves. Slumberland est habité d'étranges créatures, d'humains et d'animaux vivant dans des décors oniriques à l'architecture Art nouveau.

LE VOYAGE SUR LA LUNE -MELIES

De 1896 à 1914, Georges Méliès réalise près de six cents « voyages à travers l'impossible », autant de petits films enchanteurs, mystérieux, naïfs, à la beauté poétique, aujourd'hui parfois surannée.

Le professeur Barbenfouillis et six autres savants s'organisent pour une expédition sur la lune...



ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND DE LEWIS CARROL



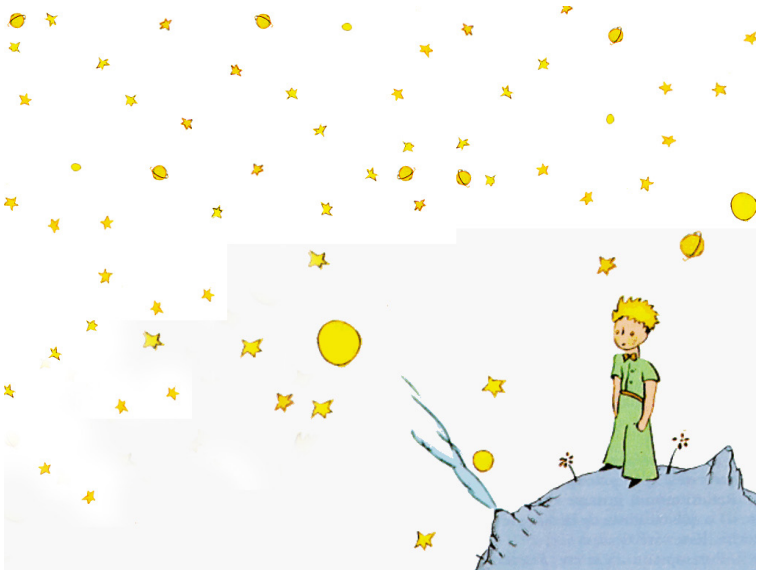
À l'origine, lors de sa première écriture, le livre n'était pas destiné aux enfants. L'écriture fut reprise une seconde fois pour les enfants en conservant les personnages merveilleux qui la rendaient si attrayante pour ce jeune public.

Le Pays des merveilles est pour Alice terriblement dépaysant. Dès son arrivée, la petite fille se retrouve en proie à une véritable crise d'identité, en raison des métamorphoses physiques qu'elle subit, mais aussi de la perte du savoir scolaire auquel elle voudrait tant se référer pour tenter de comprendre et de rationaliser le monde étrange qui l'entoure.

LE PETIT PRINCE D'ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

Conte poétique et philosophique sous l'apparence d'un conte pour enfants où chaque chapitre relate une rencontre du petit prince qui laisse celui-ci perplexe quant au comportement absurde des « grandes personnes ».
Dépouillement et profondeur sont les qualités maîtresses de l'œuvre.

Décidant de quitter sa planète et d'aller explorer les étoiles, en quête d'amis, le petit prince rencontrera, murés dans leur solitude, une galerie de personnages Il dira au narrateur qu'il n'aurait jamais dû quitter sa planète, car « il ne faut jamais écouter les fleurs ».



LE ROI ET L'OISEAU / JACQUES PREVERT & PAUL GRIMAULT

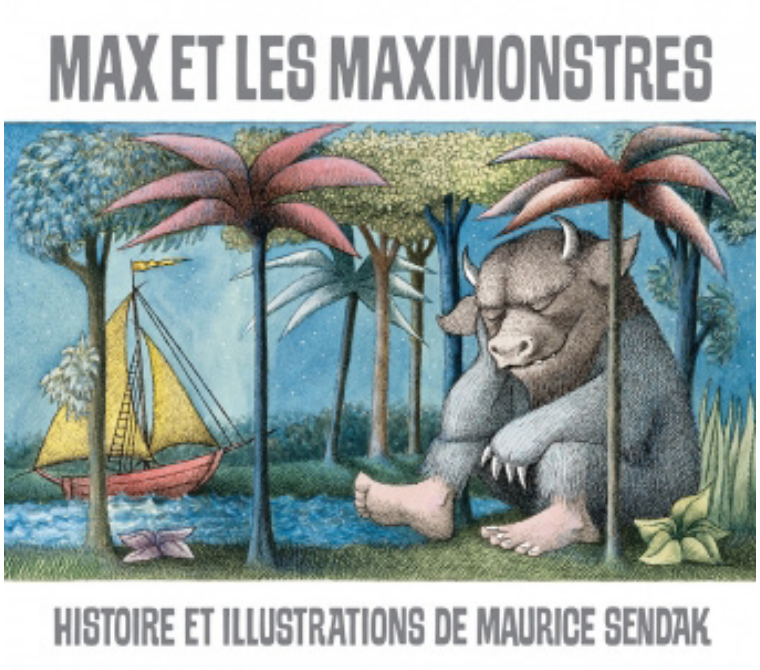
Le Roi et l'Oiseau constitue un jalon dans l'histoire du dessin animé: premier long-métrage d'animation mis en chantier en France, il s'éloigne des canons du style de Walt Disney et veut proposer au-delà du public d'enfants et d'adolescents traditionnel des réflexions philosophiques grâce à une fable politique et sociale.

« *Je suis content d'avoir fait Le Roi et l'Oiseau parce que ce qu'il raconte est salutaire pour tout le monde et le sera encore pendant des années. Ce n'est pas un film à message, mais il parle de la façon dont le monde vit depuis un temps — et où il a l'air de s'engager de plus en plus.* » Paul Grimault.



MAX ET LES MAXIMONSTRES DE MAURICE SENDAK

À force de faire bêtise sur bêtise dans son terrible costume de loup, Max s'est retrouvé puni et enfermé dans sa chambre. Mais pas seulement. Voilà qu'il se retrouve aussi roi d'une armée de bêtes immondes, les Maximonstres.



Max le maudit les a domptés. Ils sont griffus, dentus, poilus, vivent sur une île et ne savent rien faire que des sarabandes, des fêtes horribles où il n'y a rien à manger. Max a la nostalgie de son chez-lui, des bonnes odeurs de cuisine et de l'amour de sa mère. Que faut- il faire pour rentrer ? Peut-être commencer par le désirer…

CARGO
L'ARCHIPEL D'ETHER

une pièce du collectif a.a.O
imaginé et dansé par Carole Vergne et Hugo Dayot

contact

Carole Vergne / Hugo Dayot
+ 33(0)6 67 28 28 75
artistique@collectifaao.fr

Pascale Garbaye
+33(0)6 07 98 59 85
administratif@collectifaao.fr

www.collectifaao.fr