

Projet pédagogique autour de la création du spectacle

Miravella

du latin populaire : choses étonnantes

Le mot « merveilleux » vient du latin populaire mirabilia, altération de mirabilia «choses étonnantes, admirables».

Création 2014 Trio Tout Public dès 6 ans

Chorégraphie de Catherine Dreyfus

Les enfants sont une très belle source d'inspiration pour nourrir la création d'un spectacle. Ils ont une vision plus instinctive des choses qui fait appel à l'inconscient et à leur être profond, alors qu'en tant qu'adultes, nous avons un regard plus instrumentalisé, conditionné, dirigé...

La danse et tout ce qui participera à créer notre prochain spectacle puiseront dans ce puits sans fond qu'est l'imaginaire de l'enfance. Nous établirons avec eux **un carnet de bord** qui accompagnera nos temps de répétitions. Les images, sons, témoignages collectés seront sources d'improvisation pour trouver des états de corps qui s'y rapportent.

Vous trouverez ci-dessous *une proposition d'exercice* à réaliser avec les enfants avant la venue de la compagnie : grâce à ce cheminement, ils s'inspireront de créatures existantes pour en inventer d'autres (imaginaires, hybrides) que nous ferons exister en danse !

Nous sommes bien sûr très favorables à l'utilisation d'autres « outils » propres à votre classe et vos envies, que vous imaginerez pour obtenir un matériau à partager avec les danseurs.

Faites nous part de vos idées et questions !

Thématique du spectacle

Je souhaite que ce spectacle nous transporte dans un monde primitif où les formes et les mouvements nous ramènent aux origines. Là où la vie est présente dans son expression la plus simple, animale, organique. Pas de danse codifiée mais une matière qui nous confronte à l'essentiel, au primal. Le mouvement avant l'humanité.

C'est l'animal en nous qui m'intéresse (de l'unicellulaire aux batraciens, quand la vie oscillait du végétal au poisson, de l'origine du monde à la naissance de la vie) **et les créatures qui habitent rêves et cauchemars :**

- **Ceux proches de nous :** des insectes et autres arthropodes, des batraciens qui évoluent et dansent parmi les herbes et les marécages et nous embarquent sur une planète inconnue:

- **Les créatures étranges du fond des mers** qui sont une autre source d'inspiration intarissable, une « oasis de vie » à contempler, un ballet magique qui dépasse l'imagination. Monstres fascinants, faune gélatineuse et transparente, poissons et céphalopodes aux formes improbables, méduses luminescentes, pieuvres géantes...

- **Les créatures qui peuplent les esprits des enfants.** Ceux qui les suivent, les angoissent, les amusent, ceux qui récoltent leurs confidences... pour réveiller les êtres qui nous ont nous-mêmes accompagnés.

Cette danse insolite nous plongera dans un univers singulier. Un monde imaginaire qui explore nos rêves, nos espérances et nos craintes, comme autant de versants différents et complémentaires d'un même monde à partager. Un voyage organique au plus profond de notre être. Etrange. Merveilleux. Poétique.

Un processus de travail avec les enfants en trois étapes :

- La première session (voir EXEMPLE d'exercice ci-joint) consistera en une récolte de documents sous toutes formes : articles, livres, poésies, photos, films, dessins, textes rédigés par eux mêmes...

- La deuxième session se concentrera sur la pratique de la danse. Nous chercherons à provoquer chez les enfants le mouvement qu'inspirent ces êtres imaginaires et réels en s'appuyant sur la documentation qu'ils auront récoltés.

- la dernière étape permettra de synthétiser le tout et de travailler sur un rendu sous la forme que nous déterminerons ensemble : Performance dansée, exposition de photographies, textes, dessins...

Une vraie implication des enfants dans le processus de création :

L'un des objectifs de ce travail est bien entendu de leur emprunter des gestes, des attitudes, des vérités de corps. Je veux provoquer, capter et incarner ces fulgurances inattendues de l'esprit, pour ainsi donner naissance à un acte dansé, destiné à tous : aux enfants et aux adultes.

À l'aide des carnets de bords, de nos enregistrements sonores et de l'observation de leurs états de corps, nous déterminerons une partie des éléments dramaturgiques, formels et chorégraphiques de ce spectacle. Nous essayerons à travers nos corps d'adultes de leur rendre hommage. Ce qui nous aidera certainement à nous rapprocher de l'enfant qui est encore en nous...

Par ailleurs, les enfants pourront suivre intégralement le processus de cette création, de sa conception à sa réalisation. Lors des résidences dans les théâtres partenaires, les enfants seront conviés à des temps de répétitions. Cela me permettra notamment en tant que chorégraphe de faire toujours le lien avec eux, de ne jamais perdre le fil du public auquel je m'adresse.

Lors de la diffusion du spectacle, nous provoquerons à nouveau des rencontres avec les enfants qui auront été nos sources d'inspirations, mais également les témoins du processus de création de « **Miravella** » En effet, il me semble souhaitable d'entourer ce travail d'un accompagnement pédagogique en organisant des séances de sensibilisation et d'initiation à la danse complémentaire.

Catherine Dreyfus.

CARNET DE BORD MIRAVELLA

exemple

Etape n°1 : Choisir 3 êtres vivants marins.

Le choix peut se faire de mémoire ou en se documentant...

EXEMPLE : **JE CHOISIS** 1° Hippocampe ; 2° loutre de mer ; 3° oursin

Etape n°2 : Remplir le tableau selon les indications suivantes :

- Nommer l'animal choisi
- Trouver, découper et coller la photo de chaque animal
- Choisir un mot qui caractérise sa façon de se déplacer
- Choisir un mot qui caractérise sa forme
- Choisir un mot qui caractérise sa texture

1 : hippocampe	2 : loutre de mer	3 : oursin
		
Photo 1	Photo 2	Photo 3
Déplacement : Se propulse	Déplacement : (sous l'eau) ondule	Déplacement : Prend appui sur ses piquants
Forme : courbe	Forme : allongée	Forme : boule
Texture : rugueux	Texture : soyeux	Texture : piquant

Etape n°3 : Dessiner chaque animal **dans les cases ci dessous** :

Animal 1

ICI : Mon dessin d'hippocampe...

Animal 2

ICI : Mon dessin de loutre de mer ...

Animal 3

Ici : Mon dessin d'oursin ...

Etape n°4 : Choisir dans le tableau (de l'étape 2) un déplacement, une forme et une texture qui n'appartiennent pas au même animal et **créer ainsi son propre animal imaginaire**.

EXEMPLE : **SE PROPULSE** (cf animal 1) + **SOYEUX** (cf animal 2) + **BOULE** (cf animal 3)

Etape n°5 : Dessiner votre animal imaginaire dans la case ci dessous :

ICI : Mon dessin de l'animal imaginaire qui se propulse, qui est soyeux et qui a une forme de boule...

Etape n° 6 : Nommer votre animal imaginaire en empruntant **une syllabe** à chacun de vos êtres vivants marins. Choisissez librement votre combinaison !

EXEMPLE : « **OUR** » d'our/sin... « **LOU** » de lou/tre ... « **CAMPE** » d'hip/po/campe= mon animal imaginaire se propulse, est soyeux a une forme de boule et s'appelle l'ourloucampe !

Etape n°7 : inventer votre définition fantaisiste de l'animal imaginaire

EXEMPLE : C'est un animal lunatique, agité quand tout est serein et immobile quand il y a du bruit. Il raffole des chatouillis des algues gluantes et adore servir de ballon aux dauphins. Quand il voit du bleu il décampe, c'est un ourloucampe !

Etape n°8 : **Donnons vie à votre animal imaginaire !**

Lors de la venue des danseurs (ses) de la Compagnie ACT2, nous allons créer ensemble, grâce à la danse, la gestuelle et les déplacements de vos créatures imaginées, dans cet exemple l'ourloucampe.

Remarque IMPORTANTE : on peut décliner cet exercice en choisissant d'étranges animaux terrestres...

CARNET DE BORD MIRAVELLA

Modèle de l'exercice

Etape n°1 : Choisir 3 êtres vivants marins.

Le choix peut se faire de mémoire ou en se documentant...

JE CHOISIS : 1° ; 2° ; 3°

Etape n°2 : Remplir le tableau selon les indications suivantes :

- Nommer l'animal choisi
- Trouver, découper et coller la photo de chaque animal
- Choisir un mot qui caractérise sa façon de se déplacer
- Choisir un mot qui caractérise sa forme
- Choisir un mot qui caractérise sa texture

1 :	2 :	3 :
Photo 1	Photo 2	Photo 3
Déplacement :	Déplacement :	Déplacement :
Forme :	Forme :	Forme :
Texture :	Texture :	Texture :

Etape n°3 : Dessiner chaque animal **dans les cases ci dessous** :

Animal 1

ICI : Mon dessin....

Animal 2

ICI : Mon dessin...

Animal 3

Ici : Mon dessin ...

Etape n°4 : Choisir dans le tableau (de l'étape 2) un déplacement, une forme et une texture qui n'appartiennent pas au même animal et **créer ainsi son propre animal imaginaire**.

Etape n°5 : Dessiner votre animal imaginaire dans la case ci dessous :

ICI : Mon dessin de l'animal imaginaire



Etape n° 6 : Nommer votre animal imaginaire en empruntant **une syllabe** à chacun de vos êtres vivants marins. Choisissez librement votre combinaison !

Etape n°7 : inventer votre définition fantaisiste de l'animal imaginaire

Etape n°8: Donnons vie à votre animal imaginaire !

Lors de la venue des danseurs (ses) de la Compagnie ACT2, nous allons créer ensemble, grâce à la danse, la gestuelle et les déplacements de vos créatures imaginées, dans cet exemple *l'ourloucampe*.

Remarque IMPORTANTE : on peut décliner cet exercice en choisissant d'étranges animaux terrestres...