



Atelier d'avant-spectacle *Terairofeu* de Marguerite Bordat & Pierre Meunier

Une fille et un garçon vivent dans une étonnante décharge, au milieu de matériaux usés les plus divers : bouts de plastique, ferraille, cartons, moteurs électriques... Les couleurs sont vives, les formes qui les entourent, surprenantes. On les devine livrés à eux-mêmes, dans un lieu inhospitalier, marqué par les désastres écologiques, loin de la terre, de l'air, de l'eau et du feu.

Nos deux protagonistes choisissent alors de se réinventer un monde désirable ! S'aidant à la fois d'une mémoire ancienne, d'une machinerie rusée et de leur inventivité joueuse, ils manipulent la matière et cherchent avec humour les sensations procurées par les puissances de la nature. Une exploration sous forme de rituel pour remettre de la poésie dans le paysage.

• Introduction : la MC93 et être spectateur-rice

La MC93 :

Vous allez venir prochainement à la MC93. Est-ce que quelqu'un sait ce que veut dire MC93 ? D'après vous que fait-on dans ce lieu ? Êtes-vous déjà venu-e-s à la MC93 ou passé-e-s devant ? Si oui, où se situe-t-elle ? Qu'y avez-vous fait ? Etc.

La maison de la culture de la Seine-Saint-Denis (MC93) est un lieu de spectacle situé à Bobigny (préfecture de la Seine-Saint-Denis). Elle est située non loin de la bibliothèque Elsa Triolet, du conservatoire Jean Wiener et de l'hôtel de ville de Bobigny. C'est un lieu où l'on peut aller voir des spectacles (théâtre, cirque, danse, musique) ou faire des activités (ateliers, visites, rencontres, conférences, etc.). La MC93 a ouvert pour la première fois en 1980. Elle a été construite dans une volonté de poursuivre la politique de décentralisation théâtrale française initiée au début du XX^e siècle (construire des théâtres en dehors de Paris pour que toute la population puisse avoir accès à des spectacles). La MC93 est dirigée depuis 2015 par Hortense Archambault.

PUIS

Expériences de spectateur-rice-s :

Débuter la séance en demandant aux participant-e-s s'ils-elles ont déjà vécu une expérience de spectateur-trice d'un spectacle vivant (cirque, théâtre, concert, danse, spectacle de fin d'année des frères/sœurs, spectacle de rue, etc.).

Poursuivre sur une discussion via différentes questions :

- Pourquoi dit-on « spectacle vivant » ?
- Quelle sont les différences entre le spectacle vivant et le cinéma ?
- Qu'est-ce que cela change dans l'attitude d'un-e spectateur-rice ?
- Suit-on les mêmes codes lors d'un concert ou lors d'une pièce de théâtre ?
- Suit-on les mêmes codes lors d'un spectacle dans la rue et lors d'un spectacle dans une salle ?
- Se comporte-t-on de la même façon à un concert de musique lyrique et à un concert de rap ?
- Pourquoi ?
- Etc.

Il est possible de pousser la conversation en intégrant des exemples d'événements pour lesquels on choisit d'être spectateur-rice mais qui ne sont pas considérés comme du spectacle vivant (match de football, compétition de gym, discours politique, mariage, télévision, vidéos TikTok sur le téléphone, exposé par des élèves dans une classe, etc.).

OU

Jeu du spectateur et de la spectatrice :

Voir pièce-jointe ou à retrouver sur l'espace pédagogique sur le site internet de la MC93 : [ici](#).

- **Activités en lien avec *Teraïrofeu* de Marguerite Bordat & Pierre Meunier**

Activité 1 - Marches dans l'espace :

Dans un espace dégagé et délimité, le groupe se meut de façon à représenter les différents éléments : eau, feu, terre, air.

Le-la meneur-se de jeu énonce un élément et les participant-es se déplacent comme s'ils-elles étaient eux-elles-mêmes cet élément. Les démarches sont différentes en fonction de chacun-e. Le-la meneur-se de jeu change d'élément en tapant dans ses mains puis en énonçant le nouvel élément à incarner.

Et/ou

Dans un espace dégagé et délimité, demander aux participant-es de déambuler. Peu à peu, le-la meneur-se de jeu amène les participant-es à faire l'expérience de différentes situations de jeu en lien avec un des éléments naturels (voir propositions ci-dessous). Il est possible de jouer des situations en lien avec les différents éléments afin d'augmenter l'imaginaire au maximum.

AIR :

- Traverser une tempête
- Voler
- Traverser une tornade
- Marcher sur la lune
- Etc.

FEU :

- Marcher sur des braises
- Marcher lors d'une canicule
- Etc.

TERRE :

- Marcher dans des sables mouvants
- Marcher dans la boue
- Etc.

EAU :

- Marcher sous l'eau
- Traverser un tsunami
- Marcher sous la pluie
- Etc.

Activité 2 - Cartes d'identités des éléments :

Matériel nécessaire : carte d'identité disponible en annexe.

Former 4 groupes. Attribuer un des quatre éléments à chaque groupe. Puis distribuer la carte d'identité en annexe afin que les groupes puissent la compléter en fonction de l'élément qu'ils-elles ont.

Sur la carte est demandé à quoi ressemble l'élément, quelle est son odeur, quelle est sa texture, quel son produit-il, quel goût a-t-il et s'il pouvait parler qu'est qu'il aurait envie de dire. Il y a également des espaces prévus pour dessiner le portrait de l'élément et y inscrire son nom.

Il est possible d'imprimer les cartes d'identités en A3 pour pouvoir les afficher par la suite.

Restitution : chaque groupe affiche sa carte et raconte ce qu'il a trouvé pour chacun des inducteurs.

Activité 3 - Scènes en gromelot :

Les dialogues de *Terairofeu* sont entièrement en gromelot (langue inventée/inexistante).

Prendre un temps pour faire l'expérience du gromelot tous-tes ensemble. Le-la meneur-euse de jeu montre un exemple de ce qu'est le gromelot. Puis demande à chaque participant-es d'essayer de parler en gromelot.

Demander ensuite aux participant-es d'imaginer une situation par petits groupes (exemple : ils-elles reçoivent un cadeau, ils-elles s'apprêtent à manger leur plat préféré, etc.) et d'y réagir en gromelot.

Puis demander aux participant-es de créer deux lignes face à face afin de former des binômes. Une situation de base est énoncée par le-la meneur-euse de jeu : « Le monde entier est détruit, il faut le reconstruire ». Proposer aux participant.es de réagir à la situation en s'adressant à leur binôme (la personne en face) en gromelot. Une émotion est donnée à chaque binôme qui articule son improvisation autour de celle-ci :

- La colère
- L'incompréhension
- La joie
- La peur
- La surprise
- Etc.

Restitution : chaque binôme présente au reste du groupe sa scène en gromelot selon l'émotion donnée par le-la meneur-se de jeu.