

Collège au théâtre
Saison 2021 | 2022
Fiche pédagogique n°8

Association
Bourguignonne
Culturelle
Scène pluridisciplinaire



21
22



GIMME
SHELTER

Informations pratiques :

Gimme Shelter

Vendredi 4 février 10H – 14H30 et 19H

Samedi 5 février 11H et 17H

Salle Devosge

Durée : 1H15

<http://apascontes.fr/>

Rencontre à chaud à l'issue des représentations du vendredi

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.

Sources

- Le site de la compagnie : <https://www.compagnieyokai.com/creations>
- Le dossier de présentation du spectacle proposé par la compagnie

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



Gimme Shelter

Travail en amont

1. Entrer dans la pièce par le titre

1.1. Gimme Shelter

Le titre de la pièce que tu vas aller voir est inspirée d'une chanson des Rolling Stones.

(DONNE-MOI UN ABRJ)

"If I don't get some shelter
I'm gonna fade away "
(Si je ne trouve pas un abri
je vais disparaître)

The Rolling Stones, GIMME SHELTER

> Pour entrer dans la pièce, au titre énigmatique, voici un petit exercice d'improvisation. L'objectif est de faire émerger des images et des thématiques.

Forme un cercle avec tes camarades. Ton professeur va initier un mouvement de balancier avec son bras droit. Le mouvement doit être régulier. Quand son bras droit reste en l'air, le professeur lance un premier mot. L'élève à sa gauche, lance un second mot par association d'idées. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Propositions de mot pour le professeur : ABRJ – FÊTE FORRAINE – ÉCOLOGIE – MAGIE - MARIONNETTE

1.2. Rencontres improbables

> Regarde cette vidéo, elle aussi énigmatique, proposée par la compagnie Yôkai. À partir de cette vidéo, imagine de quoi le spectacle va parler.

https://vimeo.com/371698280?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=40932081

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

-Un reclus et une survivante-

Dans un étrange parc d'attractions abandonné, une personne erre au milieu d'un environnement hostile, un espace visiblement contaminé. Tandis qu'aux abords du parc, à l'intérieur d'un vieux transformateur électrique, un reclus volontaire survit comme il peut. Ce qu'il a fui le rattrape petit à petit, même à l'endroit où il se croyait protégé.

La confrontation de leurs deux solitudes nous dévoilera qu'ils n'étaient pas étrangers l'un à l'autre. L'une est restée dehors, l'autre s'est reclus volontairement. Chacun sent que l'autre est encore là, mais ne sait pas si cette présence est réelle ou fantasmée. Peut-être ne le sauront-ils jamais.

Gimme Shelter est une fable écologique qui questionne notre capacité à l'action ou à l'inaction, notre passivité face aux risques, aux désastres imminents...

Comment pouvoir encore réagir quand on a la sensation que tout nous dépasse et que tout s'effondre, malgré ou avec nous? Cela peut amener à cette forme de "boycott du futur", à un isolement volontaire pendant une durée indéterminée.



2. Un univers dystopique

2.1. Art et dystopie

> Liste des œuvres d'art (roman, bande-dessinée, série, film...), proposant un univers dystopique, post-apocalyptique.

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

> À partir de cette recherche, apporte deux ou trois images d'univers dystopiques et compare-les à celles de tes camarades.

2.2. Une expérience immersive

> À partir de la description proposée par la compagnie, schématise la scénographie, c'est-à-dire les éléments de décor et l'emplacement des spectateurs.

Dedans ou Dehors ?

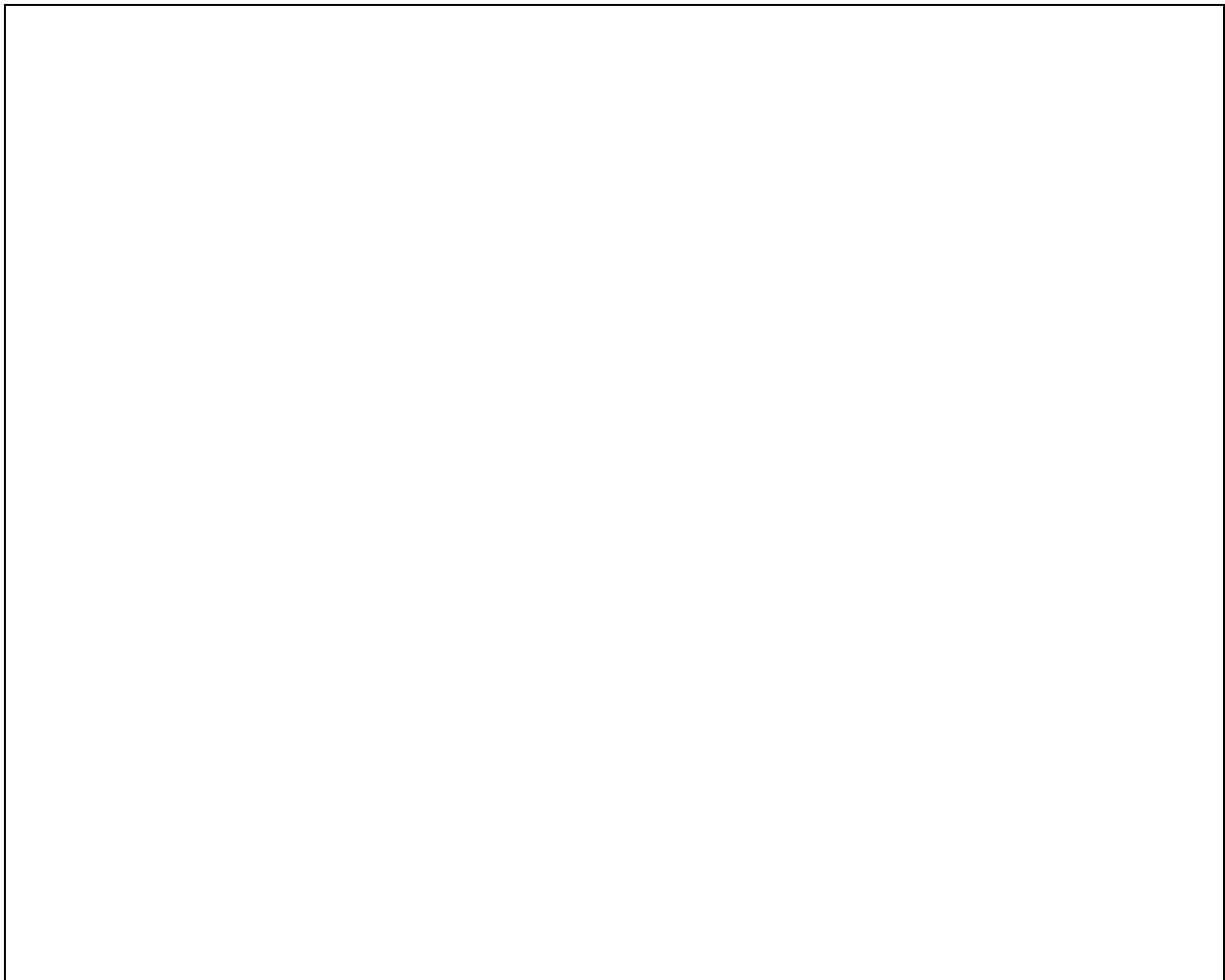
Pour partager cette aventure immersive avec le public, le dispositif scénique est particulier : un élément central au plateau, le « refuge », vieux transformateur électrique, où l'un des personnages est reclus, et l'environnement extérieur, un étrange parc d'attraction abandonné où évolue l'autre personnage.

La moitié du public est à l'intérieur du refuge, l'autre moitié à l'extérieur. Pour comprendre toute l'histoire, les spectateurs vont changer de point de vue, donc d'espace, à la fin d'une des deux versions, pour voir la version à laquelle ils n'ont pas assistée : ceux qui étaient dehors rentrent dedans, et vice-versa.



2.3. Un décor d'apocalypse

> La pièce se déroule dans un parc d'attractions abandonné. Inspire-toi de ces visuels pour créer ton parc post-apocalyptique.



3. Découvrir l'univers de la compagnie

3.1. Yōkai

> D'après le visuel de la compagnie, que signifie, à ton avis, le mot « Yōkai » ?

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



Yōkai

Le terme *Yōkai* désigne un monstre japonais et signifie, dans son acception la plus large, phénomène surnaturel // tout ce qui n'est pas humain.

> Va sur la page d'accueil du site de la compagnie. Quels sont les mots qui te viennent à l'esprit pour caractériser l'univers de Yōkai ?

<https://www.compagnieyokai.com/creations>

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

3.2. Le renouveau de la marionnette

Les arts de la marionnette

La compagnie décline son identité artistique à travers des univers perturbants, des formes fantastiques, sortis de l'imaginaire de Violaine Fimbel ou puisés dans les arts visuels (cinéma, peinture, sculpture, illustration...) et la littérature. Pour donner vie à ces images, la compagnie a choisi de recourir à l'art de la marionnette.

> Voici un petit questionnaire pour découvrir les arts marionnettiques. Pour y répondre, tu devras effectuer une recherche.

❶ Selon toi, quelle est la marionnette la plus connue ?

.....

❷ À quelle époque remontent les premières marionnettes ?

.....

.....

❸ Quelles sont les différentes techniques de manipulation utilisées dans les arts marionnettiques ?

.....

.....

.....

.....

❹ Qu'est-ce que le Bunraku ?

.....

.....

.....

3.3. La magie nouvelle

La magie nouvelle

La pièce que tu vas aller voir explore, comme tu l'as compris le surnaturel et la frontière entre le réel et le fantasmé. Pour mettre en scène ces enjeux, Violaine Fimbel utilise également ce qu'on appelle la « magie nouvelle ».

La magie nouvelle éclot en 2002, désireuse de libérer la discipline de ses limites formelles identifiées. En écho à la définition de la magie moderne posée par Robert-Houdin : « *le magicien est un acteur qui joue le rôle de magicien* », la magie nouvelle évoque « un art dont le langage est le détournement du réel dans le réel », appelé à puiser dans les différentes fonctions revêtues par la magie au fil de l'histoire, pour devenir une forme artistique autonome.

> Voici un exercice qui va te permettre d'explorer le magicien qui est en toi.

Tes camarades vont former un arc de cercle. Place-toi devant eux. Avec ta main, comme avec une baguette magique, tu as le pouvoir de les faire se baisser, se lever, reculer, avancer, de les bousculer... Le travail peut s'effectuer sur la musique des *Carmina Burana*.

<https://www.youtube.com/watch?v=GXF5K0ogeg4>



Gimme Shelter

Travail en aval

1. Retour sur le spectacle

1.1. Deux expériences immersives

> Lors du spectacle, tu as pu vivre deux expériences immersives très différentes. Voici un exercice pour en rendre compte.



Avec tes camarades, forme deux lignes face à face. L'une des lignes sera chargée de l'expérience liée au spectacle vu de l'intérieur du transformateur et l'autre ligne de l'expérience liée au spectacle vu de l'extérieur du transformateur. À vous de trouver un mot (un seul) pour alimenter le match. Chacun votre tour, projetez ce mot au camarade qui se trouve en face de vous. Le match s'arrête quand l'un des deux n'a plus de mots.

> Laquelle de ces expériences as-tu préférée et pourquoi ?

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

1.2. Création d'une atmosphère

> Quels sont les éléments qui permettent dans ce spectacle de créer une atmosphère sombre aux limites du fantastique ?



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

> Voici un exercice qui va te permettre de créer une atmosphère fantastique au plateau.

Étape 1 : Place-toi en fond de scène. Tes camarades vont venir se placer au plateau pour former une forêt de corps. Tu devras tenter de te frayer un chemin parmi tes camarades en variant les rythmes et les niveaux (enjamber, se faufiler entre les jambes, passer entre les bras, ramper...).

Étape 2 : Pour aller plus loin dans la création de cette atmosphère fantastique, l'exercice peut s'effectuer sur le morceau « *Path five* », de Max Richter :

<https://www.youtube.com/watch?v=N84hEgk8b1M>

Étape 3 : Tu peux te raconter que cette forêt de corps devant toi est la métaphore de tes cauchemars et angoisses. Fais monter cet état et n'hésite pas à sonoriser.

1.3. Un univers peuplé de créatures

> Réalise la marionnette d'une créature qui pourrait s'intégrer dans le spectacle. Pour construire ta créature, n'hésite pas à utiliser, comme la compagnie, la technique du « ready maid », c'est-à-dire à détourner des objets ou des matériaux existants.



2. Une pièce qui invite à réfléchir

2.1. La fin du monde

> L'une des thématiques présentes dans la pièce est un questionnement sur la fin du monde. Cette thématique est notamment présente au plateau à travers les références musicales. Choisis une chanson parmi ces trois propositions et traduis-la avec l'aide de ton professeur d'anglais.

- *Gimme Shelter*, des Rolling Stones, chanson qui a donné son titre au spectacle. On y retrouve l'une des thématiques centrales du spectacle sur la mise à l'abri de l'humanité face aux catastrophes
- *Five Years*, de David Bowie, chanson diffusée pendant le spectacle, qui évoque la fin du monde.
- *Another world*, d'Antony and the Johnsons, chanson qui évoque la disparition du monde tel qu'on le connaît et qui a inspiré le spectacle.



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

2.3. La question du repli sur soi

> À travers le personnage du reclus, la pièce questionne notre capacité à nous replier sur soi. Décris ici ton abri personnel, le lieux où tu peux te replier et te sentir apaiser.

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

> Lorsque tu te replies, à quoi cherches-tu à échapper ?

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