

Collège au théâtre  
Saison 2021 | 2022  
Fiche pédagogique n°1

Association  
Bourguignonne  
Culturelle  
Scène pluridisciplinaire



21  
22



*Ersatz*

Informations pratiques :

**Ersatz**

Mardi 05 octobre à 14H30 et 20H

Mercredi 06 octobre à 20H

**Atheneum**

Durée : 50 minutes

[www.abcdijon.org](http://www.abcdijon.org)

Rencontre à chaud à l'issue de la représentation à 14H30

Chers collègues,

Pour préparer vos élèves à leur venue au spectacle ou approfondir leur connaissance de celui-ci, nous vous proposons un document à destination des élèves qui vous permettra d'en explorer les principaux axes.

Dossier réalisé par Gaëlle Cabau – Enseignante missionnée au service éducatif de l'A.B.C.



# Ersatz

## Travail en amont

---

### 1. « Ersatz »

#### 1.1. Entrer dans la pièce par le titre

> Cherche la définition du mot « Ersatz » :

.....  
.....  
.....  
.....

> À partir de la définition précédente et du visuel du spectacle, imagine de quoi la pièce va parler.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



> Souligne, dans le synopsis proposé par la compagnie, les mots qui te semblent importants.

*Ersatz* propose une projection librement fantasmée de l'homme de demain. Vision d'un monstre possible, résultat saugrenu issu de l'alchimie entre l'homme et la machine, ce spécimen solitaire peut apparaître comme le vestige bancal d'une révolution technologique qui ne serait pas complètement retombée sur ses pieds.

Pièce d'anticipation sans parole, *Ersatz* sonde la réalité virtuelle par le truchement du détournement d'objets. Entre performance amusante et farce dérangeante, Julien Mellano invite les spectateurs dans un jeu de piste drôle et mystérieux, où le langage s'articule à partir de bricolages retors et d'effets spéciaux de poche.

Loin d'un discours bien ordonné sur l'avenir, *Ersatz* chemine dans un monde trouble où le futur est déjà présent. L'absurde et le miracle se toisent et se tissent dans un trou noir pour rejoindre le point de fuite de notre humanité qu'elle soit réelle, virtuelle ou augmentée.

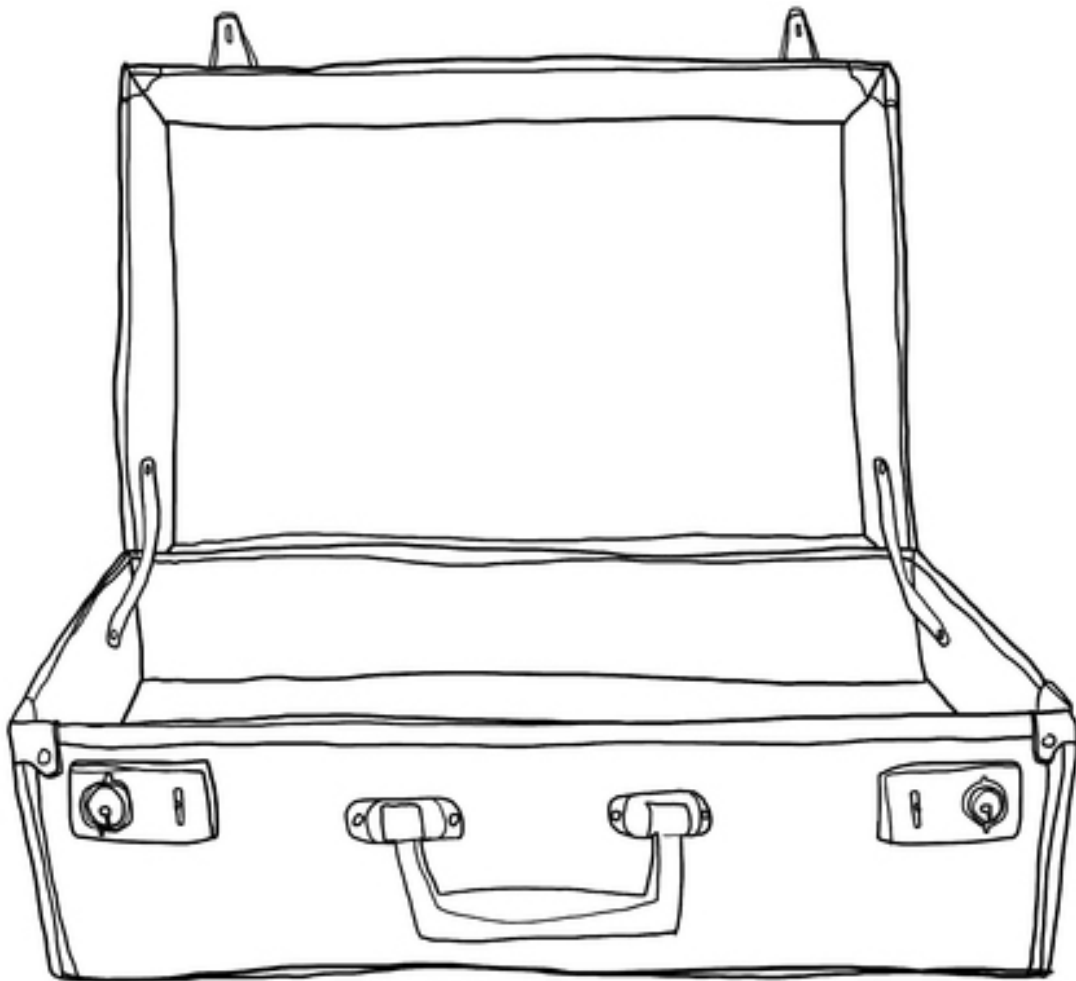
## 1.2. Une pièce d'anticipation

> Liste les œuvres de fiction que tu connais (roman, bande-dessinée, série, film...), proposant une vision de l'homme de demain.

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....



> Si cet « homme de demain » avait une valise, qu'y aurait-il dedans ? Dessine les objets du futur que tu imagines. N'hésite pas à détourner des objets du présent.



### **1.3. Un « homme machine »**

> Voici un exercice qui vous transformera, toi et tes camarades en hommes-machines du futur.

- Positionne-toi au centre du plateau. Produis un son et fais un geste que tu répèteras jusqu'à la fin de l'exercice (attention à choisir une action répétable dans la durée).
- L'un de tes camarades va venir se positionner à tes côtés en prenant en compte ta proposition. Il va, à son tour, proposer un son et un geste.
- Petit à petit, tous tes camarades vont entrer dans l'engrenage en s'adaptant aux positions existantes. Il faudra veiller à varier les types de sons, de gestes et de positions des corps.
- Une fois que la machine fonctionnera, ton professeur pourra la faire accélérer, ralentir, jouer en sourdine...

## 2. Le travail de Julien Mellano pour la collectif Aïe Aïe Aïe

> Pour découvrir le travail de Julien Mellano, regarde cette interview.



ENTRE LES MAINS de Julien Mellano

<https://www.youtube.com/watch?v=HCL2WCjAeGs>

> Qu'est-ce qui te semble définir le travail de Julien Mellano ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Ersatz

## Travail en aval

---

### 1. Retour sur le spectacle

#### 1.1. Emotions à chaud

> Entoure le dessin qui correspond le plus à ton émotion après le spectacle. Explique, en quelques mots, ce que tu as ressenti.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

> Selon toi, quels questionnements la pièce propose-t-elle ?

.....

.....

.....

.....

## 1.2. Un univers de science-fiction



photo : Laurent Guizard

> Selon toi, qu'est-ce qui, au plateau, permet de créer un univers de science-fiction ?

.....

.....

.....

.....

.....

## 2. Jouer avec Ersatz

### 2.1. Les lunettes comme point de départ d'une improvisation



> Comme dans la vidéo de présentation du spectacle, amuse-toi à fabriquer de « fausses » lunettes 3D. N'oublie pas de créer deux ouvertures pour les yeux.



> Voici un exercice d'improvisation : GOAL !

- Tous les élèves se placent en ligne.
- L'élève 1 se place au centre du plateau, les lunettes sur la tête.
- Quand le professeur dit « goal », l'élève 2, placé sur la ligne va à la rencontre de l'élève 1. Il commence son improvisation soit en mettant en avant une émotion, soit en créant un lieu, soit en proposant une situation. Il doit prendre en compte le fait que l'élève 1 ait des lunettes sur les yeux. L'improvisation nait de la rencontre, de la prise en compte de la proposition par l'élève 1. On dit que l'élève 2 charge l'élève 1.
- Lorsque le professeur crie de nouveau GOAL, l'improvisation est finie. L'élève 1 se retire du plateau, l'élève 2 se place au centre, les lunettes sur les yeux et l'élève 3 propose une situation d'improvisation.

## **2.2. Le détournement d'objet**

> Regarde cette vidéo dans laquelle Julien Mellano s'amuse à détourner un objet.



Ersatz ~ Collectif Aïe Aïe Aïe

[https://www.youtube.com/watch?v=E4I\\_p9G38YQ](https://www.youtube.com/watch?v=E4I_p9G38YQ)

> Réalise à ton tour une courte vidéo (maximum 1 minute) dans laquelle tu détourneras un objet.

### 3. Atelier d'écriture dystopique

> Voici les étapes d'un atelier d'écriture tel qu'il avait été proposé par Sylvain Levey (auteur de théâtre contemporain jeunesse).

#### Étape 1 : 5 minutes

Liste tous les mots qui te passent par la tête. Ne t'arrête pas d'écrire. Il n'y a pas de valeur de mots. Lis ensuite tes mots à tes camarades. Sois fier de ce que tu as écrit.

#### Étape 2 : 10 minutes

Dans la foulée, imagine un univers dystopique. Liste tout ce que tu pourrais voir dans cet univers. Il faut rechercher la rapidité d'écriture, comme une sorte d'animalité.

#### Étape 3 : 10 minutes

Choisis un mot parmi la liste précédente, quelque chose de très concret, un mot simple qui te plaît (par exemple le mot « sable »).

Tu vas imaginer que tu touches 50 euros à chaque fois que tu ajouteras un élément. Pour cela, on va réaliser un protocole concret. Tu iras à la ligne à chaque fois que tu ajouteras un élément. On commence ainsi à développer quelque chose sur un mode ludique. Une histoire commence à naître. Le but est d'écrire au maximum mais ce n'est pas grave si ce n'est pas fini.

Ex : Du sable

Du sable noir et pulvérulent

Du sable noir et pulvérulent entre dans mes narines

Du sable noir et pulvérulent entre dans mes narines à chaque inspiration.

Il fait nuit. Du sable noir et pulvérulent entre dans mes narines à chaque inspiration.

Depuis la grande explosion, il fait nuit. Du sable noir et pulvérulent entre dans mes narines à chaque inspiration.

#### Étape 4 : 15 minutes

Nous allons nous demander ce que nous pouvons faire de tout cela. Comment développer un univers à partir de ça ? Pendant quinze minutes, tu vas prendre la vague de ce que tu as écrit et exploiter une piste. Tu vas donc choisir un passage de ce que tu as écrit, un passage avec un vrai parti pris, et le développer.

Ce n'est pas grave si on ne comprend pas tout. Il faut le faire gonfler pour savoir où ça va. Il faut également apprendre à faire le deuil car si on développe un bout, on laisse le reste.

Attention à être très concret et à ne pas chercher à faire de la littérature. Les choses brutes peuvent être très jolies.

Étape 5 : 15 minutes

Tu vas garder l'idée, le récit de l'étape 4 et le transformer en dialogue de théâtre.

