

DOSSIER PEDAGOGIQUE



MICKY ET ADDIE
COMPAGNIE LA ROUSSE

de Rob Evans
Imaginé avec Andy J . Manley
Traduit par Séverine Magois

Mise en scène
Nathalie Bensard

*«Il est grand temps de rallumer les étoiles»
Guillaume Apollinaire*

Equipe de création

jeune public à partir de 7 ans

...et jusqu'au collège

Mise en scène : Nathalie Bensard

Assistante : Noémie Schreiber

Scénographie / Création lumière : Agathe Argod

Création vidéo : Raphaëlle Uriewicz

Costumes / Création plastique : Elisabeth Martin

Régie générale : Manu Vidal

Musique : Simon Delgrange

Avec : Angeline Pelandakis, *en alternance* Simon Delgrange / Pierre Moure

Lieux de tournée / saison 2017-2018 :

La Merise / Trappes (78)

Espace culturel / Maison Alfort (94)

Théâtre Romain Rolland / Villejuif (94)

Théâtre Victor Hugo / Bagneux (92)

Le TNT / Toulouse (31)

Théâtre de Saint-Maur / Saint-Maur (94)

Espace Prévert / Savigny-Le-Temple (77)

La Scène Fertoise / La Ferté Bernard (72)

Fontenay en Scènes / Fontenay-sous-Bois (94)

Le Salmanazar / Epernay (51)



Biographies

ROB EVANS – AUTEUR

Rob Evans a grandi au Pays de Galles, près de Cardiff. Il a longtemps vécu en Ecosse avant de s'installer à Londres, où il travaille en tant qu'auteur pour le théâtre et la télévision. Il a écrit de nombreuses pièces pour le Jeune Public. Son oeuvre est traduite et jouée dans plusieurs pays.

NATHALIE BENSARD – METTEUR EN SCENE

Comédienne avec Laurent Pelly, Hélène Alexandridis, Hubert Colas, Thierry Bédart, Marc François, Vincent Rouche au théâtre, Laurent Canté, Peter Watkins, Alice de Poncheville et Charles Castella au cinéma, Nathalie Bensard, parallèlement met en scène des spectacles musicaux et des spectacles de rue. Elle coécrit et met en scène Laura Benson dans « Georges, une vie de chat » et collabore à des projets collectifs et des écritures de plateaux. Elle monte la compagnie « Deux qui plus est », « la Chorale Lila Fichette » et enfin la compagnie La Rousse. Elle écrit plusieurs textes qu'elle met en scène. Elle poursuit son parcours artistique et ses expérimentations dans le cadre de résidences d'auteurs et d'implantation. Elle s'intéresse plus particulièrement aux écritures contemporaines pour la jeunesse et participe depuis sa création au comité de pilotage du 1er juin des Ecritures Théâtrales Jeunesse.

SYNOPSIS

Tous les enfants ont rêvé de voyager dans l'espace.

Tous les adultes se demandent un jour d'où ils viennent.

Tous ceux qui se rencontrent se disent : « Si nous n'avions pas fait ceci ou cela, nous ne nous serions jamais rencontrés. »

Un matin, sans le savoir, deux enfants de dix ans ouvrent les yeux au même instant. Ils n'ont rien en commun ni affinités ni préoccupations. Ils vont se croiser, s'ignorer, se provoquer et finalement se rencontrer. Et que vont-ils trouver ? La vérité, celle qui fabrique une amitié et fait grandir.

Micky pense que son père est astronaute et qu'il vit dans l'espace. Addie l'accuse de mensonge. Piqué au vif, Micky enquête. Addie surveille.

Aux questions qu'ils se posent il y a des réponses qui heurtent, blessent, déçoivent, bouleversent.

Dans cette histoire palpitante, il y a des renversements comme dans les films et des épreuves comme dans les contes de fées. Il n'y a pas de morale, pas de coupable. Il n'y a pas de victime.

Micky et Addie cherchent des réponses pour avancer et comprendre la complexité du monde.

LE TEXTE

Rob Evans part du plus lointain de la galaxie pour se rapprocher au plus près de deux enfants dans deux maisons du même quartier d'une petite ville d'Ecosse. Nous allons les suivre en parallèle jusqu'à ce que la vie les réunisse.

Après ce sera une histoire de possible rencontre.

D'improbable rencontre.

De nécessaire rencontre.

Comment s'articule la magie d'une rencontre ?

Comment s'articule le miracle de deux particules qui se rejoignent dans l'immensité de la galaxie ?

« Tous les enfants ont rêvé de voyager dans l'espace !

Toute personne se demande un jour d'où elle vient.

Tous les gens qui se rencontrent se disent que si ils n'avaient pas fait ceci ou cela ils ne se seraient jamais rencontrés. »

Cette histoire pourrait arriver à des adultes. La force de Rob Evans c'est de s'autoriser à la concevoir pour des enfants.

Des enfants de 10 ans.



NOTE DE MISE EN SCENE

Le texte est à la fois, un scénario, un témoignage et un conte. C'est sur ces trois piliers que la mise en scène s'est appuyée.

Le jeu

Les acteurs racontent l'histoire, ils sont conteurs.

Ils jouent tous les rôles, ils sont interprètes.

Ils jonglent entre les deux codes et s'amuse comme les enfants à jouer les copains, les parents, les passants. Ils se répartissent assez librement le récit et rythment à deux voix le déroulement de l'intrigue. Ils sont surtout Micky et Addie. Mon choix s'est orienté vers des acteurs qui dès les premières minutes comme souvent au cinéma sont les personnages.



Les codes de jeu

La circulation et les déplacements des comédiens dans l'espace scénique sont empruntés aux règles de tournage du cinéma. Travelling avant, arrière, gros plans, plans larges, et aux techniques de montage et de visionnage d'un film : fondus enchainés, ralentis, séquences accélérées, arrêts sur image, montage cut...

Nous avons travaillé pour inventer l'air de rien cette mobilité particulière et ne jamais être dans une corporalité théâtrale.

Les images

La vidéo - C'est une part importante de la mise en scène. Elle dessine les espaces, fait des gros plans sur les clés de l'histoire, donne des sensations et met en avant les sentiments des personnages. Elle est proche du sensible, de l'intime et associe, images pré filmées, ombres et images en direct, en

rester derrière l'histoire, à son service et au service des acteurs.

Les images en direct sont fabriquées par le personnage d'Addie qui regarde, observe, intrigue, guette, épie et suit les agissements de Micky. Elle le suit, le filme et produit des images de reporters amateurs avec son smartphone. Elle est une fille de son temps et filme comme on tient un journal.

Les ombres

Les parents, à l'exception de l'image furtive mais terriblement ressemblante que Micky aura de son père, sont figurés uniquement par des ombres. Ils sont présents et absents. Géants et obscurs. Ils représentent l'ordre, les règles, et la vision souvent fantomatique qu'un enfant peut percevoir d'eux. Les ombres, et les transparences ajoutent à l'histoire une dimension féérique et contribuent à la notion de « Magique » présente dans l'écriture de Rob Evans.

PRESSE

TTT Françoise Sabatier-Morel, *Télérama Sortir*

« Micky a la tête dans les étoiles et rêve à un père absent, un astronaute parti en mission secrète. Addie, elle, aime l'ordre, organise, régente. Les deux enfants se heurtent d'abord, s'évitent, se suivent, jusqu'à ce que la rencontre se fasse vraiment. Rencontre qui leur donne le courage de soulever le voile, d'affronter la vérité...

Une histoire d'amitié de l'auteur Rob Evans qui se raconte comme une enquête, ici, caméra à la main. Projetées sur de grands tulle qui dessinent les espaces, les images en direct ou déjà filmées se mêlent aux ombres. Jeu des deux comédiens, tour à tour narrateurs et personnages, travail vidéo et effets lumière composent une trame savamment tissée et rythmée avec art. La mise en scène de Nathalie Bensard donne au récit, où deux enfants quittent leur carapace pour grandir, une résonance vivante, sensible et simple. »

Pistes de réflexions autour des thématiques de « Micky et Addie »

Pour toi c'est quoi l'amitié ? la solidarité ?

Dessine les garçons et les filles dans la cour de récréation. A quels jeux jouent-ils ?

Règles de savoir vivre : quel règlement ferais-tu dans la cour de récréation ?

Les histoires qu'on se raconte... Invente une histoire qui se déroule dans l'espace !

La conquête de l'espace : décris nous ta planète idéale, dessine la planète de tes rêves.

Les parents séparés, qu'est-ce que ça change ?

Ecris trois avantages et trois inconvénients.

Un père absent... Fais son portrait-robot pour le retrouver !

Qu'est-ce qu'un mensonge ? Pourquoi ment-on ? Tu nous en racontes un vrai ou un inventé ?



Quelques mots à définir...

NASA : il s'agit de l'Administration nationale de l'aéronautique et de l'espace ; c'est l'agence gouvernementale qui est responsable de la majeure partie du programme spatial civil des Etats-Unis, elle dirige aussi la recherche aéronautique.

POLARIS : Polaris, ou *Alpha Ursae Minoris*, est l'étoile la plus brillante de la constellation de la Petite Ourse. Elle est aussi plus connue sous le nom d'Etoile polaire.

SIRIUS : également appelée *Alpha Canis Majoris*, Sirius est l'étoile principale de la constellation du Grand Chien. Vue de la Terre, Sirius est l'étoile la plus brillante du ciel après le Soleil.

ALPHA CENTAURI : ou Alpha du Centaure, est un système de trois étoiles ; Alpha Centauri A et Alpha centauri B sont les deux étoiles principales qui forment une étoile double. Proxima Centauri (Alpha Centauri C) est bien moins lumineuse mais c'est l'étoile la plus proche du Soleil connue à ce jour.

GLASGOW : elle est la ville la plus grande et la plus peuplée d'Ecosse, elle se trouve au bord de la Clyde (fleuve) au nord de l'île ; elle est aussi la troisième ville du Royaume-Uni.

DISCOTHON : marathon de chant ou de danse auquel les participants qui concourent reçoivent un prix.

MAJORQUE : c'est une île espagnole, la plus grande des îles Baléares ; elle se situe en mer Méditerranée. Sa capitale est Palma.

CUSTOMISER : ce terme est un emprunt à l'anglais, il définit l'action de transformer un bien ou un objet en le personnalisant. Addie a customisé sa casquette de base-ball en y écrivant « surveillante récré ».

SURVEILLANTE RECRE : dans la cour de l'école, les surveillants récré sont en général des adultes qui veillent sur les élèves ; ils s'assurent aussi du respect du règlement et de la sécurité de tous les enfants.

ATELIERS PEDAGOGIQUES / AVANT ET APRES LE SPECTACLE

Tous les formats d'ateliers et rencontres sont modulables et peuvent être réajustés en tenant compte de la demande de l'enseignant.

INVENTE TA PLANETE – avant le spectacle

atelier de 2h destiné aux classes de primaire

avec Elisabeth Martin (costumière et plasticienne)

Cette proposition nécessite d'investir un espace autre qu'une salle de classe (sans chaises ni tables), afin que les enfants puissent être en mouvement (notamment pour l'entrée en matière corporelle), ainsi que pour l'installation finale.

1- Pour entrer en contact...

Eveil corporel et jeux pour être tout à fait là !

...un temps de rencontre à découvrir sur le moment.

Les enfants choisissent des partenaires pour former le groupe avec lequel l'atelier va se poursuivre.

2- Approche sensible

Des images, des mots et des objets qui déclenchent...

Chaque enfant du groupe constitué, tire au sort un mot, et une image dans les 2 boîtes que je leur présente. Puis choisit à l'aveugle un objet dans le bric à brac de ma valise.

A partir de ces éléments récoltés « au hasard », chaque groupe après un temps d'observation et « d'infusion » assez court, imagine une planète : comme des archéologues, les enfants construisent son histoire, imaginent ses habitants, explorent ses paysages, ses règles, et ses interdits... et écrivent l'essentiel dans un temps très court.

3- Installation éphémère

Du hasard naît l'inattendu !

Les enfants de chaque groupe viennent tour à tour, en réfléchissant le moins possible, déposer les différents éléments, qui ont servi à l'élaboration de ce petit monde, dans l'espace d'un cadre en bois posé au sol. Ils choisissent un titre à la composition et l'écrivent.

Pour clore la séance, je prends en photo chaque installation : je laisse les images à l'enseignant qui pourra prolonger l'atelier par la lecture de « l'histoire » de cette planète imaginaire.



HASARD ET IMAGINAIRE – avant le spectacle

atelier plastique destiné aux 12/16 ans
X 4 séances de 2h

avec Elisabeth Martin (costumière et plasticienne)

Besoins techniques :

3 ou 4 appareils photos (ou l'utilisation exceptionnelle de téléphone portable) / une imprimante / des magazines à découper / et le matériel d'art plastique: papier, ciseaux, crayons, peinture et feutres.

Cette proposition nécessite d'investir un espace autre qu'une salle de classe (sans chaises ni tables), afin que chacun puisse être en mouvement : notamment pour l'entrée en matière corporelle, et la mise en forme du collage. Chaque participant est le créateur du monde qu'il imagine et de l'histoire qui va s'y dérouler...

Cet atelier va nous réunir 4 fois : chaque séance sera **différente**. Vous découvrirez au début de chaque RV ce que nous ferons, ce sera la **surprise** ! J'aurai donc besoin de toute votre **confiance**.

Atelier 1

pour entrer en contact...

éveil corporel pour être tout a fait là ! ...un temps de rencontre à découvrir sur le moment.

apprendre à regarder

- Protocole avec appareil photo :

Je vous propose une expédition photographique à la manière d'un jeu !

Partir en **exploration** dans... le collège :

Un endroit que vous croyez bien connaître... car vous y venez tous les jours... la classe, les couloirs, la cour, le réfectoire, la salle de sport... **Faire 10 photos** de cet environnement quotidien, comme si c'était la **1ère fois**...

... comme si vous étiez une abeille ou une girafe, une souris, un chat ou une fourmi, voir de très haut - donc de très loin - de très près, de dessous, d'en bas, voir en partie... ou alors comme un extraterrestre qui met les pieds sur terre et découvre cet univers : bref, **changer son regard**.

OU

- Protocole avec dessin :

Dessine un personnage, un animal, un végétal, un ciel, un objet, une machine, un paysage (en tout, 4 différents) ... sous un « angle » particulier, inhabituel, que tu as choisi.

Après cette déambulation d'environ 1/2h, ou après la séance de dessin, on se retrouve pour la suite...

approche sensible

Découpe dans les magazines 10 images de ton choix, **ayant pour toi** un lien avec tes photos ou dessins (sujets, couleurs, formes, matières...). Chacun va choisir plusieurs partenaires pour former le groupe avec lequel l'atelier va se poursuivre.

Atelier 2

élaborer avec le hasard

Une fois le groupe constitué, mélangez les photos (ou dessins) et les images découpées, puis, faire 2 tas et les retourner.

Chaque membre du groupe va alors piocher tour à tour « un élément » au hasard (sans le voir) dans chacun de ces 2 tas et les poser devant lui, créant ainsi une nouvelle association : à partir de ces éléments collectés « au hasard » et mis en commun, chaque groupe après un temps d'observation, d'échange et « d'infusion » assez court, inventera une planète, un univers imaginaire et son histoire :

quels habitants (s'il y en a) ? quelles règles de vie ? Saisons, paysages, jour ou nuit ? Couleurs, formes, lumières, matières, quelles odeurs, quels bruits ?... écrivez l'essentiel dans un temps très court.

Atelier 3 & 4

des photos, des images et des mots qui déclenchent...

Pour la dernière séance, je retrouve la classe avec une série de collage d'artistes à découvrir...

Ensuite, chacun des groupes, va réunir toutes les images et photos qui ont inspiré la naissance de ce monde imaginaire. Après le passage à l'écriture, je vous propose de mettre en scène votre fiction sous la forme d'un collage : **observer** les différents éléments qui sont nés des séances précédentes... C'est un moment pour se **souvenir** des différentes étapes et des impressions **ressenties**...

Les regrouper, et commencer à les assembler en concertation... déposer les différents éléments, qui ont servi à l'élaboration de cette invention, dans l'espace d'une feuille de dessin format affiche, avant de les coller...

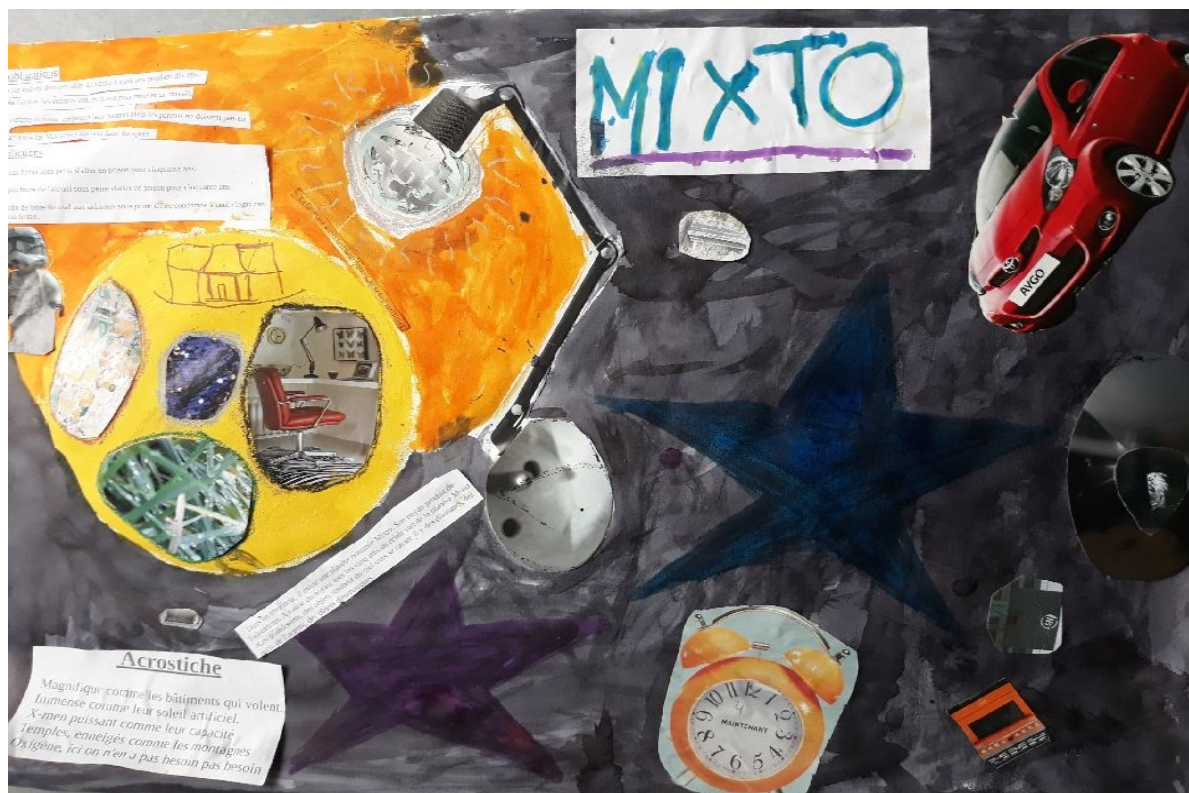
Il s'agit ici, de **composer très librement**, de **jouer avec formes, couleurs et matières**...

Dessinez ce que vos photos et images ne racontent pas (crayons, pastels gras, feutres, marqueurs...) ou prolongez ce qu'elles racontent, **intégrez** vos différents **textes** aux «**images**» sous forme de bulle BD, graffiti, calligraphie manuelle, découpée...

Pour résumer, donner une **forme plastique** à cet univers créé en commun, c'est l'interpréter.

Pour clore l'atelier, chaque groupe improvisera une lecture de sa fiction et donnera ensuite un titre au collage en direct.

Mots clefs : **choisir, ressentir, traduire, improviser, assembler, enlever, ajouter, composer, fixer, déchirer, couper... créer !**



ATELIER AVEC LES COMEDIENS – avant le spectacle

(avec Angeline Pelandakis, Simon Delgrange ou Pierre Moure)

atelier-rencontre de 5h destiné aux classes de primaire (autre format possible: 2h)

L'objectif est de partir des élèves, de leur imaginaire, de leur école, leur cour de récré pour les emmener progressivement dans l'univers de Micky et Addie.

L'idée de cet atelier est de traverser avec les élèves les différentes étapes d'une création. Commencer par des notions générales : le théâtre, ses codes, comment fonctionne un théâtre ? Qu'est ce que l'espace scénique ? Comment on se comporte dans un théâtre en tant que spectateur ? En tant qu'acteur ? Qu'est ce que ça fait de se déplacer sur une scène de théâtre ? De parler au public ?

Puis resserrer au fil des séances autour des thèmes de Micky et Addie, autour des situations de la pièce, des personnages pour arriver jusqu'au dialogue, au texte de Rob Evans.

Pour cela nous passerons par des exercices, des improvisations, des temps d'échanges en privilégiant au maximum la pratique. Tout est prétexte à jouer !

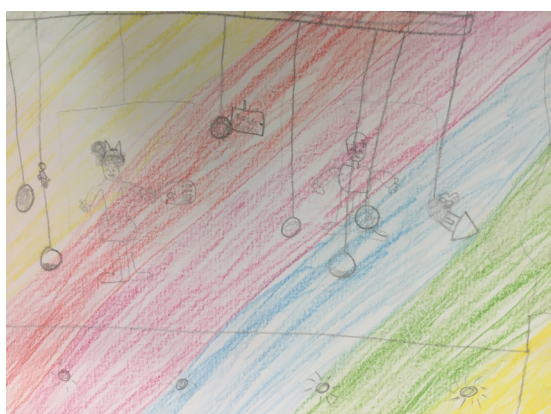
Déroulement d'une séance : échauffement / exercices pratiques à travers lesquels seront développés les objectifs de la séance / cloture de la séance par un jeu théâtral.

La classe sera divisée en deux groupes pour la plupart des exercices afin qu'il puissent aussi être à une place d'observateur.

Séance 1 : Introduction à l'atelier, au théâtre : création d'un langage commun

Familiariser les élèves aux codes et au vocabulaire du théâtre.

« Créer son théâtre » : exercice pratique qui consiste à définir l'espace scénique, l'espace des spectateurs, les coulisses, la limite entre la scène et les spectateurs, la régie, le trajet de la salle à la scène. Qu'est ce qu'il se passe dans chacun des espaces ?



Séance 2 : rentrer dans l'univers de Micky et Addie

À travers un exercice pratique aborder les questions suivantes : se déplacer dans l'espace en groupe, comment créer un personnage, comment les personnages interagissent entre eux, comment créer une situation théâtrale.

« équilibre de plateau » exercice pratique : les élèves se déplacent dans l'espace scénique qu'ils auront défini et suivent les indications du chef d'orchestre.

Nous ferons alors émerger des personnages, des situations, des interactions entre les personnages tout en utilisant les procédés de mise en scène de Micky et Addie tels que : le ralenti, les arrêts sur image ...

Séance 3 : improviser autour de la pièce

Improvisations sur la récréation.

Quels sont les différents groupes ? Qu'est ce qu'il s'y passe ?

Les règles de la récréation : inventer un règlement de la cour de récréation.

ATELIER AUTOUR DE LA VIDEO – après le spectacle

(mené par les comédiens, metteur en scène et vidéaste avec Angeline Pelandakis, Simon Delgrange ou Pierre Moure)

Atelier proposé en aval du spectacle. Dans le théâtre ou les jours qui suivent dans les écoles, l'équipe de Micky & Addie propose une rencontre-atelier où les réponses aux questions posées sont mises en pratique par les enfants eux-mêmes.

Les acteurs, la metteuse en scène et son assistante ainsi que la vidéaste peuvent être sollicités pour animer cet atelier-rencontre autour des questions, des enfants.

Pour la mise en œuvre de l'atelier nous proposons aux enfants d'écrire leurs questions sur des bouts de papier que nous piocherons au hasard, et auxquelles nous donnerons des réponses avec une expérimentation immédiate de leur part.

L'atelier est orchestré par les questions et c'est l'échange ou le dialogue entre les enfants et les artistes qui s'improvise et se rythme selon le désir de partage.

Certaines questions reviennent souvent et nous avons quelques expérimentations qui se perpétuent comme :

Jouer une scène au ralenti.

Postuler pour le casting des personnages de la pièce.

Expérimenter les techniques de la vidéo.

Description des personnalités des deux personnages principaux. jouer leur rencontre.

Questions personnelles aux acteurs et sur les métiers du spectacle.

Nous venons avec le désir de partager des savoirs, des découvertes et des techniques et en retour, récolter des sensations, des observations et des réflexions des enfants sur le spectacle. C'est un échange animé et dynamique entre les artistes, les enfants et les enseignants qui sont invités eux aussi à participer aux expérimentations.

Les besoins

Nous avons besoin d'un espace pour se mettre en mouvement, jouer des bribes de scènes ou se filmer. Nous venons avec une caméra reliée à un vidéoprojecteur pour que les questions sur les techniques vidéo soient mises en pratique. Nous avons besoin de prises pour brancher la caméra et le vidéoprojecteur. Un mur nu pour la projection.

Effectif = 2 / 3 ou 4 intervenants de la compagnie
nombre d'heures / 1h30 par classe – 2h / classe.

CONTACTS

Diffusion

Christelle Dubuc
diffusion@compagnielarousse.fr
06 01 43 30 25

Administration - Production

Catherine Drouillet
administration@compagnielarousse.fr
06 88 46 74 60

Direction artistique

Nathalie Bensard
artistique@compagnielarousse.fr

Adresse postale

Cie la Rousse,
25 rue du Château Landon, 75010 Paris

Sites

<http://compagnielarousse.fr/>
www.facebook.com/cielarousse

L'arche est agent théâtral du texte représenté

www.arche-editeur.com

Une production de la compagnie LA ROUSSE, Ville de Cournon-d'Auvergne-Festival Puy de Mômes. Avec l'aide de la Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Île de France, Ministère de la Culture et de la Communication et du Conseil régional d'Île de France. Avec le soutien de l'Adami, du Fonds d'insertion de L'estba financé par le Conseil régional Nouvelle-Aquitaine.

La compagnie est accueillie en résidence de création à la Minoterie (Dijon).

