

ACTIONS ARTISTIQUES

autour du spectacle

« Dompter la bicyclette »

Cadre des actions artistiques à destination du public scolaire

- Durée : 2h
- Âges : 9-12 ans (CM1-5è)
- Effectif : Groupe classe

Objectifs généraux

- Sensibiliser à la pratique théâtrale par la rencontre avec deux artistes de l'équipe du spectacle.
- A travers un axe thématique choisi, permettre aux élèves de s'approprier la démarche artistique de la compagnie, en participant à des exercices et improvisations directement reliés à des partis-pris de mise en scène.

Objectifs pédagogiques

- Amener les élèves à se rencontrer et à collaborer autrement, via la pratique théâtrale.
- Faire découvrir le plaisir du jeu théâtral.
- Ouvrir la disponibilité aux autres et à un autre rapport à l'espace et au temps.
- Développer un regard critique constructif en partageant autour des propositions des autres.



Crédit photo : Florent Catteau / 2M Productions

« Dompter la bicyclette » est un texte construit comme l'une de ces conférences que Mark Twain écrivait pour les donner en public lors de ses grandes tournées à travers les Etats-Unis, à la fin du XIX^e siècle. Mais c'est aussi le témoignage d'un auteur plein d'humour sur l'une de ses expériences face aux « nouvelles machines » de son époque. Mark Twain aime à se raconter au travers de situations improbables, personnage maladroit, accumulant les « déboires » qui ne sont pas sans rappeler les tribulations que vivront quelques années plus tard, sur grand écran, les acteurs comiques du cinéma muet.

Deux propositions d'actions artistiques

Nous vous proposons de choisir l'un de ces deux contenus d'ateliers, qui permettront aux élèves d'entrer en relation directe avec nos choix de mise en scène.

« **Mettre en jeu(x) la parole** » est une action artistique plus particulièrement axée sur la mise en jeu de la prise de parole dans une déclinaison de situations.

« **Raconter avec son corps** » s'appuie sur la référence au cinéma muet et au théâtre burlesque, conventions développées dans le spectacle.

L'auteur : Mark Twain

« Tour à tour typographe, pilote sur le Mississippi, chercheur d'or, journaliste et conférencier, l'écrivain Mark Twain (1835-1910) - également inventeur - était fasciné par les nouvelles techniques. Il s'essaie ici au périlleux apprentissage de la bicyclette (...) Curieux et maladroit (...) et tenace, l'auteur de « Huckleberry Finn » livre ici, avec l'humour qui l'a rendu célèbre, un aperçu réjouissant des affres d'un pionnier face aux grandes inventions de son temps. » (source *Les Editions du Sonneur*, extrait de la préface du traducteur Emmanuel Malherbet)

Les artistes intervenants

Rodolphe Dekowski

Comme comédien il a plus particulièrement développé une collaboration au long cours avec les compagnies *SuperTropTop* (Suisse) et *Amavada* (Caen). Avec cette dernière, il participe depuis de nombreuses années à des stages de création artistique réunissant amateurs et professionnels pendant plusieurs semaines.

Virginie Boucher

Artiste associée de la compagnie *Ouranies*, elle travaille à la dramaturgie et mise en scène de l'ensemble des spectacles. Elle a également été comédienne pendant plusieurs années à l'Actea (Caen) et a participé à des projets mis en scène par Armel Roussel et Thomas Jolly. En 2009, elle crée le département théâtre du conservatoire d'Alençon où elle enseigne encore aujourd'hui.

Début et fin de séance : en groupe entier

- Présentation des artistes et de leur "poste" dans cette création (comédien et metteur.e en scène).
 - Exercices fédérateurs pour se rencontrer dans le jeu, ouvrir les corps et les voix, et faire circuler l'écoute.
 - En fin de séance: présentation de quelques propositions, par des élèves volontaires et discussion / débriefing.
-

Milieu de séance : en demi-groupe

ATELIER 1 : « Mettre en jeu(x) la parole »

Le texte de Mark Twain positionne l'acteur dans une adresse directe au public, porteur d'une parole qui s'appuie sur un parcours d'intentions et d'actions. Au moyen d'exercices et d'improvisations, les élèves expérimenteront par eux-mêmes différentes situations d'adresse à un ou plusieurs spectateurs, pour prendre confiance dans leur prise de parole, par l'invention verbale, avant de s'approprier un extrait du texte, comme s'il s'agissait de leur propre "récit d'aventure".

Proposition de contenu: Exercices: Consignes courtes et variées pour chauffer l'imaginaire & Jeu d'association d'idées en collectif pour "libérer" l'invention verbale / Improvisations: « *L'exploit* » en binôme & « *Histoire à 3* »: relais dans l'invention d'un récit à partir de deux phrases extraites du texte / Lecture à voix haute d'un court extrait du texte (envoyé aux professeur.es en amont): seul et/ou en relais.

ATELIER 2 : « Raconter avec son corps »

Dans ce spectacle, le corps de l'acteur est complètement engagé dans un jeu qui s'appuie sur les conventions d'un théâtre burlesque, avec de nombreuses références au cinéma muet. Nous proposons une découverte de ces « codes » de jeu, aux frontières du clown, jusqu'à constituer des duos dans lesquels l'un.e raconte un extrait pendant que son ou sa partenaire le joue.

Proposition de contenu: Exercices: Jeu collectif pour chauffer l'imaginaire & consignes courtes et contrastées sur la thématique de l'exploit / Improvisations: Mini aventure sans paroles « *La cage aux lions* » & détournement d'objet « *Cette chaise est un vélo* » / Proposition autour d'un extrait de texte (envoyé et si possible travaillé en lecture à voix haute par les professeur.es en amont): un.e élève joue l'action lue « en voix off » par le ou la partenaire.