



## Atelier d'avant-spectacle *L'Art de la joie* de Ambre Kahan

En Sicile, Modesta traverse le XX<sup>e</sup> siècle, franchit toutes les barrières sociales, connaît tous les amours et tous les combats, guidée par une puissance de vie à toute épreuve. L'adaptation d'un roman culte, comme une invitation passionnée à la liberté

Goliarda Sapienza ne connut pas de son vivant le succès de son chef-d'œuvre, *L'Art de la joie*, qui marque pourtant aujourd'hui durablement tous ses lecteurs, par son ampleur épique et la force solaire de son héroïne. Ambre Kahan adapte l'histoire de cette femme indomptable et complexe, née en 1900 dans les bas-fonds de la Sicile, dont l'appétit insatiable de comprendre et d'agir lui fera vivre mille vies. Quatorze comédiens incarnent les nombreux personnages de cette fresque débordante d'humanité, de clairvoyance et d'audace.

### • 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<sup>e</sup> 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'évènements 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 *L'Art de la joie* de Ambre Kahan**

Activité 1 - La rébellion :

Demander aux participant.es de former un cercle. Puis leur proposer de penser à une personne publique, un personnage fictif ou une personne de leur entourage qui incarne la rébellion pour eux/elles. Laisser un temps pour que chacun.e ait le temps de choisir.

Restitution : chaque participant.e dit le nom de la personne qu'il/elle a choisi et explique pourquoi.

Activité 2 - Découverte d'un roman fleuve :

Matériel nécessaire : résumé des parties du roman (disponibles en annexe), feuille, feutres, post-it, colle, etc.

Ambre Kahan adapte les deux premières parties de ce roman de 800 pages qui comporte quatre parties. C'est de ces deux premières parties dont il est question dans cette activité.

Il n'est pas question de gâcher le spectacle, mais bien de se créer des repères dans cette fresque fictionnelle et historique qui implique beaucoup de personnages tout en se donnant envie d'en savoir plus.

Proposer aux participant.es de faire des groupes de 4 à 5 personnes. Distribuer le résumé des deux parties du roman.

À l'aide du résumé, les participant.es doivent reconstituer l'arbre généalogique des personnages, en faisant apparaître les liens qui les unissent.

Dessiner les liens au crayon de papier permet dans un premier temps de se tromper et d'essayer différentes configurations. Puis, utiliser un feutre ou un stylo pour la réalisation finale. Chaque groupe peut se mettre d'accord sur une légende ou un code couleur pour préciser les liens entre chaque personnage.

Restitution : procéder à une mise en commun. Chaque groupe montre son arbre généalogique au reste des participant.es. Il est possible de comparer les différentes réponses données.

Le meneur/la meneuse de jeu peut s'aider de l'arbre généalogique fourni en annexe pour guider la mise en commun. Redessiner un arbre généalogique au tableau ou sur une feuille à partir des contributions de chacun.e.