

Informations pratiques :

**Comment je me suis transformée**

**Compagnie BananaFish**

Mardi 03 février à 19H et mercredi 04 février à 10H



**Théâtre de la Fontaine d'Ouche**

Durée : 55 mn

♥ Spectacle à partir de 7 ans

Rencontre à chaud à l'issue des représentations (sous réserve)

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

Chers collègues,

Pour préparer vos élèves à leur venue au théâtre et 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 :

- 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.*



# ***Comment je me suis transformée***

## **Travail en amont**

---

### **1. Transformons-nous**

#### **1.1. Partons du visuel de la pièce**



> Observe l'affiche du spectacle et note dix mots qui te viennent immédiatement à l'esprit.

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

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

## 1.2. Et si on devait se transformer ?

> Et toi, en quoi aimerais-tu te transformer ? Discute de ton choix avec tes camarades.



## 1.3. Traversons le miroir

### Un miroir symbolique

Un miroir est également présent sur l'affiche. Il rappelle le film *Le Miroir*, de Tarkovski, dont s'est inspiré la metteuse en scène. Dans l'imaginaire collectif, il symbolise souvent une porte d'entrée vers un autre monde. Marina Simonova parle d'un univers sans limites auquel l'enfant a soudain accès, et à qui la plupart des adultes ont fermé la porte.

> Tu vas à présent jouer cette idée de découverte d'un nouveau monde.

- Étape 1 : Toi et tes camarades, plaquez-vous au mur. C'est comme si vous étiez complètement scratchés à la paroi sans possibilité de bouger.
- Étape 2 : À l'écoute de la musique, commence à tirer sur les scratchs qui te retiennent, jusqu'à ce qu'ils cèdent et que tu sois complètement projeté dans l'espace.
- Étape 3 : Très lentement déambule dans ce nouvel univers que tu ne connais pas ? Est-il inquiétant ? De quoi est composé le sol ? Qu'y-a-t-il autour de toi ? Tu ne peux pas parler mais ton regard et tes gestes viendront raconter une histoire.

L'exercice peut être fait sur la musique *O Superman*, de Laurie Anderson

[https://www.youtube.com/watch?v=Vkfpi2H8tOE&list=RDVkfpi2H8tOE&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=Vkfpi2H8tOE&list=RDVkfpi2H8tOE&start_radio=1)

## **2. À l'origine de la pièce, un album d'Olga Segakova**

## **2.1. Une histoire de créatures**



*Une dernière page de l'édition originale, illustration I. Novoseltseva*

> À l'aide du titre du spectacle et de cette illustration, imagine l'histoire.

## Résumé

Avec *Comment je me suis transformée*, Marina Simonova invite le spectateur à retrouver l'imaginaire sans limites de l'enfance. À partir du texte de la poète et philosophe russe Olga Sedakova, Marina donne vie aux métamorphoses de la petite Olia.

Une petite fille, Olia, est souvent contrariée par l'attitude de ses proches ; elle trouve alors le moyen de se transformer en animal, de façon à faire peur à sa famille, et pour de vrai ! Elle devient poule face à sa mère, poisson dans le bain avec sa tante, ours au moment des repas... Seule la grand-mère trouve grâce à ses yeux et Olia se fait alors un canari enchanteur. Ses métamorphoses lui permettent d'attirer l'attention des adultes de sa famille, qui n'en donnent souvent pas assez à leur enfant. De crises minimes en incompréhensions tues, l'héroïne utilise littéralement la métaphore animalière pour s'exprimer et trouver sa place.

### 2.2. Le choix de la marionnette pour raconter



### **Le choix de la marionnette**

Pour raconter cette histoire, Marina Simonova incarne le personnage d'Olga (l'autrice), mais aussi celui d'Olga jeune qui n'est autre que la petite Olia. En plus du langage du mouvement, l'actrice trouve son expression dans la manipulation de marionnettes et d'objets.

Pour raconter les histoires d'Olia, différentes familles de marionnettes se rencontrent dans ce spectacle. Marionnettes à tige, silhouettes d'ombres, objets et matières animés, figurines miniatures et une énorme créature qui se compose des éléments de la scénographie pour devenir un grand costume animé par l'actrice...

Son imagination d'enfant ne connaît de limite et peut jouer avec tout et n'importe quoi pour vivre ses transformations. C'est dans cette perspective que Marina a choisi d'inventer une forme unique à chacune des métamorphoses d'Olia.

> Théâtre d'ombres - Tu vas raconter une métamorphose en animal grâce à des formes découpées et des objets.

- Étape 1 - Fabrique tes formes. Découpe dans du carton trois à cinq formes. Tu peux découper trop grand, trop petit, tordu, cassé. Ce n'est pas grave si on ne reconnaît pas tout de suite. Fixe ensuite chaque forme à une baguette avec du scotch.
  - Une forme qui représentera un humain. Il n'y a pas besoin de visage. Il suffit d'une silhouette simple.
  - Une forme pour l'animal final en quoi ton personnage va se transformer.
  - Des formes libres : pattes, ailes, queue, cornes, yeux géants...
- Étape 2 – Teste les ombres. Pour cet exercice, il te faudra une source de lumière comme une lampe de poche et un support de projection comme un drap blanc. Observe : une forme proche de la lumière devient énorme, une forme loin devient petite, deux formes peuvent se mélanger pour n'en faire qu'une.
- Étape 3 – La métamorphose. Commence avec la silhouette humaine. Ajoute les formes une par une. Tu peux enlever certaines parties, faire glisser une forme sur une autre, cacher, révéler, agrandir, rétrécir. La métamorphose doit se faire lentement comme si ton personnage ne décidait pas vraiment.
- Étape 4 – L'animal apparaît. À la fin, on doit voir l'animal, même s'il est étrange. Fais-le vivre, marcher, respirer, regarder, s'arrêter.

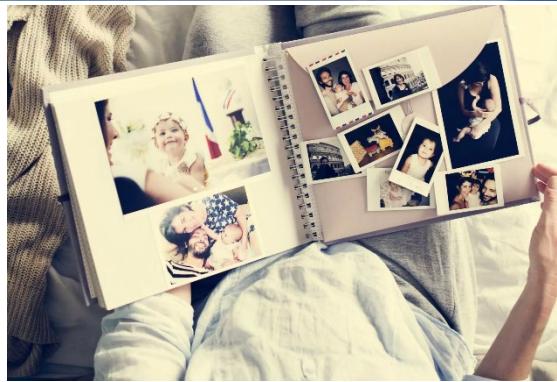


### 3. Jouons avec les thématiques

#### 3.1. L'enfance

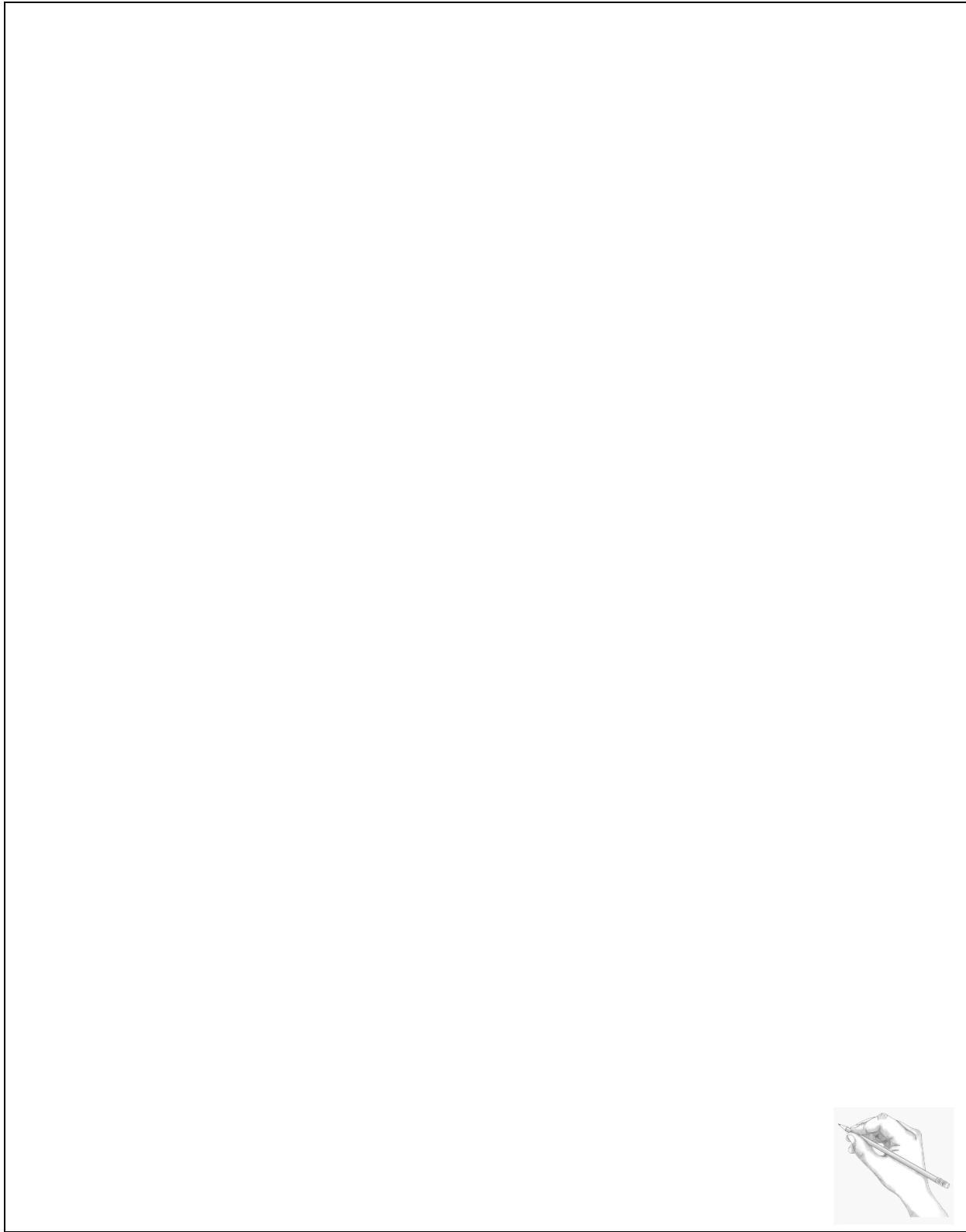
> Décris chaque photographie de façon précise, et tire ensuite les fils de tes émotions : à quoi te fait penser cette photographie ? Que ressens-tu en voyant cette photographie ? Est-ce que c'est quelque chose que tu connais ?... Sois bien à l'écoute de tes camarades et n'hésite pas à développer ta pensée.





> Raconte ici ton plus beau souvenir d'enfance.

> Dessine ici ce qui pourrait être la scénographie de la pièce : un décor réaliste ou symbolique en lien avec l'enfance.



### 3.2. Métamorphosons-nous

> Pour cet exercice, tu vas travailler une métamorphose avec un camarade.

- Étape 1 – Le point de départ. Dos à dos et immobiles, vous allez choisir quelque chose de très simple comme point de départ. Vous pouvez être une chaise, un rocher, un sac, un enfant immobile...
- Étape 2 – Le premier frémissement. Quelque chose va commencer à changer en vous. Vous allez commencer à respirer, de plus en plus fort. Puis vous allez bouger, mais de façon presque imperceptible : un doigt, une épaule... un petit mouvement seulement.
- Étape 3 – La métamorphose. Petit à petit votre corps va changer. Vous allez vous relever tout doucement en déplaçant votre poids, en proposant des gestes de plus en plus amples. Il faut laisser les corps raconter le passage
- Étape 4 – Le final. À la fin, à deux, vous devez être devenus autre chose. Vos deux corps n'en forment plus qu'un : un animal, un élément comme le feu ou l'eau...



# ***Comment je me suis transformée***

## ***En aval du spectacle***

---

### **1. Retour sur le spectacle**

#### **1.1. Rendre compte du spectacle par une image fixe**

Étape 1 : Représente un moment fort du spectacle par une image fixe. Place-toi au centre de la scène en étant très expressif dans ta posture et en veillant à ne plus bouger.

Étape 2 : Un camarade te rejoint et complète le tableau. Vous ne devez pas communiquer entre vous. S'il se trompe, ce n'est pas grave. Ce sera l'objet d'un échange ultérieur.

Étape 3 : Le nombre de camarades n'est pas limité et chacun peut venir compléter le tableau proposé.

Étape 4 : La proposition fait l'objet d'un « débriefing ». Est-ce que tout le monde pensait au même moment ? Est-ce que chacun a réussi à incarner ce qu'il souhaitait incarner ?



## 1.2. La question des métamorphoses

> À ton avis, Olia se transforme-t-elle vraiment ou est-ce seulement dans son imagination ?

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

## 2. Ce qui se passe au plateau

### 2.1. La scénographie

> Le plateau est constitué de fragments de décors correspondant aux morceaux de la maison d'enfance dans la mémoire d'Olga. Cet intérieur représenté est un « chez soi » qui pourrait parler au plus grand nombre car constitué d'éléments du quotidien. Liste ici :

- Les objets de la salle de bain :

.....

- Les objets de la chambre :

.....

- Les objets du salon :

.....

Chaque transformation d'Olia en un animal se passe dans un morceau d'espace différent. Chaque zone est un portail vers l'imaginaire où l'enfant s'épanouit et dépasse toutes limites, toutes contraintes d'espace et de temps.



> Pour créer cet univers, notamment le travail des couleurs, Marina Simonova s'est inspirée du film d'animation de Youri Norstein, *Le conte des contes*. Tu peux le découvrir ici.

<https://www.youtube.com/watch?v=9Ip0GqG7puI>



Youri Norstein – *Le conte des contes*

Ce film d'animation fait à la main en 1979 parle de l'enfance. Pour cela, Youri Norstein fait une sorte de collage de courtes histoires sur différentes thématiques comme la guerre, l'enfance, la poésie... réunies par la sensibilité d'un souvenir. Pour chaque histoire, il utilise une technique particulière : différentes teintes et dessins, des durées variables, de la parole ou non, de la musique ou non... Tout cela se lie par le personnage d'un petit loup, héros d'une berceuse russe, qui devient le symbole de l'enfance.

## 2.2. Un univers sonore

Les tableaux vivants sont animés par des marionnettes, les mouvements du corps, mais aussi par le monde sonore. Le créateur sonore est un partenaire de jeu, une prolongation de l'actrice-marionnettiste, au service de la construction des images. Dans la pièce, il y a, par exemple, une bassine en zinc qui semble sortir tout droit de la salle de bain du plateau et qui lui sert à bruiter et créer le paysage sonore de l'espace de la salle de bain.

Bien qu'il soit dans un espace qui lui est propre, il reste tout proche de chacune des parties de la maison, à vue, comme dans une chambre de bruitage de radio.

> Voici un exercice de bruitage pour jouer avec cette idée d'espace sonore. Avec cinq camarades, vous allez créer l'espace sonore d'un lieu.

- Avec tes camarades, choisissez votre lieu sans le dire : une forêt, une cour d'école, un port de Bretagne, une ville la nuit...
- Un par un, vous allez construire une ambiance sonore. Commencez par des éléments qui ne sont pas évidents, des choses petites. Vous pouvez utiliser votre souffle, tapoter votre corps, utiliser vos pas.
- Certains sons seront répétés, d'autres amplifiés, d'autres amenés à disparaître.
- Puis, progressivement, vous transformerez votre lieu, en étant à l'écoute les uns des autres : la mer peut devenir tempête, la ville se réveiller...



### **3. Questionnement sur le passage à l'âge adulte**

> La pièce questionne le monde de l'enfance. Voici une série de questions pour animer un atelier philo avec tes camarades :

- C'est quoi être un enfant ?
- À quel moment cesse-t-on d'être un enfant ?
- Est-ce qu'on peut choisir de rester un enfant ?
- Est-ce que devenir adulte, c'est perdre quelque chose ou gagner quelque chose ?
- Si tu pouvais garder une seule chose de ton enfance quand tu seras adulte, ce serait quoi ?
- Si les enfants dirigeaient le monde, qu'est-ce qui serait différent ?