

Cie Paradisiaque

dinosaure

ou L'odyssée identitaire de Mu

Création 2024
pour le théâtre
et la danse

Un spectacle à
partir de 9 ans

Dossier
Pédagogique

crédit photo : Marc Ginot

dinosaure

L'Odyssée de Mu : une quête d'identité qu'on veut trouver tout.e seul.e

écriture originale

pour 3 comédien.ne.s une danseuse et une voix qui raconte.

durée estimée du spectacle 1h

Texte et mise en scène Laure Poudevigne

Chorégraphies Estelle Olivier

Scénographie, costumes Cécile Marc

Musiques Alain Féral

Lumières Sonya Perdigao

Régie Eva-Mona Espinosa

avec

Xavier Besson

Estelle Olivier

Matteo Pereira

Laure Poudevigne

Julien Testard (La voix qui raconte)

Production Cie Paradisiaque

Administration Véronique Munsch

Diffusion Alexandra Bouglione

Soutiens Région Occitanie

Théâtre d'Ô-Département de l'Hérault

Ville de Montpellier

La SPEDIDAM, le FONPEPS

Co productions Théâtre Albarède, Ganges (34)

Bouillon Cube, La Grange, Causse de la Selle (34)

Accueils en résidence Théâtre de La Vista-La Chapelle, Montpellier (34)

Hangar Théâtre-ENSAD, Montpellier (34)

L'Agora, Le Crès (34)

Petit préambule...

Ce dossier pédagogique propose quelques repères pour préparer les jeunes spectateurs à la venue au théâtre : présentation de la compagnie Paradisiaque, résumé de l'histoire de Mu et extraits de texte choisis, liste des thèmes abordés, pistes d'activités à développer avant et après la venue des enfants au spectacle. Préparer la venue du théâtre, c'est éveiller la curiosité sans rien dévoiler des surprises à recevoir...

Entrer dans le théâtre commence bien avant que le noir ne se fasse dans la salle de spectacle et se poursuit après le tomber de rideau...

Venir au théâtre, c'est un moment de plaisir et de partage, qui rassemble et suscite l'échange, c'est un vécu collectif, et c'est aussi un voyage individuel qui permet à chacun d'éprouver des émotions, d'ouvrir ses sens, de nourrir son imaginaire et d'éveiller son esprit critique.

Parce que le théâtre, comme d'autres arts, offre un indispensable regard décalé sur le monde et sur nous-mêmes.

Accompagner le jeune spectateur au théâtre, c'est faire avec lui un bout de chemin vers la découverte du monde de l'art et du sensible.



Sommaire

Présentation de la Compagnie Paradisiaque	p.4
Quelques mots sur l'écriture et la mise en scène	p.5
L'histoire	p.7
Les personnages	p.7
Le textes, extraits	p.9
Les thèmes du spectacle	p.12
Quelques mots sur le titre	p.13
Pistes d'activités pour préparer la venue au spectacle	p.14
Pistes d'activités pour l'après-spectacle	p.16
Pistes de médiations	p.19
Contacts	p.20

La Compagnie

La Compagnie Paradisiaque a été créée en 2014 à Montpellier par une comédienne et autrice : Laure Poudevigne, un comédien Xavier Besson et une danseuse, Estelle Olivier. C'est une compagnie dédiée à **l'écriture** et à la **création dramatique** et **chorégraphique**. Depuis sa création et pour mener à bien ses spectacles la compagnie a collaboré avec une trentaine d'artistes, musicien.e.s, comédien.ne.s, circassien.ne.s, plasticien.ne.s, mais aussi des technicien.ne.s du spectacle, des scénographes, etc.

La compagnie Paradisiaque affirme plusieurs choix artistiques

La Cie Paradisiaque poursuit un projet de recherche et de création artistique avec de **l'écriture originale** pour le théâtre et la danse contemporaine.

La Cie Paradisiaque affirme son engagement pour une création originale et exigeante auprès du jeune public comme du tout public. Des **créations ouvertes et poétiques** et qui offrent plusieurs niveaux de lecture.

La Cie Paradisiaque affirme son engagement pour donner à entendre **des langues exigeantes, variées**, contemporaines et non édulcorées.

La Cie Paradisiaque aime questionner des **thèmes sensibles de notre monde**, de notre société comme de notre vie la plus intime.

La compagnie a créé trois spectacles

La guerre est Longue, les Jupes sont courtes, Soutenu par l'Institut français de Turquie, le Lycée français d'Ankara, le Festival Ethos d'Ankara et soutenu par la ville de Saint-Gély-du-Fesc. Il est labellisé, grâce au projet pédagogique corrélé au spectacle, par l'AEFE, autour de la mission centenaire de 2014.

Les vrilles de la vigne, co produit par l'Agence départementale de développement de tourisme de l'Hérault finance et créé à l'abbaye de Valmagne.

Puisette & Fragile, jeune public à partir de trois ans soutiens LA SPEDIDAM, Le FONPEPS, Ville de Saint-Gély-du-Fesc (34), Espace Culturel de l'Atrium-Ville de Tassin-la-Demi-Lune (69), La Vista Théâtre de la Méditerranée (Montpellier, 34), Collège de Péranche (St-Georges d'Esperanche, 38), Association Images Plurielles- La Métairie des Arts-St Pantaléon de l'Arche, (19)

Le roman graphique **Puisette et Fragile** est paru aux Éditions du Seuil Jeunesse en 2021 (Texte Laure Poudevigne-Estelle Olivier, Illustrations Samuel Ribeyron) Il a été traduit en Coréen, et a reçu le Prix Tibet, BD, 2022.

Photos et informations complémentaires sur la compagnie sur notre site :

<http://artsvivantscieparadisiaque.fr/>

Quelques mots sur l'autrice et sur sa mise en scène



Laure Poudevigne

Après des études littéraires Laure suit une formation d'art dramatique à L'Outil Théâtre (Montpellier), puis à Performer's House (Danemark) et se forme à la danse contemporaine et aux techniques du chant. Elle intègre la troupe de L'Outil Théâtre. En 2006 co-fonde la Cie Les Grisettes avec Anna Zamore, et la Cie Paradisiaque en 2014 qu'elle dirige actuellement. En 2009 elle crée la structure Arts Vivants, dédiée à des ateliers de rencontre avec les écritures dramatiques contemporaines. Elle écrit *Puisette & Fragile* avec Estelle Olivier et Nunuche Underground (Sélection Texte en Cours 2020).

Il y a quelqu'un que je connais et que j'aime beaucoup et qui était toute petite encore quand on s'est mis à lui dire qu'elle dépassait de beaucoup trop de cases, qu'elle ne faisait pas comme il faut quoi, qu'elle ne ressemblait pas à ce qu'on aimerait qu'elle soit. Ça m'a beaucoup fatigué ça, ça m'a beaucoup fait de peine.

Moi, j'aime beaucoup ranger, j'adore les boîtes par exemple, où on peut mettre les objets, j'aime beaucoup ranger, sauf les gens. Les gens j'aime ce qui dépasse chez eux et qui est inclassable. Quand j'ai pensé à l'histoire de mon personnage, Mu, je me suis dit ça. Au début quand on naît, on n'y pense pas aux cases, pas du tout, on vit dans tous les sens. Et puis il arrive un moment où tout le monde, en fait la société, se met à beaucoup y penser pour vous. Vous savez, ce moment où on commence à plus trop être un enfant...Je crois que c'est à ce moment là qu'il faut bien être sur ses gardes pour ne pas se faire encaser par surprise, rester toujours rebelle aux moules et aux formats...

Alors l'histoire de Dinosaur, c'est l'histoire de Mu qui va chercher à ne pas se faire enfermer par des tas de définitions. Comme je pense qu'il ne faut pas faire semblant que le monde qu'on découvre quand on grandit il est toujours facile facile, je n'ai pas voulu dans mon histoire cacher la méchanceté. Ni la méchanceté, ni la bêtise, ni bien sûr l'imprévisible, parce que la vie elle est comme ça, toujours à inventer des choses auxquelles on ne s'attend pas. L'histoire que j'ai voulu écrire et mettre en scène, c'est une aventure, la quête d'un personnage à la sortie de l'enfance, une quête d'identité qu'on veut trouver tout.e seul.e. C'est aussi une pièce que j'ai écrite pour celles, ceux qui dépassent, ratent et se font des trous, ceux qu'on ne sait pas où mettre...

C'est une histoire de gens enfermés dans des cases (des vraies !) et d'autres qui les traversent.

De gens qui sont immobiles et d'autres qui bougent.

De gens qui se cachent pour réfléchir, et d'autres qui montent sur les murs.

De gens qui croient aux choses, et d'autres qui veulent aller vérifier.

De ceux qui aiment les règles et d'autres qui ne les aiment pas.

De ceux qui essaient de garder de la tenue et ceux qui se font des trous parce qu'ils tombent.

De ceux qui ont peur des histoires et d'autres qui aiment tomber dedans.

Laure Poudevigne, juin 2022



L'histoire

C'est un peu un conte. Un peu un road movie. Un peu une Odyssée. C'est l'histoire de Mu qui se trouve un beau jour sur un mur sans plus de parents, orpheline quoi, à cause d'accidents tout bêtes, mais avec une clé de douze dans son sac et un trou au genou. Sur son mur, l'enfant a juste le temps de se demander qui elle est (elle n'en est pas sûre) et ce qu'elle va faire d'elle-même. Elle va tout de suite être entraînée, comme ça, pour rendre service à trois zigues qui semblent avoir des problèmes et qu'elle connaît à peine, et un peu aussi parce qu'elle est très courageuse, dans une aventure étrange et folle. Mu doit s'engouffrer à travers les cases géantes d'un jeu de l'oie qui font un bruit sinistre de machine en s'ouvrant à elle, et font surgir des êtres (des monstres ?) fantoches qu'elle devra affronter, pour trouver toute seule la sortie de ce monde aux règlements impitoyables...

Les personnages

Mu

Mu, c'est le personnage principal de l'histoire. Son prénom, elle va mettre beaucoup de temps à le trouver, toute l'histoire en fait. Trouver son prénom ça sera comme se trouver elle-même. Quand ça commence, elle est encore comme une petite ébauche d'elle-même, comme une petite boule de papier froissée et palpitante parmi les choses. Mu, c'est le diminutif de prénoms plus long, ça veut dire aussi : *en mouvement*, poussé.e par une grande force qui va de l'avant. C'est une danseuse qui joue le personnage de Mu. La danse veut dire ce mouvement et cette petite écriture bien différente des autres qui est la sienne.

Les parents de Mu

Ce sont des parents un peu étonnants. Des parents qui ne connaissent pas très bien leur fille, et qui ne sont pas très assortis. Des adultes occupés à faire des choses, et qui vont vite disparaître. Pourtant gardons en tête que comme tout le monde, ces personnages ont plusieurs faces, ce que découvrira Mu.

Le Monsieur

C'est un personnage clé. ça veut dire qu'il sert à faire passer Mu dans une autre dimension. Au moyen d'un petit cadeau qu'il va lui faire, malgré son apparente sévérité. Un peu comme le lapin d'Alice au pays des merveilles. Il déclenche quelque chose.

Dante, Alice et Antoine.

Ce sont les trois oies du jeu. Elles pourraient être comme les trois fées des contes. Elles sont les marraines de l'histoire de Mu. Elles sont tellement perdues et abandonnées dans leur jeu qu'elles ne peuvent se quitter pour rien au monde, malgré leur querelles. Elles portent des noms bien particuliers. Alice pour *Alice au Pays des Merveilles*, Antoine pour Antoine de St Exupéry, l'auteur du *Petit Prince*. Dante pour Dante Alighieri, l'auteur des *Enfers*, une traversée effrayante et fondatrice dans un autre monde. Trois histoires de voyages dans des mondes étonnants.

Les gens dans les cases

Dans les cases du jeu de l'oie, Mu va rencontrer des personnages étranges et fous qui sont enfermés, chacun dans leurs cases. Ce sont des êtres irréels à forces d'êtres trop parfaits, des stéréotypes, de parfaites images de papier glacé, qui vivent en boucle dans des mondes où rien ne change. Surtout pas eux. C'est en cela qu'ils sont comme des monstres.

Virgile et Venerdì

Virgile est une oie retraitée. Une oie qui a décidé de quitter le jeu, d'arrêter de tourner sans relâche sur le plateau. Une oie qui cultive son jardin, et n'obéit plus aux règles absurdes. Il est un peu comme Robinson Crusoe, il a reconstruit sa vie dans un monde sauvage, plein de raffinement. Avec lui il y a Venerdì, Vendredi en italien, l'homme qu'il a recueilli dans son île jardin. Virgile, tout effrayant qu'il soit, va compter très fort pour Mu. Comme un guide vers la sortie et vers elle-même.

Ces personnages sont joués par 4 interprètes, deux hommes et deux femmes. La danseuse est Mu, les trois comédiens sont les oies, neufs gens-des-cases, les parents et le Monsieur, une galerie chatoyante et rapide autour de l'enfant, des fous, des cruels, des désespérés et quelques belles rencontres...

Il faut aussi parler de **la voix qui raconte**. C'est un narrateur qui a une drôle de façon de parler, mais qui a très à cœur de nous conter cette histoire. Il nous parle à l'oreille dans la bande son. Un peu comme quand on nous lit une histoire. La voix nous parle tandis qu'on regarde les images.

Le texte

Dinosaure est une écriture originale. Il n'existait nulle part avant. L'écriture a commencé par des explorations au plateau en 2020.

Il a été écrit en jouant au jeu de l'oie, nous tombions au hasard du jeu sur des cases dont on devait chercher l'univers. Il a été écrit de longs mois, en observant les Hommes adultes à hauteur de ceux qui se dressent devant leur porte, à dix ans.

Dans la bouche des personnages, il propose une langue rythmée, parfois percussive, parfois gouailleuse et rugueuse parfois toute ronde, et des parlars pittoresques ou châtiés. Il propose aussi beaucoup de bizarrerie et de liberté d'associations, un peu exprès pour agacer les normes. Il est une matière vivante qui fait partie des personnages, un peu comme leurs costumes, ou leur façon de bouger.

Extraits choisis

LE PÈRE_ Passe-moi la clé de douze, Michel.

MU _ C'est celle-ci, papa ?

LE PÈRE _ Comme deux et deux font quatre, Mich.

MU _ Voilà.

LE PÈRE _ Merci fiston. Quand tu seras grand, toi aussi tu diras à ton fils :
« passe-moi la clé de douze ».

C'est quelque chose qui se transmet de père en fils, la clé de douze.

MU _ Ça ne marche pas pour nous, alors.

LE PÈRE_ Répète-moi ça, Mich ?

MU _ Tu es mon papa c'est vrai, mais je ne suis pas ton fils.

LE PÈRE _ Ça, je me demande bien ce que tu me chantes Michel, et comment que ça peut se faire que je sois ton père sans que tu sois mon fils ?

MU _ C'est que suis une fille.

LE PÈRE _ Je te demande pardon ? Et depuis quand, je te prie ?

MU _ Depuis toujours j'imagine.

LE PÈRE _ Et tu attendais quoi pour me le dire, Michel, que je te demande la clé de douze ?

(...)



LA VOIX QUI RACONTE _ Ainsi que la petite Michel, que le petit Muriel perdit brusquasse ses amortis et se retrouva orpheline, orphelin, comme on veut. Du haut de ses trois pommes elle savait pas quoi faire, rendue paumée aux cinq cent diables avec sa peine en bandoulière et puis l'avenir entre le zist et le zest. Alors il lui apparut que s'élever l'aiderait à voir plus loin, à mieux voir rappliquer la suite. Elle grimpe sur le premier mur qu'elle croise, puis une fois sur le durier vlà qu'elle chante la pauvrette, un petit air un peu bath comme de rien, puis elle se dit qu'elle ferait bien un gentil petit jeu pour se refaire un peu la noisette.

(...)

DANTE _ Tu as eu mal, Antoine ?

ANTOINE _ Il me demande.

DANTE _ Je te prie de m'excuser. Tu m'as poussé à bout.

ANTOINE _ Dis-donc, Dante, tu ne m'as jamais appelé Madame, toi.

DANTE _ Pourquoi je t'appellerais Madame, ne soit pas ridicule.

ANTOINE _ Et le respect saperlotte, c'est pour les pruneaux ?

DANTE _ Mais enfin, Antoine.

ANTOINE _ Ça me plairait bien, si tu veux savoir.

DANTE _ Absurde.

ANTOINE _ Madame Antoine, que tu vas m'appeler.

DANTE _ Mon Dieu, quelle bêtise ! Et le temps qui tourne. Tu vois, avec tes lubies, nous n'avons pas dit ce que nous devons dire. Michel, pouvez-vous s'il vous plaît lancer le dé. C'est à vous de jouer.

(...)



LE DOCTEUR, *examinant énergique*_ Mon pauvre enfant vous avez la fluxion, vous toussiez rauque, respirez gras, mouillez votre tricot et dispersez vos forces. Cher ange, vous serez allé au Diable Vauvert en culotte courte. Vous aurez couru la lande tel un britannique, vous aurez mangé le chocolat d'un autre, flanqué des coups au chien, et vous voilà avec une otite, bien mal acquis ne vous profite, vous contractâtes les oreillons par vos vilaines manies, ne vous avais-je pas prévenu de regarder de droite et de gauche avant de traverser ? Eh bien non galopin, je vous prends la main dans le sac, et les yeux plus gros que le ventre ! Par votre fainéantise vous voici avec l'engelure, et ce n'est pas les mouches que vous aurez avec du vinaigre, car comme on fait son lit on se couche, et cette varicelle n'est pas perdue pour tous ; à qui veut l'entendre, si vous aviez été plus prudent, ces coliques n'auraient pas passé le grand oral, mais non, on fait sa forte tête, on sort les filles au bal, et cette angine ne me dit rien qui vaille.

(...)

LA PATINEUSE _ Approche la grosse Hélène, la grosse Muriel, ou qui que tu sois, on va te faire la tête au carré on va te pousser dans les fossés, c'est toi, je te reconnais.

MU _ Pourquoi tu dis que c'est moi d'abord ?

LA PATINEUSE _ Vise ton collant

MU _ Et puis quoi ?

LA PATINEUSE _ Y a un trou. C'est bien que t'es tombée, c'est bien qu'on t'a poussée, c'est bien que t'es la grosse Hélène. Oh chic alors, la grosse Hélène !
Ce que j'ai hâte de la faire sauter dans le fossé !
La grosse Hélène, on la met sur les roues puis on pousse, et vlan, la grande joie, arrivée au plus gros cahot on la voit qui s'envole et retombe comme une masse, la face sur le goudron.
La grande joie. (...)



- VENERDÍ** _ Ma ça, quelle apparition à peine je la crois, nous avons un client. Cos'è ?
On dirait un petit poney qu'il est fringant mais tout trempé pire que ma soupe. Tu veux du crottin petit poney ? Du crottin de la chèvre corse ?
- MU** _ Non
- VENERDÍ** _ On dit non merci quand on est un gentil poney.
- MU** _ Je suis pas un poney
- VENERDÍ** _ Une petite garçon, c'est pareil.
- MU** _ Je suis pas un garçon !
- VENERDÍ** _ Qu'est-ce qui reste ?
- MU** _ Une fille.
- VENERDÍ** _ C'est pas du tout comme ça une fille, ça bat les cils avec les ongles qui bougent en rouge, c'est pas tout en bataille de cheveux avec des habits crevés comme la baudruche. (...)

Les thèmes du spectacle

Après avoir interrogé la rencontre avec l'Autre dans *Puisette & Fragile*, l'équipe artistique se penche avec *Dinosaure* sur le questionnement de l'identité, du genre et de la norme, à travers la quête de Mu.

L'identité

Lorsque le spectacle commence. Mu entre sans avoir de nom. Ceux qui nomment habituellement, les parents sont ignorants ou vides. Le père de Mu pense qu'elle est un garçon qui s'appelle Michel. Sa mère ne sait plus comment sa fille s'appelle, trop occupée par ses concours de beauté. Mu se retrouve orpheline sans savoir vraiment qui elle est ni ce qu'elle est. De case en case, elle se prête et on lui prête une identité différente. De cette mosaïque, Mu va tenter de tirer le fil qui lui dira qui elle est, qui elle a envie d'être.

Le genre

Le trouble que jette le père de Mu va se questionner tout au long de l'histoire. L'absurdité d'un père qui ne s'est jamais rendu compte du genre de sa fille dit avec cocasserie ce qu'on projette sur chacun, ce qu'un enfant peut sentir qu'on projette sur lui, de son genre. Qu'il n'y répond pas assez, qu'il y répond trop. Chacun donne à Mu la définition de sa féminité, et on joue exprès à une perte de repère qui est portée à son comble par le fait que les acteurs ne jouent pas toujours un personnage de leur genre. Les personnages sont tantôt pétris de clichés jusqu'à l'étouffement, tantôt totalement libérés des stéréotypes.

Le genre procède de l'identité, mais Mu va expérimenter que c'est dans les transgressions, loins de tout standard que ce trouve l'individu libre et apaisé.

La norme

De même que le genre, la norme est sans cesse rappelée à Mu. Où qu'elle soit elle n'y répond pas, elle est sans cesse hors norme, et cela crée systématiquement des problèmes voire des catastrophes. Pas assez fluette, trop grande dit la patineuse, sale enfant qui se troue les collants, fausse fille en bataille de cheveu, faux enfant n'aimant pas jouer, les filles font comme-ci et ne sont pas comme ça, les filles ne jouent pas avec des dinosaures...

Les injonctions visibles et invisibles

Les règles du jeu des oies, longue et fastidieuse notice peu compréhensible, n'est pas sans rappeler la longue liste d'injonctions silencieuses qu'il faut observer dans notre société, y compris dès l'entrée au collège. Soit une petite et coquette et gracieuse jeune fille dit la patineuse, consomme, consomme, consomme, dit le tennisman qui la bombarde d'objets de surconsommation, prend garde aux livres ils sont dangereux, ne bouge pas dit le garde champêtre, apprends tes tables et travaille bien à l'école disent les docteurs, fait la queue, ne parle qu'à ton tour disent les marins pêcheur. Pourtant dans une case il y a Alice qui s'entraîne à désobéir, et au bout Mu trouve un jardin où l'on peut être qui on veut...

Quelques mots sur le titre

Dinosaure. Où sont-ils dans cette histoire alors, les dinosaures ? On se demande. Eh bien voilà. C'est un titre par la négative. C'est l'objet qui manque à Mu. C'est un désir de quelque chose qu'on veut très fort, et qui nous pousse vers l'avant. C'est le petit moteur. Ou plutôt, c'est l'essence dans le petit moteur de Mu. Elle aime les dinosaures, ils lui plaisent et la fascinent, pourtant jamais elle ne peut en avoir un à elle. un beau tyrannosaure qu'on fait jouer sur les mur et dans la terre, qu'on fait danser dans la lumière de sa lampe. C'est ce petit jouet formidable qu'elle va chercher à obtenir jusqu'à la fin de sa quête. Il symbolise cette personnalité que Mu se cherche.

Les dinosaures sont aussi ces créatures cruelles et féroces dans un monde impitoyable, qui règnent, tyranniques, mais qui toutes puissantes qu'elles soient vont disparaître au profit des discrets petits mammifères qui on su s'adapter... Des créatures tyranniques comme celles du jeu où tombe Mu. Ou comme celles, si populaires et puissantes qui semblent régner sur notre monde de normes et d'influences, mais qui sont peut-être des modèles voués à disparaître, quand on avance vers soi dans le temps.

Pistes d'activités pour préparer la venue des enfants au théâtre.

La charte du spectateur

Le spectacle vivant pour le jeune public n'échappe pas aux règles d'exigence de la création artistique en général. Pour que les enfants profitent un maximum du spectacle, il est important de leur apprendre à se conduire en spectateurs avertis, en respectant les règles d'une salle de théâtre.

Voici quelques conseils pour mieux en profiter. Cette charte peut également être reformulée et construite avec les enfants.

Avant la représentation :

- 1/ Je prépare mon plaisir en pensant au titre du spectacle, au lieu de la représentation qui n'est pas un lieu comme les autres.
- 2/ Je prends connaissance des différents métiers qui vont contribuer au fait que je puisse assister à une représentation. Ceux que l'on voit et ceux que l'on ne voit pas.
- 3 / En arrivant devant la salle, je reste calme et j'écoute attentivement les adultes, les enseignants mais aussi professionnels du spectacle vivant qui m'accompagnent et qui m'accueillent.

Pendant la représentation :

- 1/ Lorsque la lumière s'éteint, je reste silencieux et prêt à accueillir le spectacle qui va être joué.
- 2/ Je ne parle pas avec mes voisins et ne fais pas de bruit pendant le spectacle. Ce que j'ai envie de dire, je le garde dans ma tête pour le dire après le spectacle à mes amis, mon professeur ou aux comédiens lorsqu'ils m'invitent à parler.

Après la représentation :

- 1/ Je pense à tout ce que j'ai vu, entendu, compris et ressenti.
- 2/ Je peux en parler avec mes camarades et mon professeur.
- 3/ Je peux garder une trace de ce moment particulier en écrivant ou dessinant.

Observer le visuel



L'affiche est un bon moyen de susciter la curiosité.

Sans raconter le spectacle, elle est déjà chargée de sens et porte plusieurs petites histoires en elle...

Il est intéressant de voir ce que chacun peut y lire et y voir, de confronter les différentes interprétations, d'observer les détails...

Petite liste non-exhaustive de questions :

→ Quelles sont les informations qui figurent sur l'affiche ?

→ Que représente-t-elle ?

→ Que font les personnages qui s'y trouvent. Pour quelles raisons pourraient-ils être engagés dans ces mouvements ?

→ Que représentent les petites images au bas de l'affiche ? À quoi cela correspond ?

→ Que veut dire le surtitre du spectacle ?

→ À quoi correspondent les noms qui figurent en haut de l'affiche.

Pour les plus grands, leur proposer de bien faire attention aux questions qui seront soulevées dans le spectacle, et d'essayer de retenir la question qui leur paraît la plus importante...

On en reparlera ensemble, en classe...

Les différents niveaux de lecture permettent au spectacle d'être abordé par tous. Ils sont autant de pistes de réflexions possibles. C'est pourquoi nous avons adapté nos propositions d'atelier en fonction du Cycle, fin du cycle 2, cycle 3, au-delà.

Pistes d'activités pour l'après spectacle

- Pour la fin du Cycle 2 et le début du cycle 3

Atelier autour de photos du spectacle

En plus des photos figurant sur ce dossier, un livret de photos du spectacle pourra être demandé à la compagnie.

1/ Faire décrire chacune de ces photos (en interrogeant plutôt d'abord des élèves « petits parleurs »)

2 /Expliquer son ressenti, le confronter à celui des autres. Montrer chacune de ces photos et demander aux enfants de reconnaître le moment du spectacle qu'elles représentent, puis d'expliquer ce qu'ils ont ressenti (comment ils étaient) à ce moment du spectacle. Comparer les ressentis, et demander : « y a-t-il quelqu'un à qui cela n'a pas fait cette impression ? » Faire se confronter ces avis différents. C'est important de comprendre que chacun a sa sensibilité et un vécu de la représentation qui peut être différent.

3/Travailler la chronologie. Proposer aux élèves de replacer les photos par ordre chronologique (« d'abord », « ensuite », « puis », « à la fin », « avant/après »).

4/ S'interroger, soulever des questions après avoir montré chaque photo.
(Par exemple : la peur avec la photo de Mu et le tennisman => Mu avait-elle peur à d'autres moments de l'histoire ? Et vous ?)

5/ Débattre (Pour les plus grands). Se mettre en groupe et choisir la photographie pour laquelle on a le plus de choses à dire. « Qu'est ce qui me paraît important dans cette image ? » Réfléchir en groupe puis essayer ensuite de convaincre les autres que cette photographie montre une chose très importante. En débattre.

-Pour le Cycle 3

Nous proposons de vous pencher sur chaque thématique du spectacle (les photos peuvent en être le support) puis de proposer différents liens (comme ci-dessous)

Mettre en lien le spectacle et le vécu personnel pour donner du sens aux questions qu'il pose

→ Lien entre le spectacle et ce que l'on connaît, avec des niveaux de complexité progressifs.

1^{er} niveau : Lien avec une situation scolaire

Exemples : A-t-on déjà vu un spectacle avec la classe ? A t'on a déjà lu des livres dans lesquels quelqu'un se lançait dans une aventure ? Des livres avec des personnages fous ? cruels ? Qu'est-ce qu'on ressentait pour le héros / l'héroïne ? Il y a des règles dans cette classe : comment est-ce qu'on se sent vis-à-vis de ces règles ? Il y a t'il une norme à l'école / au collège, une façon d'être que tout le monde adopte ? Comment se sent-on vis à vis de cette norme ?

2^{ème} niveau : Liens à des situations connues de tous mais qui n'ont pas été vécues par tous.

Exemples : dans la cour de récréation de l'école / du collège: vous êtes vous déjà senti différent.e ? Rejeté.e ? Qu'est-ce qu'il s'était passé ? Avez-vous déjà été dans des endroits inconnus, chez des gens inconnus où vous avez éprouvé de la peur ? La sensation d'être différent ? de ne pas comprendre leur façon d'agir, leurs règles ?

3^{ème} niveau : Lien avec ce qui se passe dans le parcours et la construction de chacun.

Exemples : On interdit et on dicte des choses à Mu sur ce qu'elle doit être et faire. Et vous, à la maison, on vous interdit des choses aussi ? On vous demande de correspondre à des choses ? Et dans la société, quand on devient un «pré adolescents» quels sont les clichés que vous entendez sur cet âge ? Qu'est-ce qui est difficile quand on se retrouve dans le monde des plus grands ? Est-ce qu'on arrive toujours à être qui on veut ?

4^{ème} niveau : Mettre en lien des idées par comparaison ou par opposition pour mieux arriver à les expliquer

→ En quoi les cases dans lesquelles tombent Mu peuvent ressembler à notre société ?

→ En quoi le monde du jeu est-il complètement différent de notre réalité.

→ Est-ce que les personnages qu'elles rencontre nous font penser à des gens dans la vie ?

→ Quels sont les personnages qui aident Mu être qui elle est dans l'histoire ?

→ Quels sont les personnages qui empêchent Mu d'être qui elle est dans l'histoire ?

→ Y a-t-il un personnage que tu n'aimerais pas du tout rencontrer dans ce spectacle ? Qu'est-ce qui ne te plaît pas dans ce personnage ?

→ Y 'a t'il dans l'histoire des personnage sur lesquels Mu va changer d'avis ? et vous ?

Observer les différents médias artistiques du spectacle

1/ S'attacher à lister les différents éléments que les enfants ont trouvé sur scène au cours du spectacle : le jeu dramatique, la danse (ou le mouvement), la lumière, la scénographie (les décors), la musique, les costumes des personnages.

2/ Choisir d'évoquer un moment précis, par exemple la case des marins. Evoquer en quoi tous ces éléments se complètent pour créer un moment intense de l'histoire.

3/ Entendre les émotions que ces différents médias ont suscité chez les spectateurs, à quoi ils se sont sentis le plus sensibles à ce moment précis.

- Au delà du Cycle 3, Aller plus loin...

Influences et références du champ culturel

1/ La littérature qui a influencé l'histoire du spectacle.

→ Lire et ces courts passages suivants et évoquer les oeuvres d'où elles sont tirées.

→ Trouver les liens avec l'histoire de Mu.

Alice était à la poursuite du Lapin dans le terrier, sans songer comment elle en sortirait. Lewis Carrol, *Alice au Pays des Merveilles*.

Mais il arriva que le petit prince, ayant longtemps marché (...) découvrit enfin une route. Et les routes vont toutes chez les hommes.

Antoine de St Exupéry, *Le Petit Prince*.

Au milieu du chemin de notre vie, je me retrouvai dans une forêt sombre, la juste direction étant perdue.

Dante Alighieri, *L'Enfer*.

2/ Les genres littéraires et cinématographiques

L'autrice et metteur en scène dit : C'est un peu comme un **conte**. C'est un peu comme un **Road movie**. C'est un peu comme une **Odyssée**.

→ Redonner les définitions de ces différentes références

→ En quoi l'histoire de Mu est-elle construite sur ces différents genres ?

Propositions de médiation avec l'équipe artistique

Lors des étapes de la création, à l'occasion des résidences dans les lieux partenaires, l'équipe propose la mise en place d'actions de médiation et de pratique artistique à l'intention des primaires et des collégiens du cycle 3.

Les rencontres suivantes seront proposées en fonction des projets des partenaires, des territoires et les enjeux de la médiation.

1/ **Parcours création :**

Assister à une répétition ouverte

Rencontrer et échanger avec l'équipe artistique

Assister à une sortie de résidence ouverte

Assister à une représentation en sortie de création.

2/ **Parcours de pratique artistique autour des thèmes du spectacle :**

Proposer des ateliers croisés de pratique artistique à la découverte des thématiques de la pièce : identité-genre-différence-normalité, en théâtre-danse ou écriture-théâtre ou écriture-danse.

3/ **Parcours de la Lecture au spectacle :**

Assister à la lecture d'un extrait de la pièce par les acteurs du spectacle. Tirer au dé les scènes qui vont être lues. Échanger sur le texte la langue et l'histoire, avec l'équipe de création.

Contacts

Laure Poudevigne, porteuse de projet

06 83 24 78 55

laure.poudevigne@gmail.com

Cie paradisiaque

18 rue Desmazes 34000 Montpellier

www.artsvivantscieparadisique.fr

 CieParadisique

Siret : 523 394 799 00044

Licence : L-R-21-4708