
DOSSIER TECHNIQUE

'Le Zèbre'



11, 12 & 13 Septembre 2007

Le Point de Bascule

108, rue Breteuil 13006 Marseille

Début des sensations... 20 heures



Table des matières

1. Présentation du concept

1.1 Prélude

1.2 Une expérience en 3 phases

1.2.1 Phase 01 – Rencontre avec l'hôtesse de l'ère

1.2.2 Phase 02 – Expérience de la boîte noire

1.2.3 Phase 03 – Communion du spectateur dans le confessionnal

1.3 Public visé

2. Intérêt pour le spectateur

3. Le VJing, les voix et les sons au cœur du spectacle

4. Le personnage du Zèbre

5. Dates, heures et lieu des représentations

6. Installations supplémentaires

6.1 'Place aux Siestes'

6.2 Buvette

7. Organisation technique

7.1 Durées du spectacle

7.2 Installation de la scène

8 Biographies

8.1 Emmanuel Giraud

8.2 Philippe Allari

8.3 Carola Costa

9. Contacts

ANNEXES :

Annexe 1 : Photographies brutes du Zèbre (extraits)

Annexe 2 : Extraits de la scénographie du Zèbre

Annexe 3 : Plans de l'installation

1. Présentation du concept

1.1 Prélude

Savez-vous rêver ? Savez-vous créer des rêves ? Là, maintenant. Si je vous disais, montre moi tes rêves... fais moi voir quels sont-ils. Vis-les sous mes yeux, sous le regard de ce monde. Adonnes-toi à la rêverie. Seriez-vous prêt ? De quoi avez-vous donc besoin ? Serais-ce difficile ? Peut être avez-vous besoin d'instruments alors ? Mais lesquels ? Savez-vous lesquels ? Et si vous entriez dans cette boîte noire... Là en face de vous. Peut-être y verriez-vous des songes, les songes de notre humanité. Allez y, basculez !

Le Zèbre est une performance plastique expérimentale qui fait évoluer la photographie avec les vibrations visuelles du VJing, les vocales humaines, et le jeu d'acteur. Un bouquet de disciplines artistiques qui plongent le spectateur dans un univers multi-sensoriel.

Le spectateur entre dans une boîte noire pour y découvrir l'univers d'un personnage aux frontières du réel, le Zèbre. Le spectateur plonge dans la boîte noire comme dans un rêve. Il est propulsé dans un environnement qui n'a plus de repère. Le temps et l'espace ont disparu. Seule la sensation de rêver est au rendez vous.

Alors, êtes-vous prêt pour un tel voyage ?

1.2 Une expérience en 3 phases :

1.2.1 Phase 01 – Rencontre avec l'hôtesse de l'ère

A son arrivée dans le lieu d'accueil, le spectateur patiente dans une file d'attente animée par un personnage mystérieux, l'hôtesse de l'ère. Dès son entrée dans l'attente, le spectateur commence à ressentir des sensations et à perdre pied avec le monde réel. Cette hôtesse joue avec le public, lui fait faire des bulles de savon, et créer une polyphonie de mots lorsque chaque bulle éclate. Elle donne ensuite une clé à chaque personne avant d'entrer dans la boîte noire. Le spectateur pourra-t-il ainsi percer le mystère de la boîte noire?

1.2.2 Phase 02 – Expérience de la boîte noire

Dès son entrée dans la boîte noire, le spectateur se trouve immergé par une cascade d'images qui couvrent son champ de vision à 360 degrés, lui donnant l'impression de tomber dans un vortex. Un VJ fait vibrer en live les images sur chacune des parois en fonction de la polyphonie ambiante. L'animation est unique, tribale et éphémère. Tout autour de la boîte noire, des chuchotements, des soupirs, des bruits et des sons s'animent et se déforment telle une danse sonore. Chaque morceau de cette pellicule sonore est unique. 4 chanteurs et un ingénieur du son jouent en direct. Le vjing des images est l'écho de cette représentation sonore. Chaque spectateur vivra une sensation unique. L'ensemble de ces éléments font plonger le spectateur encore plus

loin dans la sensation onirique.

La boîte noire est un cube d'environ 4 mètres de côté. Les images projetées sur chacun des côtés sont celles du Zèbre, personnage mystique et fascinant. Ses expressions et ses poses en images interpellent le spectateur. Il suscite un sentiment d'étrangeté. Ce pantin mystérieux inquiète et questionne le spectateur.

Le VJing des photographies donne au spectateur la sensation que la boîte noire s'anime peu à peu comme une bête qui sommeille.

Après le battement des images, quelques secondes de noir, puis c'est une pluie visuelle faite de mots et d'onomatopées qui s'abat sur le spectateur. Les mots avancent et reculent de toute part sur fond des images du Zèbre... la sensation de rêve monte progressivement dans la boîte noire.

Les images reprennent, s'affichent, s'agrandissent, s'éloignent, défilent et disparaissent dans une fluidité aléatoire. L'exposition photographique se joue ainsi autour du spectateur.

Alors même que le spectateur est plongé depuis quelques minutes dans cet enchaînement onirique d'images du Zèbre, le personnage fait son apparition dans le noir de la boîte. Il surprend le spectateur en chuchotant dans ses oreilles les mots et onomatopées qui défilent devant ses yeux sur les écrans. Le personnage prend vie et surprend par sa présence. Il joue ensuite autour du spectateur, s'approche et s'éloigne à pas de félin. Il chuchote dans les oreilles du spectateur des histoires et de la poésie au moyen de son tamago tchuchot, instrument de communication.

Après ces quelques instants de rencontre bercé par un univers visuel en mouvement continue, le Zèbre indique la sortie avant de disparaître. Les images dans la boîte ont disparu. Les chuchotements ont cessé. Tout est noir et le spectateur peut quitter ces quelques instants de rêve.

1.2.3 Phase 03 : Communion du spectateur dans le confessionnal

Les spectateurs se retrouvent à la sortie de la boîte noire dans un SAS. Ils sont invités à échanger leurs sentiments, leurs émotions entre eux. Des mots sur des papiers sont posés par terre. Ils doivent offrir aux autres personnes du SAS les mots qui correspondent à leur état, aux sensations qu'ils souhaitent communiquer. Ils peuvent en écrire ou en inventer d'autres. Ils peuvent aussi s'exprimer comme le Zèbre, en chuchoteur.

Après cet échange, ils peuvent ensuite quitter la pièce et clôturer complètement cette performance.

1.3 Public visé

L'expérience du Zèbre s'adresse à un public de 5 à 99 ans. La poésie et les sensations qui ressortent de cette pièce n'ont pas de frontière entre les âges. Chaque tranche de public vivra son expérience à sa façon, avec ses propres repères et sa propre sensibilité.

L'hôtesse de l'ère et le Zèbre sont deux personnages qui s'adaptent au contact du spectateur, en fonction de son âge, de son ouverture, de sa bulle personnelle et de son désir de jouer.

2. Intérêt du concept:

Au delà d'une simple exposition photographique, 'Le Zèbre' est une expérience unique qui mêle animation des images et des mots, ambiance musicale et jeu d'acteurs. L'enchaînement de ces moyens conduit le spectateur à vivre une expérience visuelle, auditive et sensorielle. Les disciplines artistiques et les technologies se combinent entre elles pour recréer en live un environnement virtuel onirique.

Le spectateur est amené à perdre ses repères et flotter comme dans un rêve à l'intérieur de la boîte noire. La fiction vient se fondre dans la rencontre avec l'autre. Chaque personne a la possibilité de se désinhiber à l'intérieur de la boîte noire.

Les limites entre la scène et le public sont effacées. Le spectateur se retrouve complètement immergé dans cet univers et devient le personnage principal de cette expérience.

La communication de l'exposition pour le public doit rester limitée pour provoquer la curiosité et la surprise. Le thème du Zèbre est donné au spectateur, mais pas l'apparition de l'acteur. L'effet de surprise provoqué, doit être préservé.

Les spectateurs sont invités à ne pas parler de leur expérience avant l'entrée des autres dans la boîte noire.

3. Le VJing, les voix et les sons au cœur du spectacle:

Le Zèbre est une expérimentation plastique qui mélange une variété de disciplines artistique entre elles.

Les photographies prennent vie grâce aux vibrations visuelles du VJing en plein live. L'occasion est donnée à cet art visuel de sortir de son utilisation d'origine pour se développer dans la sphère de l'expérimentation plastique.

L'univers sonore du Zèbre est une aube d'expérimentations entre vocales, chuchotements, soupirs, cris, bruits d'objets... pour décrocher le frisson du spectateur. Les mots et sons de chaque artiste se mélangent en direct. Ils rebondissent dans un mixage audio pour provoquer échos, loops et s'accoupler à des samples audios.

Un live de sensations qui emportent le spectateur dans les chemins les plus profonds de l'onirisme.

4. Le personnage du Zèbre

Philippe Allari incarne le Zèbre, un personnage fantasque et mystérieux. Le Zèbre nous montre et nous interpelle sur la vie. Instinctif et émotif, le Zèbre joue tel un magicien pour réveiller au plus profond de nos sens la curiosité et la fascination.

Le Zèbre est aussi un "véhicule" pour ouvrir des chemins qui invitent à accueillir la vie aujourd'hui, ici, présentement là et là. L'époque est complexe. Avec la technologie, notre rapport à l'espace et au temps, nous travaille dans la relation à l'autre. La scénographie faite de photos, de sons, et du jeu de l'acteur mène le spectateur dans un espace où les frontières ne sont plus visibles. C'est une invitation à voyager dans un espace "ouvert fermé" "intérieur extérieur", un espace dilaté où les extrêmes se touchent.

Le Zèbre est là pour montrer au spectateur que la vie est fragile et puissante, fugace et suspendue et cela quelque soit l'histoire qui se raconte en surface. Il est doux de se le rappeler pour savourer la joie qui sommeille en chacun.

5. Dates, heures et lieu des représentations

La représentation se déroulera le 11, 12 et 13 septembre 2007 au Point de Bascule, 108, rue Breteuil, 13006 Marseille.

Une résidence de création est prévue à partir du 09 septembre à midi au Point de Bascule.

L'ouverture au public commence à 19h. La représentation démarre sur à 20h et finit autour de 23h.

Une billetterie est prévue à l'entrée. Un tarif bas est prévu.

6. Installations supplémentaires

6.1 'Place aux Siestes' :

Jean Pierre Ive nous offre son installation 'Place aux siestes' et propose de venir faire une sieste nocturne à l'ombre des parasols et au son enchanteur du métronome. '*Clic clac... amis cigales, venez vous radasser le temps d'un péniqué*'. Les plus assidus auront droit à leur diplôme de sieste.

Cette installation qui parcourt la France et le monde depuis plus de 18 ans viendra proposer une sensation de rêve supplémentaire pour le spectateur.

6.2 Buvette :

Un bar est ouvert au public dans la pièce principale du Point de Bascule.

7. Organisation technique

7.1 Durées du spectacle :

L'interactivité de l'exposition nécessite la présence du Zèbre, de l'hôtesse de l'ère, d'un VJ, de chanteurs, d'un ingénieur du son et d'une équipe technique pendant la durée de la représentation.

La première phase de la performance fait entrer le spectateur dans la file d'accueil où il sera pris en charge par l'hôtesse de l'ère pour une durée maximale de 20 minutes.

Cette file d'accueil est composée de trente personnes. Toutes les 5 minutes 5 personnes partent dans la boîte noire (deuxième phase du spectacle), et 5 nouvelles personnes viennent rejoindre la file d'accueil.

La deuxième phase se déroule dans la boîte noire. 5 spectateurs maximum entrent par créneau de 5 minutes dans la boîte. L'expérience dans la boîte noire dure donc 5 minutes pour chaque spectateur.

La fréquentation totale est ainsi portée à 150 personnes par soir. 450 personnes pour l'ensemble des représentations.

7.2 Installation générale :

Boîte noire :

Le cœur du spectacle prend forme dans une boîte située dans une pièce totalement noire. Le VJing des photographies sont diffusées sur chacune des quatre parois de la boîte depuis l'extérieur en transparence. La boîte est composée d'une structure en bois et de tissus transparents pour laisser l'image apparaître en transposition à l'intérieur de la boîte. La boîte fait 4 mètres de côté.

Rétroprojecteurs :

4 rétroprojecteurs fixés à l'extérieur de la boîte noire permettent la diffusion du mix photo réalisé par le VJ. Les animations suivent le même rythme mais projettent des images différentes sur l'ensemble des 4 faces (à valider). L'animation est continue et englobe le spectateur sur un champ de 360°.

Portes d'entrée et de sortie :

Le spectateur entre par un angle de la boîte noire et en ressort par son angle opposé en soulevant un pant de tissu. Une flèche placée sur le sol indique l'entrée à l'extérieur de la boîte noire. Une seconde flèche à l'intérieur devant le second volant de tissu indique la sortie.

Lumière :

1 lumière spot placée au centre de la boîte sur le plafond. Elle s'allume lorsque le personnage Zèbre fait son apparition dans la boîte. Le personnage n'est pas éclairé tant qu'il ne se situe pas au centre de la pièce.
Option à confirmer suivant l'existence de lumière provoquée par les images projetées dans la boîte noire.

Equipement audio :

Chuchotements, soupirs, bruits d'objets, vocales et onomatopées sont réalisés en direct par des artistes autour de la boîte noire.
Un ingénieur du son récupère ces sons et les mixent en ajoutant des samples audio en direct.
Le tout est retransmis par des enceintes à l'extérieur de la boîte.

Lorsque le Zèbre se met à parler, la pellicule sonore diminue pour laisser place à la magie des mots et des histoires contées par le personnage au spectateur.

Régie:

Un à 4 ordinateurs portables à l'extérieur de la boîte noire, pour la gestion des animations.

8. Biographies

8.1 Emmanuel Giraud



Emmanuel Giraud est un jeune Auteur Photographe au parcours atypique. Après avoir réalisé une Maîtrise en Affaires et Finances Internationales, puis un Master en Management de projets internationaux, c'est dans une entreprise d'envergure internationale qu'il fait ses débuts. Fort d'une expérience de 6 ans en tant que Chef de projet chez Eurocopter, premier fabricant d'hélicoptères mondial, il décide de mettre à profit ses compétences d'entrepreneur au profit de son activité de photographe.

Passionné de photographie depuis l'adolescence, il fait ses premiers pas en tant qu'autodidacte en parallèle à son premier métier. Expatrié en Australie en 2003, il combine cours du soir et expériences sur le terrain pendant 2 ans. La photographie de reportage est au cœur de son travail. Des scènes intimes de la vie du show biz d'un drag queen à Sydney en passant par les rites et croyances asiatiques, Emmanuel Giraud veut montrer ces autres façons de vivre.

De retour sur Marseille, il développe la photographie dans le monde du spectacle. Amateur du Chocolat Théâtre, il réalise des portraits de comédiens, photographie le cirque aux anciens Abattoirs et à la Friche de la Belle de Mai. La scène comique marseillaise le passionne. *'Ces comédiens, hommes et femmes sur scène reprennent nos vies, nos comportements, nos vices et les jouent sous nos yeux'*. En 2005, il participe à Festi Femmes.

Il s'oriente vers la scène musicale et devient photographe officiel de la Fiesta des Suds et de Marsatac. Ses rencontres avec les artistes du spectacle lui permettent de créer de nouveaux projets. Au-delà de ses commandes de photos commerciales, il poursuit sa professionnalisation dans la photographie en amenant le spectacle dans des projets de création en studio. Il s'inspire de ses personnages pour faire ressortir, par la création, des ambiances et des thématiques qui lui sont chères. L'existence, la condition humaine, les limites de nos systèmes, les modes de vie et les croyances sont autant de thèmes qui ressortent en filigrane dans chacune de ses images.

Ses compositions explorent l'espace et la lumière. L'ambiance dans ses photographies est très souvent renforcée par des colorations, des contrastes et des habillages graphiques.

Amateurs des arts numériques, il réalise également en 2006 son site professionnel de photographies, www.emmanuelgiraud.com. Il tire parti des technologies d'animation pour amener le visiteur dans l'ambiance, la sensation et l'expérience visuelle.

8.2 Philippe Allari



Philippe Allari est acteur.

Ami chemin des mots
celui des contes,
ami des grands espaces
celui des Arts de la rue,
il crée et joue des personnages chuchoteurs
d'histoires
Pitchouko le Nain Géant, Zwiii baladin globe tête, Le
ZèBRe.

Né le 14 juillet 1964 à Marseille, il fait des études de biologie et travaille en tant que technicien microbiologiste à l'INRA de Dijon.

Il découvre le spectacle vivant en 1989 et la profusion de petits boulots : coursier chez Thomas Cook, goûter d'enfants, animateur d'escalade, de VTT en centre de vacances, de Tai chi chuan en croisière, colleur d'affiches ...

Il se forme en tant que comédien avec Claudia Stavisky, Antoine Campo, Florence Haziot, s'initie au théâtre d'objets avec François Lazzaro, pratique le second degré avec Philippe Nicole, explore le corps dans l'espace avec Joseph Nadj, le conte avec Yannick Jaulin, le Kathakali en Inde avec des maîtres Indiens
....

Il joue et tourne en France dans des classiques
Le médecin malgré lui, l'avare, Woyzeck, la farce de maître Pathelin,
des créations, adaptation de *Jonathan le Goéland*, *le diable aux trois cheveux d'or...*

Il travaille en 97-99 avec la compagnie Hors Strate, en 2002-2004 avec la compagnie Tout Samb'al, en 2005 avec la compagnie T Public ...

Il est silhouette à l'opéra Bastille (*Nabuco*, *Don Carlos*, *Norma*), au théâtre du chatelet (*Lohengrin*, *Carmen*)

Il joue dans des courts métrages et un premier long métrage
Tout Tremble de Bernard Boesplug en 2005.

En 1996, il crée Ludique La Durance pour réaliser ses premières créations:
D'homère à moi-même, *La légende des siècles*. Les représentations sont données dans des collèges et lycées.

En 1997, L'éclat à confesse est la première scénographie réalisée pour des représentations à un spectateur. Performer, il réalise *Tout le monde ne s'appelle pas Dupon comme Duran*, *Si loin si proche avec Monsieur Palomar*, *Sois belle et t'es toi...*

En 2000, les ronds-points sont explorés pour s'inviter à rêver de nouveaux territoires de jeu.

En 2006, une fois par mois : le 01.01 le 02.02 le 03.03 ...
autour dedans la fontaine moussue à Salon de Provence, des fantaisies

jaillissent.

Catalyseur de cette odysée en fontaine, il invite chacun, chacune à participer. Chaque épisode est filmé. L'appellation de ces manifestations citoyennes et ludiques est lancée :

Flash Time Street.

8.3 Carola Costa



« Bonjour,

Je suis Carola Costa et cet oiseau perché qui joue avec le soleil là juste à votre gauche c'est moi. A part jouer avec les éléments de notre planète terre, j'ai aussi joué sur des planches de théâtre, sur du lino de salle de spectacle, sur du bitume à la friche RVI de Lyon et aussi sur les planches d'un café théâtre en Savoie. Mais je ne fais pas que « m'amuser » sur des sols quels qu'ils soient, je suis aussi « studieuse »...enfin j'ai été étudiante en Arts du Spectacle à l'université Lyon II. Parallèlement j'ai suivi une formation de comédienne (théâtre et danse) à l'ATRE compagnie dirigée par Alain Robert-Mas. C'est là que j'ai appris à emprunter des vies...sans oublier de les rendre, à me diriger dans l'espace parfois restreint de ces existences. J'ai créé à

partir de mes « composants naturels », développé et tiré mes fils. J'ai mâché, mastiqué, avalé, digéré puis recraché des sons, des mots et des phrases. J'ai découvert un peu plus les autres qui font tout un chacun. J'ai fait beaucoup de rencontres. Rencontres de gens, de genres, de types et de styles : j'ai notamment joué dans une pièce de Tadeusz Kantor « ô douce nuit » mise en scène par un de mes professeurs, fervent admirateur du « phénomène polonais ». Douce brutalité que cette rencontre ! J'ai testé mes cordes vocales, non dans une comptine cette fois, mais dans « L'opéra de quat'sous » de Bertold Brecht où j'ai déambulé dans le quartier de Soho tantôt dans la peau d'une mendicante, dans les vêtements d'une prostituée et tantôt dans une polly fantasmée par le cher Mackie le surineur.

En 2004, fin de la formation et obtention « des diplômes ». C'est une fin qui annonçait le commencement d'une nouvelle aventure, plus brève cette fois. Avec une amie, nous créons une association de théâtre « Acta est fabula » : « la pièce est jouée » et bientôt terminée. Petits oiseaux, nous pensions voler le vent dans le dos mais après la mise en scène d' « Inventaires » de Philippe Myniana, notre atterrissage a été forcé.

Après quelques tours où je cherchais un courant favorable, je décide de migrer dans le sud à Aix-en-Provence pour reprendre l'université. Un cursus plus professionnel : le 'Master Professionnel de Dramaturgie et Ecritures Scéniques' dirigé par Danielle Bré. Nouvel ère, bonne air. Je fais de nouvelles rencontres : je croise les lauriers de Provence, le Lubéron et ses terres rouges, la mer et le fameux pastis marseillais ! En vol, je découvre aussi la Friche La Belle de Mai à

Marseille et plus particulièrement le Théâtre Massalia qui a bien voulu m'accueillir le temps d'un stage. C'est un endroit comme celui-là que je cherchais quelque part ; un endroit où résonne une phrase qui bouillonnait en moi depuis longtemps : « l'enfance est le sol sur lequel nous marcherons toute notre vie ». C'est ça que je veux vivre, que je voudrais transmettre aux gens, grands et petits. Je ne voudrais pas que les gens oublient l'enfance, leur enfance.

Aujourd'hui, grâce à ce Master et à certaines rencontres, j'ai décidé de créer un festival pour enfants (mais aussi pour tous) dans un milieu rural, Pont-de-Beauvoisin (entre l'Isère et la Savoie).

Ici et maintenant, me voilà avec un autre projet, d'autres rencontres. « Le Zèbre » c'est d'abord un coup de cœur. C'est aussi une rencontre d'idées, de passions différentes entre Emmanuel Giraud, Philippe Allari et moi-même. Et nous voici reparti dans une nouvelle ère ! »

Carola Costa

9. Contacts

- Coordinateur technique, Photographies, Animation:

Emmanuel Giraud

67, Cours Julien - 13006 Marseille

Tél. 06.99.46.06.06

contact@emmanuelgiraud.com

- Acteur – Chuchoteur d'histoires – Voix :

Philippe Allari

12 avenue Charles de Gaulle - Pont Royal 13370 Mallemort

Tél. 06.14.42.86.57

philippe.allari@club-internet.fr

- Actrice – Assistant coordination technique :

Carola Costa

Résidence le Bel Air, Bât. B - 52 Avenue Philippe Solari - 13090 Aix en Provence

Tél. 06.20.72.15.95

carolacosta7@hotmail.com

Annexe 1: Photographies brutes du Zèbre









Annexe 2 : Extraits de la scénographie du Zèbre

Parcours "savonnette" pour une personne (adulte) dans la boîte noire :

Un et un deux
deux devinettes :
Elle est fine et brillante, son corps est gracieux,
quand elle écarte les jambes elle écarte aussi les yeux ?

La paire de ciseaux !

J'ai fait un rêve étrange et savonnant,
j'ai rêvé que j'étais amoureux d'une savonnette.

Au début, je ne voulais pas y croire. Je me disais. Non pas toi.
Ceux des histoires qui arrivent aux autres.
Un rêve s'est égaré, j'ai rêvé du rêve d'un autre...

Et puis j'ai dû me rendre à l'évidence, j'étais amoureux.
Une sorte d'état jubilatoire anxieux.
Oui, parce que j'étais surpris par la forme, la couleur, le parfum de mon désir.
Ce fut le choc véritable.
Je croyais aimer une savonnette au miel teinté de lavande douce et splash je me suis
retrouvé nez à nez
bouche bée devant ce petit parallépipède rectangle vert pomme.
Oh ouiii, on peut parler d'un coup de foudre.

Bien sûr, notre conversation était un peu limitée. Mais quand j'ai commencé à la
mouiller, à l'impliquer physiquement, elle est devenue beaucoup plus savoureuse. Elle
n'était pas non plus du style à mousser pour mousser.
Ah, elle dégageait une fraîcheur et une tonicité. Waouh !
Alors c'était pas toujours évident, je croyais la tenir et hop hop hop
elle glissait
elle m'échappait
je la voyais passer de mains en mains
se faire caresser les angles par quelqu'un d'autre.
Oh que c'est dur, quand elle se fait tripoter. En plus je vois, ça l'use. Mais elle ne sait
pas dire non, c'est sa nature. Elle est comme ça.
Ça me bouleverse mais c'est la vie.

Est-ce que l'on vit nuit et jour avec l'amour de sa vie ?
Non, on zappe !

Sortie du Tamago-tchutchot (pour un instant tchut chot)

Nom
mon nom
mon nom je
de mon nom je n'ai
pi de mon nom je n'ai ri
dépit de mon nom je n'ai rien
"En dépit de mon nom je n'ai rien d'un oiseau
celui dont je dépend n'ai qu'un humble roseau" (J H Malineau)

.....

Un autre parcours possible pour 1 à 4 personnes (adultes) :

Ah qu'il faisait bon d'arbrisser sur la canopée disait pépé.

*Grand P, grand pépé n'était pas un spécialiste du bricolage
plutôt un passionné de dirigeable.*

Très tôt, il prie, il prit les airs pour voir les choses d'en haut.

IL disait, la forêt, c'est la plus belle chevelure de la terre.

*Un jour, il vendit ces clic et ses clac et s'installa sur un radeau déposée sur le toit de la
forêt, la canopée.*

Ah qu'il faisait bon d'arbrisser sur la canopée disait pépé.

*Plus de quelques années à observer à étudier à explorer la frondaison et ses insectes
maçons, à voyager immobile sur un continent vivant à plus de 30 mètres du sol, la
canopée.*

Ah qu'il faisait bon d'arbrisser sur la canopée disait pépé.

*Un jour de nuit, lors d'un bivouac étoilé il dit tiens il pleut. Et curieusement la pluie ne
vient pas de là.*

Oh mais j'entend le bruit de la rosée

Des millions de perles d'eau déposées

qui gouttent à gouttes feuille à feuille

cascade

dans cet océan vert -gétal

Ah qu'il faisait bon d'arbrisser sur la canopée disait pépé.

Sortie du Tamago-tchutchot (pour un instant tchut chot)

1)

Temps

prendre son temps

le temps

de prendre son temps

faut prendre le temps

de prendre son temps

**On a le temps
qu'il fait
pour lui ressembler ?**

2)

Je vois, je lis, je rame,
je me perds, j'entends, je flotte,
j'hésite, je souffle, je me noie,
je reviens, je pars, je rêve, je trouve, je me plains, je m'ennuie
je cherche la pépite
et le temps passe et je m'en vais ailleurs
vers les arbres

Quelle heure as-tu à ton miroir ?
Quel âge as-tu quand tu souris ?

3)

Ne croyez pas
que les dents
du piano
si blanches, si lisses
ne mordent jamais.
La nuit quand la salle est vide elles se vengent. Elles dévorent en rêve
le pianiste
qui les a frappées
trop fort

(adaptation d'après Frédéric Kiesel.)

Ouille ouille oyez oyez....

3) Les marrons marronnent
Le chaton ronronne
la marmite mitonne
la mamie marmonne
c'est l'automne

.....
En présence d'enfants (2 maximum) accompagnés d'un adulte

**Rire
rire comme
rire comm'un
courir comme un la
beau coup rire comme un lapin
J'ai beau courir comme un la pin**

la lune me suit sans effort

Suite avec Jeu et utilisation du Tamago-tchuchot

1)

La lune marche sur le près tout doucement teu-keu teu-keu
ou bien

teu-keu-teu teu-keu-teu comme un cheval au trot

teu-keu-teu teu-keu-teu

voici le tek-tek tè-keu

et qu'éza queue le tek-tek tè-keu ?

Mystère

la lune marche sur le près tout doucement les yeux baissés

de sa ceinture dénouée pluit des gouttes de rosées

dans ses cheveux des verts bleuisants

sur son épaule un oiseau blanc

qui (siffler la chanson du bonheur)

2)

Une poule sur un mur

s'écrie j'ai fait un oeuf dur

le canard dit c'est bizarre

le coq dit c'est plutôt rare

le dindon fait les yeux ronds

et le petit hérisson emporte l'oeuf dans la maison

3)

En revenant de Saint Martin, j'ai rencontré trois p'tits lapins

un qui pue, un qui pête, un qui joue de la trompette

(... variation avec un mot qui termine par ette)

Autres parcours pour des adolescents (1à 3)

Ce matin en enfilant mes guêtres, qu'est-ce que je vois sur la moquette ?

Oh !

Des voyelles de toutes les couleurs, des consonnes...

Des mots aussi. Je me baisse, j'en saisis un. Il a fait **miaou** : C'était un tout petit chameau.

- **Dis maman, pourquoi qu'on a une bosse ?**

- Mon enfant, dans le désert il fait chaud, très très chaud. Et nous dans cette chaleur accablante pour tous, nous pouvons fièrement nous affronter le soleil car dans notre bosse, nous avons un océan d'eau.

- **Waou ! Dis maman, pourquoi, pourquoi qu'on a des sabots ?**

- Mon enfant, les sabots dans le sable nous permettent d'avancer légers, sans nous enfoncer, sans nous brûler les extrémités. Le sabot, mon enfant c'est le pied dans les dunes ensoleillées.

- Waou ! Dis maman, pourquoi pourquoi qu'on a des longs cils ?

- Mon enfant, dans le désert les grains de sable qui tourbillonnent, qui dansent la farandole, ce spectacle grandiose du grain et du vent, cet alphabet de la forme non figée, ces grains de sables qui virevoltent sont notre horizon d'émerveillement. Nos longs cils sont nos ailes de papillons pour nous protéger de toutes ces minuscules comètes.

- Waou ! ...

Dis alors pourquoi qu'on est dans un Zoo ?

///

J'ai ramassé d'autres mots pour faire un assemblage.

C'est pas si facile. Certains s'y prêtent , d'autres résistent, moi je me fais un sang d'encre car les mots filent.

J'ai pris une pleine poignée de mots que j'ai mis dans la bouche.

Mais ce n'est pas parce qu'on se gargarise de mots que les mots s'y font.

Transition avec le Tamago- tchutchot

TIC PIC CHIC

Bac Lac Sac

COq CHOc TOc

...

Tic Tiquons tiquez

Pic Piquons Piquez

Chic Chiquons chiquez

Bac baquons baquez

Lac laquons laquez

sac saquons saquez

Coq coquons coquez

Choc choquons choquez

Toc toquons toquez

Devinez qui l'es ?

Un polyglotte, qui n'avait pas sa langue dans la poche et qui ne parlait pas non plus la langue de bois était en quelques endroit qu'il soit comme une sardine

à l'huile. Il rencontra un loup qui jouait à saute mouton. Le plus surprenant c'est qu'une poule chinoise qui couvait ses oeufs bridées comptaient les sauts du loup. CoT CoT...

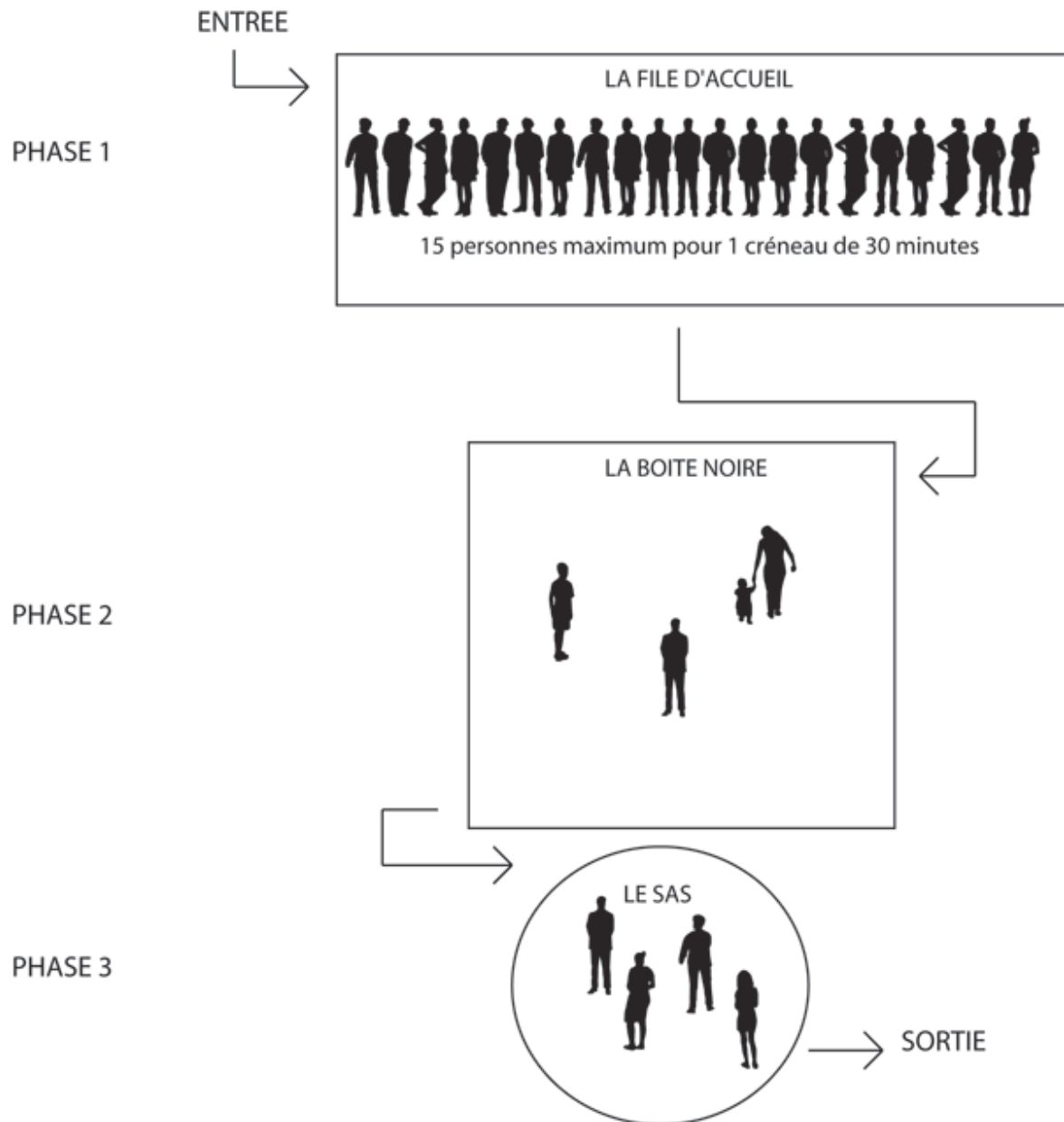
cot cooTTT

Cata'strophe ! Le loup atterrit sur un serpent à lunettes qui dormait avec ses lentilles de contact. Le choc fut fatal pour la bête de somme.

Le loup paya l'addition en offrant au reptile un cercueil en circonvolution. Un flamand qui passait par là et qui n'avait pas l'habitude de voir la vie en rose récupéra les les lentilles de contact et s'envola vers le Guatemala.

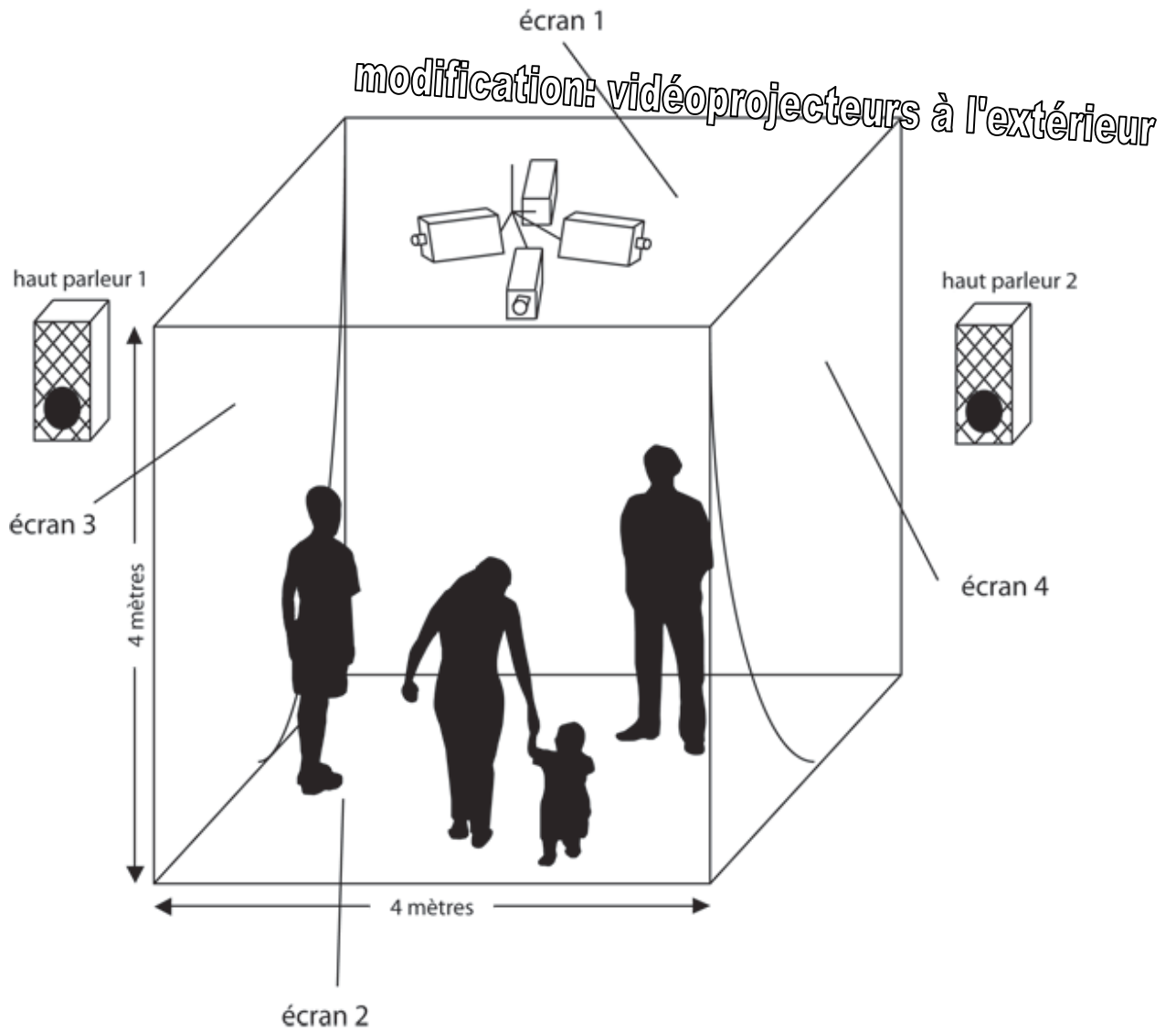
Annexe 3 : Plans de l'installation

Figure 1. Itinéraire du spectateur



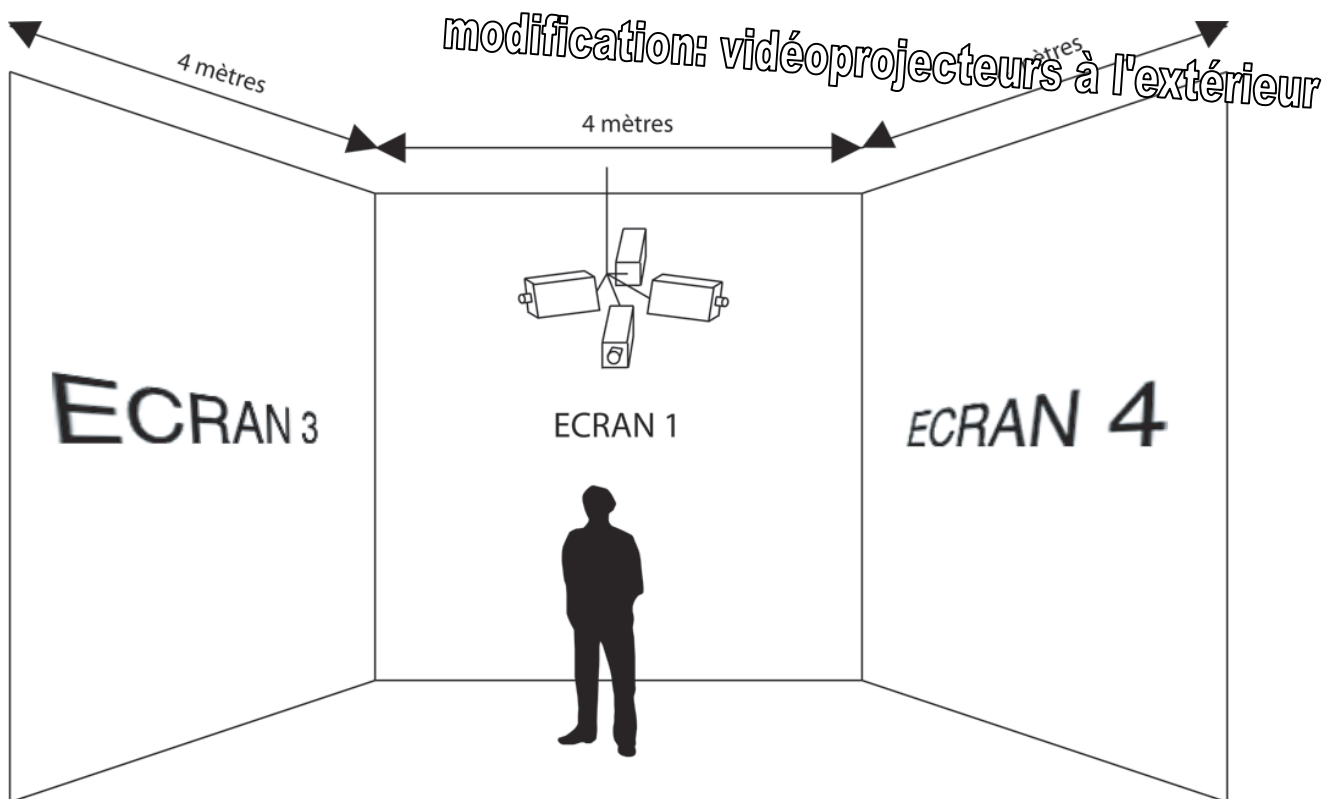
Annexe 3 : Plans de l'installation

Figure 2. Vue 3D de la boîte noire



Annexe 3 : Plans de l'installation

Figure 3. Vue de face de la boîte noire



NB. Vue de face de 3 écrans. La boîte noire possède 4 écrans au total.

Annexe 3 : Plans de l'installation

Figure 4. Vue de haut de la boîte noire

