

# UNE SCÈNE POUR L'HISTOIRE

Projet artistique interactif à dimension historique



ÉQUIPES ENSEIGNANTES DE CYCLES 3 ET 4 ,  
DIRECTEURS DE CENTRES DE LOISIRS ET DE MÉDIATHÈQUES,  
**CE PROJET S'ADRESSE À VOUS !**

**Un programme riche et varié** sur plusieurs jours qui permet de découvrir et expérimenter auprès de professionnels du Spectacle Vivant toutes les facettes de l'élaboration d'un spectacle, jusqu'à sa représentation finale en public, autour d'un contexte ou d'une période historique.

**Des séances de travail originales**, fondées sur une présentation interactive et participative au projet par des professionnels en costume, incarnant des personnages de l'époque retenue. (au choix : époque gallo-romaine, Moyen Age, Pirates et Flibustiers du 18<sup>ème</sup> siècle)

**Le spectacle se construit au fil du séjour, et permet de développer ainsi connaissances historiques et compétences artistiques.**

De l'idée à son aboutissement, tout un chacun des participants, selon sa personnalité, ses aptitudes, ses désirs, trouve ainsi à s'exprimer et s'intégrer dans un travail ludique et collectif.

---

### **LES TROIS AXES MAJEURS DE CE PROJET :**

- Travail de recherche et d'écriture du texte ;
- Travail d'expression orale et du jeu de scène ;
- Scénographie et costumes.

**Les professionnels intervenants :** comédiens, metteurs en scène, musiciens, chanteurs, danseurs, jongleurs acrobates, scénographes.

#### **Le caractère inédit de cette équipe**

la connaissance de la période historique choisie et la compétence pédagogique de transmission de savoir faire.

# CONTENU du PROGRAMME du SÉJOUR

## TRAVAIL de RECHERCHE ET d'ÉCRITURE du TEXTE

Rencontre de personnages tels que :

- Un marchand voyageur au long cours,
- Un artiste des rues,
- Un cuisinier,
- Un personnage issu de la haute société,
- Un artisan (cirier, bourrelier...),
- Un chroniqueur, un hérault d'armes...
- Un maître d'armes...

... Afin de nourrir l'imaginaire des participants et de les accompagner dans **la création des personnages qu'ils auront à incarner.**

Les comédiens intervenants restituent par l'évocation de la vie quotidienne de différentes catégories d'individus, l'éventail de toute une société.

L'artisan bourrelier par exemple ne parle uniquement du travail du cuir, mais également de l'apprentissage du métier, des différentes matières qu'il travaille, de leur provenance, des types d'objets qu'il crée, ainsi que du rapport de l'homme à la nature, de la chasse, etc.

Au delà du discours, interactif et participatif, **l'artiste** accompagne les participants à la création d'un accessoire qui pourra être utile au spectacle final. Il en va de même pour chacun des personnages rencontrés.



## TRAVAIL D'EXPRESSION ORALE ET DU JEU DE SCÈNE

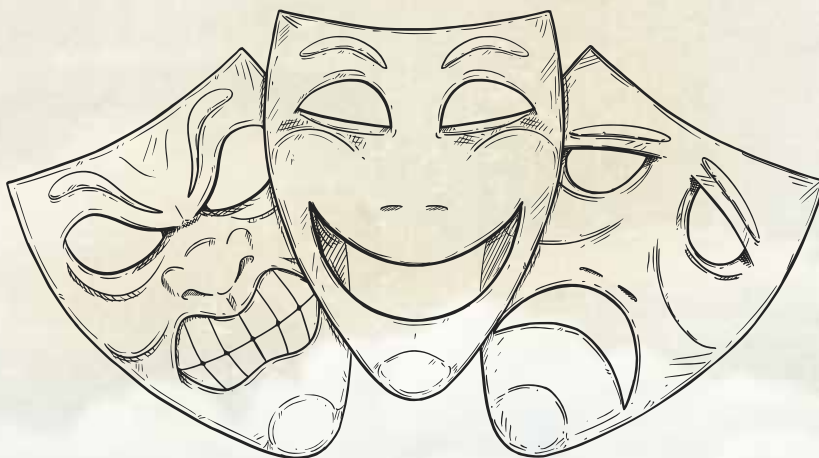
Les participants sont préparés aux différentes compétences par des séances de chant, musique et danse, acrobaties, initiation à l'escrime, et bien sûr des séances de répétition.

**Le corps et l'esprit sont mis à contribution au service de la concentration, du travail de mémorisation, de l'importance des interactions.**

## SCÉNOGRAPHIE ET COSTUMES

Réalisation d'éléments de décor, de costumes et d'accessoires, avec une dimension de recyclage, afin de développer une approche du respect de l'environnement, et de stimuler ingéniosité et créativité à travers des réalisations concrètes.

Au cours de ces séances de travail, de nombreuses compétences (manuelles, artistiques, sportives, littéraires...) sont sollicitées. Elles permettent à tout un chacun de participer et de s'impliquer dans le projet collectif, et de comprendre l'importance de la coordination des contributions de tous...



# MODALITÉS

Dans un cadre scolaire, ces compétences font l'objet d'une participation directe des différents enseignants, et justifient un travail interdisciplinaire et interprofessionnel (Français, Histoire-Géographie, E.P.S., Musique...)

Ce programme se déploie sur plusieurs jours (4 à minima) et donne lieu à une représentation publique finale.

Le travail peut être réparti sur trois semaines, en trois volets :

Recherche/écriture ;

Travail du jeu de scène ;

Scénographie et costumes

Les séances de travail (exceptée la répétition générale) s'établissent sur une durée d'une heure et quart en moyenne.

À l'issue des deux premières journées de rencontres, les groupes de travail par spécialité sont définis.

Sur une base commune de connaissances, chacun des participants peut ainsi envisager l'axe sur lequel il souhaite s'impliquer.

La qualité du travail des intervenants professionnels et leur disponibilité à l'égard de l'ensemble des participants, est assuré par une jauge publique maximale de 18 participants par intervenant.

Pour 5 intervenants, 90 participants maximum.

Ce projet peut bien entendu s'adapter à une jauge plus grande, à condition d'augmenter le nombre d'intervenants.

Toute autre thématique peut être étudiée – ex : univers fantastique et merveilleux, Halloween, etc.

**En touchant du doigt la vie d'Autrefois, l'enfant devient acteur de sa propre découverte et fait de cet apprentissage une source d'enrichissement personnel.**

La contribution à un projet d'ensemble, fédérateur, lui permet aussi de prendre conscience de l'importance du travail d'équipe.

---

**POUR TOUT ÉTABLISSEMENT DE DEVIS, CONTACTEZ-NOUS :**



Véronique GAGLIARDI / 06 61 33 55 31  
veronique@cie-lamuse.fr / www.cie-lamuse.fr