

Gimme Shelter

(Donne-moi un abri)



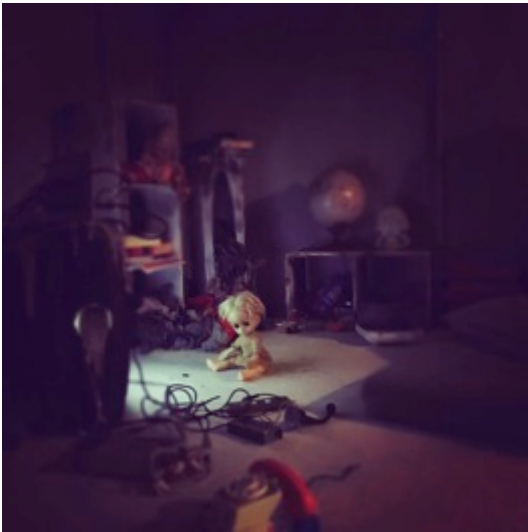
Phénomènes Surnaturels

Pour une médiation immersive et singulière

L'univers et la scénographie du spectacle *Gimme Shelter* permettent de mettre en place avec des groupes une médiation originale et immersive : plongée au coeur du dispositif...



-Le spectacle-



Y-a-t-il un endroit aujourd'hui où l'on peut encore se sentir « à l'abri » ?

Cette création interrogera notre relation au monde extérieur aujourd'hui, à travers le prisme de ce phénomène de société identifié au Japon sous le terme d' « hikikomori », qui désigne une personne se retranchant volontairement dans un espace clos, pour une durée indéterminée.

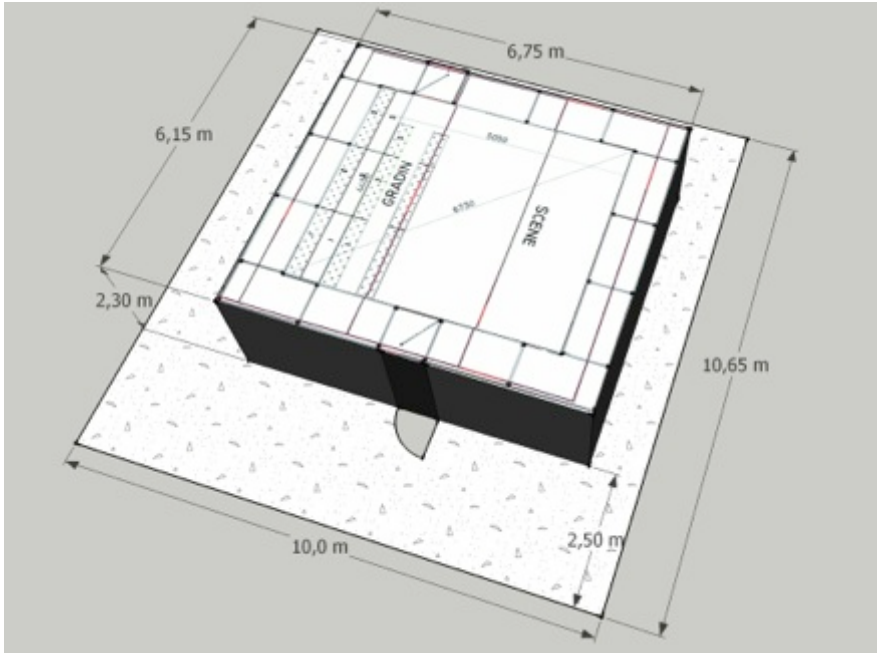
-Un reclus et une survivante-

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.

-L'espace-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.



La médiation immersive, prolongement de l'expérience sensible

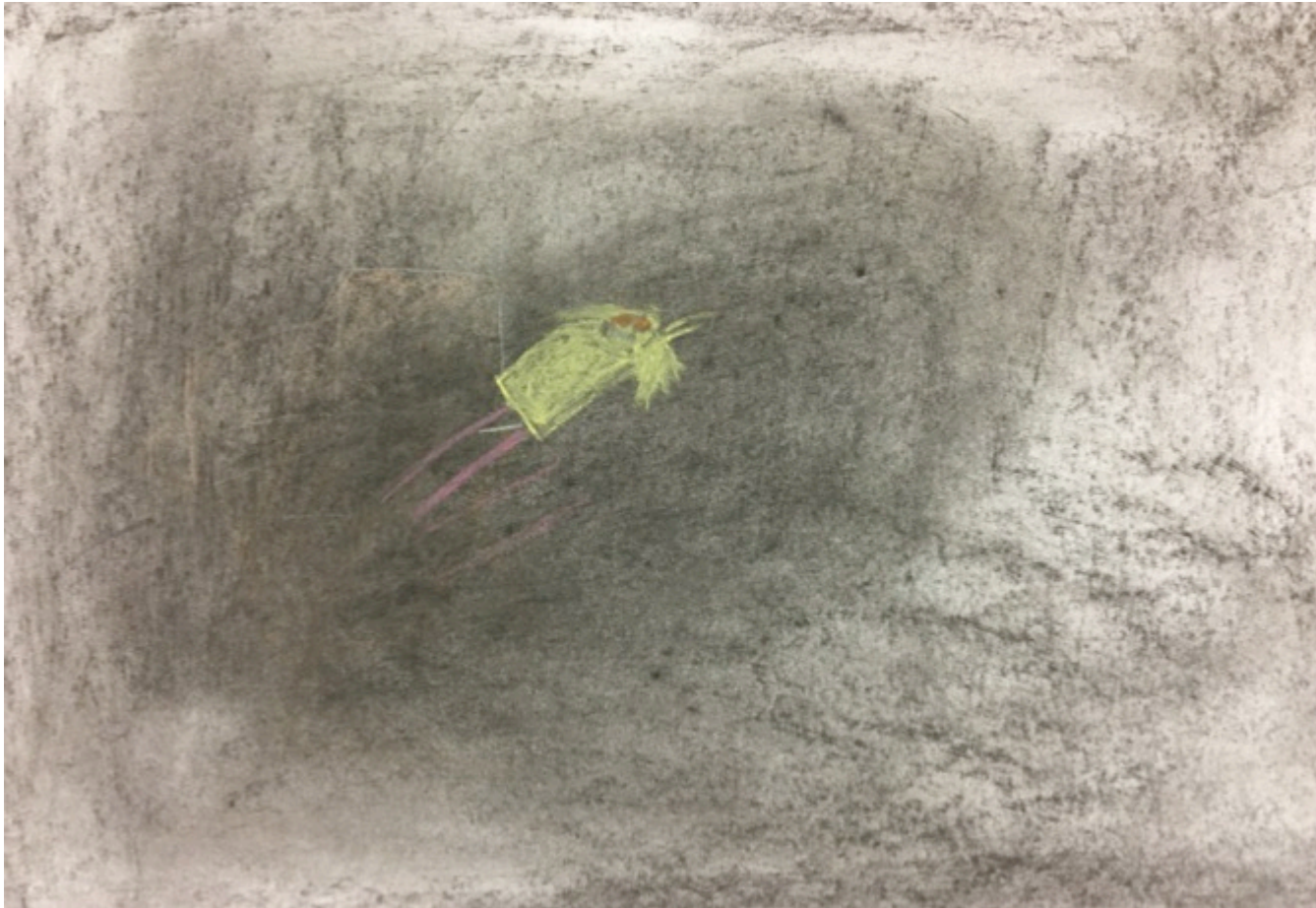


-Méthode-

Cette médiation immersive expérimentale s'inspire indirectement de la pédagogie Freinet. Partant du constat que l'humain est naturellement curieux et souhaite apprendre toute sa vie, Freinet développe le principe de tâtonnement expérimental. Partir donc des interrogations et des envies de l'enfant pour le placer en situation de découverte et d'expérimentation. La transmission ne se fait pas de manière verticale mais en collaboration avec l'élève à partir de son ressenti.



La médiation proposée est bâtie à partir de l'expérience immersive du spectacle, les personnes assistent à la représentation, elles sont immergées dans le dispositif et se laissent guider par l'expérience sensible qui leur est proposée.



Ensuite, l'équipe artistique conduite par Violaine Fimbel propose un moment d'échange avec le groupe. Chacun est questionné sur son ressenti, ses émotions, les moments qui l'ont marqués. L'accent est mis sur l'expérience vécue et la multiplicité des interprétations possibles. Le sensible de chacun prévaut sur une lecture unique, imposée. Ce temps d'échange est capital. Il permet au public de partager autour de cette expérience forte et à l'équipe artistique de co-créeer le programme d'apprentissage.



Par exemple, lors d'une médiation précédente, un groupe d'adolescent a particulièrement été interpellé par la dissociation entre un des personnages du spectacle et sa voix. C'est elle qui parle, c'est sa voix, mais elle ne sort pas de son corps. Après les avoir interrogé sur l'effet produit sur eux par ce phénomène surnaturel, l'artiste leur a proposé de passer un pacte magique nécessaire avant toute révélation en magie. S'en est suivie une présentation théorique de la ventriloquie (histoire moderne et contemporaine) et une pratique in situ dans le décor avec les marionnettes présentes dans le spectacle. La grande confiance qui est accordée aux élèves et l'accès privilégié au pacte magique et à la manipulation des marionnettes du spectacle contribuent à créer un lien de confiance avec l'équipe artistique et à leur donner une grande confiance en eux.



Confiance renforcée par le fait qu'ils induisent eux-mêmes les sujets abordés au cours de cette médiation et qu'ils participent à des expérimentations collectives très proches de celles pratiquées lors de l'écriture du spectacle *Gimme Shelter*.

En appliquant la méthode utilisée en magie nouvelle, ils créent collectivement une image qu'ils réalisent ensuite en mobilisant leur sens pratique et leur imagination. En magie, il n'y a jamais une seule solution mais un éventail de possibilités pour réaliser l'effet voulu (disparition, apparition, lévitation, mise en mouvement autonome d'un objet).

Les différentes techniques et expérimentations collectives permettent à l'individu de se réaliser au sein du collectif et de questionner ensemble les problématiques récurrentes qui traversent le monde adolescent. Le spectacle, couplé à une immersion prolongée dans le dispositif permet d'explorer ces thématiques que sont la mutation physique, vécue par l'adolescent, ou surnaturelle dans le cadre du spectacle, le repli sur soi, le décalage avec le monde environnant, la catastrophe écologique, la peur de l'autre et de ce qui est extérieur à soi.



-Thèmes abordés-

Suivant cette méthode, le contenu des séances n'est jamais défini à l'avance.

Nous présentons néanmoins ici différents thèmes qui ont été abordés lors des précédentes médiations (ce contenu est amené à évoluer) :

- **Création marionnettique** : à partir de la question du monstre, inhérente au propos de *Gimme Shelter* et dans le but de réfléchir à comment créer un effet magique : "le monstre, c'est celui étymologiquement qui montre, qui révèle des choses cachées, enfouies. Le votre, à quoi il ressemble ? ". A base de latex, fibres naturelles, et éventuellement de peluches déconstruites c'est une technique intuitive, très simple à maîtriser avec un beau rendu. Cette étape de construction aboutit naturellement à de la manipulation.
- **Manipulation IN SITU** : approche théorique des différentes techniques de la marionnettes, puis expérimentations/réflexions autour de la manipulation cachée dans le dispositif scénographique (dans les manèges, au sein de la végétation, dans le singe géant). Outre que cela correspond à la pratique de la compagnie, cela permet un accès décomplexé au jeu, ce qui n'est pas toujours simple pour un public adolescent souvent mal à l'aise avec son corps.
- **Ce qui fait magie** : l'artiste donne un aperçu des différentes techniques de marionnettes (fil, gaine, ombre, masque, portée) puis invite les élèves à imaginer comment faire en sorte que le mouvement de manipulation qu'ils viennent de découvrir soit mis en place de manière non visible. Commence alors un travail sur le processus magique. Ils trouvent par eux-mêmes des moyens, car dans la magie il n'y a pas de réponse pré-établie. Les réponses apportées par les élèves suite à ce cheminement sont plus que surprenantes. Cette forme de médiation expérimentale favorise le développement et l'autonomie de l'individu. Ce thème permet d'aborder toutes les techniques propres à la magie et à la marionnette : l'importance de la lumière, la ventriloquie, la taxidermie, la robotique et les illusions "classiques" que sont la disparition/apparition, la lévitation, l'autonomie de l'objet...
- **Quel Abri** : constructions d'abris dans la partie extérieure du dispositif pour interroger la notion de ce qui fait abri pour chacun. Les artistes demandent aux élèves d'imaginer à quoi ressemblerait leur abri si ils devaient se protéger d'un environnement extérieur menaçant/contaminé, et d'y répondre en construisant cet abri. Le fait de réaliser cette projection dans le dispositif devient un jeu pour les adolescents qui recherchent ce genre d'expérience (escape game, jeux de plateau ou vidéos dont ils sont les héros), le développement d'un univers fictif immersif permet d'aborder plus facilement les sujets évoqués dans le spectacles repris ci-dessous.
- **Les questionnements abordés à travers ces différents thèmes** :
 - le rapport adolescent au monde et la tentation du repli sur soi et de l'enfermement
 - la menace environnementale et la recherche-construction d'un refuge/abri
 - l'ambivalence des représentations (dedans/dehors)
 - la vie/survie en milieu hostile
- Ces thèmes peuvent ensuite être approfondis en classe avec les professeurs de plusieurs disciplines (voir ci-dessous l'expérience avec l'école et le collège de Montcornet dans l'Aisne).

Deux exemples de médiation singulière immersive



Création en cours - Ateliers Médicis

Montcornet en Picardie - 60 élèves de CM2 et 30 6èmes

Quatre semaines (printemps 2018), nombre d'heures : 60 heures

Représentation d'une étape du spectacle puis échanges dans le dispositif.

Les réactions et les questionnements des élèves de 10 à 11 ans ont orienté les échanges vers les thématiques suivantes:

- retour sur l'expérience sensible : communiquer aux autres l'image la plus forte du spectacle en la dessinant, échanger ensuite sur ce qui a été fort et pourquoi (occasion d'aborder les thèmes du spectacle).
- le monstre : le monstre, étymologiquement, c'est celui qui montre. Parfois il fait peur parce qu'il rend concrètes ou visibles des choses quelquefois invisibles. A quoi ressemble leur monstre? Constructions de masques en latex et fibres naturelles, puis manipulation avec travail sur le corps, qu'est-ce qu'un corps monstrueux?
- la marionnette : présentation des différentes techniques de marionnettes : à fil, à gaine, une muppet, une marionnette portée avec pour chacune la place occupée par le manipulateur par rapport à sa marionnette (où se situent ses mains, l'existence de contrôles pour certaines, l'importance du regard). Puis présentation et échanges autour de l'évolution de la marionnette d'aujourd'hui qui devient hybride, multiple, mélangeant les techniques et les approches.
- l'atelier s'est poursuivi au sein du dispositif scénique avec une démonstration de théâtre d'ombres et la présentation d'un masque de poisson dont l'expression est accentuée et la teinte modifiée lorsqu'il est éclairé en lumière noire.
- l'abri : construction d'un abri. qu'est-ce qu'un abri? pour se protéger de quoi, de qui? Chaque élève groupe d'élève a dû imaginer l'environnement dans lequel l'abri était construit et la menace à laquelle il devait faire face, ce qui a induit le choix des matériaux et des qualités protectrices de l'abri.

Les élèves ont présenté aux autres classes et parents leurs recherches via une déambulation des monstres et une exposition des abris, dessins et masques. Un PAG a été mis en place sur l'année scolaire 2018/2019 avec les mêmes élèves pour prolonger l'expérience avec la professeur d'art plastique. D'autres professeurs se sont emparés des thèmes du spectacle pour les traiter dans leurs cours (les professeurs de biologie (biodiversité, pollution), d'anglais et de français).

"mais comment c'est possible ? ", "comment ça marche ?", " c'est trop bien fait ! ", " j'ai même pas eu peur" "moi un peu quand même !", "comment vous faites pour faire disparaître le monsieur ?", "la mascotte elle est malade à cause de la pollution !", "y'a plein de trucs qui bougent tout seuls !", "c'est pas une marionnette c'est un robot !" "le lapin il bougeait tout seul quand il faisait du tambour" "C'est bizarre la fille quand elle parlait elle parlait pas vraiment, elle parlait pour la poupée à l'intérieur, peut-être que elle c'est la poupée!"

"La poupée elle lui a demandé comment c'était la dernière fois qu'il est sorti, et il arrêtait pas de lui dire "arrête ! arrête !" donc ça veut dire que quelque chose s'était passé dehors, peut-être l'humiliation, ou on l'a rejeté, ou il a trop peur aussi d'avoir la maladie. Parce qu'on a supposé que la chose verte qui est partout, ben ce serait la maladie et ce serait le monstre Sylvie qui l'aurait déclenchée, et c'est ce que la dame dehors elle a attrapé, c'est pour ça qu'elle met des gants, alors le monstre il vient chercher le garçon et lui il se cache. "



Résidence partagée

Lutkovno Gledalisce- Théâtre national de marionnettes de Maribor, en Slovénie -
18 élèves, 1ère et 2nde en option art plastique, théâtre ou français

En février 2019, deux semaines. Nombre d'heures : 10 heures

Représentation d'une étape du spectacle puis échanges dans le dispositif.

Les réactions et les questionnements des élèves de 15 à 17 ans ont orienté les échanges vers les thématiques suivantes:

- Ce qui fait magie, ce qui fait marionnette: les frontières poreuses de l'illusion; présentation d'une aperçu de vidéos avec une sélection de créations de marionnettistes qui pourraient se présenter comme magiciens, et vice-versa. Echange autour de ces principes, et du mouvement de la Magie Nouvelle.
- Retour sur l'expérience sensible : partager avec les autres ce qui a été pour chacun l'image la plus forte du spectacle en la dessinant, échanger ensuite sur ce qui a été fort, et pourquoi (occasion d'aborder les thèmes du spectacle).
- Initiation à la ventriloquie, travail sur la voix cachée, le play-back, la dissociation avec une marionnette, expérimentations avec la marionnette et les objets du spectacle.
- Intervention d'un sociologue spécialiste du phénomène "Hikikomori", échange-débat par la suite autour du repli sur soi et du lien qu'on peut en faire avec le spectacle
- Le monstre : le monstre, étymologiquement, c'est celui qui montre. Parfois il fait peur parce qu'il rend concrètes ou visibles des choses quelquefois invisibles. A quoi ressemble leur monstre? Constructions de masques en latex et fibres naturelles, puis manipulation avec travail sur le corps, qu'est-ce qu'un corps monstrueux?
- Exposition des réalisations, et déambulations-performances publiques au sein du théâtre, à la fin de ce temps de médiation immersive.



Conditions de réalisation



Nous vous présentons une installation-type, celle-ci est adaptable :

Installation de la scénographie dans un lieu non-théâtral pendant 2 à 4 semaines: friche, bâtiment industriel, salle polyvalente, gymnase, église...
Noir indispensable.

1ère semaine : montage et représentations (équipe de 7 personnes de la Cie+2 pers. du lieu d'accueil). Jauge 60 personnes, jusqu'à 3 représentations/jour.

Semaines suivantes :

Installation/déambulation dans le dispositif pour le tout public et/ou pour les classes. Médiation avec des groupes (scolaires, club spectateurs..)

Entre 4 et 6h de médiation/jour en fonction de la durée de la période.

Par groupe, la durée de la médiation peut varier de 2h à 20h.

En 2h, la médiation sera axée sur un retour sensible, une découverte du dispositif hors jeu.

Les médiations plus longues permettront d'aborder plusieurs thèmes ou d'approfondir un thème en particulier. Chaque groupe sera traité à part entière avec son référent, la question des modalités de restitution lorsqu'elle est souhaitée peut être envisagée en amont ou dès les premières séances en fonction des retours sensibles du groupe. Démontage du dispositif : 2 personnes pendant 1 jour+2 personnes du lieu d'accueil



Phénomènes Surnaturels

Association Loi de 1901 - Siège social : 1 rue d'Avenay – 51100 – Reims (France)
Bureau administratif : 5 Rue de l'Eglise – 51220 – Hermonville - Lieu de création artistique : 4-6 rue Pierre Gillet-08000 – Charleville-Mézières
Identifiant SIREN : 807 881 859 - Identifiant SIRET du Siège : 807 881 859 00019 Code APE : 9001.Z
Licence d'Entrepreneur de spectacles vivants : 2-1080537 - Direction Artistique : Violaine FIMBEL (06.25.60.24.36)
Développement : Julie LE CORRE (06.11.21.20.91) - Administration : Christel DAVOULT (06.23.26.73.59)
Association reconnue d'intérêt général

TOUTE REPRODUCTION MEME PARTIELLE INTERDITE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE DE LA COMPAGNIE YOKAI

