

Comment raconter le réel?

Ateliers performance

avec Matthieu Sanchez et la classe de 4èmeC du collège du Grand Parc

Présentation et échanges autour de la performance – salle A18



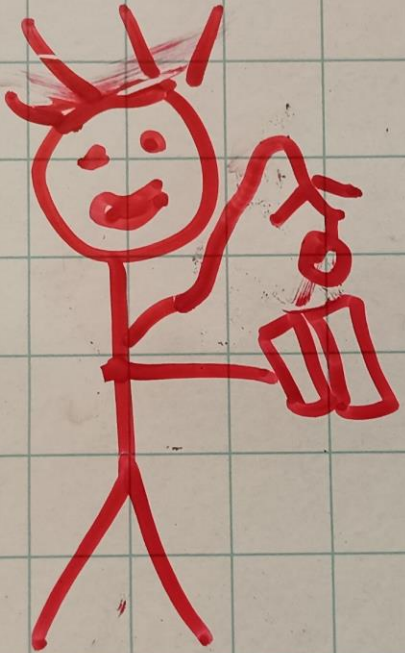
Essayer des
« trucs »
salle
polyvalente





Objets, actions, lectures



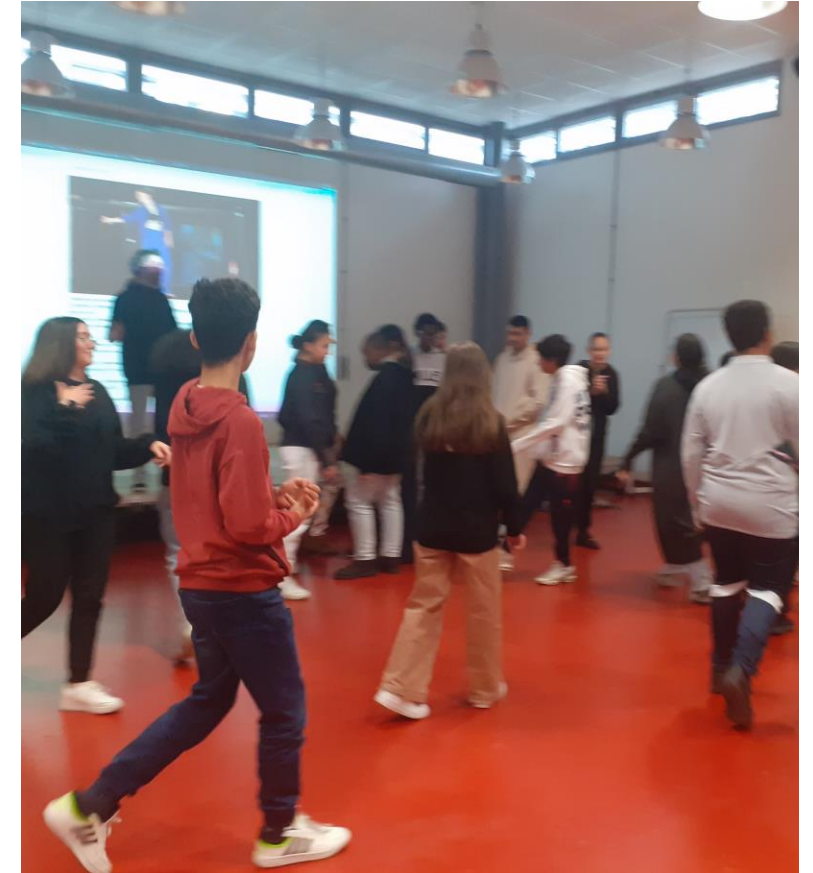





Avoir de la liberté

Jeux dans l'espace

se déplacer, guider



A group of people are gathered in a room, playing a clapping game. In the foreground, a person with long dark hair, wearing a light blue long-sleeved shirt, is seen from behind, clapping their hands. To their right, another person with long dark hair, wearing a light grey long-sleeved shirt, is also seen from behind, clapping. In the background, several other people are visible, some clapping and others watching. A whiteboard is mounted on the wall in the background. The floor is red. The overall atmosphere is lively and social.

Le jeu du
clap

Parcourir et observer





Découvrir des performances



Expliquer





Tenter quelque chose...



Proposer,
faire
expérimenter
des “trucs”









S'exprimer

des temps d'échanges et d'écoute



Ecrire

séances en salle informatique pour créer des textes

séance en salle d'arts plastiques pour créer des cartes de visite

Marche dans l'espace

Le matériel dont on a besoin :

- Une salle ou en plein air où il y a de l'espace
- Des gens
- 1 personne qui donne les indications
- On peut jouer à plusieurs

Temps de préparation :

Environs 5min

Etapas :

Les gens qui participent doivent se disperser

1. La personne qui donne les indications reste devant les participants et elle commence à leur dire de se déplacer dans tout l'espace qu'il y a

Le pied que quelqu'un a levé
La voix que quelqu'un a dirigé
L'œil que quelqu'un a ouvert pour regarder
La porte de la salle que quelqu'un a ouverte

1. Il peut dire par exemple « quand je dis 1 lever le pied » et les personnes entendent 1 ils lèvent le pied exemple

Description de l'endroit vide après la performance :

L'endroit est désert il y a juste une scène et quelques tables et des chaises .

Choix de quelque chose :

Le sol .

Il ressent de la bonne humeur en marchant sur ce sol orange.

Il ressent une sensation d'impatience dans l'attente d'un nouvel ordre .

28/04

Sol – chaise – bruit – pied – mur

Le sol que quelqu'un a écrasé
La chaise que quelqu'un a heurté
Le bruit que quelqu'un a écouté
Le pied que quelqu'un a déplacé
Le mur que quelqu'un a évité

Chacun a présenté un objet et a raconté un souvenir

Temps estimé :
Environ 1min

Matériel :
un objet auquel on tient

Nombres de personne :
Minimum deux personnes

- La première personne doit présenter son objet
- Et les autres personnes doivent écouter

bateau – chaîne en or – iceberg – la mer – tour du monde

Le bateau que quelqu'un a conduit
La chaîne que quelqu'un a portée
L'iceberg que quelqu'un a touché
La mer que quelqu'un a salie
Le soleil que quelqu'un a admiré

02/05

L'iceberg géant glacé et froid
L'or est brillant et fort

La mer est calme, vaste et salée comme une sardine
qui porte un jean

Choix de l'objet : l'iceberg

Parcours du combattants attachés par 2

le fil que quelqu'un a accroché
la chaise que quelqu'un a placée
le ruban adhésif que quelqu'un a déroulé
la salle où quelqu'un est tombé
les plots que quelqu'un a éparpillés
les jambes que quelqu'un a attachées
les objets que quelqu'un a déposés
la salle où quelqu'un a rigolé
le jeu que quelqu'un a créé
l'équipe où quelqu'un a triché

Le parcours du combattants attachés par 2

le bruit insupportable de cet objet me procure de l'agacement
chaque morceau tiré me perce les tympans .Sa couleur grise est d'une
tristesse digne d'une tigresse en deuil.

L'endroit était désert, il faisait sombre on n'y voyait presque rien. De
nombreuses chaises étaient disposées dans la salle. Elles étaient toute
attachées par 2 à l'aide d'un ruban adhésif. Des plots étaient disposés un
peu partout on aurait dit qu'ils étaient posés au hasard.

Tu te trouves dans une salle vide de sens. Sur le sol devant tes pieds se trouvent des lumières ainsi que des lustres. Sur le mur à ta droite se trouvent des tables, des centaines de tables collées au mur. Sur ces tables se trouve des centaines de livre. Tu n'arrives pas à savoir comment ces derniers tiennent sur celle-ci cela t'étonne mais tu ne t'attardes pas là-dessus. Tu fixes le mur face à toi mais à ta grande surprise il n'y a pas de mur. Tu ne l'avais pas remarqué à ton arrivée mais cette salle est immense tu ne peux même pas apercevoir le fond de celle-ci. Tu décides d'enjamber les lumières ainsi que les lustres disposés sur le sol. Tu marches pendant quelques secondes puis tu t'aperçois qu'il n'y a plus aucun lustre et plus aucune table. Il fait sombre à cause de l'absence de lumière mais tu aperçois des silhouettes de nombreuses portes. Tu décides de les compter. Il y en a 12. Tu ouvres la première porte et elle s'ouvre . Tu pénètres dans le long couloir tu marches tout droit pendant un long moment jusqu'à apercevoir le fond . Tu te trouves fou /folle de joie car tu espères que c'est la sortie. Tu arrives à la fin du long couloir et te voilà pétrifié car tu te rends compte que tu tournes en rond depuis de nombreuses minutes tu es revenue à ton point de départ. Tu t'empresses d'aller ouvrir d'autres portes mais aucune ne s'ouvre. Il ne te reste plus que 2 portes.

La première porte dégage de fortes ondes de concentration.

La deuxième porte est assez sombre et ne laisse qu'apercevoir des jambes .

J'ai fait des dribbles avec un ballon j'ai regardé
un film j'ai fait des spectacles j'ai fait un
entraînement avec un ballon de foot j'ai fait une
carte de visite

Jeu du clap
temps: Illimité
nombre de prs: Illimité
materiel: On n'en a pas besoin
Endroit: dans la cour

le sol où quelqu'un a couru
les yeux que quelqu'un a
regardés
la main où quelqu'un a claqué
le visage où quelqu'un a souri
la pomme de la main que
quelqu'un a senti

étape1
On se rassemble tous pour
former un cercle.

Etape2
Il y a une personne qui claque
dans sa main, on donne le clap à
la personne à coté de soi puis
ainsi de suite jusqu'à ce que cela
fasse un tour.

Etape3
Il faut que le clap revienne à la
personne du début pour que le
jeu se finisse.

Marcher dans l'espace
Le sol que tout le monde a écrasé
Il y avait un silence on entendait des gens
marcher silencieusement
Le sol que tout le monde a écrasé,
le silence que tout le monde a entendu,
les jambes que tout le monde a utilisées
C'était une journée très mouvementée
une hache très précieuse nous a été
prêtée

Promener un objet:

Je me sentais libre comme une fleur
au clair de lune sa me rappelai une
sensation commune.

Le lieu que quelqu'un a choisi

Les mains que quelqu'un a posées

Le mur que quelqu'un a évité

Poesie

C'est amusant, angoissant et meme stressant.
Il faut seulement prendre son souffle et avoir
confiance.

GUIDER QUELQU'UN A L'AVEUGLE

PREPARATION / TEMPS DE LA
PERFORMANCE

3 sec

5 sec

à 5 min

MATERIEL

une personne de confiance . une personne prête
à faire confiance

- Sensibiliser la personne de confiance afin qu'elle ne fasse pas de gaffe et laisse en vie la personne prête à faire confiance.
- Permettre à la personne de confiance de mettre ses mains sur les yeux à la personne prête à faire confiance.
- La personne aux yeux couverts doit se laisser diriger à l'oral par la personne qui cache les yeux.



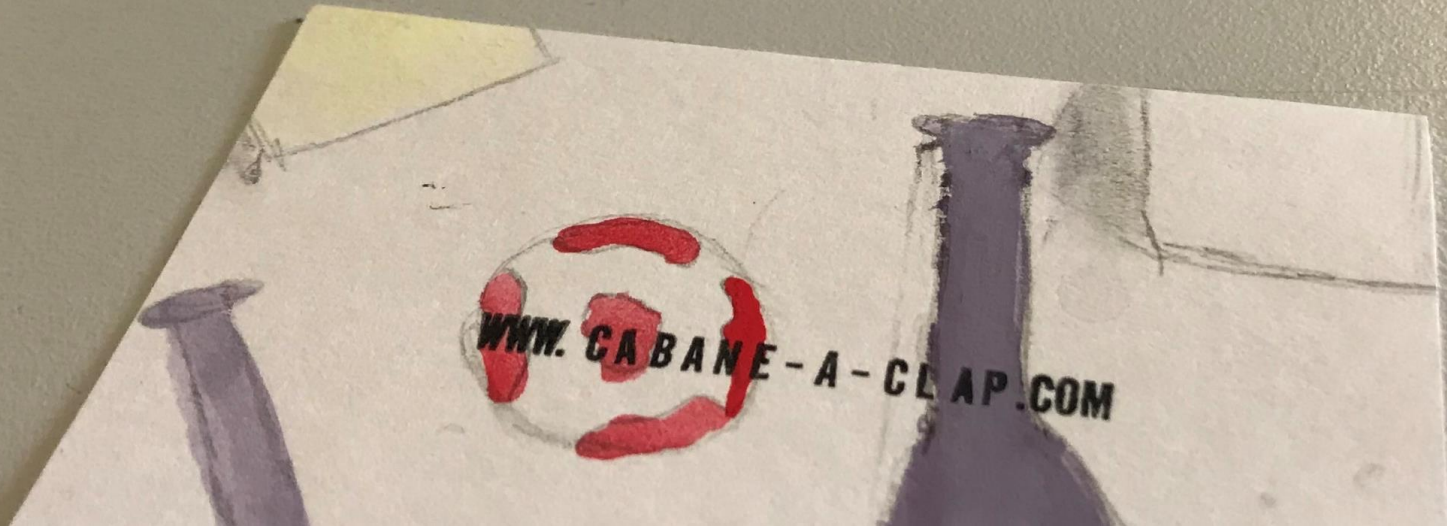
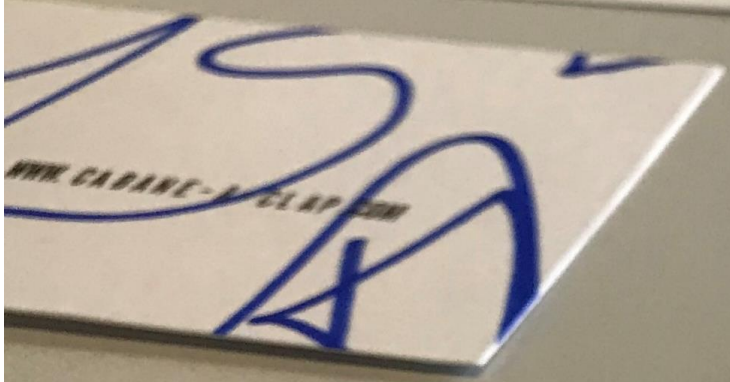
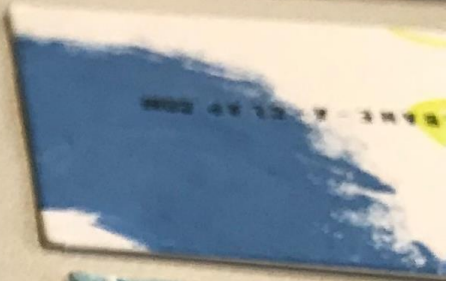
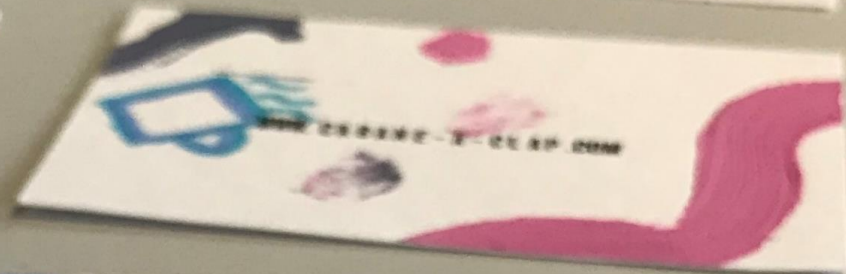
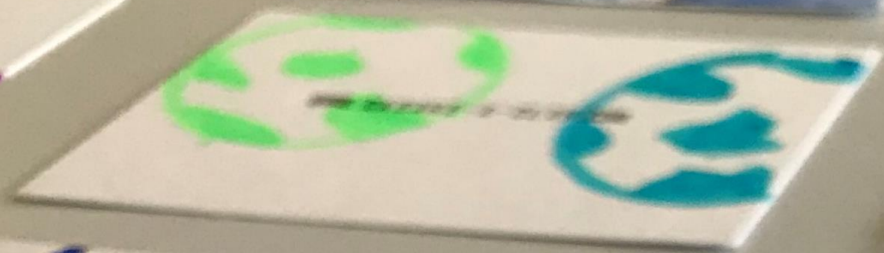
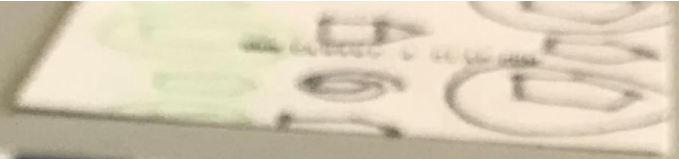


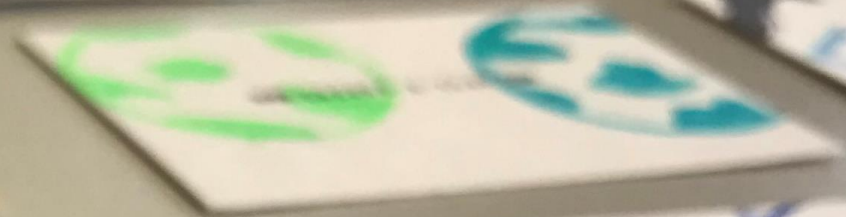
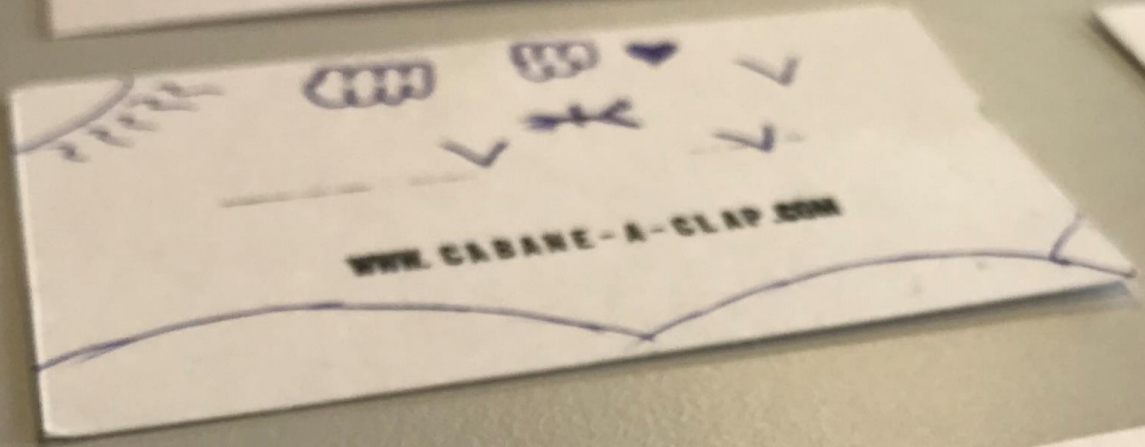
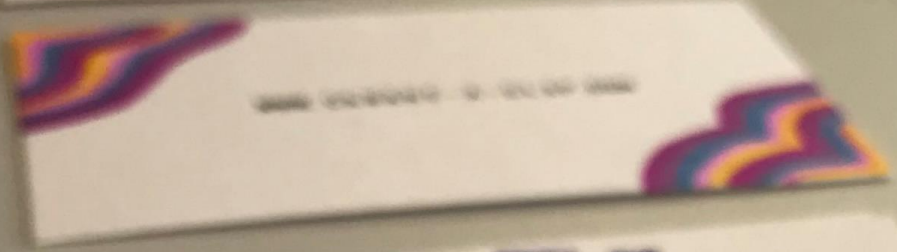
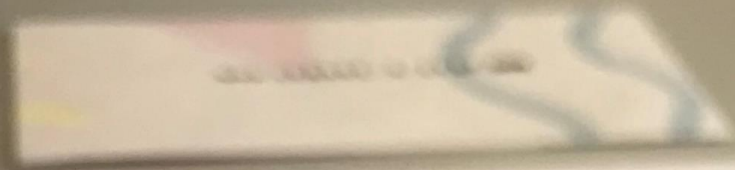
www.cabane-a-clap.com

www.cabane-a-clap.com

www.cabane-a-clap.com

www.cabane-a-clap.com





WWW.CABANE-A-CLAP.COM



WWW.CABANE-A-CLAP.COM



WWW.CABANE-A-CLAP.COM

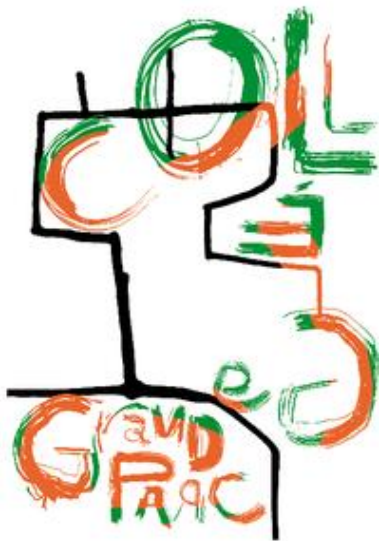


WWW.CABANE-A-CLAP.COM



Merci à toutes celles
et tous ceux
qui ont permis la réalisation
de ce projet.

Matthieu Sanchez



*Chloé
Monteau*

*Laura
Bongio*

- Assia
- Beatriz
- Dalal
- Douaa
- Dounia
- Evaelen
- Farah
- Islamdine
- Iyad
- Julien
- Kamel
- Malak
- Marina
- Myriam
- Nayel
- Naylah
- Nene Aïcha
- Rangel
- Samy
- Tahir
- Yanis
- Ziad