

Cie ART et Nuits BLANCHES

PRESENTE



Mi
ca

“Sibylle, voleuse de sens !”

Écriture : Sébastien Lalu et cie Art et Nuits Blanches

Direction d'acteurs : cie Art et Nuits Blanches

Construction décors : Michael Parmentier et Fernand Mendez

Costumes : Ghislaine Ferrer et Valérie De Priester

Réalisation vidéo : Sébastien Lalu

Création lumière : Arnaud Delattre

Régie lumière/plateau : Michael Parmentier et Fernand Mendez

Jeu : Ghislaine Ferrer, Valérie De Priester, Sébastien Lalu.

Avant la représentation

Sommaire.....page 2

Editorial.....page 3

Note d'intention.....page 4

Déroulé du spectacle.....page 5

Immersion et interactivité.....page 6

Les contes référents.....page 7

Les épreuves des 5 sens.....page 8

Portfolio.....page 9

Après la représentation

Approche sensible de l'oeuvre.....page 10/11

Travail sur les contes référents.....page 12

Travail sur les 5 sens.....page 13

Contacts.....page 14

**Pour ce spectacle, nous voulions, avant tout, emmener les enfants et les grands dans une aventure fantastique, merveilleuse, interactive et vivante, dans un voyage aussi bien collectif qu'individuel.
Le conte était le support idéal.**

**Mais comment faire une proposition originale avec des oeuvres connues de tous ?
Comment en donner une lecture neuve tout en respectant l'oeuvre initiale ?
Nous ne prétendons pas apporter la réponse à ces questions mais nous apportons quelques clés pour mieux appréhender notre démarche lors de la création de ce spectacle.**

Pour commencer, nous proposons de découvrir ou redécouvrir des personnages de contes traditionnels, avec leurs caractéristiques connues de tous mais sous une perspective différente. En effet, certains autres aspects psychologiques des protagonistes sont dévoilés, puisque nos personnages ne sont plus uniquement acteurs de leur conte, mais d'une nouvelle histoire originale.

Par ailleurs, ce spectacle se déroule tel un voyage à travers un monde enchanteur, où le familier côtoie l'extraordinaire.

En outre, ce nouveau conte soulève des questions aussi importantes que la gestion de ses peurs face aux autres, à l'adversité, et les notions complexes du Bien et du Mal. D'autres thématiques, telles la différence ou le regard d'autrui pourront faire également l'objet d'une discussion en classe.

Nous espérons que ces quelques éléments permettront de mieux apprécier la représentation et d'en prolonger le plaisir en classe.

A tous nous souhaitons un beau voyage dans l'univers de "Sibylle, voleuse de sens !"



Note d'intention :

p.4

Parmi les spectacles "jeune public" on connaît le théâtre de marionnettes, les contes, spectacles interactifs, etc...

Eh bien "Sibylle, voleuse de sens !", c'est tous ces genres réunis spécialement pour petits et grands le temps d'un moment magique.

Émerveillement, frisson, morale, aventure et interactivité sont les maîtres mots de ce spectacle !

Émerveillement devant les personnages extraordinaires : une elfe à la beauté inégalable, une sorcière de livre pour enfants en chair et en os, un corbeau fort bavard et un jeune héros candide et à la fougue communicative.

Frissons, face à ces êtres qui peuvent inquiéter, effrayer ; mais aussi lors des épreuves, où notre public va devoir démontrer son courage !

Morale, car comme tout bon conte qui se respecte, notre aventure ouvre sur une réflexion intéressante...

Aventure et interactivité puisque seul notre public, en remportant les épreuves des voleurs de sens, pourra faire avancer l'histoire.

Ainsi emmené par Clovis, notre public va voyager dans des univers différents, rencontrer des personnages fantastiques, redécouvrir autrement les contes très célèbres que sont "le joueur de flûte du Hamelin", "Hansel et Gretel" (frères Grimm), le tout accompagné de nombreuses références à notre culture populaire actuelle.

Et sur ce fond fantasmagorique, des sujets beaucoup plus sérieux sont abordés en douceur comme la différence, le rejet et l'exclusion, la politesse, l'acceptation de soi, la vengeance...

"Sibylle, voleuse de sens" se veut ludique, avec plusieurs niveaux de compréhension selon l'âge du spect-acteur, un spectacle qui fait rêver, qui se joue en intérieur comme en extérieur, bref ... un spectacle époustouflant !





Clovis, un jeune garçon du pays, s'aventure au coeur d'une forêt enchantée. Il y rencontre un facétieux corbeau à l'entrée d'une maison des plus étonnantes... toute recouverte de sucreries.

Apparaît alors la maîtresse des lieux la sorcière Sibylle qui perdit naguère sa jeunesse, sa beauté, le sens du goût, de l'odorat et un peu de son sens de l'humour. En effet, cette dernière nous apprend que jadis, elle était une belle et gentille magicienne, jusqu'à ce que deux horribles garnements, Hansel et Gretel, de par leur manque de culture culinaire, l'aient transformé en cette vieille femme aigrie.



Le jeune garçon fait ensuite la connaissance d'Oromée, l'elfe des bois attirée par l'agitation inhabituelle des lieux. Celle-ci malgré son angélique apparence, nourrit de noirs desseins.

Autrefois, elle vint au secours des habitants d'une ville infestée de rats. Mais ne reçut pour toute récompense que rejet, haine et mépris.

Elle saisit donc l'opportunité de cette rencontre pour tenter de se venger et de dérober le sens de l'ouïe aux humains.

Sibylle séduite par l'idée d'Oromée décide à son tour de subtiliser tous les autres sens des Hommes.



Dans le conte, il n'y a ni unité de temps, ni unité de lieu. Le conte ouvre à l'imagination une vaste et libre carrière. Là, rien ne gêne l'auteur, qui peut prendre et déposer à son gré la baguette des fées, l'anneau des enchanteurs, et, s'élançant du monde idéal vers le monde réel, passer tour à tour du palais des rois à la chaumière du pauvre.

Mais comment dans le "conte" de plusieurs contes, réussir à transporter le public dans un univers bien distinct ?

Soit en abordant le projet de la manière la plus épurée qui soit, sans aucun décor, où à l'inverse, rendre vivant et réel cet irréel.

C'est là le parti qu'a pris la compagnie en montant "Sibylle, voleuse de sens".

Ainsi, la première version de ce spectacle fut-elle jouée en extérieur, en pleine nature où la présence de nos personnages devenait aussi naturelle que celles des canards et autres habitants des lieux. La seconde version en intérieur, fut elle aussi au plus proche de la nature, puisque le public venait s'asseoir sur un lit de feuilles mortes, et l'action se déroulait tout autour de lui, avec des éléments réalistes pour chaque personnage. Cette dernière variante, quant à elle s'ancre au contraire dans un univers stylisé et imaginaire pour transporter le public dans un monde féérique. Une belle invitation au voyage !

Le résultat est donc une relation immersive entre nos spectateurs, l'environnement et le récit, une communion entre le discours et l'espace.

Ces interactions deviennent alors une expérience artistique dynamique, et l'aventure n'en a que plus de valeur.

Et pour asseoir cette immersion, les enfants ne sont pas uniquement spectateurs de notre conte, mais en deviennent eux-même les héros, puisque les épreuves qui permettent à Clovis de sauver les sens, sont véritablement réservées au public.

Ces épreuves invitent les enfants à entrer en contact avec les personnages de leur histoire, à entrer dans le livre qui est grand ouvert devant, et tout autour d'eux.

"Le décor n'est-il pas le complément indispensable de l'oeuvre ?"

André Antoine



Les contes référents :

p.7

Bien que conte à part entière, notre histoire ne serait rien sans les célèbres contes qui la composent : "le joueur de flûte du Hamelin" (version frères Grimm), "Hansel et Gretel" (frères Grimm) le tout accompagné de nombreuses références à notre culture populaire actuelle.

Ainsi, le passé de quelques-uns de nos personnages est issu des références citées ci-dessus.

Clovis :

De par son étymologie, Clovis est "l'illustre combattant".

Chez nous, il incarne l'humanité et le courage il est celui qui s'opposera à la soif de vengeance des personnages d'Oromée et de la sorcière Sibylle.

Oromée, L'elfe des bois / Le joueur de flûte du Hamelin (Frères Grimm) :

A l'instar du joueur de flûte du Hamelin, Oromée en des temps reculés chassa les rats d'une ville, en les entraînant au son de sa flûte dans la rivière voisine, non pas pour une récompense financière mais simplement pour réaliser son rêve : s'installer en toute tranquillité parmi les humains. Cependant, elle fut chassée comme une paria. Ce qui engendra une certaine animosité envers le genre humain.

Sibylle, la sorcière / Hansel et Gretel (Frères Grimm) :

Dans "Sibylle, voleuse de sens", notre sorcière n'a pas toujours été hideuse et aigrie. Elle fut une jeune, belle et douce magicienne jusqu'à sa malheureuse rencontre avec Hansel et Gretel. Ces personnages sont loin des pauvres âmes dépeints dans l'oeuvre des frères Grimm et autres contes sur le thème. Mais plutôt de sacrés garnements et de vilains petits monstres.

Corbac :

C'est le loquace et jovial compagnon de Sibylle. Doté d'humour et d'espièglerie, il dédramatise les situations, non sans un soupçon d'intelligence.



Les épreuves des 5 sens :

A l'origine, "Sibylle, voleuse de sens" est la réponse à une demande de spectacle en extérieur sur le thème : "Le jardin des 5 sens".

Ainsi, afin d'empêcher Oromée et Sibylle de nous dérober nos sens, notre héros, aidé du public, doit passer des épreuves afin de démontrer que nous, Hommes, sommes dignes de les conserver .

Les épreuves ci-dessous sont celles présentées lors de la version intérieur du spectacle, mais elles peuvent évoluer et changer en fonction des envies.

Epreuve du toucher :

Première épreuve, il s'agit pour l'un des spectateurs d'aller chercher au fond d'un sac plein de sable, une pomme. Celui-ci contient également toutes sortes de matières, ou insecte peu ragoûtant et désagréable au toucher.

Epreuve de l'ouïe :

Pour l'épreuve de l'ouïe, les enfants du public doivent être capables de reconnaître des cris d'animaux "interprétés" par notre comédienne, et être en mesure de les reproduire.

Epreuve du goût :

Dans celle-ci, il faut être en mesure de manger les yeux de biches concoctés par la sorcière : les litchis fourrés au raisin noir, l'effet sanguinolant étant assuré par un coulis de framboise. Et bien sûr reconnaître de quels ingrédients il s'agit.

Epreuve de l'odorat :

Pour l'odorat, l'épreuve consiste en un simple Kim odorat avec diverses senteurs

Epreuve de la vue :

Cette dernière épreuve consiste à observer attentivement la scène et les comédiens afin de pouvoir déceler les objets qui apparaissent ou disparaissent du décor au fur et à mesure de l'épreuve.





En amont, il existe deux types de préparation à la représentation : la première dépendant de l'expérience du théâtre des élèves en général (les lieux, les métiers, le comportement à adopter lorsqu'on voit un spectacle, etc).

Ainsi, juste avant la représentation, l'enseignant peut rappeler les codes et les règles lorsque l'on assiste à un spectacle. Il peut attirer l'attention des élèves sur certains points du spectacle (les décors, la lumière, la musique, le jeu des personnages).

Après la représentation, il s'agit de susciter les réactions, d'abord par la parole, puis l'écriture, le dessin, le jeu...

Perception directe :

- Des situations d'EXPRESSION, individuellement, où l'on va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue.
- A-t-on aimé ? pas aimé ? pourquoi ?
- A-t-on trouvé l'histoire drôle ? longue ?
- A-t-on eu peur ? A quel moment ?
- Qu'est-ce qui nous a semblé curieux ou étrange dans la pièce ? etc.....
- La même chose mais de façon collective.

Analyse du spectacle :

Les personnages :

- Nommer et distinguer les personnages : Clovis, Oromée, Sybille et Corbac
- Décrire leur personnalité, leur attitude, la raison de leur colère
- Quel est le personnage qui les a le plus marqué et pourquoi.

Analyse de la dramaturgie :

- Y a-t-il une histoire ?
- Y a-t-il plusieurs parties dans ce spectacle ? Lesquelles ?
- Y a-t-il des systèmes de découpage en différentes parties (des «noirs», des sons, des «rideaux», des sorties de personnages...) ?
- Quelle est l'image de début et l'image de fin ?
- Quel est le rythme global du spectacle ?

Analyse du son :

- Y a-t-il une bande sonore, de la musique interprétée en direct sur scène ?
- Si oui, à quoi sert-elle ?

Analyse de la lumière :

- Quels espaces permet-elle de délimiter ?
- Quelle(s) atmosphère(s) crée-t-elle ?
- Quelles sont les variations d'un lieu à un autre ?
- Quel rôle a-t-elle dans l'histoire ?

Analyse de l'espace :

- Comment le public est-il placé par rapport à la scène (frontal, cirque, vis-à-vis) ?
- Puis-je dessiner l'espace de la scène en respectant les proportions autant que possible ?

Analyse de la scénographie :

- Les artistes utilisaient-ils des accessoires ? Lesquels ? Quelle est la vie de l'objet sur scène ?
- Le décor est-il réaliste ou imaginaire ?
- Faire réagir les élèves sur les costumes : qu'attend-on généralement des costumes des personnages d'un conte ? Est-ce que les costumes de nos personnages correspondent à leur personnalité ?

Perception philosophique :

Si l'histoire raconte le parcours du jeune Clovis dans sa quête pour sauver les humains et leur permettre de conserver leur sens, c'est aussi une découverte de soi face aux épreuves qui jallonnent son aventure, chaque personnage rencontré porte son lot de souffrance et dans chaque récit, de nombreuses thématiques sous-jacentes prennent corps de manière plus ou moins subtile. Le spectacle aborde ainsi plusieurs thématiques complexes avec simplicité et humilité puisqu'il évoque à travers le premier être l'éveil aux sentiments : La bravoure, l'acceptation de soi, des autres, l'Etrange sous toutes ses formes, ses propres peurs, la cruauté, l'entraide, la solitude, la colère, etc...

Il peut donc y avoir une interrogation et un travail possible tout autour de ces valeurs et thématiques abordées dans ce spectacle.

Travail sur les différences entre Conte et Théâtre

- Le spectacle "Sibylle, voleuse de sens !" est-il un conte ? Une pièce de théâtre ?
- Travail sur la différence des genres :

Dans un conte, il se passe des choses extraordinaires, mais l'auteur n'essaie pas de faire croire que cette histoire s'est vraiment passée. Par exemple des animaux parlent, il y a des fées, on utilise des objets magiques, etc. Cela différencie le conte du récit fantastique dans lequel des personnages ordinaires rencontrent également des créatures extraordinaires mais où l'auteur cherche à faire croire que l'histoire s'est vraiment passée.

La définition du conte est identique sur tous les continents :

- *le conte décrit un passage, c'est un récit de formation. Il raconte le plus souvent le passage de l'enfance à l'âge adulte et s'inscrit dans un roman familial*
- *pour passer d'un état à un autre le héros du conte doit subir plusieurs séries d'épreuves, parfois même des métamorphoses douloureuses*
- *la fin d'un conte est toujours heureuse et enseigne quelque chose*

Une pièce de théâtre est constituée par une histoire qui n'est pas racontée comme dans un récit narratif tel que le conte mais reproduite à travers les paroles directes des personnages et elle est destinée à être mise en espace sur une scène. Cependant, comme dans un récit, l'histoire est une suite d'événements et d'actions accomplies par les personnages en vue d'un objectif donné. L'échange verbal entre les personnages a une double

fonction : ils dialoguent entre eux mais leurs paroles s'adressent aussi au public. C'est ce qu'on appelle la double énonciation du texte théâtral.

Travail sur les contes référents :

- Après la découverte du spectacle, découverte de chaque conte ayant permis la création de nos personnages, avec une lecture de chacun d'entre eux, puis identifier avec les élèves les éléments traditionnels du conte : les indices spatio-temporels, les lieux imaginaires, la féerie etc. et retrouver les éléments symboliques des personnages et des animaux et la morale à retenir de chaque histoire.
- Faire la comparaison entre nos personnages et ceux des contes référents.
- Travail sur chaque univers des auteurs ci-dessous, et comparaisons entre les pièces de leurs oeuvres.
- Travail possible sur l'histoire et l'évolution de chaque conte ci-dessous :



Le joueur de flûte du Hamelin (version Frères Grimm) :

Alors que la ville de Hamelin était envahie par les rats et que les habitants mouraient de faim, un joueur de flûte vint et se présenta comme un dératiseur. Le maire de Hamelin promit au joueur de flûte une prime de mille écus pour les débarrasser des rats qui infestaient la ville. L'homme prit sa flûte et, par sa musique, attira les rats qui le suivirent jusqu'à la Weser, la rivière qui arrose la ville, où ils se noyèrent. Bien que la ville fût ainsi libérée des rongeurs, les habitants revinrent sur leur promesse et refusèrent de payer le joueur de flûte en le chassant à coup de pierres.

Il quitta le pays, mais revint quelques semaines plus tard. Lors d'une nuit paisible, il joua de nouveau de sa flûte, attirant cette fois les enfants de Hamelin. Cent trente garçons et filles le suivirent hors de la ville jusqu'à une grotte qui se referma derrière eux. Selon certaines versions, le joueur de flûte aurait aussi emmené les enfants de Hamelin à la rivière ou au sommet d'une montagne. Les parents, eux, ne les revirent plus jamais.



Hansel et Gretel (version Frères Grimm) :

Hansel, un petit garçon, et sa sœur Gretel sont les enfants d'un pauvre bûcheron. Craignant la famine, l'épouse du bûcheron le convainc de les perdre dans la forêt. En errant dans la forêt, Hansel et Gretel trouvent une maison en pain d'épices avec des fenêtres en sucre, qu'ils commencent à manger. L'habitante de la maison, une vieille femme, les invite et leur prépare un festin. Cependant, la vieille femme est une sorcière qui a construit la maison pour attirer les enfants, afin de les manger. Elle enferme Hansel dans une cage, et fait de Gretel sa servante.

Gretel doit cuisiner afin d'engraisser son frère Hansel pour qu'il puisse être mangé par la sorcière.

Alors qu'elle se prépare à cuire Hansel, la sorcière demande à Gretel de regarder dans le four pour voir s'il est prêt. Mais Gretel lui dit qu'elle est trop petite et la sorcière doit vérifier elle-même. Alors qu'elle se penche dans le four, Gretel la pousse et referme la porte derrière elle. La sorcière meurt ainsi carbonisée.

Les enfants prennent les bijoux qui se trouvaient dans la maison de la sorcière, et décident de rentrer chez eux.

Les 5 sens (goût, odorat, vue, ouïe, toucher) sont nos principaux outils de communication verbale et non verbale. Ils fournissent à notre cerveau les données qu'il traite, ils constituent sa raison d'être et stimulent son fonctionnement. C'est grâce à eux que nous prenons soin de notre corps et que nous sommes en communication et en relation avec l'environnement et les autres. Notre qualité de vie (bien être, santé) et notre vie relationnelle sont étroitement liées à nos 5 sens.

Le spectacle raconte comment Clovis va entraîner le public à réussir les épreuves. Empêchant ainsi Oromée et Sibylle de dérober aux humains leur cinq sens : l'ouïe, le toucher, la vue, l'odorat, le goût.

Ce thème des 5 sens est particulièrement adapté à un travail en classe qui peut s'adapter à tout âge.

Exemple d'activité : après une discussion sur la définition du mot « sens » et des différentes parties du corps qui correspondent à nos 5 sens, les enfants explorent chacun d'entre eux.

Le premier sens abordé est l'ouïe, par la reconnaissance de divers sons (avec une manipulation de boîtes sonores).

La vue est le deuxième sens exploré, elle est utilisée pour classer différents objets selon des critères définis.

Le toucher est étudié à l'aide d'une reconnaissance de plusieurs fruits secs, excluant la vue.

Par la suite, une découverte de différentes odeurs nous permet de comprendre les mécanismes de l'odorat.

Et finalement une dégustation de différents saveurs et leur distinction par les enfants est organisée afin d'aborder le sens du goût.

Liste (non exhaustive) de liens pour un travail sur les 5 sens :

<http://www.educatout.com/activites/themes/les-5-sens.htm>

<http://www.jesuisanimateur.fr/jeux-activites/grands-jeux/jeux-stands/defis-5-sens/>

http://www.ac-grenoble.fr/ien.g2/IMG/pdf/LES_5_SENS_Deroulement_ET.pdf

<http://eduscol.education.fr/cid46550/les-cinq-sens.html>

<http://www.fondation-lamap.org/fr/page/11312/mes-5-sens>

<http://www.jardinalysse.com/les-cinq-sens-a7750685>

<https://www.latoilescoute.net/jeux-de-kim>

<http://photosalex.canalblog.com/archives/2006/11/21/3230415.html>

Etc...



Contact:

Valérie De Priester par mail ou au 06.03.92.48.74
art.et.nuits.blanches@gmail.com

Contact technique:

Fernand Mendez au 06 87 13 74 04

Page Facebook:

<https://www.facebook.com/cie.Art.et.nuits.blanches>

Site:

<http://artetnuitsblanches.wix.com/art-nuits-blanches>

Présidente:

Hénaff Christine

Trésorière:

Ferrer Monique



LICENCE N° 2-1076438 & 3-1076439