

CHUT ! UNE POMME

LA CLINQUAILLE



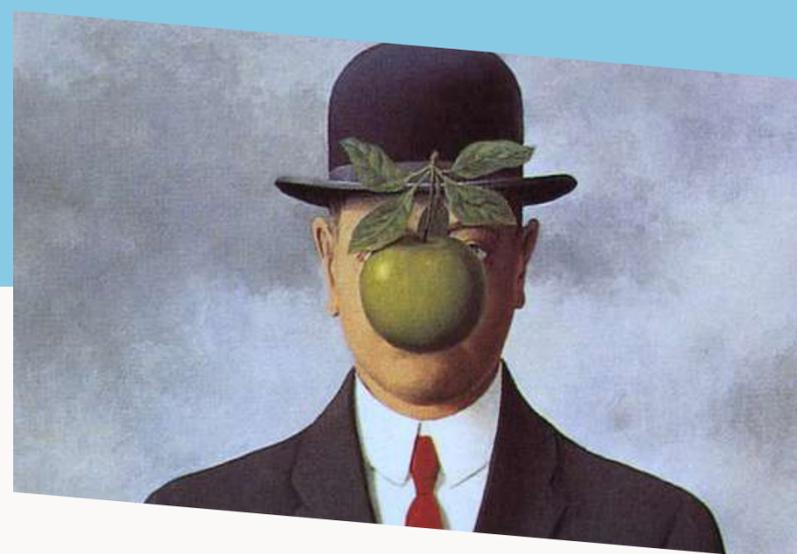
DOSSIER DE
MEDIATION ARTISTIQUE

SOMMAIRE



LA MÉDIATION À L'ŒUVRE

Quelles clés de lecture pour décrypter l'oeuvre ?



LES RESSOURCES DE L'ACCOMPAGNATEUR

Comment accompagner la découverte de la pièce avant et après ?



LES ATELIERS AUTOUR DU SPECTACLE

Pratique artistique ou parcours de médiation, pour aller plus loin.

LA MÉDIATION A L'ŒUVRE

Dans cette partie, vous trouverez des clés de lecture de Chut ! Une pomme, pour décrypter la pièce et ses symboliques.

Chut ! Une pomme est une pièce de théâtre d'objets et vidéo accessible dès 5 ans, créée en 2023.

*Ceci n'est pas une pomme
ceci est la représentation d'une pomme
dans ta tête, dans ton esprit*

*Et peut on dire que la représentation d'une pomme
est une pomme ?*

*Jamais représentation ne se substituera à la réalité
et jamais les mots ne se substitueront aux choses.*

Extrait du spectacle - Christophe Roche





LE PROPOS DE LA PIÈCE

Chut ! Une pomme est une invitation à plonger littéralement dans l'univers du peintre surréaliste René Magritte. Avec malice et poésie, nous suivons les pérégrinations du peintre René, un personnage à la croisée de Charlie Chaplin et Buster Keaton. Celui-ci n'a qu'une obsession : croquer une pomme, dans tous les sens du terme...

Cela va l'entraîner dans une folle course poursuite depuis son salon jusque dans les immenses tableaux qui ornent ses murs. Et là, dans ces toiles suspendues, la gravité tout à coup disparaît et tout devient possible...

LES ÉLÉMENTS DE LA PIÈCE

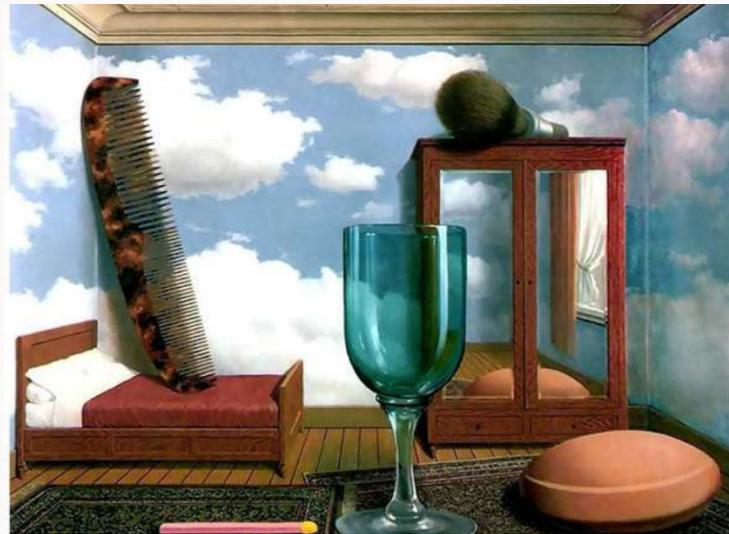
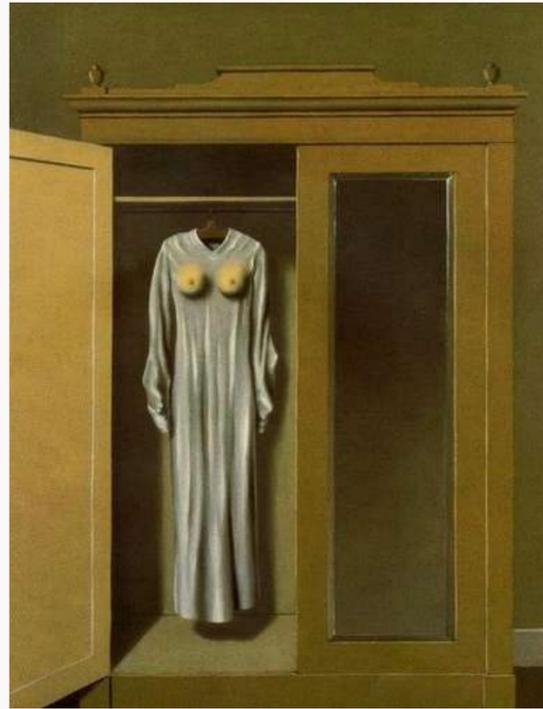
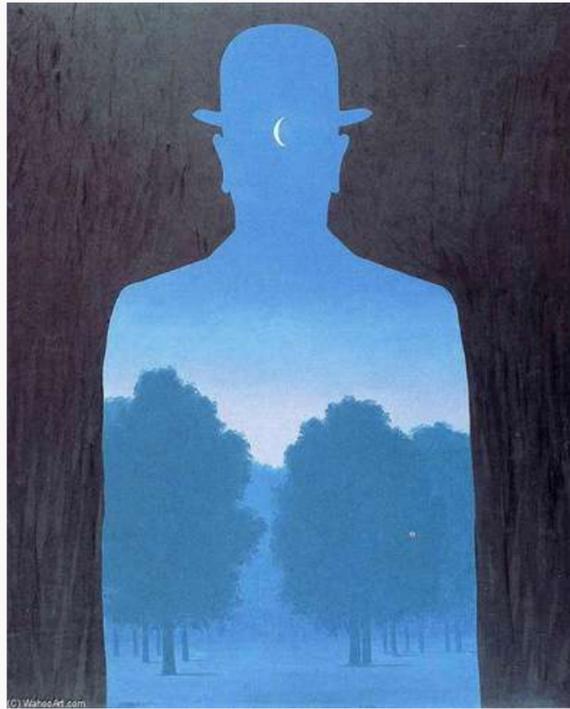


IMAGES, DÉCORS ET OBJETS

Ce sont les tableaux de Magritte qui ont donné envie à Christophe Roche, metteur en scène et directeur artistique de la compagnie, de créer un spectacle avec un personnage marchant dans le ciel. Aussi, *Chut ! une pomme* est un spectacle très visuel, quasiment sans parole. Il s'inscrit dans la démarche artistique de la compagnie La Clinquaille qui place la recherche sur l'image au cœur de son travail. La scénographie est ainsi centrale et le point de départ de la recherche dramaturgique.



Dans cette pièce, la scénographie est à la fois composée de décors, d'objets tirés de tableaux de Magritte : cheminée, canapé, armoire, verre d'eau, train, porte, nuages, cage à oiseaux... ainsi que d'écrans de projection servant à mettre en scène les tableaux inspirés de Magritte.



*De gauche à droite : L'ami de l'ordre ; Les vacances de Hegel ; Hommage à Mack Sennett ; La durée poignardé
Variation de la Victoire ; Valeurs personnelles
La chambre d'écoute*

LES INSPIRATIONS POUR LA SCÉNOGRAPHIE

VIDEOS ET PEINTURE

Les écrans de projections sont au nombre de trois et cadrés de manière asymétriques (3x2m) pour renforcer la dimension de hors cadre où tout peut devenir possible.

Ces écrans projettent les peintures de Yannick Bailly. Il a composé des tableaux en référence à Magritte en fonction des besoins du spectacle. Si l'utilisation des œuvres originales de Magritte apportait une plus-value, elle contraignait fortement une écriture qui, entre sa partie théâtrale et sa partie vidéo, aurait été trop complexe à mettre en oeuvre.

Ainsi, Yannick Bailly reprend des éléments clés (la pomme, le chapeau melon de Magritte) mais ajoute aussi des éléments en lien avec l'histoire.





LES PERSONNAGES

Cette histoire met en scène plusieurs personnages qui sont en fait cinq facettes du protagoniste : le peintre René.

- **Le peintre René**, un hommage à Magritte avec son chapeau melon.

C'est un artiste, qui vit dans son monde, en dehors de la réalité. Pour lui le monde extérieur n'existe pas ou très peu. Seul compte son petit univers dans lequel il s'enferme pour vivre. Personnage burlesque et sensible, il tisse d'huluberluesques conversations avec son poste de radio, ce vieux camarade rythmant son quotidien.

- **La Pomme** : C'est la partie de lui qui se sent enfermée, prisonnière.

Comme la pomme qui est en cage, le peintre se sent prisonnier du monde dans lequel il vit. Cette partie de lui nourrit le désir de s'extirper de ce monde en s'échappant de la cage et se permettant d'aller vers un ailleurs.





C'est ce que lui souffle le cerf dans son dernier texte :
« *Et si cette pomme était... une porte ouverte sur tes rêves, un passage vers une autre réalité. Où ton histoire recommencerait autrement... Imagines qu'en rentrant chez toi, cette petite pomme occupe la totalité de ta maison et que, pour échapper à SA réalité, elle s'enfuie, se transforme en oiseau et s'envole dans le ciel !* »

Le peintre, lui est en lutte avec cet état de changement et ce désir d'ailleurs, de liberté et préfère rester dans son petit monde. C'est pour ça qu'il va, dans un premier temps, « croquer la pomme » plutôt que de la libérer et de s'accorder par là-même, sa liberté.

La pomme est un motif emblématique de l'œuvre de Magritte. L'une de ses œuvres les plus célèbres étant *Le fils de l'homme*. Dans le spectacle, la pomme siffle pour s'exprimer et convoque notre imaginaire avec subtilité. Et si cette pomme était un oiseau ? Une manière de célébrer les jeux d'images et de langage chers à Magritte.

- **Le Cerf** : c'est la partie de lui qui est la voix de la raison. celle qui détient la vérité.

« Ceci n'est pas une pomme, ceci est la représentation d'une pomme. Dans ta tête. Dans ton esprit. C'est une illusion »

C'est également cette petite voix qui va lui faire entendre raison et lui donner la chance de choisir ce qui est réellement au fond de lui

- **L'ombre** : C'est la partie de lui qui veille sur son rêve et fait en sorte qu'il ne l'enfouisse pas au plus profond de lui même.

A chaque fois qu'il va vouloir croquer la pomme, l'ombre va intervenir ou faire intervenir des éléments de son salon pour le détourner de cet objectif. Dans la course poursuite par exemple, elle vient sauver la pomme qu'il s'apprête à manger. D'abord réelle, ombre de lui même au début du spectacle (synchronisation des mouvements), on verra assez vite qu'elle est en fait un personnage autonome qui va lui faire des blagues, l'accompagner, puis le contrer, avant, dans la dernière scène, de partir. C'est comme s'il laissait partir cette partie de lui même dont il n'a plus besoin au moment où il a décidé de laisser s'envoler la pomme.





- **La radio** : C'est le monde extérieur, mais filtré par sa perception.

Comme s'il refusait d'entendre ce monde réel et le tordait de manière poétique pour qu'il soit moins dur et plus acceptable pour lui.

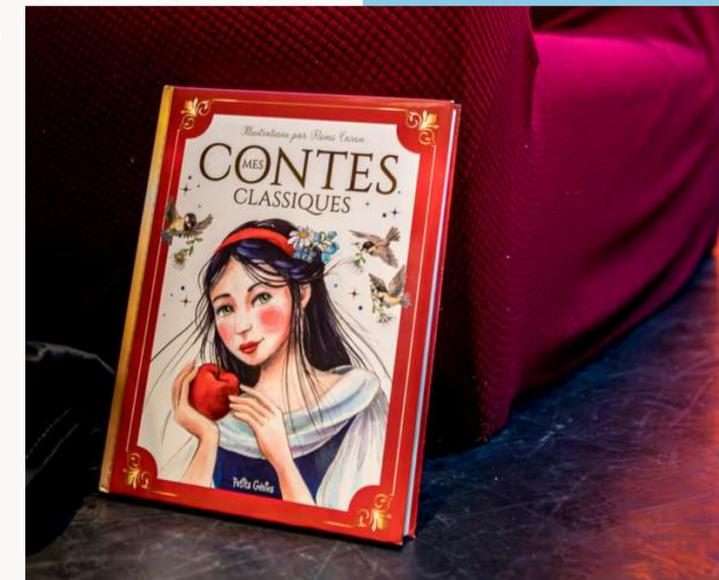
*« Voici le bulletin météo de ce jour
De fortes girafes sont à prévoir.
Le sac à main se couvrira et des verres à pied gronderont dans la
journée. L'escarpin noir se voilera. Les couteaux et les canifs seront
silencieux et des chutes de chapeau-Melon viendront troubler la soirée.
Le vent sera fort et des tables pourrait tomber des arbres.
Si vous sortez, n'oubliez pas vos parapluies »*

MANIPULATION D'OBJETS ET ILLUSION

Magritte était surnommé le magicien. En explorant son univers c'est un véritable terrain de jeux à exploiter. Car en parallèle d'une écriture visuelle, La Clinquaille travaille la manipulation d'objets et l'illusion. Christophe Roche aime qu'il y ait du rêve dans ses spectacles, des trucages fait de bric et de broc mais qui nous émerveillent.

Christophe privilégie ainsi un jeu d'acteur corporel favorisant la manipulation. Une manipulation portée au plateau par le comédien Laurent Bastide et en coulisses par un manipulateur caché, Guillaume Lorchat.

La séquence sur Blanche-Neige est une parenthèse en théâtre d'objets, un clin d'œil aussi à la pomme et ses multiples références dans nos imaginaires collectifs.





Distribution

Idée originale, mise en scène :

Christophe Roche

Interprétation : **Laurent Bastide**

Scénographie : **Christophe Roche**

Musique : **Christophe Roche**

Plasticien : **Yannick Bailly**

Vidéos : **Christophe Roche**

Création lumière : **Ludovic**

Charrasse

Mécanismes et accessoires :

Guillaume Lorchat

Marionnettes et accessoires :

Judith Dubois

Réalisation costumes : **Les p'tites**

dentelles – Valérie Pontet

Construction : **Daniel Ibanez**

Administration **Natacha Perche**

L'UNIVERS DE MAGRITTE

QUI EST MAGRITTE ?

Magritte est un peintre belge (1898-1967) affilié au courant des surréalistes. Enfant, il aimait les histoires, dessiner et était absolument fasciné par les inventions de son époque : la photographie et le cinéma. Ses parents travaillaient dans la mode : son père était tailleur, sa mère créatrice de chapeaux, ce qui influencera son goût pour les costumes noirs et les chapeaux melon.

A 17 ans, il se rend à Bruxelles pour suivre les cours des Beaux-Arts. Les artistes cubistes et futuristes inspirent son travail mais ne font pas assez réfléchir à son goût. La découverte d'une photographie d'un tableau de Chirico "Chant d'amour" est une révélation pour lui : un paysage étrange, des objets géants. Magritte veut jouer avec la réalité et surprendre avec sa peinture.

Sa rencontre avec André Breton et les peintres surréalistes permettent à Magritte de mettre en partage ses idées sur l'art mais il s'en émancipera. Les fondations de sa recherche sont posées : Magritte veut étonner et faire réfléchir avec sa peinture.



DE L'EXTRAORDINAIRE DANS L'ORDINAIRE

Magritte n'a pas d'atelier, il peint dans son salon. Ce qui correspond à sa recherche : représenter des paysages imaginaires avec des objets du quotidien.

Magritte aura peint plus de 1000 tableaux dans sa vie. On retrouve des motifs qui reviennent régulièrement : pomme, fenêtre, chapeau... A la fin de sa vie, Magritte a acquis une renommée internationale. Il est exposé dans de grands musées comme à New York mais il préfère voyager dans son imagination. Les expériences incroyables c'est dans ses tableaux qu'il les fait. Les objets qui l'entourent y deviennent fantastiques changeant de taille et d'utilité. Explorer le pouvoir mystérieux des objets familiers est ce qui l'anime le plus.



Ceci n'est pas une pomme



LE PEINTRE DES IDEES

Magritte peint toute sa vie avec le même style : lisse et réaliste. Ce qui l'intéresse, ce n'est pas la technique mais le sujet. Magritte joue avec les mots, les images et les associations d'idées/mots.

Magritte aime jouer avec le sens des mots et la relation entre le titre et l'image. Le décalage entre l'image et le titre renforce l'effet de mystère, de surprise et d'interrogation. Son œuvre célèbre "Ceci n'est pas une pipe" dont le titre est *La trahison des images* illustre bien ses réflexions. C'est une image de pipe et non un objet réel. Impossible de la fumer, ce qui est la fonction même de la pipe.

"Tout ce que nous voyons cache quelque chose d'autres". Magritte.

Pensant qu'il est impossible de représenter vraiment le réel, Magritte préfère montrer la réalité d'une nouvelle manière. Il peint des objets réalistes et en les associant à une phrase surprenante, il remet en question ce qu'il voit. Ces relations entre les mots, les objets et les images est une recherche passionnante pour Magritte. Inventer de nouveaux noms, il trouve cela poétique. Ainsi, il donne à chacun la capacité d'interpréter le monde car pour Magritte, l'art doit laisser l'imagination libre.

De plus, Magritte se demande pourquoi on appelle une chaussure "chaussure" au lieu de lune. Il explique avec malice que les objets ne tiennent pas à leur nom et qu'on peut leur en trouver un nouveau si on veut.

Enfin, Magritte aime montrer le mystère et la poésie cachés dans les choses du quotidien. Il aime jouer avec les illusions. Par exemple, un tableau qui se confond avec le paysage qu'il représente.



MAGRITTE PAR LA CLINQUAILLE

Au sein de la Clinquaille, Christophe Roche aime créer des spectacles fait de magie et de “bidouille”. Il aime travailler avec les objets du quotidien qu’il détourne. Il aime le pouvoir des images avec lesquelles on peut jouer.

Explorer l’univers de Magritte entraine donc en résonance avec son travail de recherche pour déployer un univers visuel, poétique, décalé. Un véritable laboratoire !

En jouant avec les mots, les images et les associations d’idées, Christophe s’amuse avec les codes de Magritte : la pomme et l’oiseau, le texte de la radio inspiré des tableaux de Magritte.

Christophe a pris à la lettre l’enjeu de Magritte que l’art doit permettre la liberté de l’imagination. Un univers tellement riche que Christophe s’est mis à rêver de ce qu’il pourrait se passer dans ses tableaux. Et si tout devenait possible comme nous invite à le vivre Magritte ? Et si le réel avait une autre dimension ? Et si on sortait du cadre ?





LES RESSOURCES DE L'ACCOMPAGNATEUR

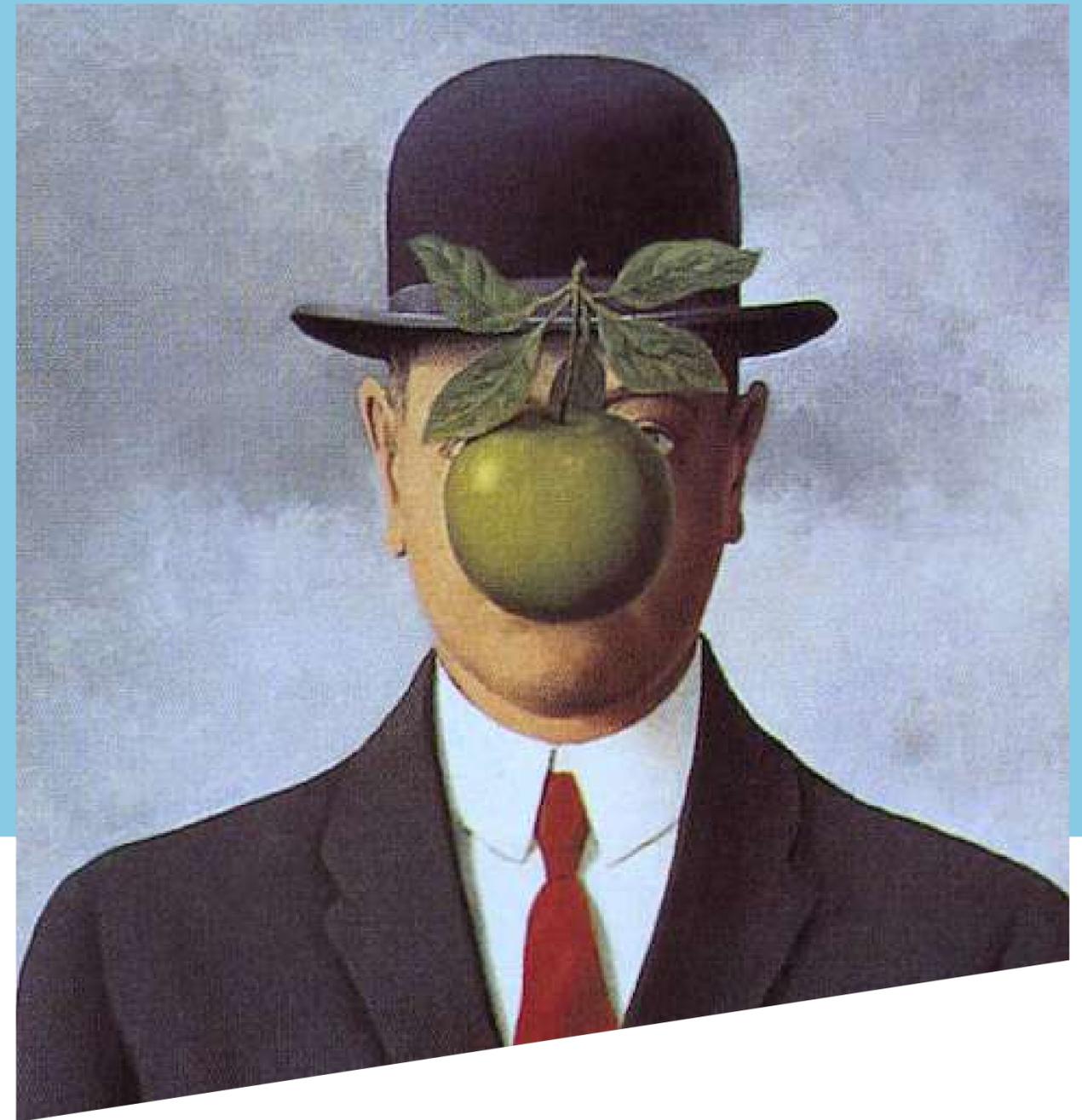
Quoi faire avec les enfants pour les accompagner à découvrir la pièce sans trop en dire avant et valoriser l'expérience du spectacle après ? Voici des pistes pour favoriser le dialogue et l'expression afin de développer le sensible, l'imaginaire, l'expression plastique et la philosophie.

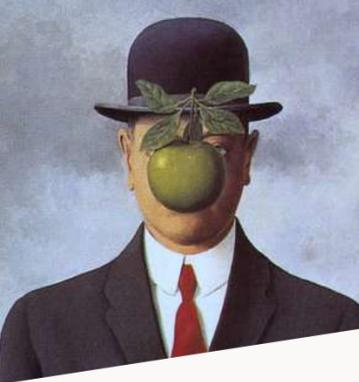
LES ENJEUX DE L'AVANT

Susciter la curiosité sans dévoiler. Prendre conscience de ses filtres et attentes. Convoquer son imaginaire et son sensible. S'immerger dans l'univers du spectacle.

LES ENJEUX DE L'APRÈS

Valoriser le vécu de spectateur, les interprétations, le sensible. Faire des liens avec le monde et les références culturelles.





LES ENJEUX DE L'AVANT

FAIRE DES HYPOTHÈSES SUR LA PIÈCE ET VERBALISER SES ATTENTES

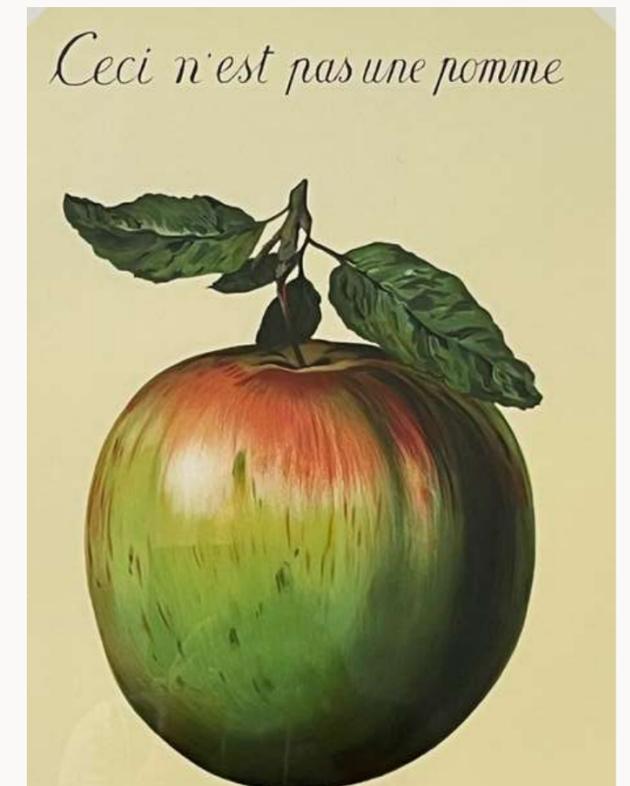
Activer l'imaginaire : faire des hypothèses à partir des images tirées du dossier

Montrer des images extraites du dossier sans rien dire de plus que : voici des images du spectacle. Décrivez-moi ce que vous voyez. D'après vous qui sont ces personnages ? Que font-ils ? Faire une carte de nuages de mots.

Une variante : Découper une ou plusieurs image(s) pour en faire un/des puzzle(s) et s'amuser à reconstituer l'image en faisant les mêmes hypothèses.

Activer l'imaginaire : découvrir Magritte en gardant du mystère - version 1

Montrer le tableau ci-contre de Magritte et interroger les élèves. Qu'est-ce qu'ils observent ? Est-ce qu'il y a quelque chose qui les étonne ? Puis leur donner le titre du tableau. Qu'est-ce que cela leur raconte ?



Activer l'imaginaire : découvrir Magritte en gardant du mystère - version 2

Montrer des tableaux de Magritte en donnant le titre et en cachant une partie du tableau pour que les enfants devinent ce qu'ils pourrait y avoir autour. Le livre *“Qui est René Magritte ?”* d'Hélène Lecoq - édition Alice jeunesse, est un superbe ouvrage à exploiter dans ce sens. Il permet de sensibiliser les enfants à la posture de Magritte qui surprend, étonne, dont la découverte du titre accentue le décalage avec ce que l'on voit et la recherche de sens. Magritte est là où on ne l'attend pas .



Activer l'imaginaire : découvrir Magritte en gardant du mystère - version 3

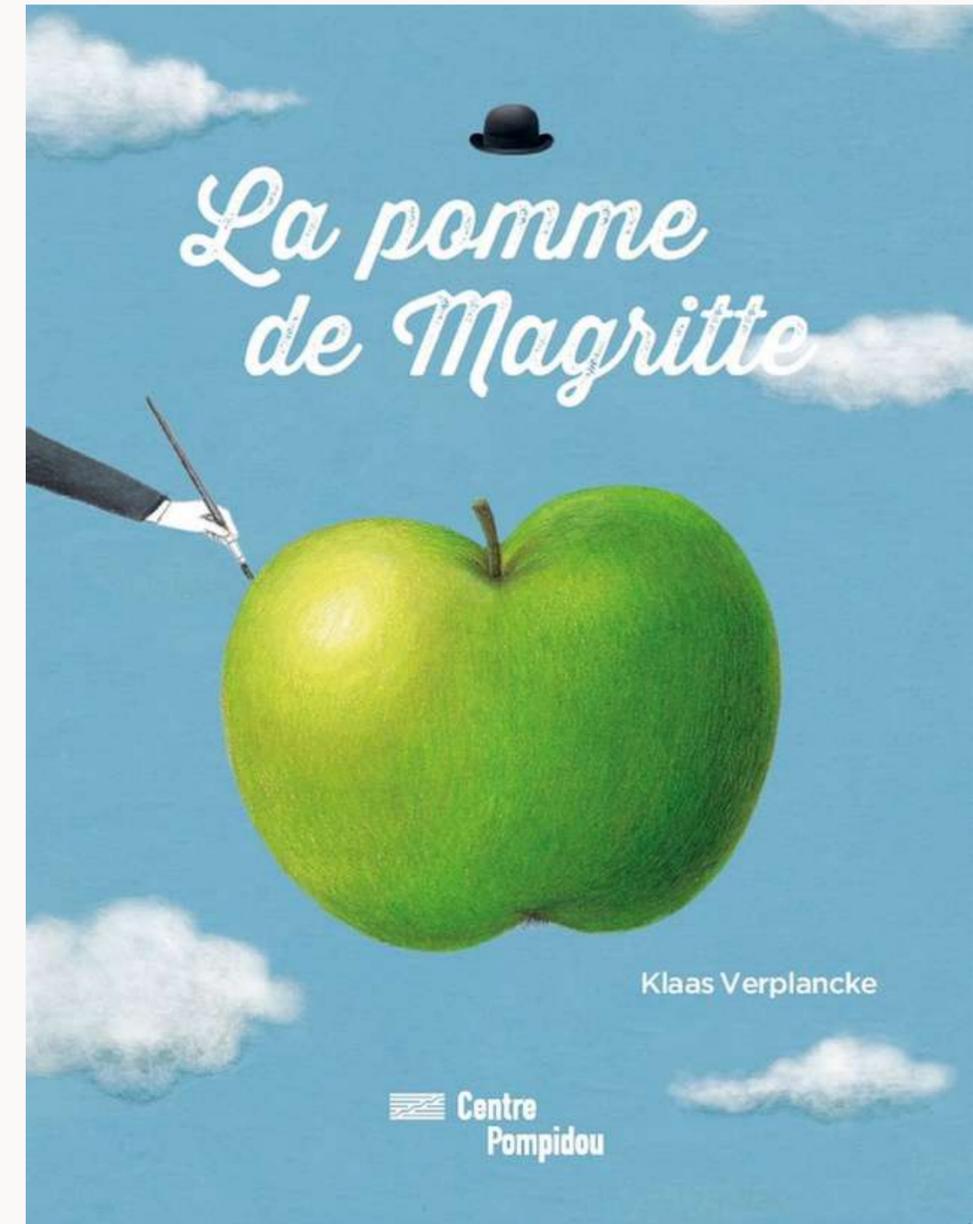
Montrer des tableaux de Magritte, certains qui sont mis en scène dans la pièce (cf les inspirations pour la scénographie) et d'autres célèbres, comme *La trahison des images (Ceci n'est pas une pipe)*, *Golconde*, *La tentative de l'impossible*, *Les amants*... Échanger avec les élèves sur ce qui les étonnent, le rapport entre le titre et l'image...



Activer l'imaginaire : découvrir Magritte en gardant du mystère - version 4

Lire l'album jeunesse *La pomme de Magritte* de Klaas Verplancke - éd. Centre Pompidou. On retrouve les idées phares de Magritte. Faire réagir les enfants, qu'est-ce que ça leur raconte, leur évoque ?

- *“C’est un peintre de mots et d’objets mais parfois ses mots décrivent d’autres objets que ceux qu’il représente.”*
- *“Il aime entrer dans ses tableaux et en sortir”.*
- *“Il peint des choses impossibles pour qu’elles nous paraissent possibles. Il peint l’ordinaire pour qu’il devienne extraordinaire”*



Activer le sensible : lire ou écouter un extrait de la radio du peintre René

Proposer aux élèves de choisir une phrase du texte radio qui les touche et d'en faire un dessin, une peinture.

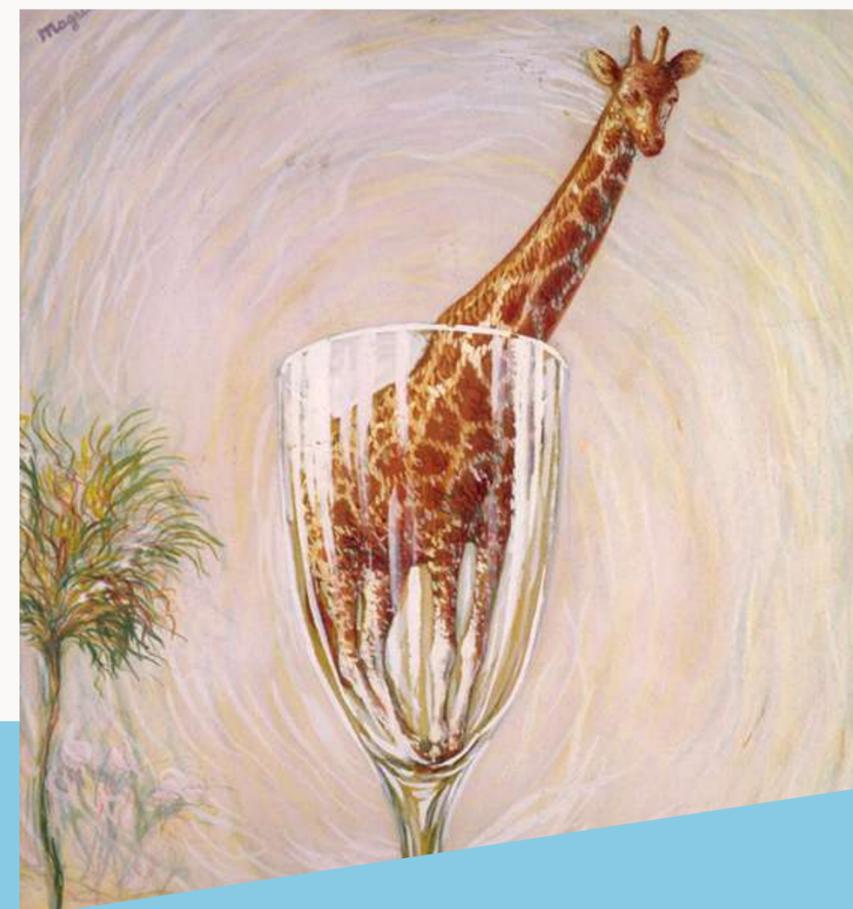
« Voici le bulletin météo de ce jour

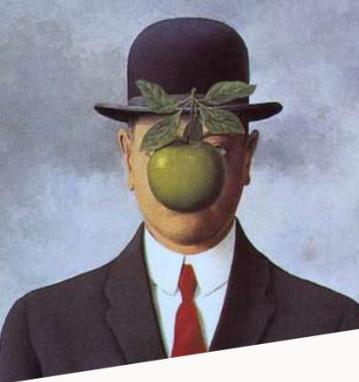
De fortes girafes sont à prévoir.

Le sac à main se couvrira et des verres à pied gronderont dans la journée. L'escarpin noir se voilera. Les couteaux et les canifs seront silencieux et des chutes de chapeau-Melon viendront troubler la soirée. Le vent sera fort et des tables pourrait tomber des arbres.

Si vous sortez, n'oubliez pas vos parapluies »

Conclure la préparation d'avant spectacle en transmettant l'idée que les enfants ont fait plein d'hypothèses et qu'ils ne pourront les vérifier qu'en voyant le spectacle. Peut-être qu'ils vont aimer ou être déçus ou trouver cela encore mieux que ce qu'ils avaient imaginé... On ne sait pas... c'est du spectacle vivant ! Ce qui est important c'est d'activer les imaginaires, les émotions et l'esprit critique et d'en parler !





LES ENJEUX DE L'APRÈS

VALORISER L'EXPÉRIENCE DU SPECTATEUR ET LA PROLONGER AVEC DES RÉFÉRENCES CULTURELLES

Valoriser l'imaginaire : **Réexploiter la cartographie des imaginaires et les hypothèses**

Avoir un temps d'échanges pour comparer ce que les enfants avaient imaginé et ce qu'ils ont vu.

- Est-ce que ça correspondait à leurs attentes ?
- Quelles histoires la pièce leur a raconté ?

Reprendre leur liste de mots : ont-ils retrouvé des idées dans cette cartographie ?

Valoriser l'imaginaire : **découvrir Magritte en dévoilant le mystère**

Reprendre tous les tableaux de Magritte montrés en préparation spectacle ainsi que les chefs-d'oeuvres qui n'apparaissent pas dans le spectacle. Retrouver tous les tableaux et références convoqués dans le spectacle.

Une variante : Faire le même jeu d'observation avec les objets du spectacle.



Valoriser l'imaginaire : **Raconter des histoires en théâtre d'objets**

A la manière de Blanche-Neige, revisiter un conte, une histoire en la mettant en scène en théâtre d'objets. Choisir les objets qui ont la caractéristique d'un personnage . Par exemple : le pinceau c'est Blanche-Neige qui passe son temps à balayer, etc.

Valoriser l'esprit critique : **Atelier de pratique philosophique**

S'appuyer sur leur compréhension de la pièce + la cartographie de leur imaginaire qui a fait émerger les thèmes de la pièce.

Voici quelques questions à développer dans un échange à teneur philosophique :

- Comment savoir si quelque chose est réel ou imaginaire ?
- Est-ce que l'imagination est infinie ?
- Est-ce que je peux aimer quelque chose que je ne comprends pas ?

Philosopher sur une phrase de Magritte adaptée aux enfants :

- *“C'est un peintre de mots et d'objets mais parfois ses mots décrivent d'autres objets que ceux qu'il représente.” + Pourquoi on appelle une chaussure “chaussure” au lieu de lune? Peut-on se comprendre si on ne partage plus les mêmes mots ?*
- *“Il peint des choses impossibles pour qu'elles nous paraissent possibles. Il peint l'ordinaire pour qu'il devienne extraordinaire”.*

DEROULEMENT D'UN ATELIER DE PRATIQUE PHILOSOPHIQUE

Voici les grandes étapes d'un atelier de pratique philosophique de type Lipman. Vous pouvez trouver des ouvrages très adaptés pour approfondir la pratique tels que "Une année d'ateliers philo-art "cycle 2 et 3 chez Nathan ou organiser un atelier dans votre classe avec Emilie Lebel, des Regards en Miroir.

1/ Se mettre en cercle et expliquer ce qu'est la pratique philosophique : des questions universelles que les Humains se posent et qui ont plusieurs réponses possibles.

2/ Énoncer les règles d'or : je lève la main pour prendre la parole, j'écoute celui qui parle, j'explique pourquoi et je respecte les idées de chacun.

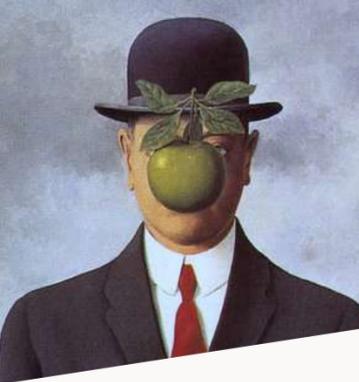
3/ Poser la première question philosophique.

ex : Comment savoir si quelque chose est réelle ou imaginaire ?

S'il s'agit d'un premier atelier philo, l'objectif sera de définir de quoi on parle en donnant des arguments et des exemples et de s'écouter.

- PRÉCAUTIONS A GARDER À L'ESPRIT -

- **Un atelier de pratique philosophique se déroule en cercle afin de favoriser une communauté de penseurs qui s'écoutent.**
- **L'enseignant devient facilitateur, il aide les enfants à penser mais n'attend pas de bonnes réponses et ne les induit pas.**
- **Son rôle est avant tout de veiller à l'écoute, au respect des idées de chacun et à formuler des questions pour préciser la pensée de chaque enfant (argumentation, raisonnement logique, exemple...)**

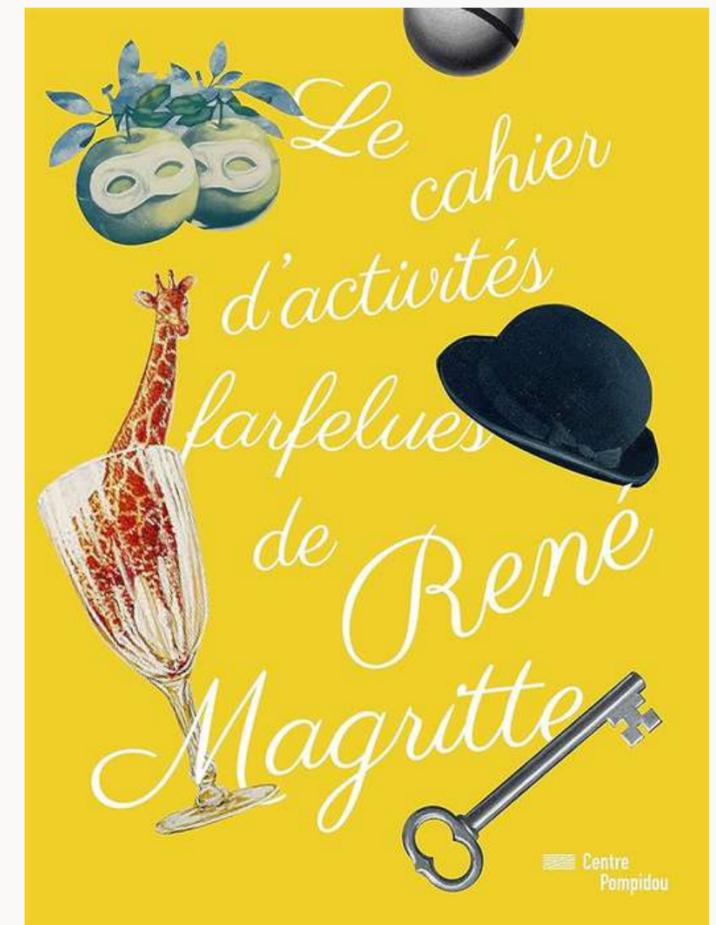


PROLONGER L'EXPÉRIENCE DE SPECTATEUR

CHAQUE SPECTACLE NOUS INVITE À PLONGER DANS UN UNIVERS ARTISTIQUE. ICI AVEC CHUT ! UNE POMME, C'EST L'OPPORTUNITÉ DE S'AMUSER AVEC L'UNIVERS DE MAGRITTE ET DES SURRÉALISTES EN CONVOQUANT HISTOIRE DE L'ART, LITTÉRATURE JEUNESSE, EXPÉRIENCE LUDIQUE....

Il existe énormément de ressources autour de Magritte et de l'univers surréaliste. *Le cahier d'activités farfelues de René Magritte* conçus par le Centre Pompidou est très bien fait et complète bien la lecture de "*La pomme de Magritte*". Nous vous recommandons notamment les jeux p6-7, p8-9, p10-11, p24-25

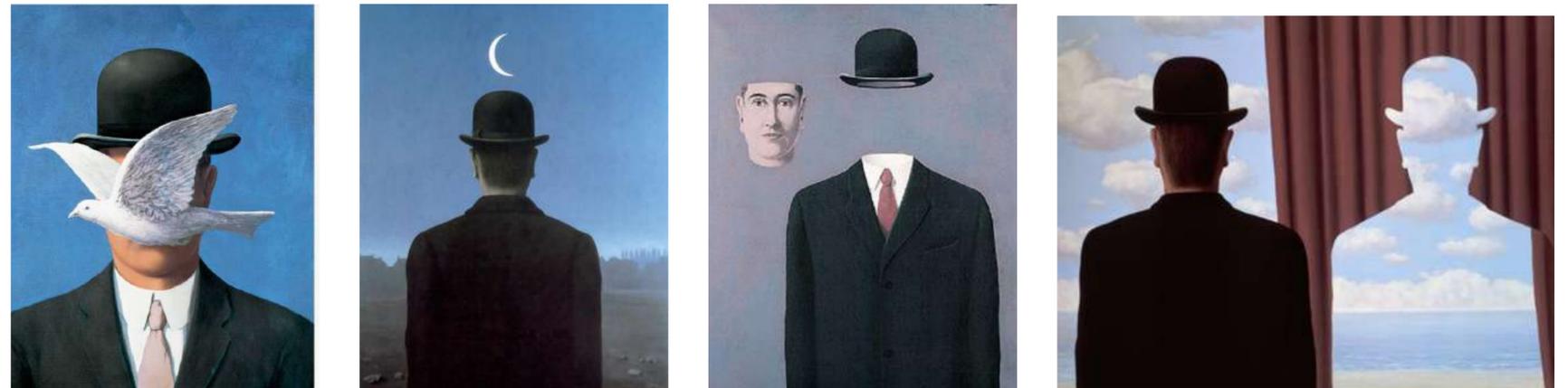
La revue Dada, spécialisée dans les arts pour le jeune public consacre son numéro 212 à Magritte et propose aussi de chouettes jeux.



Pommes, oiseaux et hommes au chapeau melon dans l'univers de Magritte



Magritte a développé un véritable alphabet pictural en usant de motifs récurrents : la pomme, l'oiseau, l'homme au chapeau melon... Ses images sont souvent cachées derrière ou dans d'autres images, alliant deux niveaux de lecture possibles, le visible et l'invisible.

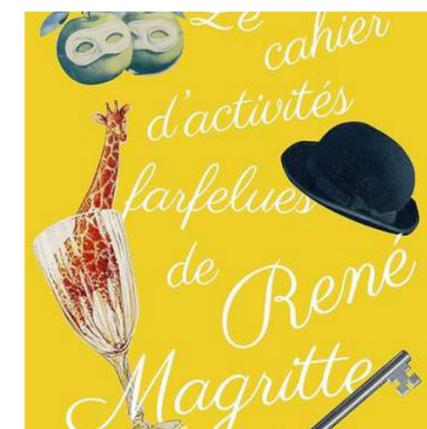
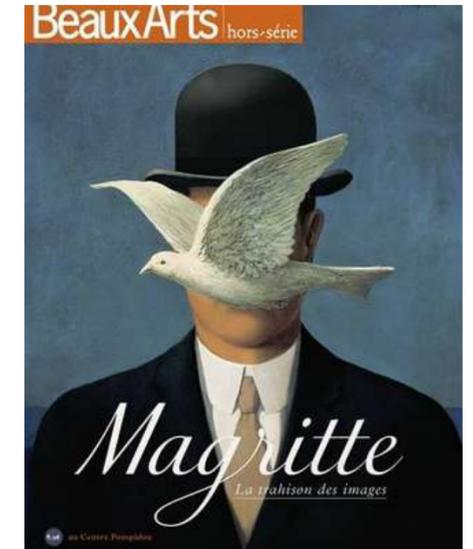
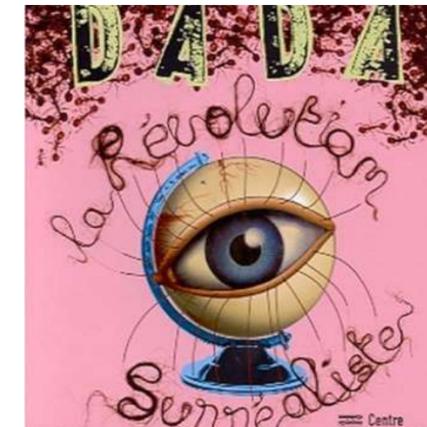
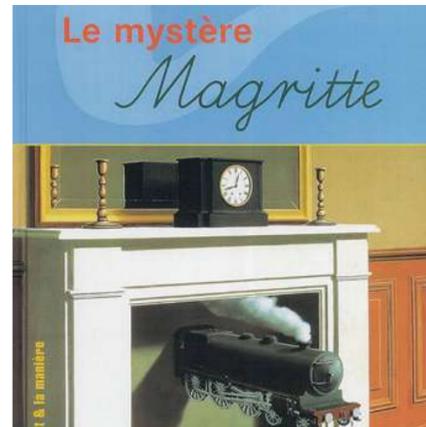
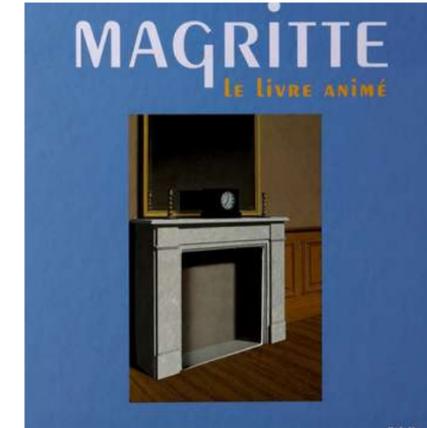
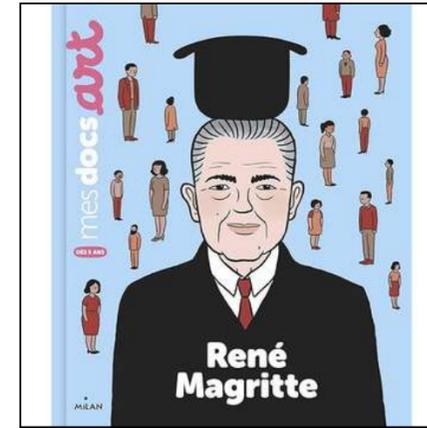


Liste des extraits d'oeuvre

La carte postale	Le fils de l'homme	Les belles réalités	Le beau monde	L'idée
Le prêtre marié	La promesse	La clairvoyance	Les affinités électives	
L'homme au chapeau melon	Le maître d'école	Le pèlerin	Décalcomanie	

Ouvrages jeunesse sur Magritte

Ouvrages et magazines documentaires pour découvrir Magritte, livre-jeux, cahier d'activités, albums et en bonus le hors série Beaux-arts pour les accompagnateurs pour tout connaître de Magritte et y puiser mille idées d'activités !



Bonus accompagnateur

LES ATELIERS AUTOUR DU SPECTACLE

Pour prolonger la découverte du spectacle La Clinquaille est soucieuse de partager des moments de pratiques artistiques ou des médiations artistiques.

L'occasion de découvrir des techniques vidéos, de la manipulation d'objets, de faire de la pratique philosophique... Inscrit dans un parcours ou à la carte, choisissez la formule qui vous convient le mieux.

Les ateliers sont proposés aux classes, centres de loisirs, aux parents-enfants ou aux accompagnateurs uniquement.





LES ATELIERS DE PRATIQUE ARTISTIQUES

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES

Yannick Bailly, le plasticien qui a peint les tableaux du spectacle à la manière de Magritte, propose des ateliers d'arts plastiques autour du surréalisme.

Tout public à partir de 4 ans.

Modalités : Atelier d'une à deux heures selon l'âge. Groupes de 12 à 20 personnes environ selon l'espace.

Espaces : Lieux assez grands pour faire une ronde, chauffés et propres, avec bonne acoustique et sol adapté (pas de moquette).

ATELIERS VIDEO SUR FOND VERT

Christophe Roche propose un atelier cinéma afin de faire découvrir la technique de tournage sur fond vert.

La classe décide d'un projet cinéma « fond vert » dont elle écrit le scénario et le script à la manière d'un réalisateur. Elle décide avec notre équipe des musiques et des décors (photos ou films) utilisés pour les incrustations. Notre équipe vient ensuite tourner les films (sur fond vert la plupart du temps). Puis nous effectuons la partie technique du montage, toujours en concertation avec la classe jusqu'à l'obtention des vidéos finales.

Pour les classes élémentaires, pour les enseignants uniquement (3h)

Effectif • 1 classe

Durée • 18h comprenant le tournage et le montage

ATELIERS DE SENSIBILISATION A LA MANIPULATION D'OBJETS

Comment donner vie à des objets pour raconter une histoire ? Comment exploiter les qualités et caractéristiques d'un objet pour évoquer un personnage ? Cet atelier propose de découvrir la subtilité de la manipulation et le lien objet et récit.

Pour les enseignants en formation, les classes élémentaires.

Effectif • 15 enseignants max

Durée • 3 heures

Besoin • tables et chaises

Pour les parents-enfants

Effectif • 5 duos max soit 10 pers

Durée • 1h30

Budget • 30€ max pour l'achat de matériel



LES ATELIERS DE MÉDIATIONS ARTISTIQUES

Emilie Lebel, médiatrice culturelle, propose de mettre en jeu et en mouvement les propositions de médiation à l'oeuvre présentées dans ce dossier. Il s'agit de convoquer le sensible, l'imaginaire, la créativité et la philosophie.

Les formules possibles :

- **Atelier avant spectacle - *Eveiller le regard 1*** : Atelier de 1h30 avec 2 ou 3 propositions.
- **Atelier avant spectacle - *Eveiller le regard 2*** : Atelier de 2h avec 3 propositions - dominante au choix sur le sensible, les arts plastiques ou la philosophie.
- **Atelier après spectacle - *Valoriser l'expérience de spectateur 1*** : Atelier de 1h30 avec 1 ou 2 propositions.
- **Atelier après spectacle - *Valoriser l'expérience de spectateur 2*** : Atelier de 2h avec 2 propositions - dominante au choix.
- **Parcours de médiation à l'œuvre** : 2 ateliers
- **Parcours de médiation artistique** : 3 ateliers et plus à construire sur mesure.

Les formules s'adaptent en fonction du groupe.

Jauge : Maximum 25 personnes et 12 personnes pour la pratique philosophique.

Espace : Sans table afin de pouvoir circuler + bâcher facilement si pratique plastique.



Chut ! une pomme - création 2023

Dossier médiation artistique

CONTACT

E-mail contact@laclinquaille.com

Site internet www.laclinquaille.com

Téléphone 07 61 60 41 70

Adresse 2 rue Laurent Florentin 38200 Vienne

Conception graphique et
texte : **Emilie Lebel**,
médiatrice culturelle des
Regards en Miroir.

Photos : **Laurent Vella**

Décembre 2023