

Collège au théâtre
Saison 2017 | 2018
Fiche pédagogique n°8

Association
Bourguignonne
Culturelle
Scène pluridisciplinaire



17
18



***JE VOUS JURE QUE
JE PEUX LE FAIRE***

Informations pratiques :

Je jure que je peux le faire

Vendredi 9 février à 10h & 14h30

Théâtre des Feuillants

Durée : 55 minutes

Rencontres à chaud à l'issue des représentations de 10h & 14h30

www.abcdijon.org /// www.apascontes.org

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'explorer les principaux axes du spectacle.

Les sources du dossier :

- Photos sur le site de la compagnie : <https://munstrumtheatre.wordpress.com/les-spectacles/autres-projets>



Je jure que je peux le faire

Travail en amont

1. Le projet

1.1. Entrée par l'affiche



> Quels sont les principaux éléments qui composent l'affiche ?

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

> Comment comprends-tu le titre de la pièce ?

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

1.2. Comment quitte-t-on son enfance ?

Résumé de la pièce

Joseph va bientôt devenir adolescent. L'âge des angoisses et des tourments. L'âge des adieux et des premières fois. Mais Joseph se moque du réel, il pense à son père mort et se réfugie dans son monde intérieur. Heureusement qu'il y a Squeenzie, son cochon d'Inde apprivoisé et heureusement qu'il y a le dessin. Joseph dessine tout le temps et s'évade de son quotidien. Grâce à son imagination débordante, il fuit les angoisses et la maladie, son diabète qui l'handicape et les brimades de ses camarades. Le jour où sa mère lui apprend que la maison de son enfance va être vendue, c'est le choc. Une crise de diabète plus forte que les autres lui provoque des hallucinations et le propulse dans un monde imaginaire où ses rêveries prennent vie. Commence alors un parcours initiatique trépidant qui lui permettra de faire l'expérience de l'amitié et du courage et ainsi de se rencontrer lui-même en affrontant son deuil et ses peurs les plus grandes.

> Dans ce résumé, comment l'adolescence est-elle définie ?

.....
.....

> Et toi, comment définirais-tu l'adolescence ?

- ① L'âge de et
- ② L'âge de et
- ③ L'âge de et

> As-tu une passion qui te permet de t'évader du quotidien ? Si oui, laquelle ?

.....

.....

.....

.....



> Lis à présent la note d'intention de l'auteur de la pièce Kevin Keiss et souligne les mots appartenant au champ lexical de l'imaginaire.

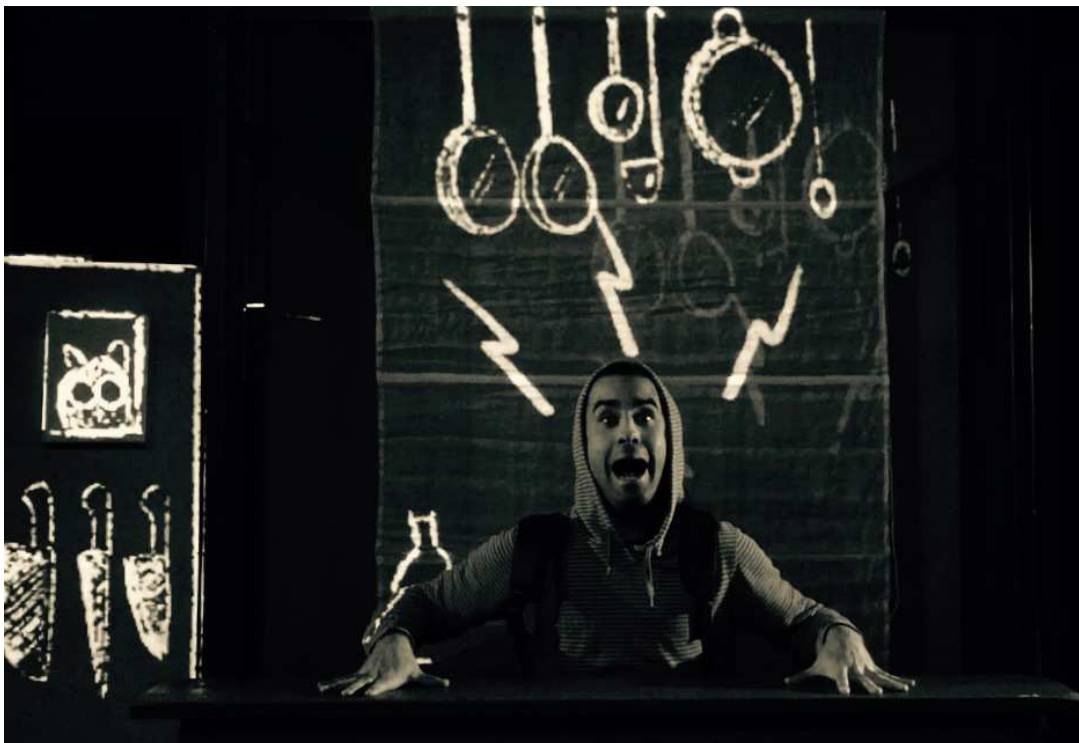
Note d'intention de l'auteur

Ecrire une pièce pour Alexandre Éthève m'a d'emblée séduit. La bande-dessinée « *Joe l'aventure intérieure* » est le point de départ de son projet. Elle est une véritable immersion dans l'imaginaire d'un jeune garçon. Dans la BD, il s'agit d'un adolescent, or ce qui m'intéresse, moi, c'est de travailler sur le passage de l'enfance à l'adolescence : le corps qui change, les responsabilités, le monde des rêveries que l'on doit abandonner. J'ai envie de donner à voir l'affrontement entre ce qu'on nous donne comme étant le monde réel et l'autre, tout aussi intense, tout aussi dangereux : le monde imaginaire. Que laisse-t-on de notre enfance entre onze et douze ans ? Qu'abandonne-t-on ? Que découvre-t-on ?

J'ai choisi comme titre à la pièce « *Je vous jure que je peux le faire* », comme un défi lancé au monde des adultes. Tout se passe dans la tête de Joseph le protagoniste et tous les personnages seront joués par Alexandre. Autour de lui, l'animation transformera les perceptions, permettant dès lors au spectateur de faire le voyage avec Joseph.

Pensée en trente-six séquences, la pièce est conçue comme les différentes salles d'un labyrinthe que Joseph emprunte. Chaque monde traversé renferme sa part de mystère et apporte une clé de compréhension sur soi, une manière de s'apprendre en faisant l'expérience de l'altérité. Une poésie pleine des enjeux du quotidien.

Puisqu'on est dans la tête de Joseph, tout est possible, toutes les chimères peuvent prendre vie : ses dessins, ses jouets, ses obsessions, comme dans un rêve ou un cauchemar.



1.3. Le projet

> Lis la note d'intention du metteur en scène :



L'idée du projet est née en lisant la bande-dessinée « *Joe l'aventure intérieure* » écrite en 2010 par Grant Morrison qui raconte l'histoire d'un adolescent diabétique qui grâce à la puissance de son imagination, triomphe des épreuves de la vie.

Fort de cette trame, j'ai décidé de réunir une équipe avec comme envie de donner à voir au plateau le monde imaginaire d'un enfant en passe de devenir adolescent et de transformer son combat quotidien en

légende héroïque. Ainsi j'aimerais accompagner les plus jeunes en proposant une histoire qui parle du manque (le manque d'amis, le manque d'un parent, le manque de sécurité, le manque de sucre pour le héros qui est diabétique) et à travers cette histoire, leur montrer qu'il existe souvent une solution pour transformer ses faiblesses en forces.

Pour ce faire, j'ai fait appel à un auteur car ne voulant pas adapter la bande-dessinée mais créer une pièce de théâtre avec une langue ; j'ai donc demandé à Kevin Keiss d'écrire une pièce pour moi où l'acteur jouerait le héros ainsi que tous les personnages qui peuplent son imaginaire.

Ce qui m'intéresse, c'est de plonger le spectateur dans un univers fantastique à travers des mondes qui auraient leur propre loi de la gravité : le monde qui flotte, le monde qui tremble, le monde qui flambe.

J'ai donc décidé de travailler avec un dessinateur spécialisé dans le film d'animation ainsi qu'un vidéaste. La scène devient un espace d'illusions. Les images enrobent le corps, le surprennent, anticipent et suivent le mouvement du comédien. Les objets réels se transforment et changent de fonction.

Ainsi je voudrais bousculer la perception du public à chaque étape de la quête du héros pour l'emporter dans une spirale visuelle et émotionnelle.

> Quelles ont été les étapes de travail pour arriver à la création du spectacle *Je vous jure que je peux le faire* ?

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

> De qui Alexandre Éthève s'est-il entouré ?

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

2. Entrée dans la pièce par le jeu

2.1. Ecrire à partir de la bande dessinée

> Choisis l'une des deux planches de la bande dessinée *Joe l'aventure intérieure* et écris une courte saynète

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





2.2. Jouer : un cercle de profération

> ETAPE 1 : Forme un cercle avec tes camarades. A tour de rôle, avancez d'un pas vers le centre du cercle. Arrêtez-vous. Comptez deux secondes dans votre tête et fixez l'un de vos camarades dans le cercle. Puis reculez d'un pas vers votre place initiale. Cet exercice est réalisé par l'ensemble des participants.

> ETAPE 2 : Reprends les consignes de l'étape 1. Juste après avoir fixé l'un de tes camarades dans le cercle, tu lui adresseras cette phrase sous forme de défi : « *Je vous jure que je peux le faire* ». Puis tu reviendras te placer dans le cercle.

> ETAPE 3 : Reprends les consignes de l'étape 2. Et cette fois complète la phrase avec ton propre défi : « *Je vous jure que je peux* ».

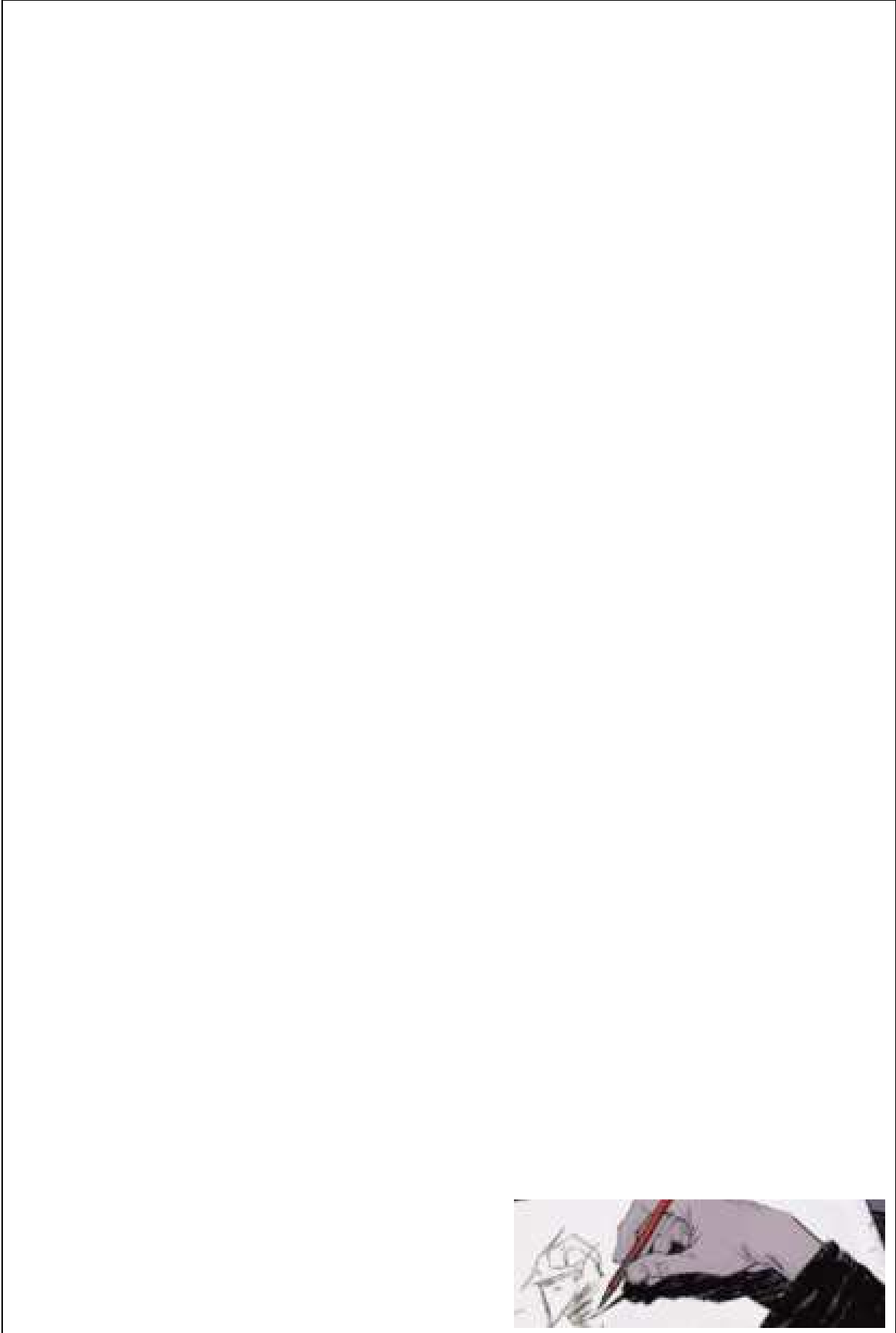
Je jure que je peux le faire

En aval du spectacle

1. Retour sur la scénographie

> Imagine un univers chimérique à partir d'un objet du quotidien. Voici les sources iconographiques de la pièce pour trouver l'inspiration. Tu pourras dessiner, coller dans l'encadré suivant :





2. Retour sur le spectacle en jouant

> Forme un arc de cercle avec neuf autres camarades. Le premier participant à gauche de l'arc de cercle propose une très courte phrase pour résumer le spectacle.

Le deuxième participant, à sa gauche, reprend cette phrase et ajoute un court élément pour la compléter. Le troisième participant reprend la proposition du deuxième et ajoute à son tour un élément... ainsi de suite... jusqu'au dixième participant.

Comme au jeu du téléphone arabe, il y aura forcément des déformations puisqu'il s'agit d'un exercice de mémorisation. Ces déformations, devront être intégrées à la trame.