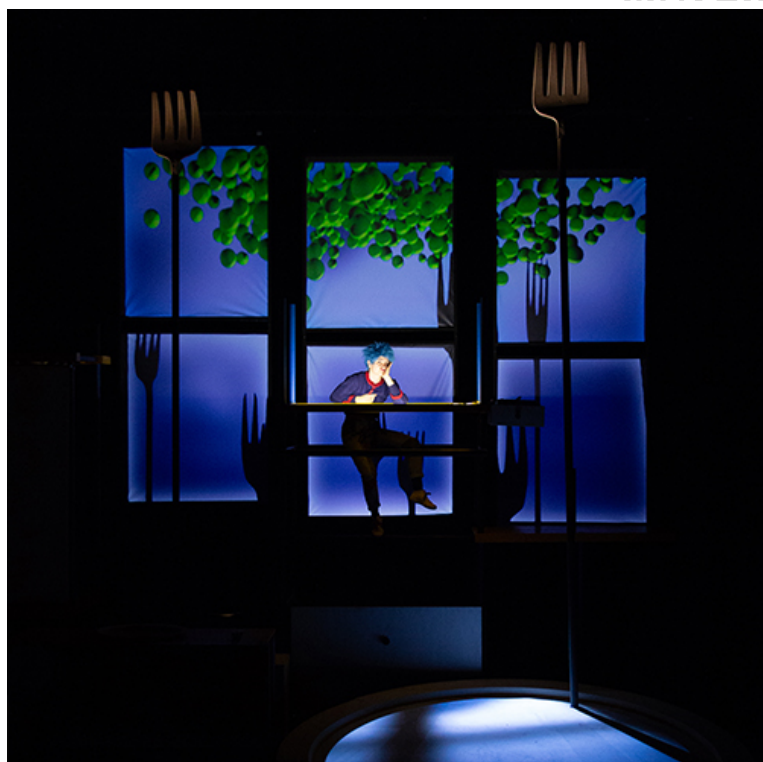


PASSERELLES
.....
DES ARTS
..

**SAISON 20
- 21**

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
MATERNELLE



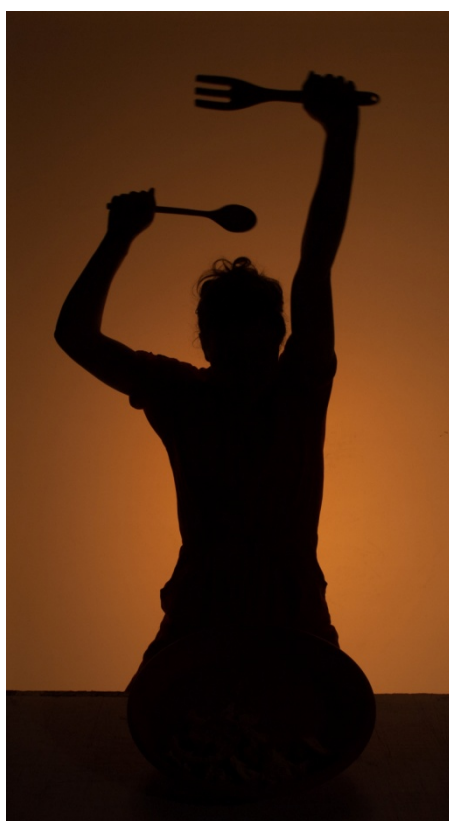
**EST CE QUE JE PEUX
SORTIR DE TABLE?**
THÉÂTRE BASCULE

Théâtre Bascule

Création 2018

Est ce que je peux sortir de table?

Pièce pour une circassienne et un.e musicien.ne



*Photo 1^{ère} résidence Scène Nationale 61- Sept 2017

Théâtre Bascule

7 rue de La Madeleine

61340 Préaux du Perche – Normandie

02 33 83 95 12 / 06 84 49 18 51

theatrebascule@free.fr

www.theatre-basculer.fr

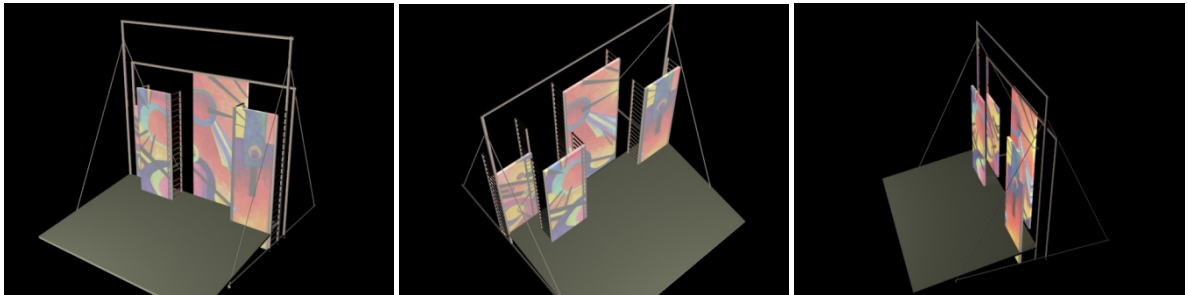
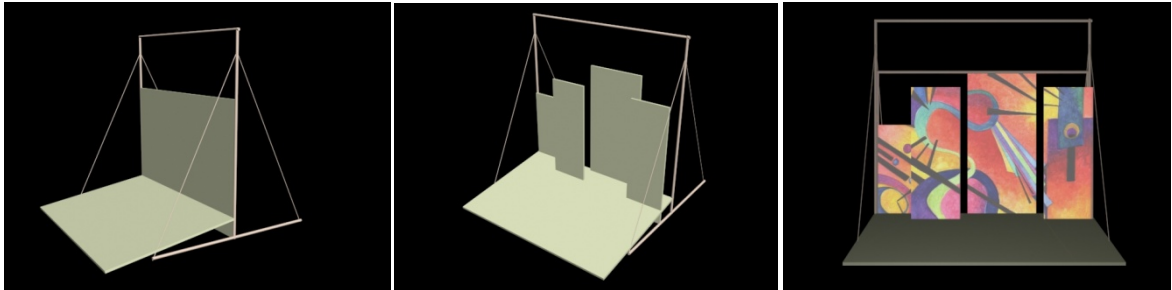
La Compagnie Théâtre Bascule est conventionnée par le Conseil Général de l'Orne et la Région Normandie.

Public - dès 3 ans

Durée envisagée - 35 min

Disciplines - Mât chinois/acrobatie/musique/vidéo

Croquis projet scénographique



Équipe artistique

Conception et mise en scène

Jeu

Musique et jeu

Scénographie, lumière et vidéo

Costumes

Construction

Stéphane Fortin

Claire Auzanneau

Céline Villalta /Denis Monjanel

Nicolas Simonin

Béatrice Laisné

Maël Lefrançois

La rêverie est la vapeur de la pensée
Océan Prose/Victor Hugo



Photo 1^{ère} résidence Scène Nationale 61- Sept 2017

Les repas de famille n'en finissent pas.
Les aiguilles de la grande horloge se figent.
Elle est assise en bout de table et doit y rester.
Ses pieds ne touchent pas encore le sol.
Elle aimerait bien s'échapper, elle va s'envoler.

L'imaginaire, la poésie et l'énergie d'inventer pour combattre l'ennui et l'immobilité.
Pour fuir, les préoccupations et discussions d'adultes, de cette société.
L'héroïne nous proposera ici une promenade dynamique dans son jardin imaginaire
Une danse horizontale et verticale nourrie par le monde sonore et visuel qui l'entoure.
Le/la musicien(ne) au plateau, la lumière, les ombres et la vidéo viendront protéger
un peu plus cette bulle fragile.

La faculté de rêverie est une faculté divine et mystérieuse car c'est par le rêve que l'homme communique avec le monde ténébreux dont il est environné.

Charles Baudelaire

Le dispositif

La scénographie mettra en évidence deux espaces l'un horizontal, l'autre vertical.

Le premier définira largement la réalité du personnage, un temps présent, un monde plutôt immobile et contraignant. Les événements qui s'y déroulent emporteront naturellement le personnage vers le second espace disponible, à découvrir, à construire.

Ce second espace qui évoque tour à tour le labyrinthe, l'échafaudage, l'arbre, la cachette, la table permettra d'aller voir plus loin, de s'échapper, une nouvelle aire de jeu pour regarder le monde autrement, de plus haut, afin de traverser le temps d'en bas, l'ennui.

Ces deux espaces seront complémentaires, se répondront. Le parcours du personnage alternant entre l'un et l'autre, une dynamique s'installera.

Quel privilège de profondeur il y a dans les rêveries de l'enfant ! Heureux l'enfant qui a possédé, vraiment possédé, ses solitudes ! Il est bon, il est sain qu'un enfant ait ses heures d'ennui, qu'il connaisse la dialectique du jeu exagéré et des ennuis sans cause, de l'ennui pur.

La poétique de l'espace, Gaston Bachelard

Le mouvement

Poursuivre, ici, la recherche amorcée avec les créations précédentes autour de deux axes complémentaires:

Le corps contraint par l'objet, l'espace et la dynamique du corps pour traduire les émotions.

Avec comme postulat de départ :

L'espace vertical, aérien, espace naturellement plus difficile à apprivoiser pour évoluer aisément sera l'endroit où le mouvement sera le plus évident, la mobilité la plus inventive.

Le parcours de l'héroïne viendra perturber nos habitudes, nos repères, nous obligera peut-être à regarder autrement.

Pour cela, on s'appuiera notamment sur plusieurs disciplines aériennes : acrobatie, mât chinois.

Ainsi une statue, c'est aussi bien l'être humain immobilisé par la mort que la pierre qui veut naître dans une forme humaine. La rêverie qui contemple une statue est alors animée dans un rythme d'immobilisation et de mise en mouvement. Elle est naturellement livrée à une ambivalence de la mort et de la vie.

La terre et les rêveries de la volonté, Gaston Bachelard,

L'image vidéo

La vidéo, comme source de lumière avant tout, accompagnera le corps en mouvement ou immobile, le mettra en ombre à l'occasion. Elle sera une dynamique pour l'imaginaire :

La vidéo, comme outil d'illusion, modifiera les perspectives, la profondeur, les points de vue, alimentera le monde créatif du personnage. Elle jouera avec et non derrière lui. Seule, la vidéo ne se suffirait pas.

Quand le Réel nous désespère, la rêverie constitue un facteur de protection

Le murmure des fantômes, Boris Cyrulnik

La musique

La/le musicien/ne sera présent/e au plateau. Elle/il ne sera pas à côté mais avec l'autre interprète. Elle/il sera un personnage. Sera-t-elle narratrice ? Sera-t-elle protagoniste ? On s'amusera à laisser entendre que les deux sont envisageables. Son espace de jeu, lui même sera modulable, évolutif, en expansion. Elle sera une compagne de route lors de ce voyage. L'univers sonore et musical sera à la fois produit en direct et enregistré afin d'amplifier la poésie recherchée. Un air de Ravel trotte déjà dans leur tête...

L'ennui comme moteur créatif

Par l'imaginaire, notre personnage, appelons-là, Alice va se réapproprier le monde immédiat qui l'entoure. Elle va puiser en elle les ressources nécessaires pour faire face à la difficulté de cette situation pétrifiante. Elle va « digérer » cet univers environnant et nous le proposer en mouvements, images et sons.

La table est dressée.

Les objets posés, ceux qui circulent devant elle, vont nourrir son imaginaire venu de l'ennui. Obligée de rester assise, elle va remarquer les détails qui lui échapperaient si ce n'était pas le cas et alors, voir, ressentir, la réalité différemment. C'est parce qu'elle s'ennuie qu'elle observe, prend le temps de cela. Elle pourra alors inventer toute une série d'histoires, d'avoir des flashes, des visions, des rêves.

Aussi, à travers cet imaginaire qu'elle nous propose de partager, elle exprime ses désirs, ses pensées, ses états d'âme, ses peurs. Dans ce jardin, cette jungle, elle nous rejoue des scènes de la vie, sans risque, et trouve des solutions à ses problèmes. Elle s'offre un espace de jeu et de liberté, un temps suspendu, vertical au dessus du monde. Elle peut y investir pleinement ses capacités émotionnelles. Tout son être vibre jusqu'à se perdre, s'éloigner des repères, des points de vue habituels.

Elle s'échappe et c'est beau à voir. Elle construit son jardin intérieur et nous propose de l'accompagner dans cette promenade émotionnelle. Contrairement aux adultes qui peinent trop à regarder le monde sous un angle poétique, Alice, écoute, observe, s'approprie le monde, se construit et se déploie dans cet espace intérieur.

Elle n'a pas peur du vide.

Et, c'est dans cet espace du "rien faire" que tout va se jouer pour calmer cette frustration de devoir rester à table !

Bibliographie sélective

Diverses lectures viennent faire écho à la dynamique du personnage.

CANDIDE/Voltaire

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES/Lewis Carroll

LA-HAUT, LA LUNE/Emmanuel Darley-Théâtre

LE BARON PERCHE/Italo Calvino

En littérature jeunesse, notamment :

MAX ET LES MAXIMONSTRES/Sendak

OMBRES/Suzy Lee

JE M'ENNUIE/Christine Schneider/illustrateur Hervé Pinel

UNE PETITE HEURE PERDUE/Nathalie Hense/illustrateur Kevin Henkes

Mr RAVEL, REVE SUR L'ILE D'INSOMNIE/auteur illustrateur Frédéric Clément

GRAIN DE RIZ/Anne Terral/illustrateur Bruno Gibert

IL Y A DES JOURS COMME ÇA/HenriJanisch/illustrateurHelga Bansch

GINA ET LE LION/Raphaël FEJTO/collection mouche