

ÇA S'PEUT PAS !

LES ATELIERS DE CRÉATION IMAGINAIRE

Écriture

Lecture

Mise en voix

Récit sonore et/ou visuel

Court-métrage

Photographie

Installation plastique

Café à écrire

Parloir vibrant

Orchestre de bouches

etc.

À propos des enfants, de l'imagination et des écrans

L'enfant perçoit le monde extérieur tout autrement que nous. L'influence magique de l'imagination sur les sens lui fait enrichir les objets de propriétés que nous ne leur connaissons pas, alors qu'en revanche il les prive de qualités essentielles.

L'imagination est à la rencontre de deux facteurs : le monde extérieur, où vivent les enfants, et leur monde intérieur, c'est-à-dire leur manière de voir et d'interpréter ce qui les entoure. Les enfants développent la particularité de combiner connaissances et perceptions, puis de les synthétiser et de les interpréter. Cette capacité permet aux enfants d'apprendre et d'établir des relations entre les données.

Et si le problème de perte de liberté, d'ouverture d'esprit et de tolérance venait de la perte de l'imagination, dans un système où celle-ci est dénigrée au profit de la raison ?

Mais très souvent, de nos jours, les enfants s'attendent à être divertis, et on les tourne trop vite vers la tablette ou la télévision, ce qui diminue leur capacité à utiliser leur imagination propre pour se développer.

Pour beaucoup d'enfants, leurs croyances, leurs goûts, leurs désirs, leurs peurs sont aujourd'hui formatés (conditionnés) par ce qu'ils voient à travers leurs écrans.

La majorité des études admettent et décrivent un impact des écrans sur le développement de l'enfant. Cet impact se fait sur trois champs du développement qui sont :

- le corps avec une influence sur le sommeil, le poids et la motricité,
- l'apprentissage avec une influence sur l'attention, le langage et la créativité,
- le comportement avec une influence sur l'agressivité et l'anxiété.

L'imagination, source de toute créativité, est très impactée par le temps passé devant les écrans. Une étude canadienne a montré que des enfants vivant sans télévision parvenaient à inventer 40 % d'usages possibles en plus pour un objet que les enfants qui la regardent...

- 4h30 de temps d'écran par jour pour les 8-18 ans (plus de 7h aux États-Unis).
- 10 écrans dans les foyers avec des enfants de 6-10 ans.
- 52% de joueurs de jeux vidéo sont des joueuses.
- 12h par semaine de temps consacré au jeu vidéo contre 5h30 pour la lecture.
- 35 ans est l'âge moyen du joueur mais 40% ont entre 10 et 17 ans.
- Les jeux de combat et les jeux violents sont les plus prisés par les 10-17 ans.

L'imagination n'est pas, comme le suggère l'étymologie, la faculté de former des images de la réalité ; elle est la faculté de former des images qui dépassent la réalité, qui chantent la réalité. Elle est une faculté de surhumanité.

Gaston Bachelard, *L'Eau et les Rêves* (1942).



Tout cancre qu'il soit en classe, ne se sent-il pas maître de l'Univers quand, enfermé dans sa chambre, il est assis devant sa console ?

En "chatant" jusqu'au petit matin n'éprouve-t-il pas le sentiment de communiquer avec la Terre entière ?

Son clavier ne lui promet-il pas l'accès à toutes les connaissances sollicitées par ses envies ?

Ses combats contre les armées virtuelles ne lui offrent-ils pas une vie palpitante ? Pourquoi troquerait-il cette position centrale contre une chaise de classe ?

Pourquoi supporterait-il les jugements réprobateurs des adultes penchés sur son bulletin trimestriel quand, verrouillé dans sa chambre, coupé des siens et de l'école, il règne ?

Daniel Pennac, *Chagrin d'école*.

Qui quoi où comment ?

Ateliers partagés

Depuis les débuts de la compagnie, nous avons créé des outils de partage de nos savoir faire et de nos savoir être, proposant ateliers et petites formes spectaculaires, notamment vers les publics les plus éloignés de la culture, pour accompagner et enrichir notre geste artistique.

Cherchant à nous relier avec les habitants des territoires qui nous accueillent par des liens dynamiques et sensibles, notre désir de transmission et de formation s'est concrétisé par l'invention d'ateliers conjuguant l'écriture, le jeu et la création de formes poétiques visuelles et sonores.

La substance commune des ateliers est le plaisir et l'engagement que chaque participant doit éprouver en cherchant les voies (et les voix) de l'écriture et de sa concrétisation en un objet spectaculaire.

Ces ateliers partagés offrent aux participants une approche de qualité des pratiques artistiques autant qu'une confrontation inventive avec notre équipe artistique et les spectateurs venus assister aux restitutions.

Les ateliers sont prioritairement proposés aux partenaires de la diffusion de *Ça s'peut pas !* et sont animés par les artistes du spectacle (Céline Liger, François Chaffin, Manu Robert, Ernesto Timor).

Chaque atelier est « unique » : il est co-construit avec les partenaires en fonction de l'effectif des participants, de leur âge, du lieu d'accueil et de la durée de l'atelier, de son mode de restitution, etc.

Les ateliers s'adressent aux enfants (à partir de huit ans), aux adolescents et aux adultes. Une attention particulière est portée à l'effectif des groupes, qui doit être adapté au projet pédagogique (5 à 15 participants en moyenne).

Tous les moyens techniques nécessaires à la mise en place des ateliers (enregistrement sonore, vidéo, photographie, post-production audiovisuelle...) sont fournis par le Théâtre du menteur. Le partenaire prend à sa charge la constitution des groupes, la mise à disposition d'un lieu adapté à la bonne marche de l'atelier et son financement.

La restitution de l'atelier peut s'opérer dans le cadre des représentations de *Ça s'peut pas !* (en levé de rideau ou dans le hall du théâtre par exemple) ou bien indépendamment des dates du spectacle, en tout lieu adéquat aux exigences du projet réalisé.



*La logique vous mènera d'un point A à B.
L'imagination vous mènera partout.*

Albert Einstein

*Tu sais, ce n'est pas du noir qu'on a peur...
c'est de la formidable liberté que prend notre
imagination quand nous y sommes plongés.*

Emmanuel Guibert, *Brune* (1992).



Ateliers d'écriture et de création

Dans les ateliers d'écriture et de création, deux temporalités se distinguent : l'écriture et la transformation de ce texte-matériau en une création. L'objectif est de transformer l'écriture, si souvent confinée au secret du tiroir, en un objet de création qui sera, bien au-delà des mots, la mémoire sensible de l'atelier.

Premier mouvement : l'écriture (ou collecte de paroles ou de matériaux textuels)

Nul besoin d'être un spécialiste, un praticien régulier ; ces ateliers s'adressent à tous, en particulier à ceux qui disent : « Je ne sais pas écrire, ce n'est pas pour moi ! »

Animé par des consignes facilitantes et ludiques, l'atelier propose aux participants de se risquer dans une écriture inventive, en dehors de toute évaluation scolaire, afin de s'intéresser à ce qui, dans ce qu'on écrit, échappe aux usages normés de la langue, pose question, émeut, provoque l'envie de lire, de clamer !

Réactif, inventif, ludique, nous concevons cet atelier d'écriture comme une étape sur le chemin de l'oralité, de la rencontre avec l'autre, de la métamorphose de l'intime...

Donc se mettre en accord avec le groupe sur une thématique, saisir le fond et en interroger les formes possibles, en déduire des consignes, alterner l'écriture solitaire, en binôme, en bande.

Restituer après chaque consigne, faire jeu avec les mots, donner de la voix, au besoin réécrire ou reformuler la consigne, essayer encore, chercher, avancer, aller quelque part, ne jamais présumer où...

Nous avons la matière textuelle, passons à sa mise en forme .

Deuxième mouvement : de l'écriture à la création

Il s'agira d'inventer, à partir des textes produits par les participants à l'atelier, une forme spectaculaire destinée à se présenter en public, qui formera la caisse de résonance de l'écriture.

Tous les moyens sont bons : de la réalisation d'un court métrage vidéo à la production d'un récit radiophonique, sans oublier la mise en voix théâtrale, le concert de mots, le photoroman ou l'exposition plastique, chaque média est choisi pour son adéquation au projet d'écriture et les possibilités de restitution proposées par l'organisateur.

Quelques exemples d'ateliers

Mise en voix polyphonique

Concert de mots, orchestre de lecture, café à écrire, parloir vibrant... ces ateliers mettent l'accent sur l'oralité, à partir de textes écrits au préalable (ou proposés) par les participants. Il s'agira de faire musique avec les mots, de former un chœur, de s'éveiller au rythme d'une écriture et de mixer la parole au sein de contextes sonores évocateurs (musiques, bruitages, ambiances, etc.).

La restitution de ces ateliers peut s'opérer en bord de scène avant la restitution, ou tout autre lieu propice à l'écoute, ou encore en extérieur, dans l'espace public...

Durée : entre 4h (café à écrire, parloir vibrant) et 30h (orchestre de lecture) / 1 ou 2 intervenants

Récit sonore

Une fois le corpus textuel composé (en atelier ou à partir de textes existants), le groupe répètera la mise en voix du/des texte(s) distribué(s) et enregistrera toutes les voix (monologue, dialogue, groupe, etc.), les ambiances (foule, rue, café, etc.) et les bruitages nécessaires au projet...

Une phase de post-production suivra (édition des rushes audio, ajout des musiques, mixage et mastering). Cette étape s'opère en home-studio et ne nécessite pas la présence des participants à l'atelier.

La restitution pourra se faire en levé de rideau de la représentation ou être le prétexte à une installation sonore (chaises, casques, lecteur audio) installée en tout lieu propice à l'écoute et au respect du matériel...

Durée : entre 10h et 30h / 1 ou 2 intervenants

Court-métrage vidéo

Une fois le corpus textuel composé (en atelier ou à partir de textes existants), le groupe répètera et enregistrera les images et les sons (monologue, dialogue, voix off) nécessaires à la réalisation du film, en profitant des environnements disponibles à proximité (intérieurs et extérieurs).

Une phase de post-production suivra (édition des rushes vidéo et audio, ajouts des musiques, mixage et mastering). Cette étape s'opère en home-studio et ne nécessite pas la présence des participants à l'atelier.

La restitution pourra se faire en lever de rideau de la représentation ou être le prétexte à une projection diffusée en tout lieu...

Durée : entre 20h et 30h / 1 ou 2 intervenants



Récit photographique

Cet atelier prendra la forme de portraits légendés, d'un roman photo projeté, d'un diaporama imaginaire, etc.

Après un temps d'écriture (fond et forme), un photographe (Ernesto Timor, associé à la compagnie) assurera les prises de vue au sein d'un studio aménagé provisoirement dans vos locaux (pénombre, installation des projecteurs) et un preneur de son réalisera l'enregistrement des divers contextes sonores (voix, bruitages, ambiances, etc.).

Après le travail indispensable d'édition des photos et des prises de son, un montage vidéo assemblera tous les médias pour aboutir à un diaporama projeté.

Une exposition physique des créations photographiques peut-être envisagée et se diffuser en plusieurs endroits de la ville.

Durée : entre 20h et 30h / 2 intervenants

Installation plastique

(création d'un cabinet de curiosité itinérant)

Prenant la forme d'une exposition plurielle (arts plastiques, photographie, vidéo, diffusion sonore), cette installation pourra faire la synthèse de divers ateliers animés en amont.

Où l'on verra des mobiles animés projetant des ombres, des formes et des couleurs, des photographies et autres images animées, des objets détournés/inventés, des dessins et des affiches, etc. et où l'on entendra des histoires enregistrées, des ambiances bruitistes, des murmures et des rumeurs...

Cette installation pourra se restituer dans le lieu de représentation du spectacle ou bien s'offrir en divers endroits de la ville.

Durée : entre 30 et 60h / plusieurs intervenants selon la nature de l'installation



Tous les ateliers ont un coût horaire de 80€ ht.

Tous les matériels techniques sont pris en charge par le Théâtre du Menteur.

Pour chaque atelier, après dialogue avec le producteur, nous établirons un devis.

Si l'on appelle imagination la faculté d'animer tout ce qui nous environne, de créer autour de nous un monde de fictions dont nous sommes charmés sans en être dupes ; de métamorphoser la réalité d'un coup de baguette et de rendre beau ce qui est laid, sensible ce qui est inerte, éloquent ce qui est muet, vivant ce qui est mort... Si, dis-je, on donne à cette singulière puissance créatrice le nom d'imagination, on peut dire qu'un enfant de cinq ans a plus d'imagination que les plus grands poètes.

Ernest Legouvé

Les illustrations de ce dossier proviennent toutes d'ateliers d'éducation artistique menés récemment par la compagnie.

Un grand nombre de projets réalisés en atelier sont visibles en ligne : www.theatre-du-menteur.com/actions-culturelles/

Contacts

François Chaffin (conception des ateliers)
chaffin.francois@gmail.com / 06 07 49 74 43

Louise Romé (administration des ateliers)
production@theatre-du-menteur.com / 06 14 05 08 38

Photographies et réalisation graphique © Ernesto Timor

