

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

**CHORÉGRAPHIE
CATHERINE DREYFUS**

MIRAVELLA

ACT2
COMPAGNIE

www.act2-cie.com

PRODUCTION : Compagnie ACT2

COPRODUCTIONS : Le Moulin du Roc, Scène Nationale de Niort / Le Théâtre de La Coupe d'Or, Scène Conventionnée de Rochefort / La Méridienne, Scène Conventionnée de Lunéville L'Espace 1789, Saint-Ouen / Equilibre-Nuithonie, Fribourg (Suisse) / La Coupole, Saint-Louis Le CCN d'Aquitaine en Pyrénées-Atlantiques, Malandain Ballet Biarritz (accueil Studio 2015) La Castine, Reichshoffen / Salle de spectacles Europe, Ville de Colmar.

Licence : 2-1017204





MIRAVELLA

Au commencement, la vie dans son expression la plus simple, cellulaire, organique. Au sein de délicates bulles, les premiers mouvements apparaissent et évoluent dans un univers abyssal. Les corps quittent alors leur chrysalide, le règne animal est là.

Sortis de leur cocon, ils rampent, sautillent... se reniflent, se blottissent ou s'affrontent. Un bestiaire cocasse prend vie : ballets lumineux d'organismes sous-marins, ondulations d'otaries, vibrations d'ailerons, parades amoureuses, combats de coqs, tendres ébats d'inséparables...

Avec **MIRAVELLA**, son deuxième opus jeune public, Catherine Dreyfus nous transporte dans un monde primitif où formes et mouvements ramènent aux origines et explorent l'animal en nous.

La danse est ici matière, vibrante, rythmée, colorée, invitant à un voyage à la lisière d'un monde irréel, merveilleux et poétique.

Création 2014

Trio Tout Public dès 6 ans

Voir un extrait vidéo de 12 min en ligne sur : <http://vimeo.com/115858519>

Chorégraphie : Catherine Dreyfus en collaboration avec les interprètes

Assistante : Mélodie Joinville

Interprétation : Martin Grandperret / Gaétan Jamard / Catherine Dreyfus

Lumières : Arnaud Poumarat

Musique : Stéphane Scott

Scénographie et costumes : Marilyne Lafay

Régie de tournée : François Blet ou Arnaud Poumarat

Administration : Maëlle Grange _ **Diffusion** : Christelle Dubuc

Durée : 55 minutes

Jauge : 240 en scolaires, illimitée en tout public

Public : Tout public à partir de 6 ans, Scolaires du CP à la 5ème

Production : ACT2 – Compagnie Catherine Dreyfus.

Coproductions : Le Moulin du Roc - Scène Nationale de Niort, Le Théâtre de La Coupe d'Or - Scène Conventionnée de Rochefort, La Méridienne - Scène Conventionnée de Lunéville, Espace 1789 - Saint-Ouen, Equilibre Nuithonie - Fribourg (Suisse), La Coupole - Saint-Louis, Le CCN d'Aquitaine en Pyrénées-Atlantiques - Malandain Ballet Biarritz (accueil Studio 2015), La Castine - Reichshoffen, Espace Europe - Colmar.

LA SENSIBILISATION AUTOUR DU SPECTACLE

Les actions de sensibilisation que nous proposons autour de ce spectacle sont basées sur le même processus de création que celui utilisé par l'équipe artistique lors des répétitions. Elles sont à adapter en collaboration avec la structure d'accueil et avec les enseignants. Des fiches pédagogiques et des vidéos très ludiques sont à la disposition des structures et des enseignants pour préparer la venue des enfants au spectacle.

THEMATIQUE

Pour créer *Miravella* nous avons observé les animaux en tous genres :

- les insectes et autres arthropodes, les batraciens qui évoluent et dansent parmi les herbes et les marécages...
- Les animaux terrestres, aquatiques et marins... qui, par leur diversité, nous offrent des déplacements riches d'ingéniosité.
- Les créatures étranges du fond des mers qui sont une 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 lumineuses, pieuvres géantes...
- Les créatures qui peuplent les esprits des enfants. Ceux qui les suivent, les angoissent, les amusent, ceux qui récoltent leurs confidences...

Nous avons emprunté à toute cette faune des gestes, des attitudes, des vérités de corps pour écrire la chorégraphie de ce spectacle. Nous proposons, lors de nos interventions pédagogiques, de travailler à partir de ces mêmes sources d'inspirations.

S'INSPIRER DU REEL...

Nous travaillerons à partir d'observation du monde animal réel. Après visionnage de documentaires animaliers nous essayerons d'emprunter des mouvements aux protagonistes des vidéos.

En regardant cette vidéo vous trouverez les animaux qui ont inspiré directement la création du spectacle :

<https://vimeo.com/115973142> (mot de passe : inspirations)

Quelques photos de mise en parallèle de la danse avec l'animal qui l'a inspirée :





S'INSPIRER DE L'IMAGINAIRE...

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 a participé à créer ce spectacle, a puisé dans ce puits sans fond qu'est l'imaginaire de l'enfance. Nous avons établi avec eux **des carnets de bord** qui ont accompagné nos temps de répétitions. Les images, sons, témoignages collectés ont été sources d'improvisation pour trouver des états de corps qui s'y rapportent.

Nous fournissons *une proposition d'exercice* (voir ci-dessous) 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 !

En amont de notre venue vous pouvez :

- **Regarder la vidéo des animaux ayant inspiré le spectacle**
<https://vimeo.com/115973142> (mot de passe : inspirations)
- **Regarder divers documentaires animaliers et en choisir certains passages**
- **Compléter les fiches pratiques ci-dessous avec les enfants afin de créer des animaux imaginaires**

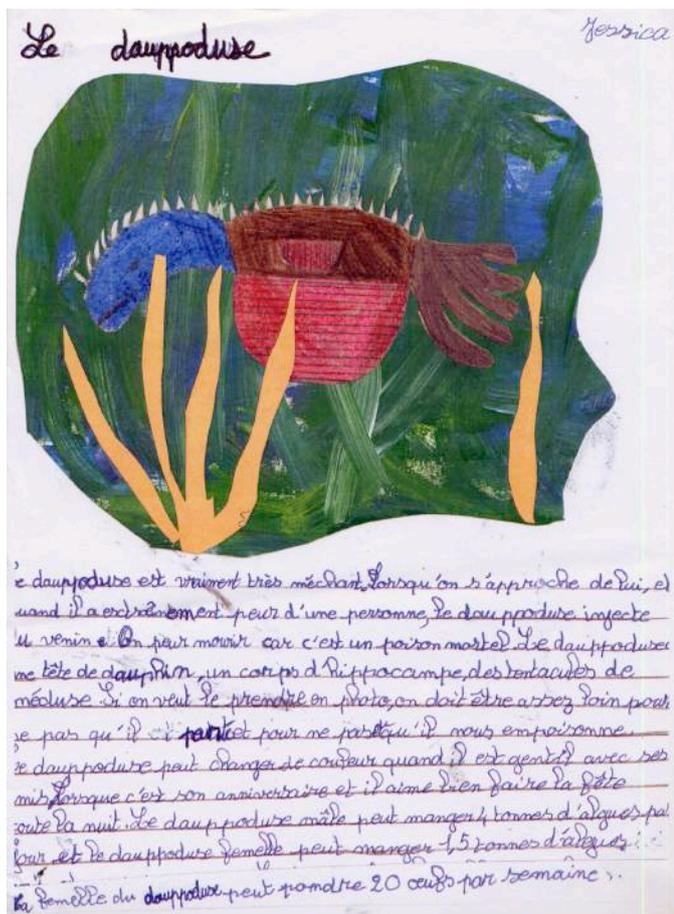
L'intervenant artistique de la compagnie se concentrera sur la pratique de la danse. Nous chercherons à provoquer chez les enfants le mouvement qu'inspirent ces êtres imaginaires et réels en s'appuyant sur la documentation qu'ils auront récoltée.

Exemples du carnet de bord réalisé par la classe de François Chevalier à Rochefort sur le lien vidéo :

<http://vimeo.com/92246233>

ou du carnet de bord réalisé par une classe à Niort avec les dessins ci-après :





En parallèle de la création, la compagnie propose également **UN CONCERT PEDAGOGIQUE ET PARTICIPATIF DIRIGE PAR STEPHANE SCOTT** - compositeur de la musique du spectacle. Stéphane Scott invite les enfants à une rencontre autour de son univers musical et leur fait découvrir les instruments du monde utilisés dans *Miravella*.
[plus d'informations sur le concert : http://www.act2-cie.com/spectacles/miravella-2014/](http://www.act2-cie.com/spectacles/miravella-2014/)

CONTACTS

Chorégraphe : Catherine Dreyfus _ contact@act2-cie.com

Administration : Marie de Heulme _ 06 13 39 93 48 _ admin@act2-cie.com

Diffusion et accompagnement : Caroline Namer _ 06 10 07 03 70 _ namercaroline@gmail.com

www.act2-cie.com

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

Étape 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

MODELE 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...

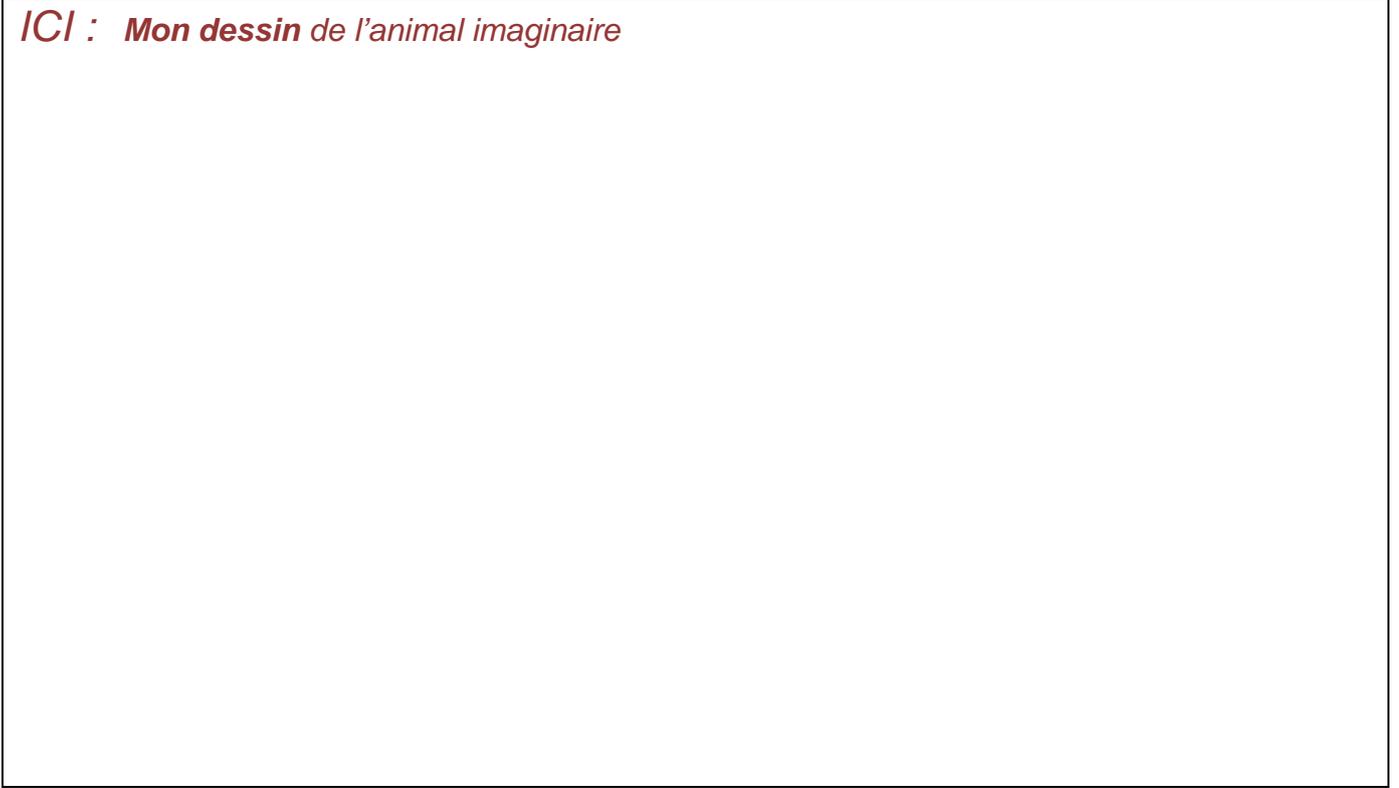
Animal 3

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...