



Les quatre loups

**Kamishibai qui déraille et marionnette de papier
Spectacle jeune public à partir de 3 ans**

par le Puppet Sporting Club

LE SPECTACLE, EN BREF...

LES QUATRE LOUPS

**Kamishibai qui déraille et marionnette de papier
Adaptation du conte d'Alain Gausse*l Les quatre loups***

Un enfant s'aventure sans crainte dans la forêt voisine et tombe nez à nez, à plusieurs reprises, avec des loups. Il connaît déjà leur voix, les a souvent entendus hurler dans les bois. Mais cette rencontre « en chair et en os » le confrontera d'une manière nouvelle au danger, et à la distinction entre ce qui menace et ce qui protège.

L'enfant marche, marche, marche...

Et à midi, qu'est-ce qu'il voit devant lui ?

Un grand loup gris ! C'était le loup du midi.

Autour du loup du midi, il y avait de la laine de mouton, et le loup mangeait la chair du mouton, craquait les os du mouton.

Ça faisait « CRIC CRAC CROC ».

- Bonjour loup, bon appétit. Tu veux un bonbon ?

Le spectacle propose aux jeunes spectateurs une traversée du thème de la peur, considéré avec humour et réinscrit dans sa dimension archaïque. Sur scène, les images défilent au travers d'un castelet tantôt support d'inquiétude, tantôt refuge. Des figurines de papier les contemplant, les affrontent, leur répondent.

Mise en scène collective : Puppet sporting Club

Jeu : Marion Lalauze

Dessin et régie plateau : Mathilde Bethenod

D'après le conte éponyme d'Alain Gausse*l*

Sur une musique de Guts Pie Earshot (album *Anatopia*)

Coproducteurs : Brouhaha Fabrik - Ecllosion 13

Spectacle accueilli en résidence au Théâtre Isle 80 (Avignon), au Théâtre de Cuisine (Marseille), au Pied d'Aulun (Lurs), à l'Atelier du fond (Marseille) et à Viens voir ! (Tavel).

Nos remerciements à Fred Eldin, Chiara Caruso, Florian Martinet et Georgios Karakantzas.

...ET EN DETAILS

La fable

Le spectacle *Les quatre loups* est une adaptation du conte moderne éponyme d'Alain Gausse.

Conte de randonnée, *Les quatre loups* met en scène un enfant dans ses rencontres successives avec des loups. Il les observe et mobilise ses connaissances pour déterminer s'il doit se méfier d'eux ou non. Les premiers personnages, le Loup du matin, le Loup du midi et le Loup du soir, deviennent des acolytes. Ils l'aideront à affronter la menace concrète représentée par le Loup de la nuit.

La fable met en relief différentes facettes de la peur, la confusion entre danger fantasmé et menace réelle, et les moyens d'y faire face. Les adultes étant absents, le personnage de l'enfant construit, avec quelques complicités animales, une méthode d'analyse et de réponse à ses propres questions. Non dogmatique et non moraliste, le conte encourage les enfants à se positionner par et pour eux-mêmes. Il se distingue ainsi de certaines approches traditionnelles et contemporaines.

La fonction du loup, des *Contes de ma mère l'Oye* au folklore paysan, a longtemps été de dissuader les plus petits (et les plus grands) de s'éloigner de la maison et de se hasarder

dans des lieux incertains tels la forêt. A l'inverse une tendance actuelle en littérature jeunesse consiste à dédramatiser les figures qui font peur (par exemple, *Loulou* de Grégoire Solotareff). Si cette dernière démarche nous touche, il nous a semblé important de transmettre aussi aux plus jeunes des représentations d'un danger, ni banalisé ni neutralisé, mais surmontable. A la fin de l'histoire, le loup de la nuit regagne les bois et l'enfant rentre chez lui, sain et sauf. L'humour qui émaille la narration ouvre plusieurs niveaux de lecture et accompagne la confrontation au danger. Parce qu'il permet un recul sur une situation, l'humour est lui aussi un redoutable facteur d'autonomie.

LE KAMISHIBAI

Dans le *kamishibai* (littéralement *théâtre de papier*), théâtre ambulant très populaire d'origine japonaise, le conteur accompagne son récit d'images qui défilent dans un *butai*, petit cadre de bois, sorte de proscenium ou de castelet de Guignol.

Personne ne connaît avec précision ses origines. On dit qu'il serait apparu « comme le vent au coin d'une rue » dans le quartier de Shitimachi à Tokyo vers 1930.

A bicyclette, le *kamishibaya* s'installe sur une place fréquentée. Il déploie son *butai* sur son porte bagage, puis il cogne l'un contre l'autre ses *hiyogoshis* (bâtons à applaudir) pour battre le rappel.

Dans les années 50, des millions de personnes écoutent chaque jour les *kamishibaya*. Y compris les adultes qui viennent chaque soir écouter l'actualité au coin de la rue. Certaines nouvelles d'importance, telles la constitution de 1946 annonçant le désarmement du Japon, sont diffusées par les *kamishibaya*.

Quand la télé s'est développée au Japon dans les années 50, on l'installait d'abord au coin d'une rue, telle un *butai*, et on l'appelait *denki kamishibai* (théâtre de papier électrique).

La mise en scène

Au commencement, la conteuse marionnettiste présente un castelet fermé, au contenu mystérieux et hurlant. L'histoire est à l'intérieur, nous dit-elle.

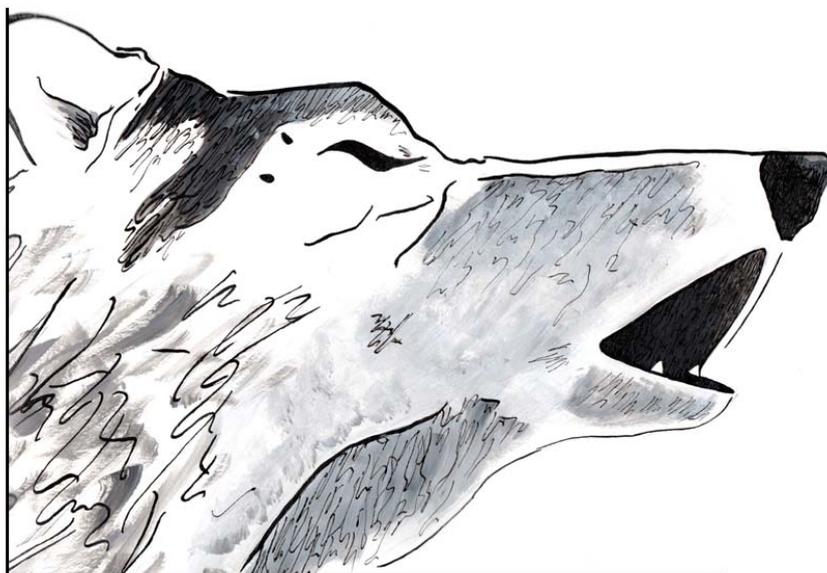
L'objet s'ouvre, se déploie, se transforme en décor d'où la fable s'échappe. Une planche illustrée glisse et disparaît du cadre, suivie par une autre, puis par une autre encore. D'abord, le rythme du défilement des images fait écho à celui de la lecture, il rappelle un album illustré dont on tournerait les pages. Paysages, rencontres attendues ou surprenantes, détails glissant vers l'abstraction, les planches se succèdent comme des apparitions au détour d'un chemin. Des figurines de papier interviennent au premier plan, mènent une existence autonome. Progressivement, la conteuse prend en charge les différents personnages.

Peu à peu, ça déraille. Certains éléments graphiques sortent de l'image, ou au contraire s'y incrustent. Des mécanismes intégrés permettent à l'illustration de devenir mouvante...

La mise en scène joue avec les frontières de l'illusion. Le conte mélange deux mondes : l'univers du merveilleux et l'espace du réel. Aux gestes poétiques se confronte une théâtralité assumée : manipulation à vue, construction graphique de l'image rompant avec le réalisme. Au milieu du spectacle, un troisième loup fabuleux... se nourrit des restes de poubelles. Par l'introduction d'éléments triviaux, connus et quotidiens, la mise en scène joue joyeusement de la porosité entre les mondes.

L'identification des jeunes spectateurs et spectatrices au personnage de l'enfant est favorisée. La figurine du héros (de l'héroïne ?), sciemment androgyne, est représentée de dos : ce que le personnage regarde, c'est aussi ce que voit le public.

Pour laisser le temps de traverser l'histoire et de vivre les émotions qu'elle suscite, des séquences sans parole au rythme doux alternent avec les moments de tension, de peur, de course-poursuite. L'histoire se répète, la rengaine se poursuit, et de confirmations en surprises, chacun s'amuse à deviner ce que lui réserve l'histoire, à inventer avec l'enfant des stratégies de défense. Le soir tombe, et la planche de *kamishibai* devient un écran d'ombres. Puis vient la nuit, pendant laquelle tous les loups sont gris...



Scénographie et images

Sur une table, une boîte, comme une fenêtre prête à s'ouvrir vers un nouvel espace. Dans le *kamishibai*, petit théâtre de tradition populaire japonaise, le conteur accompagne son récit par des images qui défilent dans une sorte de cadre en bois. La scénographie, élaborée selon ce procédé, s'étoffe de figurines de papier qui évoluent au premier plan. Elle joue de la tension entre le caractère statique propre à l'image et sa mise en mouvement. Geste marionnettique et focalisation du regard concourent à donner l'illusion que c'est l'image elle-même qui bouge, qui prend vie. L'imbrication des différents plans crée une profondeur. La comédienne tisse les liens entre ces dimensions, et nous entraîne à vagabonder d'un univers à l'autre.

Le dessin donne à voir des loups archaïques, sauvages, inquiétants parfois. Zooms, changements d'angle de vue, ruptures de rythmes : le mouvement de l'image permet des jeux de cache-cache et des variations d'échelles. L'ensemble laisse la part belle à l'oralité du conte et invite le spectateur à puiser dans son imaginaire, pour développer un rapport intime avec la scène. La relation distanciée avec la fiction (et... pour plus de sécurité, avec les loups !) s'instaure par d'autres procédés : le peu de couleurs, des marionnettes en deux dimensions, l'abstraction, le décalage entre récit et image, la représentation très libre du rapport gravitaire (codes vertical – horizontal).

La menace est d'abord suggérée par une séquence en ombre chinoise, puis l'éclatement du cadre convoque un danger de plus en plus concret, souligné par le caractère oppressant de la musique. Les codes du *kamishibai* traditionnel explosent. Se glissant dans les interstices entre les différents plans, la conteuse réintègre enfin le récit à l'intérieur du castelet, dans le lieu rassurant de la fiction.

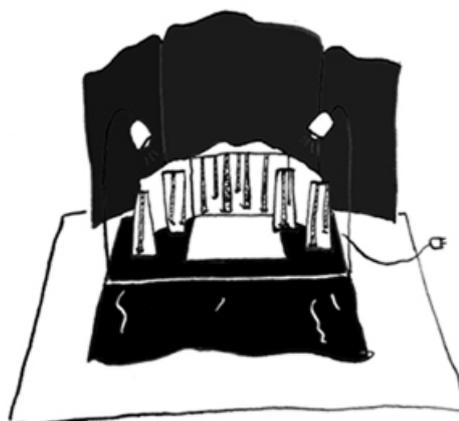
Léger et transportable, ce dispositif nous permet de nous rendre aisément dans les écoles et autres lieux accueillant des enfants. De ce fait, il interroge les relations entre la scène et le public, et met en place une distance subtile. Les très jeunes seront ainsi plus proches de l'histoire et des personnages.

CONDITIONS

Durée : 40 minutes

espace scénique 4m x4m
obscurité dans la salle
accès à une prise en 220 V
public en gradinage de préférence
Jauge : 60 confort – 80 max si gradinage

Le spectacle peut se jouer en théâtre, mais aussi en école, bibliothèque...
Merci de prévoir un service de montage de 4h avec la présence d'un régisseur.
Fiche technique disponible sur demande.



ACTIONS PEDAGOGIQUES

Bords de scène : pour aller plus loin, les artistes sont friandes de discussions avec le public en fin de représentation. A partir des réactions et questionnements des enfants, elles pourront animer une discussion sur le thème de la peur et sur l'autonomie.

Faire des images les complices des mots : Comment mettre un récit en images ?
La compagnie propose également des ateliers de création graphique pouvant aller jusqu'à la confection d'un livret de *kamishibai* avec les enfants.

*Que représenter, qui permette la compréhension de l'histoire (personnage, décor, action) ?
Et que figurer pour inviter à une évasion dans la poésie et dans l'imaginaire (émotion, transposition, abstraction) ?*

A partir d'un conte choisi et travaillé en amont avec l'enseignant (ou proposé par la compagnie), les enfants seront amenés à identifier les différents personnages, lieux et moments de l'histoire. S'ensuivra un atelier de dessin dirigé les invitant à représenter qui un personnage, qui un décor, qui une action ou une réaction... Seront abordés quelques aspects de l'illustration : premier plan / arrière plan, dessiner le mouvement, zoom...

Les différents dessins seront ensuite assemblés pour réaliser un carnet de *kamishibai*.

Pour des enfants à partir de 5 ans ou plus. Prévoir une journée minimum pour une classe entière. Pour plus d'informations, nous contacter.



EN IMAGES



Photo Fred Eldin



Photo Fred Eldin



Photo Fred Eldin



Photo Fred Eldin

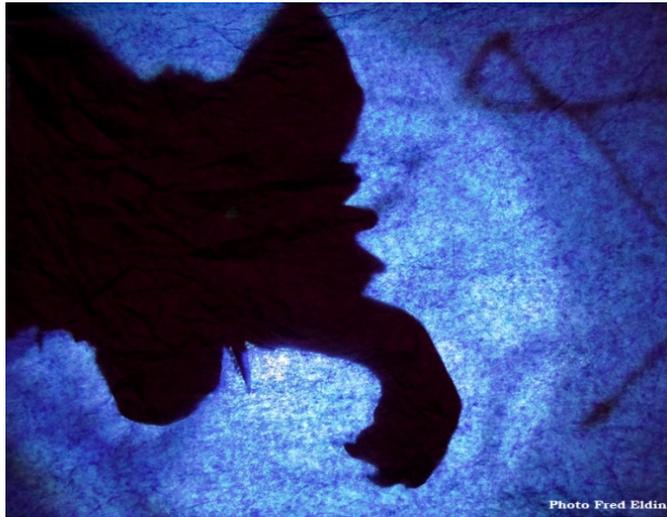


Photo Fred Eldin



Photo Fred Eldin

LE PUPPET SPORTING CLUB

Mathilde Bethenod

Mathilde virevolte entre le dessin, l'écriture, la musique et le théâtre, avec, comme constante, la volonté de s'attaquer avec humour à des sujets pas toujours légers.

Elle étudie les arts plastiques puis le théâtre à l'université jusqu'en 2009, et rebondit plus tard sur une formation à l'animation d'ateliers culturels. Elle participe d'abord à la conception et à la réalisation de plusieurs scénographies de spectacles, avec Maud Leclerc, Xavier Marchand, Hélène Dattler et la Compagnie Du Zieu. Elle s'essaie ensuite à la mise en scène pour le spectacle *La solitude des gouttes d'eau*. En 2010, elle crée l'association Quand Même avec Camille Patour, et poursuit son parcours sur un versant pédagogique en animant des ateliers de théâtre, d'arts plastiques et d'écriture, dans le cadre scolaire notamment, mais pas seulement.

En parallèle, elle mène plusieurs projets de création. Un livre-objet voit le jour, constitué de vingt dessins originaux. *L'idée du siècle*, un texte dramatique portant sur la question du jeu et des mécanismes d'oppression, prend une forme plus précise. Un duo musical itinérant parcourt les marchés du Finistère.

En 2017, elle se lance dans la création graphique du projet *Les quatre loups*.

Marion Lalauze

Comédienne et marionnettiste formée au conservatoire d'Avignon sous la direction de Pascal Papini et de Jean-Yves Picq, Marion Lalauze découvre la marionnette avec la compagnie Coatimundi, qui l'amène à s'interroger sur les liens entre propos narratif et procédé marionnettique. De 2010 à 2016, elle dirige avec Florian Martinet la **compagnie Jeux de mains Jeux de vilains**, et développe la marionnette à mains nues avec le spectacle *Je n'ai absolument pas peur du loup !*

En parallèle, elle suit la formation du **Théâtre aux mains nues** à Paris auprès de Pierre Blaise, Nicolas Gousseff, Laurélie Riffaut, Alexandra Vuillet... et découvre la marionnette à gaine et le corps-castelet.

Elle travaille également comme comédienne dans la compagnie Peanuts à Marseille depuis 2010, et présente des spectacles de marionnette pour adultes en solo dans les bars. Elle collabore également avec **Noémie Géron**, constructrice et marionnettiste, pour le projet *Troubles, la main de Vénus*, un spectacle de marionnette pour adultes sur le corps des femmes qui verra le jour en mars 2020.

Elle s'intéresse aujourd'hui à la pédagogie, et anime des stages et des laboratoires qui lui permettent de partager ce qu'elle a appris et expérimenté, tout en continuant à explorer différentes pratiques de la marionnette.



PUPPET SPORTING CLUB - CONTACTS

lesquatreloups@gmail.com

Mathilde Bethenod : 06 30 49 65 09

Marion Lalauze : 07 70 10 31 69