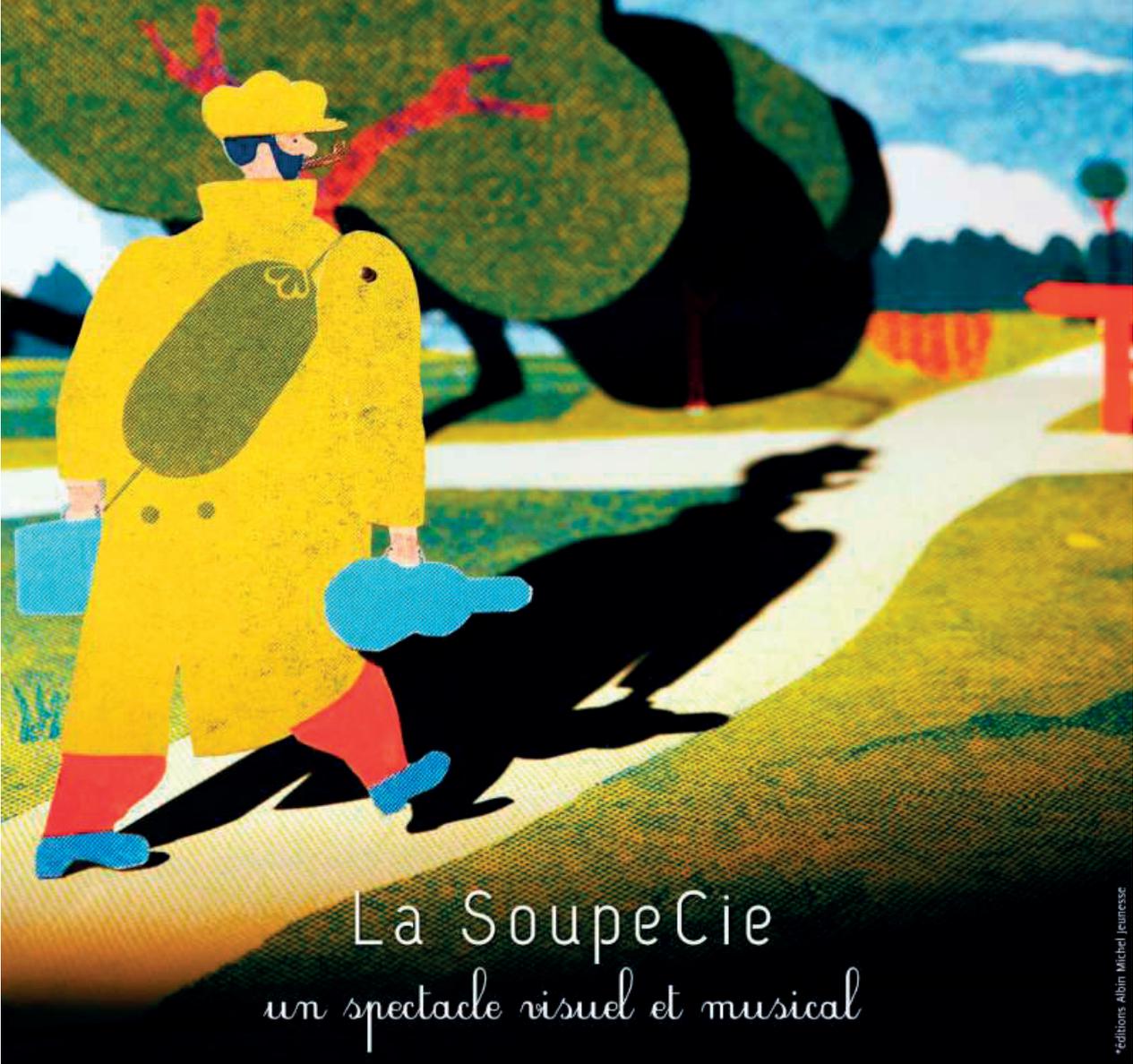


Romance

d'après Blexbolex*



La SoupeCie
un spectacle visuel et musical

*Éditions Albin Michel Jeunesse

LA BELLE SAISON

UN PROJET MIL TAMM

T.I.

THÉÂTRE DUNOIS

tgp!

LA BRIOCHENNE

LA PASSERELLE

SPEDIDAM

activités sociales de l'énergie

Département Moselle

La Région Lorraine

La SoupeCie est conventionnée par le Conseil Régional de Lorraine pour la période 2014-2016.

Dossier d'accompagnement

ROMANCE

D'après l'album de Blexbolex (éd. Albin Michel Jeunesse)

La SoupeCie

Mise en scène **Eric Domenicone**

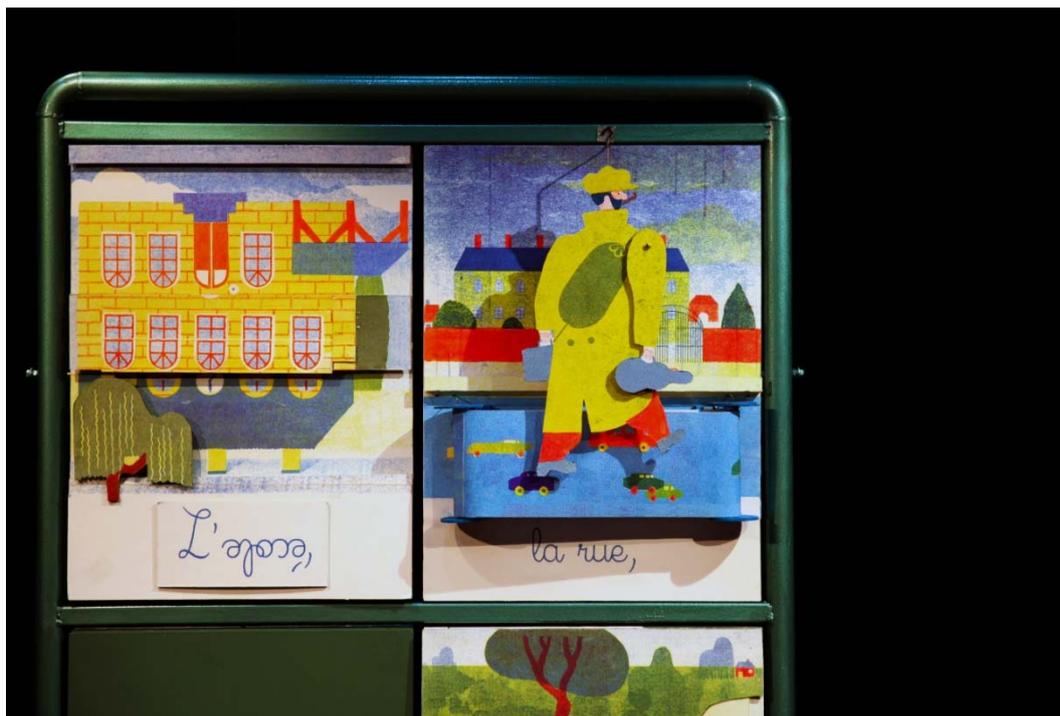
DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

THEATRE - IMAGES - MUSIQUE

Dossier réalisé
par l'équipe du

THÉÂTRE
DUNOIS

UN THÉÂTRE À PARIS
POUR L'ENFANCE ET LA JEUNESSE



©La SoupeCie - crédit BLEXBOLEX

AUTOUR DU SPECTACLE

Jour après jour, un enfant parcourt le chemin de l'école à la maison. Jour après jour, ses yeux s'ouvrent sur le monde et le petit chemin bascule dans la grande aventure. Lorsque la réalité devient confuse et que la guerre éclate, l'enfant s'échappe suivant son imaginaire. Il s'en remet à l'inconnu au grand cœur, à la reine, à la sorcière, à l'oiseau. Déjouant mille embûches, ils devront retrouver le chemin du retour à la maison pour permettre au jour de se lever.

Romance c'est un imagier dont l'auteur Blexbolex repousse les limites. Il utilise cette forme naïve et la remodèle en récit rocambolesque. Adapter Romance, c'est déployer le temps d'un spectacle la beauté des images, l'audace de la forme tant que l'intelligence du propos, c'est partager les sensations et les émotions ressenties en découvrant cet album.

Trois comédiens-marionnettistes invitent les spectateurs dans un atelier imaginaire. Maniant marionnettes, machineries, images projetées et découpées, ils fabriquent l'histoire. L'univers musical, imaginé comme un véritable acteur du récit, est diffusé tout autour des spectateurs, les immergeant dans l'espace narratif.

Durée : 45 minutes

Texte et imagier : **Blexbolex**

Adaptation : **Yseult Welschinger & Eric Domenicone**

Mise en scène : **Eric Domenicone**

Scénographie, marionnettes : **Yseult Welschinger et Eric Domenicone**

Jeu et manipulations : **Yseult welschinger et Kathleen Fortin**

Manipulations : **Chris Caridi**

Création musicale et univers sonores : **Pierre Boespflug et Antoine Arlot**

Pop-up et images scéniques : **Eric Domenicone, Daniel Trento, Yseult Welschinger et Kathleen Fortin**

Costume : **Daniel Trento**

Création vidéo : **Marine Drouard**

Création lumière : **Chris Caridi**

Construction décor et machinerie : **Olivier Benoit**

©Visuels : **Marine Drouard**

Clip Vidéo : <https://vimeo.com/164532022>



« Une Romance, c'est une vieille chanson. Et c'est aussi une histoire. Chacun à son tour la reprend et, sans rien oublier de ce qui a été dit, y ajoute ce qui lui passe par la tête.

Celle-ci nous raconte ce qu'après l'école, jour après jour, un enfant trouva sur le chemin du retour à la maison et comment son monde si petit devint soudain très grand. C'est une histoire vieille comme le monde : elle recommence chaque jour. »

Blexbolex

NOTES D'INTENTION

Eric Domenicone, metteur en scène

La lecture de l'œuvre comme motif pour son adaptation

Il y a la beauté de l'album, ses couleurs, sa grande qualité graphique, ses dessins, leur construction à la fois simple et complexe. Il y a l'histoire, très orchestrée, semblant échapper à tout contrôle, mêlant respirations et accélérations. La petite histoire du chemin de l'école devient le récit de tout un monde. Pour dépeindre ce récit rocambolesque, l'auteur fait appel aux contes traditionnels : une reine, un farfadet, l'oiseau messager, le dragon, la sorcière, le trésor ou encore le souterrain... Et ce sont les reflets de notre société qui apparaissent tout à coup lorsque la guerre éclate et que la violence prend le dessus.

La première lecture de ce livre est rapide, on est surpris par les images, chaque page est un nouvel émerveillement, on s'empresse de découvrir la suivante. La narration est mise sous tension, on sent poindre l'aventure. On comprend que ce livre, sous la forme naïve d'un imagier, devra être ouvert plusieurs fois avant de se révéler entièrement.

A la seconde lecture, plus lente, nous jouons, nous explorons, nous cherchons les correspondances entre les images, entre les mots. C'est à ce moment qu'apparaît toute la richesse de l'œuvre, tant pour ses sérigraphies, que pour l'aventure racontée.

Romance est un monde vu par des yeux d'enfant, ce monde croît au fil de ses explorations, on peut imaginer que les répétitions de séquences enrichies à chaque fois de nouvelles images expriment cette ouverture au monde. Les séquences

oulipiennes du livre (l'école/le chemin/ la maison, l'école/la rue/le chemin/la forêt/ la maison,...) en sont la démonstration. Pour expliquer ce monde, l'enfant applique ses grilles de lecture, celles que le conte lui a enseigné, il fait appel au merveilleux. La fantaisie, le rocambolesque font supporter la violence de la réalité. Ainsi les causes de la guerre qui éclate au milieu du récit sont le fait de mauvais garçons et d'une sorcière. C'est un sortilège qui renverse la maison et bouleverse la ville. C'est pour contenir les brigands que l'armée intervient.

Cet ouvrage construit comme un conte merveilleux qui se dévoile au fil de l'histoire, nous ouvre les portes de l'aventure et nous affranchit de ce qui effraie. Il invite l'enfant et l'adulte qui le découvrent à accepter peurs et douleurs pour les dépasser et accomplir un heureux destin, ce à quoi nous aspirons tous.

Le héros, appelé tout au long de l'histoire "L'inconnu", doute. Il est parfois découragé mais n'abandonne pas. A travers lui, nous pouvons croire qu'après la nuit pointe l'aube et avec elle la victoire sur les forces obscures. Blexbolex nous livre là un conte initiatique exemplaire, un appel à la résistance, une invitation à ne jamais renoncer à ses espoirs.

Les images, le travail graphique.

L'ensemble est marqué au fer rouge par la signature graphique de Blexbolex, des images sérigraphiées, superposées, jouant sur les transparences et les compositions colorées. Un travail d'orfèvre où chaque image est un tableau, sublime comme une icône, et chaque tableau la rue, la maison, l'accident, l'incendie, l'inconnu, la sorcière, les brigands... - devient un personnage de l'histoire. Une structure comme une matière mouvante qui s'accélère, un peu comme si se déroulait sous nos yeux les séquences d'un de ces films anciens dont on tourne la manivelle. Une histoire construite en images, comme un synopsis, dont nous allons faire un spectacle.



Dramaturgie

Romance est un travail expérimental qui bouleverse les codes du livre jeunesse pour proposer quelque chose de neuf. Déroutant pour qui s'accroche à ses vieilles habitudes de lectures linéaires, ce livre ne peut pas s'appréhender comme une histoire avec un début et une fin. Mais plutôt comme un univers qui renferme mystère, ellipses, trous et proposition de récits. Blexbolex triture la narration et propose un monde nourri de la matière la plus sujette aux variations et aux interprétations celles du conte. Avec ce livre Blexbolex crée une sorte d'hybride entre un conte au rythme frénétique, un imagier hanté par des visions inspirées des légendes et un univers à l'esprit fantaisiste sans dessus dessous.

C'est cette originalité dans la construction, cette folie structurée, cette envie de déborder du cadre en inventant de nouveaux codes tout en s'inspirant des mythes fondateurs, qui rendent cette œuvre particulièrement passionnante et qui nous pousse à vouloir l'adapter pour la scène.

Le récit est partagé en sept séquences, de plus en plus longues, puisque chaque séquence reprend les éléments de la précédente et lui en ajoute d'autres. Chaque chapitre est introduit par un texte que développent trois, cinq, neuf, dix-sept, trente-trois images, etc.

L'école, le chemin, la maison, pour la première séquence d'images.

L'école, la rue, le chemin, la forêt et la maison, pour la deuxième séquence d'images.

L'école, l'inconnu, la rue, le pont, le chemin, les brigands, la forêt, la sorcière et la maison, pour la troisième séquence d'images.

Une véritable contrainte oulipienne qu'il nous appartiendra de rendre spectaculaire en s'appuyant sur ce rythme intense qui sous-tend l'ensemble du récit.

Un imagier comme une comptine

Chaque image est soulignée d'un mot qui la caractérise. Ces suites de mots en séquences rappellent intuitivement le jeu de la comptine.

Les comptines qui semblent exister depuis toujours. Elles remontent à la nuit des temps et correspondent souvent à des formules magiques anciennes, remontant à une époque où les nombres étaient craints pour leur signification mystique (comme de nos jours la superstition associée au nombre 13). Plutôt que de prononcer les nombres, on préférerait réciter une litanie qui permettrait de dénombrer des êtres chers ou les bêtes d'un troupeau tout en écartant le mauvais sort. Les comptines consistent le plus souvent en un enchaînement de syllabes rythmées, véhiculant ou non un sens sémantique, et servant à accompagner divers moments de la journée et des activités des jeunes enfants.

Nous nous en inspirerons pour la construction de notre spectacle destinés aux tout-petits.

Le théâtre de papier

Comme lors de nos précédentes créations jeunes publics : Derrière la porte ou Macao et Cosmage, nous explorons les possibilités du théâtre de papier. Nous voulons rester très proches de l'œuvre de Blexbolex. La gageure est d'ailleurs de respecter l'ouvrage tout en y introduisant notre savoir-faire de marionnettiste. C'est aussi ce pari qui nous intéresse et nous incite à monter ce texte.

Nous désirons mettre sur scène cet ouvrage avec les mêmes égards que nous pourrions avoir en montant une pièce de répertoire. Un comédien sait dire les mots d'un auteur, à nous de savoir montrer les images d'un illustrateur.

Les techniques du pop-up seront une fois encore largement exploitées pour la réalisation de ce spectacle. Le pop-up est une technique tout à fait adaptée pour la scénarisation d'une image, ainsi le décor devient personnage, il devient narratif. Les images de Blexbolex sont comme les images d'une caméra subjective. Elles suivent le regard de cet enfant qui découvre petit à petit "comment son monde si petit devient soudain très grand".



La marionnette

Nous retrouverons les personnages principaux de cette histoire : l'inconnu, la sorcière, la reine, sous forme de marionnettes en aplat, nous reprendrons les illustrations et les travaillerons comme des pantins articulés. Ces personnages seront également traités en volume, petites marionnettes bunraku d'une quarantaine de centimètres de hauteur, ou marionnettes à gaine selon la nécessité des scènes.

Le même personnage pourra être décliné sous différentes formes de marionnette.

Toutes ces ombres, images, pop-up et marionnettes seront manipulés derrière tulle et voilages. Nous chercherons à utiliser ces techniques des tulle superposés dans un but de dématérialisation de la réalité et d'évocation forte des techniques de la sérigraphie.

La musique

Romance, sera un spectacle musical. Pierre Boespflug et Antoine Arlot, poursuivent leur recherche des frontières entre musique et image. La musique accentuant la force des images ou au contraire adoucissant les courbes d'une proposition visuelle. Le dispositif sonore et musical imaginé s'oriente vers la spatialisation qui permettra au public de vivre intensément l'histoire racontée.

Le texte s'égrène tout au long de l'imagier comme une comptine. Les musiciens proposeront aux comédiennes une interprétation musicale de ces mots par le chant ou le parlé-rythmé.

L'EQUIPE DE CREATION

Eric Domenicone, comédien-metteur en scène

Après une solide formation théâtrale et un début de carrière de comédien, Eric Domenicone se tourne dès 1995 vers le théâtre visuel et de marionnettes, il travaille alors pour plusieurs compagnies nationales et internationales.

En 2004, il crée avec Yseult Welschinger la SoupeCie, qui regroupe marionnettistes, comédiens et musiciens. Il met en scène les spectacles de la compagnie, joue dans certains d'entre eux et signe également l'écriture ou l'adaptation de la plupart des spectacles. Il est régulièrement invité par d'autres compagnies comme metteur en scène (il a mis en scène trois créations du Théâtre des Alberts à la Réunion).

Parallèlement à sa recherche d'un théâtre d'images, il continue à travailler comme comédien pour différents metteurs en scène.

Yseult Welschinger, comédienne-marionnettiste

Après une formation théâtrale de 3 ans au TJP-CDN de Strasbourg, elle est admise en 1996 à l'Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières dont elle sort diplômée de la 4ème promotion en 1999. Passionnée par les arts de la marionnette, elle développe son travail tant sur scène que dans son atelier de fabrication.

Au sortir de l'école, elle crée la compagnie les Clandestines Ficelles et travaille également comme plasticienne et comédienne-marionnettiste pour le Théâtre de la Jacquerie dirigé par Alain Mollot, la Balestra... En 2003, afin de développer une recherche plus personnelle, elle décide de créer la SoupeCie avec Eric Domenicone. Ils mènent tous deux le projet artistique de la compagnie au cœur duquel théâtre d'images et expérimentation musicale sont intimement liés. Elle conçoit et réalise les scénographies, les marionnettes et joue dans nombre des créations de la compagnie.

Kathleen Fortin, comédienne-marionnettiste

Elle étudie le théâtre au Québec avant d'intégrer la 6e promotion de l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières. Elle collabore en tant que marionnettiste, montreuse d'ombres et comédienne avec les metteurs en scène Eric Domenicone (La SoupeCie), Eve Ledig (Le Fil Rouge Théâtre), Anne Aycoberry - Production déléguée TJP, Luc Amoros... Elle est œil extérieur pour les compagnies Le Coin qui tourne, Les Mots du vent, La Mue/tte et la Bande Passante. Elle a intégré la compagnie Rebonds d'histoires en 2008 dont elle partage la direction artistique avec Matthieu Epp depuis 2013.

LA COMPAGNIE

La singularité première de La SoupeCompagnie est la marionnette contemporaine.

La forme en mouvement et le geste musical constituent le motif initial de nos recherches axées à la fois sur l'intime et sur les rouages de notre société. Depuis 2004, le travail de la compagnie est impulsé et guidé par Eric Domenicone et Yseult Welschinger, accompagnés des nombreux artistes musiciens, comédiens, marionnettistes, costumiers, vidéastes, constructeurs, auteurs et techniciens.

La nature des objets mis en scène, leurs manipulations, leurs différents rapports aux comédiens et à la musique, sont des médiums, des assistants nous permettant de véhiculer une idée, une émotion, une histoire. Nous ne sommes pas attachés à une technique particulière de l'image, nous adaptons chaque manipulation, chaque procédé à ce que nous avons décidé d'exprimer.

La rencontre des genres et des arts est notre moyen de renouveler notre vision de l'objet en jeu. Chacun de nos spectacles a été le sujet de recherche d'un langage commun entre l'image et la musique, de questionnement sur la parole de la matière en jeu, sur le sens que révèle un monde sonore. Notre travail, au fil de nos créations, interroge notre rapport au monde, notre façon de nous y inscrire, de l'affronter ou de nous en protéger, notre façon de le vivre, de le composer ou de le transformer. Nous naviguons depuis 10 ans dans ce monde du théâtre visuel et de la marionnette contemporaine, en créant des spectacles qui s'adressent aux enfants et aux adultes (souvent aux deux à la fois), sans vouloir se cantonner à l'un ou l'autre public et garder la liberté de suivre nos intuitions et nos envies.

Les créations de la compagnie

2004 / Vanité, public ado/adultes (en tournée)

2005 / La Femme Poisson tout public dès 8 ans

2006 / Humeurs, public ado/adultes (en tournée)

2006 / Derrière la porte tout public dès 2 ans (en tournée)

2009 / Sous le jupon entresort pour adultes (en tournée)

2009 / Orphée tout public dès 12 ans (en tournée)

2009 / Ce que je fais là assis par terre tout public dès 11 ans

2010 / Macao et Cosmage tout public dès 8 ans (en tournée)

2010 / Pièces Montées, public ado/adultes (en tournée)

2011 / Au plaisir d'offrir entresort pour adultes (en tournée)

2011 / Macao et Cosmage - version miniature tout public dès 5 ans (en tournée)

2012 / Body Building, public ado/adulte (en tournée)

2014 / Eden Market - Chroniques d'hyperette tout public dès 8 ans (en tournée)

L'ALBUM ROMANCE

éd. Albin Michel Jeunesse

Au commencement de l'histoire, il y a l'école, la maison, et le chemin qui les relie. Chaque soir un enfant, le lecteur, parcourt ce chemin et observe ce qui l'entoure.

L'accumulation de ses observations, au fil des jours, rend le chemin plus long et plus compliqué. De menus incidents, d'étranges rencontres, s'y produisent.

Progressivement, les personnages croisés deviennent des protagonistes.

L'inconnu croisé au début devient le héros qui devra affronter le monde de la sorcière pour sauver la reine...

Petit à petit, l'enfant se fait rêveur et poursuit son trajet sur des pistes imaginaires.

Cet « imagier des histoires » en sept séquences se construit, page après page, comme une suite arithmétique :

La séquence initiale comporte trois images et pour les six séquences suivantes on place une nouvelle image dans chaque interstice. Le principe de répétition fixe la concentration, chaque nouvelle image peut faire basculer le récit. Très vite la petite histoire devient gigantesque, mais quoi qu'il advienne, on finit à la fin par retrouver la maison...

L'auteur et illustrateur Blexbolex interroge à la fois le fond et la forme : comment repousser les limites d'un système, l'imagier, et qu'est-ce qu'un récit ? Il nous offre pour y répondre une œuvre unique, merveilleusement illustrée et géniale d'intelligence et de simplicité.

Une œuvre exigeante protéiforme et fascinante qui peut se savourer à tout âge. Une routine, le retour de l'école. Et le grain de sable, la flânerie, le nez en l'air, le coin jusqu'alors inexploré, l'aventure qui commence. De fil en aiguille, le chemin devient buissonnier, les événements s'emballent, page après page, de nouveaux personnages, de nouvelles situations, des causes et conséquences comme autant de variations perturbatrices des habitudes...

BLEXBOLEX

Blexbolex, Bernard Granger de son vrai nom, est né en 1966 à Douai. Entré à l'école des Beaux-arts d'Angoulême avec l'intention de devenir peintre, Blexbolex en sort sérigraphe. Ses premières productions sont autoéditées. Il participe à Popo Color, Fusée, Ferraille ou encore Comix 2000. À la manière des affiches des films de Jacques Tati, le dessin de Blexbolex, très stylisé, séduit de plus en plus de lecteurs. Son style rappelle les polars des années 1950-1960, avec un graphisme et un chromatisme très marqué. Il est l'un des rares auteurs de la jeune génération à poursuivre à sa manière



le travail de déconstruction de la ligne claire mené dans les années 1970 par Joost Swarte. Son travail oscille entre création pour la jeunesse et albums pour adultes. Et on peut se demander ce qui pousse Blexbolex, illustrateur à l'univers parfois inquiétant, à créer pour un jeune public : « Parce que j'aime ça, tout simplement. D'ailleurs, je dessine presque plus pour les enfants. On pourrait très bien tourner la question à l'envers : pourquoi est-ce que je m'obstine à faire des albums pour adultes ? En réalité, la base commune à tout ça, c'est l'image. C'est le domaine privilégié dans lequel je m'exprime. Même les albums que je destine aux adultes donnent la priorité à l'image. » Il vit à Leipzig en Allemagne où il dirige un atelier d'art à l'Université de Berlin-Weissensee. Il travaille régulièrement avec un nombre important d'éditeurs, dont Thierry Magnier, Pipifax, United Dead Artists, Les Requins-Marteaux, en France et en Allemagne.

En dehors de sa production personnelle, il est un des deux piliers de l'éditeur Cornélius. Depuis 2006, il travaille à une œuvre importante autour de l'imagier.

Le premier, *L'imagier des gens*, paru en 2008 chez Albin Michel Jeunesse, a reçu le prix du plus beau livre du monde en 2009, Goldene Letter, à la Foire du livre de Leipzig. Le second, *Saisons*, a été choisi en 2010 par le Conseil Général du Val-de-Marne comme cadeau de naissance aux enfants du département.

Romance est le troisième et dernier opus d'un triptyque qui s'impose comme un chef d'œuvre de l'édition jeunesse. En 2013, l'album a obtenu au salon du Livre Jeunesse de Montreuil le prix "Pépite de l'album OVNI".

PISTES PEDAGOGIQUES

LE POP-UP

Le pop-up c'est le terme utilisé pour définir un livre animé. Un livre pop-up est un livre à système, dont les pages possèdent des mécanismes variés (à languette, à tirettes, à disque...) créant du volume ou produisant la mise en mouvement de certains éléments. Ces livres ludiques provoquent la surprise et séduisent les jeunes lecteurs mais également les adultes. L'histoire du pop-up ne date pas d'aujourd'hui. L'image à volets, c'est-à-dire à feuillets superposés, procédé le plus simple et le plus ancien, semble remonter au Moyen-âge.

Cosmographie datant de 1524, de Pierre Apian, est un ouvrage dans lequel on découvre des disques rotatifs montrant le mouvement des étoiles. Différents exemples de livres pop-up Ces manuscrits scientifiques (traitant de l'anatomie, la cosmographie...) et les manuscrits religieux posent les bases techniques du livre à système : disques, languettes et pages prédécoupées proposent des outils jusque-là totalement inédits. Les Anglais furent les premiers à s'intéresser aux livres à système destinés à la jeunesse, avec les Arlequinades de Robert Sayer, paru en 1765. Ces livres nommés "métamorphoses" permettent de composer soi-même son histoire en assemblant des demi-pages. Les inventions se multiplient pour animer l'image et lui donner du relief dans les livres de divertissement, les livres d'enfants et les images. A la fin du XVIIIe siècle, les premiers livres magiques font également leur apparition. Le lecteur manipulateur fait apparaître différemment le contenu selon la manière dont il ouvre le livre. A la même époque les "peep shows" (décors en profondeur) se multiplient. Dans ces ouvrages on peut faire évoluer des personnages, des paysages, dans un décor à plusieurs niveaux de profondeur. Toutes ces évolutions sont à mettre en parallèle avec les évolutions techniques qui précède l'invention du cinéma (praxinoscopes, lanternes magiques).

Le XIXe siècle s'impose comme le siècle où l'enfant prend une place importante dans la production littéraire. Ce fut la grande époque des livres à figures mobiles, avec des figurines à placer dans un décor ou des poupées à habiller. Les innovations n'ont cessé de se multiplier, avec des livres à volets ou à disques, à tirettes, en relief, en relief animé, à musique...

♥ A faire en classe

C'est moi qui l'ai fait !

Prenez une feuille de couleur, pliez-la en accordéon. Découpez ou déchirez des formes dans d'autres feuilles de couleur, papiers journaux, magazines... Sur la feuille pliée en accordéon, collez un premier paysage, sur la feuille ouverte, cachez un second paysage suivant l'imagination de chaque enfant, et créez la surprise à l'ouverture !

SOURCE I http://www.decliv-vannesagglo.fr/sites/decliv-vannesagglo.fr/files/docs_ea/dp_pop_up.pdf

THEATRE DE PAPIER

Le théâtre de papier est une forme théâtrale née en Angleterre au milieu du XIXe siècle qui a conquis l'Europe entière.

Il s'agit d'un théâtre à l'italienne miniature tenant en général sur une table. Les figurines sont à l'échelle du théâtre. Elles sont actionnées par des tirettes en carton ou en fer latéralement par le narrateur qui se tient généralement derrière la table.

Chacun pouvait acheter des façades de théâtre, des décors, des figurines, les coller sur du carton et les assembler.

Il existe quantité d'imprimeurs en France, Allemagne, Danemark et bien sûr en Grande-Bretagne. Les planches étaient en couleurs ou en noir et blanc, à charge pour l'acheteur de les colorier à l'aquarelle ou autre. On pouvait acheter aussi des textes pour jouer des grands classiques adaptés de Shakespeare (Othello, Richard III), de Dumas (Les Frères corses), de Jules Verne (Le Tour du monde en 80 jours) de Carl Maria von Weber (Der Freischütz) ou simplement des contes pour enfants comme Aladin et la lampe merveilleuse, La Belle et la Bête.

Cette forme privilégie la narration épique et la convivialité grâce à la proximité du public. Les personnages étant grands de 8 à 12 cm, il ne peut y avoir qu'un nombre restreint de spectateurs et est idéale pour jouer en appartement ou bars... Cette forme est encore vivace au Danemark, en Allemagne, en Angleterre, aux Pays-Bas. Peu de marionnettistes ou comédiens utilisent cette forme en France : on peut citer Alain Lecucq (Compagnie Papiertheatre), Éric Poirier (L'Égrégore), Patrick Conan (Compagnie Garin Trousseboeuf), Julie Dourdy - brakabrik Théâtre (La Tragique Histoire du Célèbre Dr Faust) et Marc Edelmann avec les cartonistes de Crafty In Motion. Le théâtre de papier est pratiqué dans de nombreux festivals et associations et reprend place, peu à peu, dans les mœurs culturelles du XXIe siècle.

SOURCE I https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9%C3%A2tre_de_papier

♥ A faire en classe

Inventions de toutes parts

Découper des formes quelconques dans du papier, sans idée du produit fini ; Cerner chaque forme au feutre. Associer 4 ou 5 formes choisies, par collage ou calquage, sans retoucher aux formes initiales, en vue de créer soit des animaux imaginaires, des objets insolites, des architectures futuristes, ou encore des véhicules du futur.

Le parti pris sera précisé et amplifié par l'ajout d'éléments en dessin (des fenêtres, des roues, etc...) Une mise en valeur collective permettrait la création d'une ville futuriste complète !

♥ A faire en classe

Atelier proposé aux enfants autour du spectacle

Du livre à la marionnette de papier

Contenu

Après avoir découvert avec les enfants, un des 3 imagiers de Blexbolex (l'Imagier des Gens, Saisons et Romance), nous nous poserons la question du passage de l'écrit à la scène. Pour cela, nous construirons des marionnettes de papier et nous les manipulerons en les mettant en situation. Le choix de l'imagier se fera afin de

proposer aux enfants un univers visuel, ou une thématique proche de celles abordées en classe.

Le but de cet atelier est d'amener l'enfant à construire une petite marionnette et à la manipuler. Pour les plus jeunes, il s'agira de figures découpées pour les plus grands de pantins articulés. Nous nous inspirerons du livre pour mettre en situation ces marionnettes.

En fin de séance, présentez le travail effectué à travers une courte mise en jeu des marionnettes construites.

Une fois les marionnettes construites, dégagez un petit espace permettant les manipulations.

Le matériel

Pour les enfants : ciseaux et colle (adapté à l'enfant), carton rigide, papier.

Pour l'intervenant : une petite imprimante ou l'accès à une photocopieuse, baguettes de bois, fil de fer rigide, pince, agrafeuse, pistolet à colle et bâtons de colle ...

L'ART DE LA MARIONNETTE

« Figurine articulée ou non, représentant un être humain ou un animal, et actionnée à la main par une personne généralement cachée, qui lui fait jouer un rôle muet ou parlant. »

Les marionnettes existent depuis très longtemps. Elles ont une origine religieuse. On les utilisait en Egypte Ancienne lors de rites funéraires. En France, au Moyen Age, l'art chrétien a contribué à développer la statuaire mobile. Le mot français « marionnette » provient d'ailleurs du diminutif de Marie. Peu à peu, la marionnette va se déplacer vers la sphère ludique. Elle s'associe à l'idée de spectacle, à la volonté d'exprimer pour un public la version théâtralisée d'une expérience. Le théâtre de marionnettes devient le plus souvent ambulancier. Selon les lieux de représentations, les marionnettes s'adressent à un public populaire ou aristocratique puis bourgeois. On les retrouve dans les foires, les cours, les salons, les théâtres.

♥ A faire en classe

Réalisation d'une marionnette

Tous ensemble, on froisse le papier journal. (Faire des bandes de papier au préalable afin de faciliter la manipulation). Puis, on bourre la chaussette avec du papier journal.

Distribuer à chaque enfant 2 élastiques.

-A travers la chaussette, on prend un peu de papier de chaque côté de la tête.

-On entoure nos petits boudins avec les élastiques.

On décore notre marionnette : Cheveux, yeux, moustache...

LES PERSONNAGES D'UN RECIT

« Les personnages ont un rôle essentiel dans l'organisation des histoires. Ils permettent les actions, les assument, les subissent, les relient, entre elles et leur donnent sens. D'une certaine façon, toute histoire est une histoire des personnages ». L'action n'acquière son sens que par rapport à un personnage. Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. Le personnage est une illusion de personne au croisement des projections de l'auteur et du lecteur. La réflexion autour des personnages va mettre à jour ce que l'auteur souhaite transmettre au lecteur. En effet les personnages sont l'étendard de la pensée, des valeurs de l'auteur.

Dès la maternelle, on veillera à construire la notion de personnage en proposant des activités de collectes, tris, classements, restitutions de récits afin de faire prendre conscience de la permanence du personnage et de ses variations éventuelles. Orienter le lecteur sur le ou les personnages, le mettre en questionnement sur ses intentions, ses pensées, ses relations avec les autres personnages, son évolution tout au long du récit, l'aidera à dénouer les « nœuds » de compréhension.

♥ A faire en classe

- lister les personnages et compter leurs apparitions.
- lister collectivement les personnages d'un texte et voir pour quelles raisons, ils apparaissent.
- classer les personnes principaux et secondaires
- classer les personnages : les opposants, les amis, les traîtres...
- faire un schéma, un arbre des relations entre les personnages
- établir un graphique qui représente l'évolution psychologique du personnage : sur l'axe horizontal, on indique les séquences chronologiques des évènements et sur l'axe vertical, les effets de cet évènement sur le personnage.
- faire comparer les points de vue des personnages et leurs motivations en proposant des activités qui vont amener les élèves à se mettre à la place des personnages.
- faire raconter l'histoire en changeant le point de vue, l'énonciation.



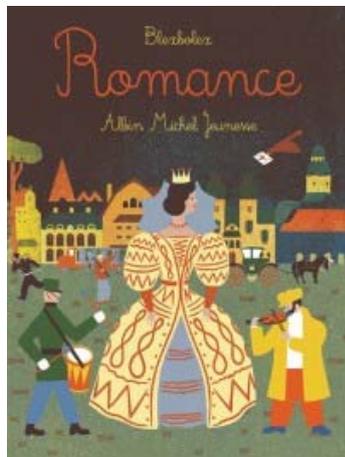
☛ **A faire en classe**

« Le récit est partagé en sept séquences, de plus en plus longues, puisque chaque séquence reprend les éléments de la précédente et lui en ajoute d'autres ».

Comme ces jeux de mémoire où il faut rallonger une phrase sans rien omettre des versions précédentes.

RESSOURCES PEDAGOGIQUES

Romance

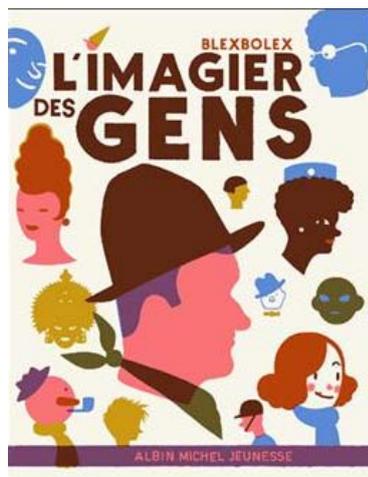


Au commencement de l'histoire, il y a l'école, la maison, et le chemin qui les relie. Chaque soir un enfant, le lecteur, parcourt ce chemin et observe ce qui l'entoure. L'accumulation de ces observations, au fil des jours, rend le chemin plus long et plus compliqué, car de menus incidents, d'étranges rencontres, s'y produisent. Progressivement, les personnages croisés deviennent des protagonistes. Ainsi, l'inconnu croisé au début devient le héros qui devra affronter le monde de la sorcière pour sauver la reine...

Car, petit à petit, l'enfant se fait rêveur et poursuit son trajet sur des pistes imaginaires.

Cet « imagier des histoires » en sept séquences se construit, page après page, comme une suite arithmétique : la séquence initiale comporte trois images et pour les six séquences suivantes on place une nouvelle image dans chaque interstice. Le principe de répétition fixe la concentration, et chaque nouvelle image peut faire basculer le récit. Très vite la petite histoire devient gigantesque, mais quoi qu'il advienne, on finit à la fin par retrouver la maison... Avec ce nouvel et dernier imagier Blexbolex interroge à la fois sur le fond et la forme : comment repousser les limites d'un système, l'imagier, et qu'est-ce qu'un récit ? Il nous offre pour y répondre une œuvre unique, merveilleusement illustrée et géniale d'intelligence et de simplicité.

L'imagier des gens

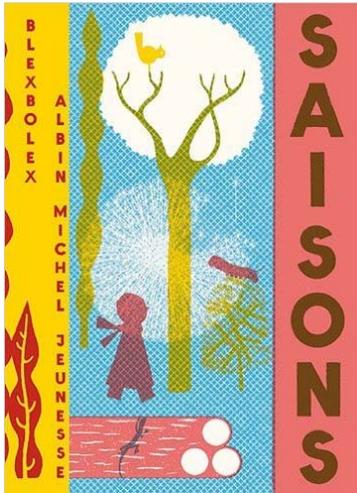


Cet imagier des gens ouvre un regard large sur l'humanité dans tous ses états, à travers des portraits venus du réel, de la mythologie ou de l'imaginaire. Ces « gens » de toutes sortes ne sont jamais désignés par leur appartenance physique ou ethnique mais par leur statut, leur activité.

Chaque figure est juxtaposée à une autre sur la page opposée, formant un couple dont le lien, variable et plus ou moins évident, est souvent drôle et surprenant.

Cet imagier invite bien sûr les enfants à identifier les personnages en enrichissant leur vocabulaire, mais le graphisme exceptionnel et l'intelligence des associations en étendent le lectorat.

Saisons



Saisons est un imagier narratif qui dit l'écoulement du temps à travers le passage des saisons. Page après page se succèdent de courtes scènes représentatives de l'époque choisie, dans un ordre chronologique qui donne un sens subtil à l'ensemble de l'œuvre. La récurrence de certains lieux et de certains personnages accentue le sentiment qu'une histoire se déploie au cœur de ce qui semble à première vue qu'un recueil d'images.

ABC 3d



Tournez les pages de ce livre unique et offrez-vous 26 lettres en trois dimensions, qui bougent et changent sous vos yeux.

C se transforme en D en un claquement de doigts. M se met au garde-à-vous. X devient une pichenette. Et puis il y a U. Voici un livre exceptionnel que les lecteurs de tous âges garderont comme un trésor.