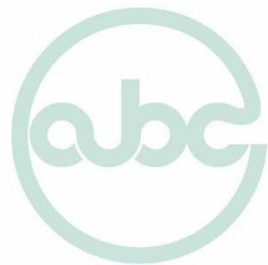


Collège au théâtre
Saison 2019 | 2020
Fiche pédagogique n°8

Association
Bourguignonne
Culturelle
Scène pluridisciplinaire



**19
20**



POSSESSION

Informations pratiques :

Possession

Mardi 18 février à 14H30 et 19H et mercredi 19 février à 10H

La Minoterie

Durée : 45 minutes

ATTENTION : Exposition *Killing Alice*, hall de l'A.B.C., en accès libre tous les jours sauf le dimanche, de 13H à 18H du samedi 15 au 28 février – Vernissage samedi 15 février à 17h, hall de l'A.B.C.

www.abcdijon.org

<http://apascontes.fr/>

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 :

- Crédit photo : © Justine Maillard
- Crédit photo : © Cie yôkaï – Violaine Fimbel
- Le site de la compagnie : <https://www.compagnieyokai.com/>

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



Possession

Travail en amont

1. Découvrir la pièce : la rencontre entre Antonin Artaud et Alice au pays des merveilles

1.1. Entrer dans la pièce par le titre

> Que t'évoque le titre du spectacle, *Possession* ?

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

> Par quoi pouvons-nous être possédés ?

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

Le délire de possession en psychanalyse

Il s'agit d'un délire où l'individu pense être *pris, habité* par un être étranger à lui-même. Ce dernier se manifeste par des actes, des pensées, des paroles non reconnaissables pour celui qui en est le réceptacle.

> Voici un exercice qui va te permettre de jouer avec l'idée de possession :

Étape 1 : Déambule dans l'espace avec tes camarades. Veillez à l'équilibre du plateau.

Étape 2 : L'un d'entre vous va se trouver possédé, c'est-à-dire comme habité par un être étranger à lui-même. Vous pouvez travailler sur votre rythme de marche, votre « masque », sur des bruits.

Étape 3 : L'élève possédé va en croiser un autre, et en le touchant, lui transmettre l'être angoissant qui le possède. À chaque relais, vous devez aller vers un crescendo dans les émotions.



Qui est possédé dans la pièce ?

Dans la pièce, celui qui est possédé, c'est Antonin Artaud, théoricien du théâtre visionnaire du début du XX^{ème} siècle. Il est possédé par les mots et créatures inventés par Lewis Carroll, l'auteur d'*Alice au pays des merveilles*.

La pièce a en effet pour origine un fait réel. Lorsqu'il lit pour la première fois le poème « *Jabberwocky* » de Lewis Carroll, Artaud est persuadé de ce qu'il appellera alors un « *plagiat par anticipation* » : ce texte est le sien ! On lui a volé dans sa tête ! Il tentera alors de ne faire qu'un avec lui, créant sa propre version et nourrissant son monstre intérieur.

Possession porte bien son titre : il s'agit de la lente instillation d'une horreur qui repose plus sur la psychologie et la distorsion des perceptions, que sur la surprise ou la révolusion. Et le spectacle réussit à faire courir de longs frissons le long des échine, et crée efficacement le fantasme paranoïaque de présences cachées dans chaque recoin obscur. Questionner l'être habité/incarné/dépassé/possédé, c'est se rendre à l'endroit de porosité où peuvent se côtoyer la magie et la marionnette, à l'endroit où l'impossible est remis en question par la perturbation des repères cognitifs habituels du public.

1.2. Antonin Artaud et la folie

> Découvre qui est Antonin Artaud en lisant cette courte biographie.



Biographie

Antonin Artaud, de son vrai nom Antoine Marie Joseph Artaud, est un poète, romancier, acteur, dessinateur et théoricien du théâtre français, né en 1896. Inventeur du concept du « théâtre de la cruauté » exprimé dans *Le Théâtre et son double* (1938), Artaud aura tenté de transformer de fond en comble ces différents genres littéraires. La poésie, la mise en scène, la drogue, les pèlerinages, le dessin et la radio..., chacune de ces activités a été un outil entre ses mains, « un moyen pour atteindre un peu de la réalité qui le fuit. » Souffrant de maux de tête chroniques depuis son adolescence, qu'il combattrait par de constantes injections de médicaments diverses, la présence de la douleur influera sur ses relations comme sur sa création. Il sera interné en asile près de neuf années durant, subissant de fréquentes séries d'électrochocs. Déçu par le théâtre qui ne lui propose que de petits rôles, Artaud espère du cinéma une carrière d'une autre envergure qui ne viendra pas. Atteint d'un cancer diagnostiqué trop tard, Antonin Artaud meurt le matin du 4 mars 1948.

> Voici un exercice pour te mettre dans la peau d'Antonin Artaud.

Étape 1 : Tu es Antonin Artaud et, face à la classe, tu lis ce poème. Le poème sera placé sur un pupitre, de façon à ce que tu puisses regarder dans les yeux tes camarades.

Étape 2 : Cinq camarades vont te rejoindre autour du pupitre. Tu peux te raconter qu'ils sont comme des voix dans ta tête. Ils pourront donc :

- Répéter un mot, un vers, en écho.
- Murmurer des mots.
- Lire le poème en canon, c'est-à-dire, décalé d'un ou deux vers
- Crier un mot.
- Sonoriser, c'est-à-dire sortir des bruits.

Qui suis-je ?

Antonin ARTAUD

Qui suis-je ?
D'où je viens ?
Je suis Antonin Artaud
et que je le dise
comme je sais le dire
immédiatement
vous verrez mon corps actuel
voler en éclats
et se ramasser
sous dix mille aspects
notoires
un corps neuf
où vous ne pourrez
plus jamais
m'oublier.



1.3. Alice au pays des merveilles

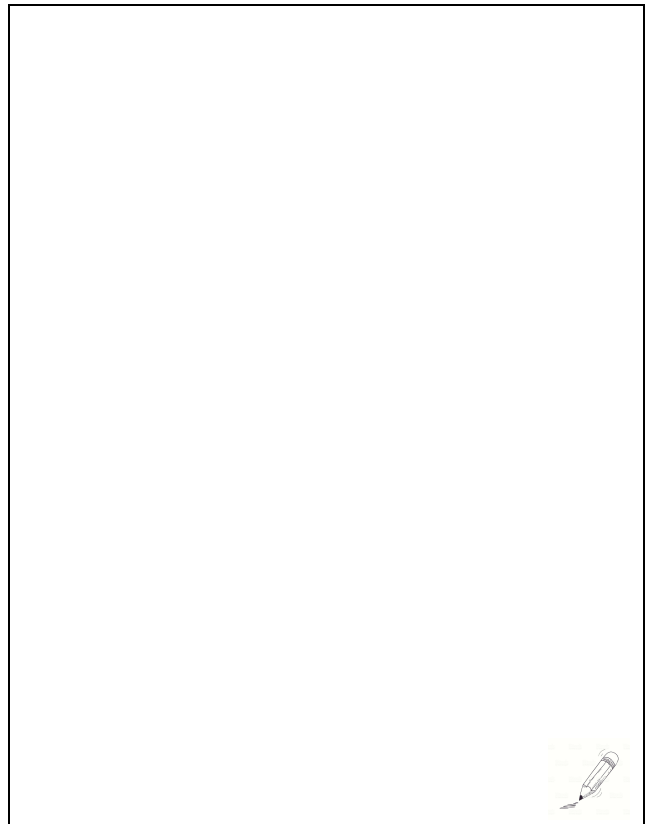
> Puisque la pièce est née de la « rencontre » entre Antonin Artaud et Lewis Carroll, jouons à présent avec Alice. Sauras-tu reconnaître les personnages d'*Alice au pays des merveilles* ?



> Comme nous allons le voir, l'univers de la compagnie se situe aux confins de l'étrange, dans un univers plutôt noir. Propose ta propre version d'Alice, une version beaucoup plus sombre que l'originale.



Illustration de Benjamin Lacombe



1.4. Un poème à l'origine du spectacle

> Tu vas à présent découvrir le poème « Jabberwocky », écrit par Lewis Carroll. Le poème est inséré dans le premier chapitre de *De l'autre côté du miroir*, où une glace est nécessaire à Alice pour parvenir à le lire, car il est imprimé à l'envers. Le choix de mots-valises lui donne une dimension fantastique. Le poème raconte l'histoire d'un monstre terrifiant et mystérieux, le *Jabberwock*.

> Voici un exercice appelé « phrase de gestes », qui permet de jouer avec les émotions sans tomber dans l'illustration.

Étape 1 : Place-toi en file indienne avec tes camarades. L'élève 1 vient se placer au centre du plateau. L'élève 2 devant un pupitre où est placé le texte. L'élève 2 lit le premier vers, tandis que l'élève 1 propose un geste. L'objectif est de ressentir quelque chose et surtout ne pas être dans l'illustratif.

Étape 2 : L'élève 1 va se placer au bout de la file. L'élève 2 prend la place de l'élève 1 au centre du plateau. L'élève 3 prend la place de l'élève 2 devant le pupitre. L'élève 3 lit les vers 1 et 2 tandis que l'élève 2 reprend le geste de l'élève 1 et ajoute son propre geste.

Étape 3 : Le travail se poursuit pour l'ensemble du poème. Il faut être très attentif pour se souvenir de tous les gestes qui ont été faits précédemment. L'exercice permet de trouver ce que l'on peut faire dans le texte. Il faut qu'il se passe quelque chose dans l'imaginaire. C'est une technique qui permet d'éviter le piège de l'illustration.

Jabberwocky

Il était reveure ; les slictueux toves
Gyraient sur l'alloinde et vriblait :
Tout flivoreux allaient les borogoves ;
Les verchons fourgus bourniflaient

« Prends garde au Jabberwock, mon fils !
A sa gueule qui mord, à ses griffes qui happent !
Gare à l'oiseau Jujube, et laisse
En paix le frumieux Bandersnatch! »

Le jeune homme, ayant pris sa vorpaline épée,
Cherchait longtemps l'ennemi manziquais...
Puis, arrivé près de l'Arbre Tépé,
Pour réfléchir un instant s'arrêtait.

Or, comme il ruminait de suffêches pensées,
Le Jabberwock, l'œil flamboyant,
Ruginiflant par le bois touffeté,
Arrivait en barigoulant.

Une, deux ! Une, deux ! D'outre en outre !
Le glaive vorpalin virevolte, flac-vlan !
Il terrasse le monstre, et, brandissant sa tête,
Il s'en retourne galomphant.

2. Découvrir l'univers de la compagnie

2.1. Yōkaï

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

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





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.

2.3. Un univers hallucinant et halluciné

> 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/a-propos>

.....

.....

.....

.....

.....

3. Marionnette et magie nouvelle

3.1. Le renouveau de la marionnette

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

① Selon toi, quelle est la marionnette la plus connue ?

.....

② À quelle époque remontent les premières marionnettes ?

.....

.....

③ Quelles sont les différentes techniques de manipulation utilisées dans les arts marionnettiques ?

.....

.....

.....

.....

④ Qu'est-ce que le Bunraku ?

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

> Réalise la marionnette du monstre Jabberwock, à l'origine du poème de Lewis Carroll. 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.

3.2. La magie nouvelle

> Pour explorer l'idée de « possession » et de phénomène surnaturel, Violaine Fimbel utilise ce qu'on appelle « la magie nouvelle ».

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>



Possession

En aval du spectacle

1. Retour sur le spectacle

1.1. Impressions à chaud

> Quels sont les huit mots qui te viennent à l'esprit à l'issue de cette représentation ?

- | | |
|---------|---------|
| ① | ⑤ |
| ② | ⑥ |
| ③ | ⑦ |
| ④ | ⑧ |

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.

2. Explorer la part sombre qui est en toi

> Voici deux exercices qui vont te permettre d'explorer la part d'ombre qui est en toi, de faire monter des états et d'aller plus loin dans la création d'une atmosphère fantastique.

2.1. Restituer une émotion par une musique

> Exercice 1 : Allonge-toi au sol avec tes camarades. Ton professeur va te proposer une musique. Il s'agit de l'emmagasiner puis de ressortir dans l'espace ce que tu auras ressenti : que provoque en toi, dans ton corps, ce « morceau de musique ».

Enfin, lorsque la musique s'éteindra, chacun d'entre vous balancera un mot proche d'une sensation, sans ordre défini.

Le travail pourra s'effectuer sur le *Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima*, de Penderecki.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZNVHCl6PygY>



2.2. Pris au piège d'un labyrinthe

> Exercice 2 :

Étape 1 :

Forme avec huit camarades, trois colonnes et trois rangées. Vous devez former un quadrillage parfait en étant alignés. Vous vous tiendrez en position neutre, pieds largeur de bassin.

- La position « rue » correspondra à une position de face, les bras écartés à hauteur d'épaule. Tes mains doivent toucher celles de tes camarades, de façon à former une ligne parfaite.
- Pour la position « chemin », vous vous tournerez de profil, les bras toujours tendus à hauteur d'épaules.

Un meneur de jeu annonce « rue », « chemin ». Votre position dans l'espace va ainsi créer un dispositif scénique dans lequel évoluer.

Étape 2 :

Dans le piège que tu crées avec tes camarades, vont être enfermés Antonin Artaud et le Jabberwocke. Antonin Artaud doit échapper au Jabberwocke en courant dans le labyrinthe. Le meneur de jeu continue à annoncer « rue », « chemin » pour modifier la configuration des lieux et piéger Artaud.

Étape 3 :

Il s'agit à présent pour tes camarades jouant Antonin Artaud et le Jabberwocke de faire monter des états : la panique pour Antonin Artaud, et une forme de cruauté sadique pour le Jabberwocke.

N.B. : L'exercice peut s'effectuer avec une ambiance sonore angoissante :

<https://www.youtube.com/watch?v=K3gNzIASrEM>

3. Pour aller plus loin

3.1. Mettre en voix un poème d'Antonin Artaud

> Pour aller plus loin, propose une mise en voix de ce poème d'Antonin Artaud. Tu peux travailler avec des camarades, de la musique, des mouvements chorégraphiés...

Invocation à la Momie

Antonin ARTAUD

Ces narines d'os et de peau
par où commencent les ténèbres
de l'absolu, et la peinture de ces lèvres
que tu fermes comme un rideau

Et cet or que te glisse en rêve
la vie qui te dépouille d'os,
et les fleurs de ce regard faux
par où tu rejoins la lumière

Momie, et ces mains de fuseaux
pour te retourner les entrailles,
ces mains où l'ombre épouvantable
prend la figure d'un oiseau

Tout cela dont s'orne la mort
comme d'un rite aléatoire,
ce papotage d'ombres, et l'or
où nagent tes entrailles noires

C'est par là que je te rejoins,
par la route calcinée des veines,
et ton or est comme ma peine
le pire et le plus sûr témoin.

3.2. Pour aller plus loin : l'exposition « Killing Alice »

> Violaine Fimbel, propose une installation animée à partir du spectacle *Possession*. Il s'agit de l'exposition *Killing Alice* qui sera proposée dans les locaux de l'ABC du 15 au 28 février.

Killing Alice

Cette exposition, comme le spectacle *Possession* dont elle est tirée, convoque la marionnette et la magie nouvelle pour rendre possible ce qui paraît impossible, en troublant nos perceptions et convoquant nos sens autrement

> L'installation est composée de cinq « personnages » tirés de l'œuvre *De l'autre côté du miroir*, de Lewis Carroll. Chaque personnage est contaminé par la présence d'Antonin Artaud. Sauras-tu les retrouver ?

- ❶ La chenille : La chenille crache de la fumée et scrute chaque spectateur trop curieux qui s'appesantit près d'elle.
- ❷ L'étrange miroir : Alice est enfermée dans un espace gangréné. Lorsqu'elle passe devant le miroir, le visage d'Antonin Artaud apparaît.
- ❸ Qui est qui ? Alice pleure des larmes noires, et son visage devient celui d'Antonin Artaud.
- ❹ La cheminée au temps suspendu : Allumer la lumière réveille la " présence " qui se trouve dans la cheminée, et donne à l'horloge une façon particulière de nous indiquer le temps qui passe.
- ❺ La Reine rouge : Une partie d'échecs aux joueurs invisibles est à l'œuvre, sous les yeux de la Reine Rouge en lévitation au-dessus du plateau (mais est-ce vraiment la Reine rouge ?)

