

CLE AMULETTE

cie Six Monstres

dossier pédagogique



anjou



réalisation : Benjamin Goupil

www.sixmonstres.com

Spectacle jeune public à partir de 6 ans

Distribution :

Texte et film d'animation : Simon Astié

Création musicale : Yves-Henri Guillonnet

Interprétation : Simon Astié

Musicien : Yves-Henri Guillonnet

Regards extérieurs : Benjamin Tudoux et Jacques Templeraud

Chargée de production : Fanny Guineberteau

Ce dossier qui vous est proposé est non exhaustif et présente des pistes de travail et de discussions qui ont pour objectif l'expression des enfants, la bonne compréhension du récit et la sensibilisation à certains aspects particuliers du spectacle.

C'est un support de travail qui offre, à travers les thèmes abordés et les choix artistiques, une multitude de pistes à exploiter avec le jeune public. Prolonger le travail avec les enfants après la représentation de *Clé Amulette* est l'occasion pour eux de développer leurs connaissances et leur imagination, de formuler leurs pensées et d'interagir dans un débat.



L'histoire

Clé Amulette est un conte musical.

Deux voyageurs font escale : une étape, un pied à terre.

« Ce n'est pas la destination qui compte, c'est le voyage... ce qui se passe en chemin. ».

Un récit alliant conte, musique et film d'animation pour partir à la rencontre des autres.

L'histoire de Séraphine et Michel, deux mulots qui embarquent dans une aventure, avec pour seul bagage, une «clé amulette».

Ils partent à la rencontre de personnages parfois mystérieux, inquiétants, mais passionnants si l'on prend le temps de les connaître.

Parler de l'expérience de chacun.

Sont-ils déjà allés au théâtre ?

Qu'est-ce qui différencie le spectacle vivant du cinéma ?

Évoquer le comportement à adopter en salle. Ne pas s'empêcher de réagir à l'histoire mais respecter les autres spectateurs et les comédiens.

On peut mettre en place avec les enfants une sorte de « charte du spectateur » rappelant toutes les grandes règles à respecter au théâtre : s'installer calmement, ne pas discuter pendant la représentation pour ne pas déranger les autres spectateurs mais ne pas s'empêcher de réagir à l'histoire et de profiter du spectacle.

Rappeler aux plus jeunes enfants qu'un spectacle se déroule généralement dans le noir car c'est indispensable pour discerner les comédiens, mais que les projecteurs illumineront la salle.

Une liste de mots peut être créée par les élèves :

Ce dont on a besoin pour créer un spectacle : une scène, des projecteurs, des costumes... un texte.

Les métiers associés au spectacle : comédiens, metteur en scène, éclairagiste, sonorisateur, scénographe mais aussi un graphiste pour l'affiche.



Présentation de l'équipe artistique

Si l'on ne voit que deux comédiens sur scène pendant le spectacle, d'autres personnes ont contribué à sa création.

Simon Astié : auteur du texte, comédien, réalisateur des films d'animation manipulateur vidéo (mapping).

Yves-Henri Guillonnet : musicien

Benjamin Tudoux : regard extérieur (proche du metteur en scène)

Jacques Templeraud : regard extérieur (proche du metteur en scène)

Hélène Maillou : regard chorégraphique (conseils sur les déplacements)

Natalie Gallard : créatrice lumière

Benjamin Goupil : graphiste (celui qui a réalisé l'affiche du spectacle)

Le TITRE : clé Amulette

Que nous apprend-il ?

On joue sur les mots : clé amulette, clé à molette, clé à Mulot...

Le mot «clé» (ou «clef») à quoi peut-on l'associer ?

Il y en a de nombreuses : clé à molette, clé USB, clé de sol, clé de fa, clé allen, clé à pipe, clé anglaise, clé à tube, clé berlinoise, clé à sardines...

Présenter l'**AFFICHE** du spectacle : ce qu'elle raconte.

Que voit-on en premier?

Quels sont les personnages ?

Quelle attitude ont-ils ?

(ils sont de dos, peu éclairés on ne voit pas leur visage)

Que regardent-ils?

Quelle ambiance se dégage de l'affiche?

Quels mots-clés peut-on en ressortir?

Présenter un **EXTRAIT MUSICAL** du spectacle

(téléchargeables en ligne)

Qu'est ce qu'ils imaginent ?

Possibilité de dessiner au pastels ou à la peinture les images ou les émotions qui en ressort.



Une **RENCONTRE** en amont du spectacle avec les comédiens peut-être organisée :

Jouer un extrait du spectacle (un passage « à nu ») :

- avec la seule interprétation du conteur Simon Astié, sans ambiance musicale
- en duo avec le musicien Olivier Algourdin (formule simple).

Pistes de discussion ou d'ateliers d'écriture avec Frédéric Pellerin :

- Que vous raconte ce passage ? Qu'avez-vous compris et surtout ressenti ?
- Dans l'histoire, à votre avis, que s'est-il passé avant ? Que va t-il se passer après ?
- Cet extrait vous fait-il penser à des contes que vous connaissez ?

Présenter des **OBJETS** que l'on peut retrouver dans le spectacle.

Sont-ils des instruments ou **servent-ils** d'instruments ?

moulin à café



**une flûte à bec
chambre à air**



caisse en bois



bidon



APRES LE SPECTACLE

Parler des personnages

Qui sont les deux voyageurs ?

Quelles sont leurs différences ?

Qui sont les personnages de l'histoire ?

Les voit-on en images ou sont-ils incarnés par le comédien ?

Comment les élèves se les sont-ils imaginés ?

Comparer le caractère de Séraphine à celui de Michel.

Namazu est-il méchant ?

Une création en art plastique peut se faire sous forme de dessins ou de fresque.



1 la découverte du conte

Transmettre, inventer, réinventer. Les contes sont multiples : initiatiques, imaginaires, folkloriques, fantastiques, populaires...

Quelles sont les bases du conte ?

Un conte a-t-il toujours une morale ?

Le conte se lit, mais aussi se transmet oralement, permettant une multitude d'interprétation, par le parti pris du conteur ou l'incarnation de personnages. Il y a mille et une façon de conter.

On peut inventer une histoire de toute pièce, retranscrire un conte populaire ou encore le détourner.

Comment la poésie peut-elle s'inclure dans le conte ?

Comment jouer sur la mélodie des mots ?

Dans *Clé Amulette*, le conteur n'est pas dans un rapport de transmission de légende mais celle des sentiments, à l'aide de mots, de musique et d'images. Le conte se construit au fur et à mesure.

Certains personnages sont inventés (comme Séraphine et Michel).

Dans quels contes ou quelles fables peut-on trouver des Mulots, des rats ou des souris ? (le rat des villes et rat des champs, les rats du joueur de flûte de Hamelin...)

Namazu le silure, quant-à lui vient d'une légende japonaise, on raconte qu'il provoque les tremblements de terre.

Propositions d'ateliers :

- écriture d'une histoire originale
- réalisation d'un livre illustré



2- La musique

On peut raconter une histoire avec la seule musique. Par sa mélodie, ses dissonances, ses variations de volume, elle apporte des sensations fortes. Il y a également la musicalité des bruitages, le détournement des instruments.

La musique accompagne le conte ou devient elle-même conteuse. On pourra prendre l'exemple de «Pierre et le loup» où chaque personnage est associé à un instrument. L'utilisation des instruments dans Clé Amulette est très variée : une guitare peut être détournée et apporter des sonorités originales, quand elle est jouée avec un archet ou quand on y ajoute des effets de distorsions. Il y a également des instruments moins fréquents comme le udu ou le cajon

Propositions d'ateliers :

- enregistrement d'une histoire traditionnelle ou inventée en bande-son (narration, dialogues, bruitages, musique)



3- Le film d'animation en projection en mapping

Dans Clé Amulette, le film d'animation laisse le spectateur créer son propre imaginaire.

Il va soutenir les sensations, au même titre que la musique et la lumière.

Contrairement à un dispositif comme celui du ciné-concert, les projections apparaissent de façon inattendue, sur des supports les plus variés : à l'intérieur d'une caisse en bois, sur un voile transparent, sur des objets suspendus...

Il s'associe tantôt au théâtre d'objet donnant au conteur un rôle d'illusionniste, ou devient un partenaire de jeu (sans être nécessairement sous l'apparence d'un personnage).

Il apporte un côté spectaculaire quand il prend toute la place de la scène.

Propositions d'ateliers :

- réalisation du conte en film d'animation avec des techniques variées (papier découpé, animation d'objets, sable animé, table lumineuse...)

- découverte du mapping : à partir de films d'animation ou images réelles, tournées par les participants ou libres de droit, projetées sur des objets, sur des surfaces variées, des volumes.

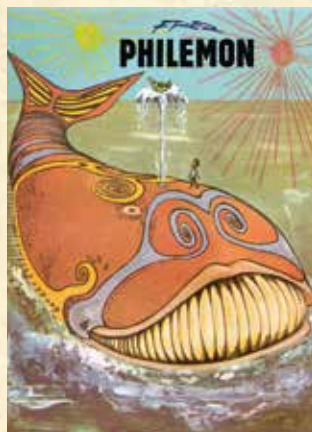
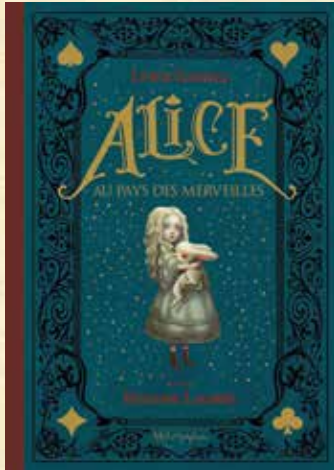
- une projection dans l'espace ?

Le rendu final peut être également une installation vidéo-mapping où le public déambule librement, une histoire qui va être suivie par les déplacements des spectateurs dans un espace, guidé par les projections qui apparaissent à des endroits précis, à différents moments.

Les albums qui ont inspiré le spectacle.

Par le récit en emporte pièce, une certaine façon de conter.

- «Alice au pays des merveilles» de Lewis Carroll
- «Alice» le film de Svankmajer (1988) pour les plus grands
- les albums BD «Philémon» par le dessinateur Fred
- les albums de Claude Ponti pour les plus petits
- les films de Miyazaki notamment «Mon voisin Totoro» pour les plus jeunes
- «le voyage de Chihiro» «lettre à momo» de Hiroyuki Okiura pour les plus grands



compagnie Six Monstres

10, rue Jacqueline Mazé
49130 Les Ponts de Cé

sixmonstres@yahoo.fr
<https://sixmonstres.com>

N°SIRET : 485 045 272 00047
Licence2 PLATESV-R-2022-007500
entrepreneur de spectacles

contact artistique : Simon Astié

