



Contes à la lanterne

à partir de 3 ans



Lapinou veut rentrer chez lui.

La toute petite fourmi, elle, rêve de partir loin.

Mais que d'obstacles sur le chemin de chacun !

Parviendront-ils à destination ?...

Contes à la lanterne est un spectacle ludique et poétique pour les enfants dès 3 ans.

Un jeu subtil entre une conteuse et une lanterne magique où paroles, mouvements et images projetées se répondent et se complètent.

Deux contes d'animaux pour découvrir que le plus fort n'est pas toujours celui qu'on croit et que l'entraide permet de vaincre bien des obstacles.





Sommaire

Page 4 : Équipe artistique

Page 5 : Genèse du projet et note d'intention

Page 6 : Les axes de travail du spectacle

Pages 7: Les histoires

Pages 10 : L'atelier

Page 11 : Aspects pratiques

Page 12 : Fiche technique



Equipe artistique



Nathalie Thibur

Ancienne institutrice passionnée de récits, Nathalie Thibur se forme à l'art du conte à partir de 2006. Terèsà Canet accompagne ses premiers pas. Elle poursuit son chemin avec Gigi Bigot, Ludovic Souliman et plus récemment, Jihad Darwiche.

Devenue conteuse, elle puise son répertoire dans le patrimoine des contes traditionnels et des récits mythologiques. Son goût pour les échanges est un trait essentiel, un fil rouge dans son parcours.

Les récits de vie, les souvenirs sensibles qu'elle recueille au fil de ses rencontres sont également une source d'inspiration pour ses spectacles. Tout comme le travail avec d'autres professionnels : musiciens, conteurs, comédiens, vidéastes, guides-conférenciers...

C'est pour promouvoir les collaborations artistiques qu'elle crée en 2010 l'association Coloconte et Cie.

Coloconte et Cie n'en est pas à sa première expérimentation de croisement entre conte oral et récit visuel. À l'occasion du premier festival du cinéma d'animation de Clermont-Ferrand en 2016, Nathalie et trois jeunes professionnels du cinéma d'animation ont exploré différentes manières d'associer histoires contées et images animées. Leurs recherches ont abouti à la création du spectacle jeune public *Cont'Anim'*.

Contes à la lanterne est la première collaboration de l'association avec Plein la Bobine.

En savoir plus : www.coloconte.fr

Mathieu Sabatier

Mathieu Sabatier est le technicien qui, dans l'ombre, actionne la lanterne magique et fait passer les vues une à une.

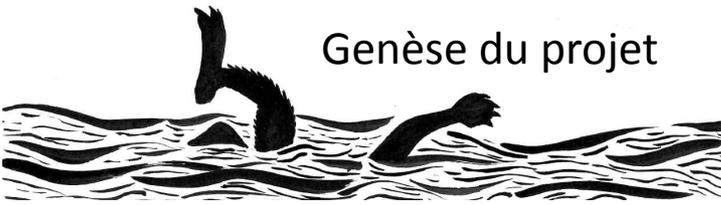
Il débute sa carrière en créant des spectacles musicaux pour enfants. C'est progressivement que l'image s'invite dans sa vie.

Il intervient depuis 12 ans dans les écoles en tant qu'éducateur à l'image, et a travaillé au DNMADE cinéma d'animation du lycée Descartes à Cournon d'Auvergne. En 2016, alors salarié de l'association Filmer l'Air de Rien, il initie une fête du cinéma d'animation sur Clermont-Ferrand, qui perdure depuis.

Il est aujourd'hui délégué général aux publics au sein de Plein la Bobine, association auvergnate d'éducation à l'image qui organise chaque année le Festival International de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy.

<http://www.pleinlabobine.com/>

Genèse du projet



Nathalie Thibur rencontre Mathieu Sabatier en 2008, alors en représentation du spectacle *Jean-Baptiste et l'île aux notes* dans une école. Leurs chemins se croisent plusieurs fois, jusqu'à ce que Mathieu lui propose un jour l'idée d'un spectacle construit autour d'une lanterne magique.

L'art du conte oral consiste à conduire celui qui écoute à créer ses propres images mentales. Lui en projeter des toutes faites peut-il être un obstacle au déclenchement de ce « cinéma intérieur » ? C'est pour continuer à explorer cette question déjà présente dans *Cont'Anim'*, que Nathalie accepte la proposition de Mathieu... sans oublier l'attrait qu'exerce cette machine à images fabuleuse qu'est la lanterne magique !



Les axes de travail du spectacle



Un dialogue entre le conte et l'image projetée

Le spectacle repose sur un jeu entre les deux techniques. Ni la conteuse, ni le mécanicien et sa lanterne n'ont l'ascendant : il s'agit d'une collaboration d'égal à égal. Tantôt les images naissent des mots, tantôt ce sont les mots qui naissent des images. La lanterne devient un personnage qui propose des formes, des couleurs, des ambiances que la conteuse rejette ou accepte pour faire progresser le récit. L'aspect ludique se retrouve dans la scénographie et la mise en scène, la conteuse passant d'un côté et de l'autre de l'écran, s'amusant à occulter l'image projetée ou à la compléter avec son ombre.

Le rapport à l'obscurité

L'obscurité est nécessaire pour pleinement apprécier les qualités de la lanterne magique. En effet, les images dépendent de la source de lumière intrinsèque à la lanterne. Un parallèle peut être créé entre ce besoin de pénombre et la tradition de la parole conteuse. Autrefois les histoires racontées pendant la veillée accompagnaient l'entrée dans la nuit. Ici, pas de cheminée ni de brasier mais le faisceau lumineux d'une étrange boîte métallique...

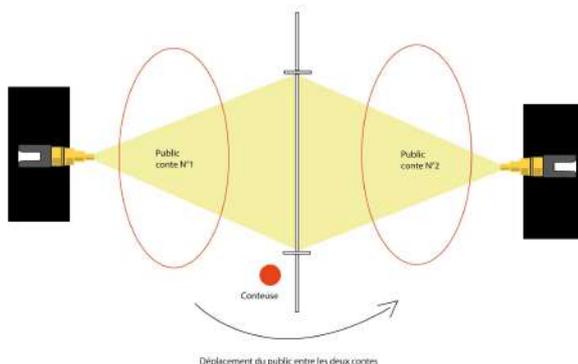
Une rencontre entre passé et présent

Ce spectacle fait le choix de mêler deux éléments jugés désuets de nos jours pour créer quelque chose de neuf. Il dépoussière une machine, la lanterne magique, avec ses images fixes, ses techniques d'animations basiques et efficaces, et le conte, art de la simplicité souvent rattaché à l'ancien temps.

Les enfants au coeur du dispositif

Dans ce spectacle, les enfants ne restent pas dans la position classique et statique du spectateur. "Contes à la lanterne" les invite à se déplacer, à passer de l'autre côté du miroir, et à découvrir l'artifice pour comprendre comment sont fabriquées les images.

Mots clefs : Illusions, magie, place du spectateur (frontale, mobile,...), place de la conteuse (sur scène, spectatrice, derrière l'image,...), invisibilité du technicien.



Les histoires



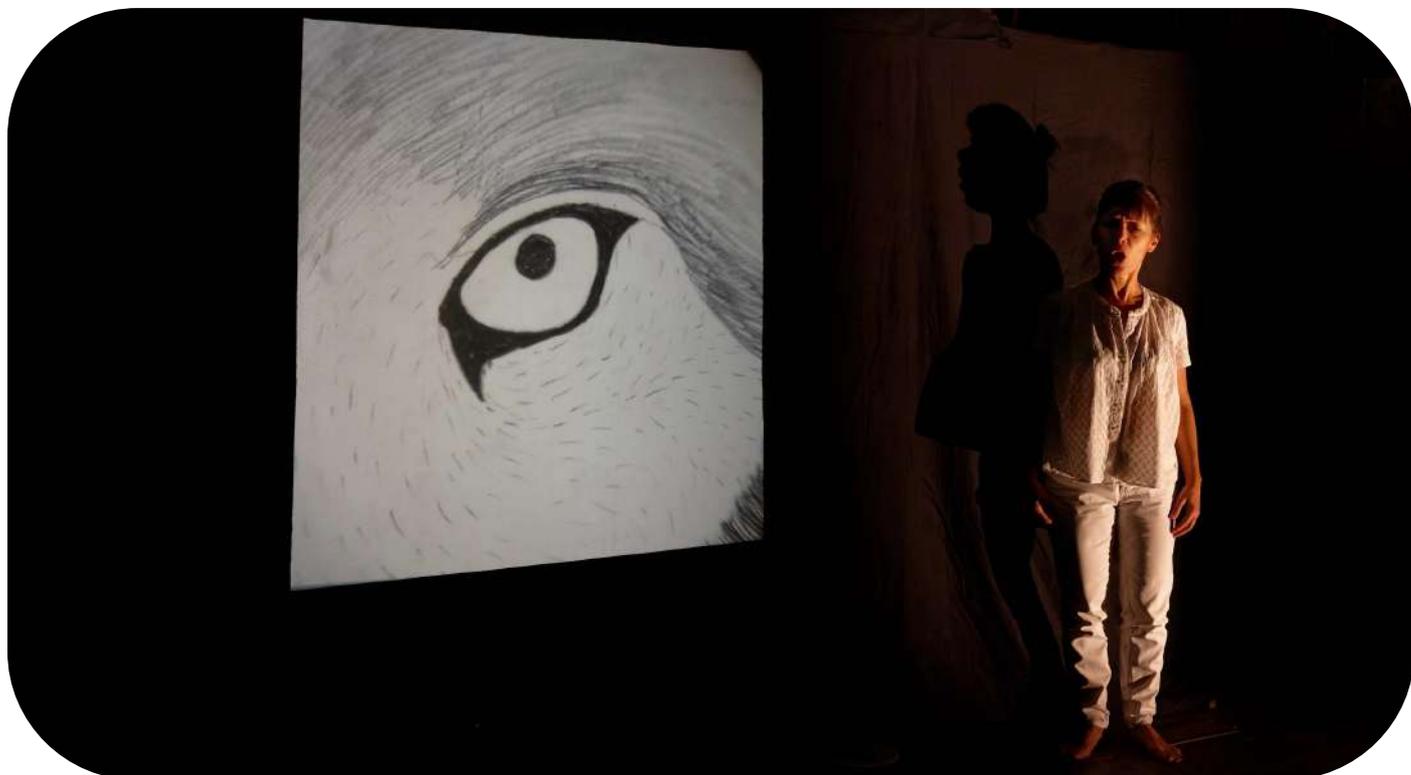
Nous voulions raconter deux histoires : une lorsque les enfants sont assis d'un côté de l'écran et une seconde lorsqu'ils passent de l'autre côté.

Notre choix s'est porté sur deux contes dits "de randonnée" bien adaptés au public que nous visons. Leur structure répétitive présente une chaîne de personnages, d'éléments ou d'événements. Dans ce type de contes, une action entraîne une autre jusqu'au dénouement final, ce qui apprend aux plus jeunes à organiser le monde grâce à la chaîne de causalité.

De plus, ce schéma narratif permet aux enfants de créer facilement une histoire dans l'atelier que nous proposons en lien avec le spectacle.

Les héros sont des personnages animaux qui plaisent beaucoup aux petits.

Ils sont tous deux très différents et leurs motivations sont à l'opposé puisque l'un n'aspire qu'à rentrer chez lui et l'autre qu'à partir. Pourtant les messages portés par ces deux contes se rejoignent et résonnent fortement dans la période actuelle et auprès des jeunes enfants.



La grosse peur de Lapinou

Résumé

Lapinou vit dans une maison au creux d'un tronc d'arbre. Un soir, il découvre qu'un monstre aux dents pointues et aux yeux qui jettent des flammes s'est installé chez lui !

Terrorisé, Lapinou s'enfuit. Sur son chemin, il rencontre Renard qui, intrigué, lui demande ce qu'il a. Quand il apprend d'où vient la grosse peur de Lapinou, Renard lui propose son aide et le raccompagne jusqu'à sa maison. Le monstre est toujours là, tapi dans l'ombre. À son tour, Renard cède à la panique et s'enfuit, Lapinou sur ses talons !

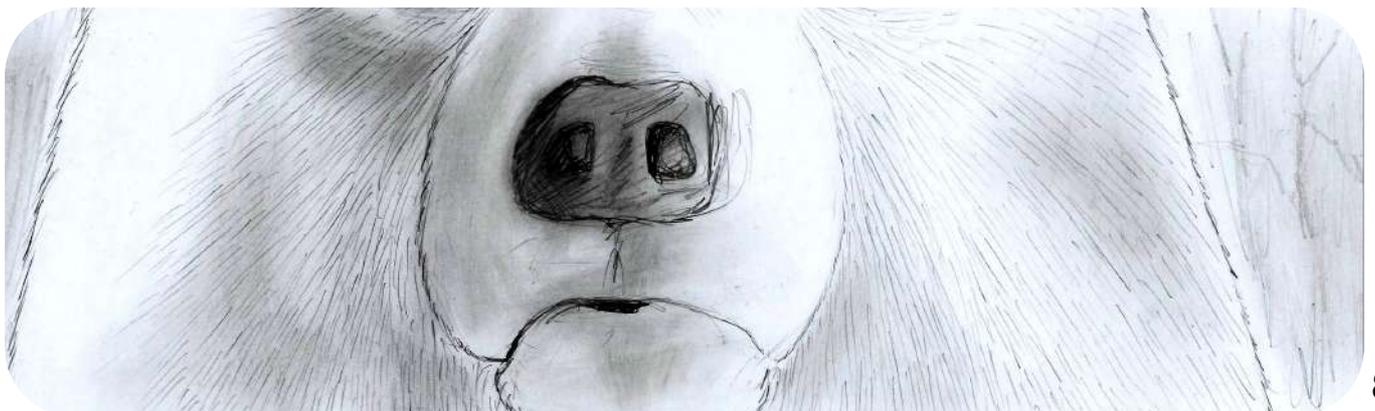
L'histoire se poursuit sur ce rythme. À chaque fois, un nouvel animal plus gros en taille que le précédent rejoint la petite troupe, mais son courage se mue rapidement en terreur... jusqu'à l'arrivée de Petite Abeille.

Bien qu'elle ne paie pas de mine, Petite Abeille sera le salut de Lapinou et de son équipe. Elle se faufile au creux de l'arbre et pique le monstre, qui prend ses jambes à son cou. Tous découvrent alors, stupéfaits, que le monstre est en réalité « riquiqui, ridicule, minuscule »... et pas très malin, comme le prouve la fin de l'histoire !



Les messages du conte

- la peur empêche de voir les choses telles qu'elles sont, les déforme
- la solidarité et l'entraide aident à surmonter la peur
- on a toujours besoin d'un plus petit que soit
- il ne faut pas se fier aux apparences : le plus fort, le plus courageux ou le plus malin n'est pas toujours celui qu'on croit !



Le voyage de la toute petite fourmi

Résumé

Dans sa toute petite maison sous terre, la toute petite fourmi s'ennuie. Elle décide de partir en voyage et se lance dans un long périple, direction l'Italie... avec au bout, son rêve : manger des spaghetti !

La route est semée d'embûches. La toute petite fourmi gravit des montagnes et brave les éléments avec vaillance jusqu'au moment où elle se retrouve une patte coincée dans la glace. Elle ne peut plus avancer !

Mais la toute petite fourmi est pleine de ressources et ne se laisse pas abattre. Elle entame un dialogue avec la glace, louant sa force. La glace lui répond que le soleil est plus fort qu'elle car il la fait fondre. La toute petite fourmi s'adresse alors successivement aux différents éléments. Elle cherche lequel est le plus puissant pour lui demander son aide. Ce sera le vent. Contre une chanson, il accepte de souffler pour pousser le nuage qui bloque la lumière du soleil. La glace fond, libérant la patte de la toute petite fourmi qui reprend son voyage. Elle parvient en Italie et s'attable enfin devant un délicieux plat de spaghetti !



Les messages du conte

- courage et persévérance finissent toujours par porter leurs fruits. Ne renonçons pas à poursuivre nos rêves !
- dans la nature, les éléments sont interdépendants : l'action de l'un a des conséquences sur les autres.
- il y a toujours un plus faible et un plus fort que soi. Vive l'entraide !



L'Atelier pédagogique



Pour prolonger l'expérience du spectacle ou la préparer, nous proposons un atelier de pratique composé de deux parties, permettant de traiter ainsi les deux étapes du spectacle : le conte et la lanterne magique

À partir de 4 ans - 15 enfants max /atelier

Etape 1 - Raconte-moi une histoire :

La création de l'histoire se fait à l'oral et en collectif. Les enfants sont assis en cercle pour pouvoir tous s'écouter , dans un climat serein et bienveillant. À la manière du voyage de fourmi, ils sont invités à raconter un voyage imaginaire, créer des personnages et des péripéties, inventer des mondes et des pays. L'idée est d'intégrer les trouvailles de chacun dans une histoire commune. Dans cette histoire, chaque enfant aura "sa partie", ce qui lui permettra ensuite de la représenter sur une plaque.

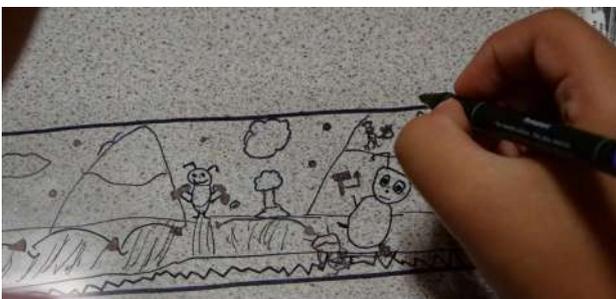
Durée : 30 min à 45 min

Etape 2 - Dessine-moi une histoire :

L'histoire en tête, on passe à la réalisation de sa plaque de lanterne. Les artistes fournissent le matériel : des feutres indélébiles, des feuilles transparentes, des supports à plaques, des modèles pour les enfants qui en auraient besoin. Les dessins peuvent être réalisés à quatre mains, les adultes (parents, éducateurs...) peuvent aussi s'en mêler.

Lorsque les histoires sont dessinées, les enfants se retrouvent autour de la lanterne magique, et un par un, passent leur plaque dans la machine en racontant leur partie d'histoire. Une captation sera faite de ce moment pour qu'ils en conservent un souvenir.

Durée : 30 min à 45 min



Aspects pratiques



puy guillaume

Temps de montage : 2h

La structure accueillante doit prévoir :

- des prises électriques, si possibles disposées autour de la salle
- une salle noire. Si ce n'est pas le cas, prévoir une solution pour occulter la lumière.
- une surface de 64 m2 minimum (incluant également le public)

Les contes à la lanterne sont totalement autonomes sur la technique.



Tarification

Le spectacle :

750€ une représentation + frais de déplacements

Second spectacle à 700€

Le spectacle + l'atelier :

1000€ + frais de déplacements

Fiche technique



Des contes où voyage, rencontres
et surprises sont de mise

Contacts

Festival Plein la Bobine
m.sabatier@pleinlabobine.com
0671713179

Coloconte & Cie
nathalie.thibur@gmail.com
0699664049

