



Contact : **Liliane Boucher**  
Téléphone : **514-917-3952**  
Courriel : **[info@samsaratheatre.com](mailto:info@samsaratheatre.com)**  
Site : **[www.samsaratheatre.com](http://www.samsaratheatre.com)**

## **PROJET DE MÉDIATION CULTURELLE - LE VOYAGE**



### **Les ateliers :**

*Ces trois ateliers de deux heures chaque peuvent être complémentaires, mais peuvent également être choisis à la carte. Les enseignants et la direction pourront également décider d'offrir ces ateliers avant ou après la présentation de la pièce.*

#### **Atelier I : Le voyage en Antarctique** (idéalement avant la diffusion de la pièce)

*Suite à d'étranges communications radio, les deux protagonistes de la pièce décident de partir en expédition vers l'Antarctique afin de suivre les traces d'un certain Ernest. À bord de leur lit d'hôpital, ils partiront donc à l'aventure en espérant attraper des aurores polaires et toucher le Pôle Sud. L'itinéraire des enfants est inspiré du trajet emprunté par le véritable explorateur Ernest Shackleton. L'expédition Endurance, qu'il a dirigée au début du siècle, est connue comme la plus impressionnante opération de sauvetage. Les 28 hommes de son équipage sont restés pris dans les glaces de l'Antarctique pendant deux ans, mais aucun n'a péri. Cet atelier vise donc à découvrir l'univers des explorateurs ayant affronté les dangers du pôle Sud, à découvrir le continent Antarctique et à aborder les thèmes du voyage, de l'exploration et du rêve.*

#### **- Réchauffement physique en lien avec les moyens de transport**

*- Le monde* (Introduction à la carte du monde, aux 5 continents. Discussion sur les voyages qu'ils aimeraient faire ou qu'ils ont faits. Tour de classe.)

*- Quizz sur l'Antarctique* (la température, la faune, la flore, etc.)

*- Expérimentation de la cécité des glaces* : un voyage musical et sensoriel en Antarctique.

*- Retour sur les émotions...les sensations...*

*- L'expédition d'Ernest Shackleton*

*Cette activité a pour but de recréer l'expédition de l'Endurance. (Initiation à la transposition théâtrale)*

*- Exploration sur le thème du voyage, du rêve et de l'expédition* (seuls ou en équipes, les enfants déterminent un voyage qu'ils ont fait ou une expédition qu'ils rêvent de faire. Ils écrivent ensuite un moment de leur expédition sur un bout de papier pour jeter une bouteille à la mer)

*- On pige les bouteilles à la mer et c'est le temps de la présentation mimée de ces expéditions* (initiation à l'interprétation)

## **Atelier II : Le voyage de l'imaginaire!** (idéalement avant la diffusion de la pièce)

Pour créer Samsara, les auteurs ont tout d'abord ébauché un canevas, des personnages et une situation à partir de trois images, trois objets et trois souvenirs issus de leurs 11 ans. Et très rapidement le concept du Samsara s'est imposé. Samsara est un mot très ancien, un mot sanskrit désignant le cycle des vies, les cycles de sa propre vie, la transformation. Quelles belles prémises à la création : la transformation. Les fondements étaient clairs, la pièce serait créée en laboratoires de pair avec les acteurs, les enfants et les concepteurs afin de transformer leur sensibilité en matière théâtrale. Dans cet atelier, nous souhaitons donc explorer avec les enfants la création d'une histoire, c'est-à-dire d'une pièce de théâtre. Nous toucherons à l'univers du conte, du récit, du rêve. Cet atelier permettra également de survoler les thèmes principaux de la pièce (la vie, la mort, l'amour, le rêve, la maladie, l'amitié et la peur). Notre but en présentant Samsara est d'offrir la possibilité aux enfants de voir autrement, de développer des outils essentiels pour traverser les épreuves de la vie : l'imagination, la poésie et le rêve.

**-Réchauffement (on mime des bouts d'histoires de chaque enfant)**

- **Jeu de confiance**

- **Trouver une histoire à partir d'une photo (causerie)**

- **Trouver une histoire à partir d'un objet (les objets qui se transforment)**

- **Trouver une histoire à partir d'un rêve (narration)**

- **Présentation**

- **Trouver une histoire à partir de personnages (rencontre)**

- **Présentation**

## **Le voyage théâtral!** (idéalement après la diffusion du spectacle)

L'aventure Samsara a été rendue possible grâce à la collaboration de 11 artistes de différentes disciplines. Tout comme lors de l'expédition de l'Endurance l'équipe a dû collaborer pendant les deux années de la création pour finalement arriver à bon port. Le théâtre est un art d'équipe. Cet atelier vise donc à découvrir et expérimenter les métiers du théâtre. (du métier d'auteur en passant par le métier de metteur en scène, d'éclairagiste et de scénographe). Dans cet atelier nous mettrons en scène un moment fort de l'expédition d'Ernest Shackleton ou une saynète inventée par les enfants. Sans s'en rendre compte, les enfants participeront à la création d'une œuvre théâtrale qui se construira tout au long de l'atelier.

**-Retour s'il y a lieu sur le spectacle (Questions/Commentaires)**

**- Grand Quizz des métiers du théâtre**

2 équipes s'affrontent pour répondre aux questions des métiers du théâtre.

(concepteur sonore, costumier, habilleur, acteur, metteur en scène, etc.)

**- Introduction au métier d'acteur**

- Réchauffement physique et vocal

- Créer un personnage à partir de stéréotypes physiques (bossus, nain, démarche)

- Les émotions (nommer les émotions, les mimer, les reconnaître à partir d'images)

**- Exercice pratique : Un spectacle de A à Z**

Pour montrer l'étendue du travail requis pour la création d'un spectacle, nous passerons par toutes les étapes de la création avec le groupe. Nous donnerons un métier à chaque enfant et nous les ferons intervenir chacun leur tour pour mettre leur grain de sel dans le processus.

L'auteur – On crée en groupe une histoire à partir de celles créées à l'autre atelier ou à partir d'un passage de l'expédition Endurance.

Le THÉÂTRE – On crée un espace scénique et un espace de spectateur. Nommer des gérants de salle, un guichetier.

Le directeur de Casting et metteur en scène : Décident des acteurs et on leur demande leur approbation avant de placer quoi que ce soit sur la scène

Les acteurs : Se prêtent au jeu

*Scénographe, et scénique : Choisissent le décor et son emplacement*

*Les accessoiristes : Construisent et choisissent les accessoires*

*Les concepteurs de costumes, les habilleurs, les maquilleurs : Choisissent le look des acteurs à l'aide d'une banque de costumes*

*Les concepteurs sonores, bruiteurs : Choisissent parmi certaines trames sonores et banque de sons et devront les activer durant la présentation*

*Les éclairagistes : Choisissent les lumières. On leur fournit des lampes de poche et des gélamines pour les ambiances*

*Le régisseur : Fait le décompte du temps*

*Les machinistes` : Bougent les pupitres et ferment les stores*

***-Présentation finale***

***-Retour sur l'expérience et parallèle avec la pièce. Présentation de l'équipe de création de Samsara.***