

À la poursuite de l'oie sauvage



Théâtre pour tous
à partir de 5 ans

Première francophone :
Août 2021

Mise en scène :
Catharina Gadelha &
Ania Michaelis

Direction artistique d'AGORA :
Kurt Pothen

En coproduction avec :

COMEDIA



KINIMA
THEATRE

En coopération avec :



Soutenu par :



Subventionné par :



CHERS ENSEIGNANT*E*S, CHERS ÉDUCATEURS*TRICES,

À LA POURSUITE DE L'OIE SAUVAGE est une pièce de théâtre pour enfants qui éveille la curiosité au travers de questions sur l'inconnu et qui met en branle le désir d'explorer et de comprendre. Ce dossier pédagogique sur le théâtre est destiné à vous accompagner, vous, les accompagnateurs*trices des jeunes spectateurs*trices. Notre objectif est d'éveiller leur désir et leur curiosité. Amusez-vous bien !

Ce matériel est destiné à vous servir de stimulus pour préparer votre groupe à une visite au théâtre et à en assurer le suivi.

Tout d'abord, il s'agit de l'approche de la pièce. Ensuite, il y a trois types de propositions d'exercices : (1) exercices de mouvement, (2) exercices de narration, (3) quelques suggestions d'exercices de jeu.

L'ordre des exercices n'est qu'une suggestion, modifiez-les comme bon vous semble. Prenez ceux qui vous plaisent le plus. Modifiez-les, développez-les et n'hésitez pas à vous les approprier.

Ces exercices auront lieu si possible dans une grande salle. Si vous ne disposez que d'une salle de classe ou d'une salle de groupe, prenez le temps avec votre groupe de pousser les tables et les chaises sur le côté. Essayez de créer le plus d'espace possible. Si vous le souhaitez, délimitez une aire de jeu sur le sol avec du ruban adhésif. Si elle est clairement délimitée, cela facilitera certains exercices.

Tout ceci devrait vous servir d'inspiration pour préparer de manière créative votre groupe à une visite au théâtre et approfondir le travail après la représentation avec les enfants.
Écrivez-nous !

Nous serons heureux*ses de répondre à toutes les lettres adressées aux comédiens, aux photos de groupes inspirés par la pièce ou aux dessins, ainsi qu'aux courriels contenant des commentaires, des questions et des suggestions. Il suffit d'écrire à jakob.bertram@agora-theater.net ou à AGORA THEATER, Am Stellwerk 2, 4780 Sankt Vith.

Bonne chance,
Amicalement,

Jakob Bertram
Pédagogie du théâtre
AGORA - Le théâtre de la Communauté germanophone de Belgique

« La petite fille était tellement saisie qu'elle en oublia le reste de son troupeau et partit aussitôt à la poursuite de l'oie à la belle tache noire. »

SOMMAIRE

AVANT LA REPRÉSENTATION	5
À PROPOS DU CONTENU	5
ANTICIPER	7
APRÈS LA REPRÉSENTATION	9
EXERCICES DE MOUVEMENT	10
RACONTER DES HISTOIRES	13
JOUER	16
À PROPOS DE HANNAH ARENDT	19
À PROPOS DE ANIA MICHAELIS	19
ENSEMBLE	20
ÜBER DAS AGORA THEATER	21
CONTACT	21

AVANT LA REPRÉSENTATION

« Toi. Et toi. Et moi. Ca fait trois! Un début s'annonce. »

À PROPOS DU CONTENU

« À la poursuite de l'oie sauvage » est une création théâtrale pour les enfants de cinq ans et plus, basée sur la fable « Les sages animaux » de Hannah Arendt.

C'est l'histoire d'une petite fille qui entame un voyage pour retrouver l'oie à la belle tache noire - l'oie qu'elle avait surprise au village, avant que celle-ci ne s'envole.

Dans notre histoire, chacun cherche aussi quelque chose : le propriétaire d'un manège parisien cherche son éléphant blanc, le père cherche sa fille et l'histoire s'est oubliée elle-même. Ensemble, les trois hommes trouvent une piste : celle de la petite fille qui mène, comme dans un road movie, à travers la prairie des animaux sages jusqu'au pays des oies sauvages.

À chaque étape de l'histoire, ces hommes racontent les rencontres entre la petite fille et les animaux : le lion étendu à côté de l'agneau ; il y a le serpent rusé qui siffle le mal à l'oreille de tous ; il y a le Léviathan que Dieu garde auprès de lui pour s'amuser et il y a Pégase qui connaît tous les pays, et que seuls les poètes et les enfants peuvent monter.

C'est l'histoire d'un départ, d'un coming of age, accompagné avec amour par un père qui retrouve sa fille et apprend au fur et à mesure de sa recherche à la laisser partir. Au-delà de l'histoire, les protagonistes trouvent autre chose : le chemin du « je » vers le « tu » ; ils prennent conscience du fait que la recherche du monde contient le monde lui-même et que celui-ci peut être compréhensible, négociable et changeable.



ANTICIPER

Courage !

Dans la pièce, la petite fille part seule pour un long voyage. Un jour, elle suit une oie avec une tache très inhabituelle sur la poitrine. A la recherche de cette oie, elle rencontre de nombreux animaux afin de trouver le pays des oies sauvages. Cela demande beaucoup de courage.

Es-tu aussi courageux ? Est-ce que tu oses beaucoup ? Tu te souviens de la première fois où tu es sorti*e tout seul*e ? Peut-être était-ce le chemin vers chez tes grands-parents ou la première fois que tu as été seul*e à la boulangerie ?

Y a-t-il une chose pour laquelle tu partirais tout*e seul*e ? Aurais-tu le courage de voyager seul quelque part ? Où irais-tu ?

Questions :

La pièce s'appelle À LA POURSUITE DE L'OIE SAUVAGE. Réfléchissez ensemble : quel pourrait être le secret de l'oie ?

Sur les photos, vous pouvez voir nos trois personnages principaux. Qui peuvent-ils être ? Où sont-ils ? Qu'est-ce qu'ils font là ? Que pourraient-ils dire ou penser ?

Quels peuvent être ces objets qui sont sur scène et comment les utilisent-ils ? Essayez de le découvrir pendant la pièce !

Où pensez-vous que la fille devrait chercher son oie spéciale ?

Vous verrez beaucoup d'animaux différents dans la pièce. Pouvez-vous vous les rappeler tous ?

LE CARROUSEL

Jardin du Luxembourg

Munis d'un toit et de son ombre
la troupe de chevaux bariolés
se met à tourner.
Les chevaux tous de ce pays
qui longuement hésite avant de sombrer.
Si certains d'entre eux trottent en attelage,
tous ont pourtant le même air décidé;
Un lion court près d'eux, rouge et méchant,
et de temps en temps un éléphant blanc.

Il y a même un cerf, comme dans les bois,
sauf qu'il a une selle et sur cette selle
une petite fille bleue tenue par des courroies.

Un garçon chevauche le lion
et se tient de ses petites mains- c'est brûlant
Tandis que le fauve montre sa langue et ses crocs.

Et de temps en temps un éléphant blanc.

(...)

« Le carrousel » von Rainer Maria Rilke

APRÈS LA REPRÉSENTATION

« Est-ce que tu veux retrouver ton oie sauvage oui ou non ? Tu crois vraiment que tu peux t'enfuir de chez toi juste pour le plaisir ? Si tu ne cherches pas vraiment ton oie, je peux aussi te ramener tout de suite à la maison et basta! »

MÉMOIRE

Le groupe se tient debout en cercle. Chacun ferme les yeux pendant un moment et se souvient de ce qu'il a vu.

MOUVEMENTS

Une personne fait un geste/mouvement/prend une pose de la pièce. Cela peut se faire sur place, mais aussi en déplacement dans le cercle.

Variation I: Les autres membres du groupe imitent le mouvement. Puis une autre personne donne quelque chose de nouveau.

Variation II: La première personne est remplacée par une autre avec une nouvelle action. Plusieurs participants peuvent également se déplacer dans la salle avec ce dont ils se souviennent.

SONS

Tout d'abord, chaque enfant doit se souvenir de ce qu'il a entendu pendant la pièce. Ils doivent maintenant essayer de produire ces sons eux-mêmes avec leur bouche et leur corps.

Dirigez le volume ou laissez un des enfants le faire. Ainsi, les sons peuvent devenir plus forts ou plus faibles, le tempo peut varier ou les sons peuvent s'arrêter complètement.

Les mots et les phrases percutantes peuvent également être mémorisés. Il ne s'agit pas du tout de reproduire les phrases le plus correctement possible. Il peut aussi s'agir de mots ou de phrases individuelles qui reproduisent le sens de quelque chose entendu dans la pièce.

Ces mots et phrases peuvent également être dirigés. Par exemple, le groupe se répartit dans la salle et une personne se promène et tape sur l'épaule de chaque enfant. Cela crée un tapis de fragments de texte.

QUESTIONS :

Quel est le moment dont vous vous souvenez particulièrement bien ? Qu'avez-vous vu/entendu/ressenti à ce moment-là ? Quel moment vous a particulièrement plu ? Pourquoi ? Qui étaient les personnages ? Comment étaient-ils habillés ? Comment ont-ils bougé ? Qu'est-ce qui les fait tiquer ? Que cherchaient-ils ? Pourquoi ? Avec quel personnage iriez-vous faire une quête ? Pourquoi ? L'histoire de la petite fille a été racontée. Quels sont les endroits qu'elle a découverts au cours de son voyage ? Quels animaux a-t-elle rencontrés ?

Décrivez les animaux !

EXERCICES DE MOUVEMENT - TRANSFORMATION

« Le cœur de la petite fille battait si fort qu'il lui faisait presque mal. Et elle avait envie de sauter, de crier ou de s'enfuir. Et elle sentait son visage devenir chaud et en même temps, elle avait l'impression d'être enfin arrivée chez elle. Elle ne pouvait s'empêcher de penser à une chenille sortie de son cocon, et qui vole en papillon à travers une prairie printanière, remplie de fleurs aux couleurs vives, et où tout sent le miel. »

LE JEU DE LA MOLÉCULE

Tous les enfants se déplacent dans la pièce. Afin de bien remplir l'espace, ils essaient de passer ou de danser entre deux autres personnes aussi souvent que possible, ou de toujours se déplacer ou danser dans les espaces libres. Ce faisant, personne ne se touche. Ils doivent toujours remplir tout l'espace. Prévoyez suffisamment de temps pour que le groupe puisse adopter un rythme commun.

Le*la meneur*euse de jeu peut toujours introduire de nouvelles tâches de mouvement, par exemple, tout le monde titube, trépigne, trébuche, rampe, nage, vole, à travers la pièce à un rythme annoncé (ralenti, accéléré).

Au signal (par exemple, un applaudissement), tout le monde se tourne vers le meneur de jeu. Le chef de file donne un nombre entre 1 et 6. Le plus rapidement possible, les participants forment des groupes avec le nombre de membres correspondant.

On leur donne ensuite la tâche collective suivante, par exemple :

"En groupe, construisez un éléphant avec vos corps le plus rapidement possible sans parler ! Ensemble, vous devenez un éléphant. Tous les éléphants sont différents, bien sûr. Immobile quand vous avez fini."

Le*la meneur*euse de jeu fait ensuite le tour et admire tous les éléphants.

Les groupes qui ont déjà admiré peuvent se joindre au*à la meneur*euse pour admirer les autres sculptures.

Au signal suivant, les groupes se séparent à nouveau et se déplacent à nouveau dans la salle.

Au signal suivant, le*la meneur*euse de jeu donne une nouvelle taille de groupe. Les groupes nouvellement trouvés se voient confier une nouvelle tâche de conception. Cette routine peut être répétée aussi souvent que souhaité.

Tâches possibles :

Construisez un avion à trois.

Construisez un carrousel d'animaux à cinq.

... un Pégase, un gros poisson, un méchant serpent.

TROUVER LE LANGAGE DU CORPS

Dans la pièce, les acteurs se glissent à plusieurs reprises dans des rôles différents. Même la petite fille est jouée à tour de rôle par un des trois comédiens. Pour marquer qu'ils interprètent la fille, ils utilisent un langage de mouvement particulier. Dans cette séquence d'exercices, les enfants trouvent leur propre langage de mouvement pour la fille.

Au lieu d'un langage de mouvement pour la fille, on peut bien sûr en trouver un pour d'autres personnages de la pièce, par exemple pour le pilote, pour l'un des animaux ou pour l'un des trois personnages principaux, Andrej, Monsieur Sebastian ou Max, l'histoire.

Déroulement :

1.

Comment se composent notre langage corporel et nos mouvements ? Tous les enfants marchent dans l'espace. Donnez des instructions claires pour commencer : marchez le plus vite possible d'un mur à l'autre de la pièce. Marchez aussi légèrement que possible sur le chemin du retour. Marchez en cercle. Comment marche une personne qui est très instable ? Maintenant, marchez en zig-zag, en vous enhardissant au fur et à mesure.

2.

Laissez-les expérimenter un peu. Faites des suggestions: Comment marchent-ils lorsqu'ils doivent se dépêcher pour attraper le bus ? Comment marchent-ils, encore tout endormis, le matin ? Comment la marche change-t-elle quand toutes les parties de leur corps se sentent très lourdes, ou très légères ? Qu'est-ce qui change lorsque le haut du corps est aussi droit que possible ? Ou si les genoux sont croisés ? Comment marche-t-on lorsque les mouvements sont hachés, lorsqu'il y a toujours une courte pause entre chaque mouvement ?

3.

Les enfants sont répartis dans l'espace. Ils explorent maintenant le langage gestuel de la petite fille de l'histoire. Dans la pièce, la petite fille fait de nombreuses expériences au cours de son long voyage. Quand a-t-elle marché courageusement ? Quand a-t-elle pu être timide ou avoir peur ? Quels mouvements a-t-elle fait quand elle a appris le langage des oiseaux ? Posez des questions sur d'autres moments vécus par la petite fille.

4.

Chacun*e trouve ses propres mouvements pour la petite fille. La fille est-elle heureuse ? Est-elle très fatiguée ou bien éveillée ? Quelle influence cela a-t-il sur son tempo ? Comment une fille aussi courageuse peut-elle se déplacer ? Comment se tient-elle ? Comment marche-t-elle ? Comment met-elle ses pieds en l'air ? Que font les mains ?

5.

Un mouvement a toujours un début et une fin clairs. Un mouvement peut être effectué avec une ou plusieurs parties du corps. Par exemple, que font les pieds lorsque les bras bougent ? Les participants décident d'un mouvement répétable.

6.

Tout le monde se tient debout en cercle. Chaque enfant présente les mouvements qu'il*elle a trouvés.

Variation:

Un enfant commence par une séquence de mouvements, se fige, l'enfant suivant prend la pose de son*sa voisin*ine de cercle et à partir de là, il*elle fait son propre mouvement, se fige, etc.

7.

On peut trouver des variations :

a)

Chaque enfant fait des mouvements très petits et précis ou exagérément grands.

b)

Chaque enfant effectue les mouvements au ralenti avec répétition ou très rapidement et précisément avec répétition. Ou encore : la première partie du mouvement est rapide, la deuxième partie du mouvement est très lente.

c)

Nous effectuons nos mouvements à différents endroits/niveaux dans l'espace/assis/à genoux/couché/etc.

d)

Dans différentes qualités de sentiments : heureux, effrayé, en colère, triste

8.

Les enfants font le tour de la salle et trouvent un partenaire. Ils ne se saluent que par leur séquence de mouvements. C'est comme un dialogue sans mots, uniquement avec le langage du corps. Ces salutations ont lieu avec différents partenaires.

9.

Chacun*e se trouve un*e partenaire fixe. Ils*elles s'enseignent mutuellement le mouvement. D'abord debout, l'un*e en face de l'autre, puis l'un*e à côté de l'autre. La qualité du mouvement (tempo, taille, niveau) peut varier selon le désir du duo.

10.

Nous développons une petite chorégraphie à partir des deux séquences de mouvements. Pour faire le lien entre les deux séquences de mouvement, les partenaires peuvent incorporer un saut, une rotation ou une immobilité. Les mouvements peuvent également être effectués de manière synchrone ou en dialogue (c'est-à-dire d'abord une personne, puis l'autre). Les chorégraphies doivent pouvoir être répétées, afin que les groupes puissent les exécuter deux ou trois fois, en fonction de la durée.

11.

Le groupe s'assied en demi-cercle/rangée de manière à créer une situation de scène. Les couples présentent leurs chorégraphies dans la salle (éventuellement en musique). Nous pouvons également examiner deux duos à la fois. Après chaque présentation, on applaudit !

12

RACONTER DES HISTOIRES

« Pour qu'il y ait un monde nous avons besoin d'une histoire. Et une histoire pour moi tout seul n'est pas une histoire. Elle doit être entendue. L'histoire a besoin d'un monde! Et le monde a besoin d'une histoire. »

LA STRUCTURE D'UNE HISTOIRE

Pour les exercices suivants, il est important de se mettre d'accord au préalable sur la façon dont une histoire doit être structurée. Je suggère la structure approximative suivante pour le début, le milieu et la fin, car elle donne une structure et laisse en même temps beaucoup de liberté :

Début : il faut établir de qui il s'agit, c'est-à-dire quels sont les personnes/personnages impliqués. Il peut également être utile de décrire le lieu, ainsi que les caractéristiques (pertinentes pour l'histoire) du ou des protagonistes.

Il était une fois un éléphant qui était très vieux et très sage. Il vivait sur une belle plage avec un grand phare. Il y avait vécu pendant très longtemps.

Section intermédiaire : ici, un problème que le protagoniste n'attendait pas doit surgir. Cela nécessite une solution.

Mais il se sentait terriblement seul. Si seul que c'en était insupportable ! Car à quoi bon avoir la plus belle plage du monde si on ne peut la partager avec personne ?

Fin : ici, en conclusion, il s'agit de trouver une solution au problème.

Alors un jour, il décida de quitter sa belle plage. Il se construisit donc un bateau et prit le large ! Il ne fallut pas longtemps avant qu'il trouve un compagnon. Et puis un autre, encore un autre compagnon. Depuis, ils parcourent le pays et recueillent tous ceux qui se sentent seuls.

Oui, et ...

Une histoire est racontée par groupes de deux/trois. Là encore, ils disent une phrase à tour de rôle, puis c'est au tour de la personne suivante. Chaque phrase commence par « Oui, et puis ». Encore une fois, tout ce qui est dit est vrai, on s'accorde sur ce qui est dit avant d'ajouter une nouvelle idée. En guise de variation, l'option "mais ensuite" peut être ajoutée.

Raccourcir l'histoire

Le groupe s'assoit par deux. Une personne raconte une histoire à l'autre. D'abord, elle a trois minutes. Elle doit ensuite raconter ce qu'elle a dit en une minute et demie. Puis en quarante-cinq secondes, dans trente, et enfin dans dix. L'objectif est, bien sûr, de raconter tout ce qui est pertinent pour l'histoire dans le temps imparti. Le*la meneur*euse de jeu indique les temps pour tout le monde.

JOUER LES HISTOIRES AUX DÉS

En annexe, vous trouverez des dés que nous avons conçus pour que vous puissiez les assembler vous-même. Les dés peuvent aider à raconter des histoires et stimulent en même temps l'imagination du conteur*euse. Les symboles ne signifient pas la même chose pour tout le monde. Ils peuvent être utilisés en petits groupes ou avec tout le monde ensemble

Principe du jeu :

Les dés peuvent être utilisés pour trouver des personnages, des lieux et des actions. Bien entendu, tous les dés peuvent être lancés plusieurs fois au cours de l'histoire, selon que le personnage principal voyage avec un*e compagnon*ne, change de lieu ou rencontre des obstacles au cours de l'histoire. Mais attention, plus on lance de dés, plus la résolution est difficile !

Pour faciliter les choses, la narration peut dans un premier temps être faite par le*la meneur*euse de jeu.

Lancez le dé et laissez les enfants raconter ce que le dé signifie. Maintenant, c'est à vous de transformer cela en une histoire.

Pour cet exercice, nous avons répertorié des variations sur trois niveaux de difficulté. Il suffit de les adapter à votre groupe.

Niveau I

Regardez les symboles. Rassemblez à l'avance les symboles illustrés sous forme de matériel de jeu, de figurines et d'animaux en peluche. Ils sont déjà familiers aux enfants et la visualisation est donc plus facile.

Ils devront participer à la création de l'histoire. Lorsqu'un nouvel animal est lancé, demandez-lui quelles sont ses caractéristiques. Veillez à toujours poser des questions ouvertes afin que ce soit aux enfants de trouver les réponses et qu'ils ne puissent pas se contenter de répondre par oui ou par non. De quelle couleur est l'éléphant ? Quelle est sa taille ? Quel est son plat préféré ? Où vit-il ? Quel est son nom ?

Si les enfants en ont envie, ils peuvent bien sûr jouer l'éléphant avant la suite de l'histoire.

Phase II

Laissez au groupe la plus grande liberté de décision et de conception possible. Commencez avec quelques dés au premier tour et augmentez progressivement le nombre de lancers. Les dés ne doivent pas nécessairement signifier ce qu'ils représentent au départ.

Exemple : Un dé est lancé, on tombe sur une tour. Il peut s'agir simplement de l'emplacement lui-même, ou cela peut signifier que nous sommes dans un château. Ou peut-être que c'est la tour des livres à Saint Vith.

La tour peut également donner des informations sur un personnage. Peut-être le personnage vit-il dans un château, est-il gardien de phare ou même la sorcière qui a enfermé Raiponce dans la tour.

Ou peut-être fait-elle référence au fait que les personnages organisent un tournoi d'échecs ou qu'elle est la destination d'un voyage que nous effectuons.

Étape III

Préparez suffisamment de dés pour que vous puissiez former des petits groupes. Limitez les parcours individuels afin que les participants puissent également trouver une fin à leur histoire. S'il y a plusieurs passages, l'histoire préférée de chaque petit groupe peut être partagée avec tous.

Vous pouvez créer vos propres symboles sur le cube vierge.

Une fois qu'une histoire a été racontée, elle peut bien sûr être utilisée comme modèle de jeu. Demandez aux enfants de trouver des mouvements pour les protagonistes et des accessoires appropriés. Ils peuvent ainsi mettre en scène leurs propres histoires.

JOUER - VOYAGE/RECHERCHE

« Oui ! Jouer avec le monde ! Encore et encore !
Oui ! Jouer avec le monde ! Encore et encore ! »

JE SUIS UN ARBRE

Un espace scénique est mis en place, tous les enfants sont devant. Une personne monte sur scène, se fige dans une posture et dit : « Je suis un arbre ». La posture doit incarner un arbre (mais : liberté artistique !).

Une deuxième personne la suit, se positionne en fonction de l'arbre et dit par exemple : « Je suis le hibou assis sur l'arbre ».

Une troisième personne suit, se positionnant également de manière appropriée par rapport à l'arbre et disant : « Je suis la fille qui dort à l'ombre de l'arbre. »

La première personne, dans ce cas « l'arbre », choisit la suggestion qu'elle préfère, par exemple « le hibou », et quitte la scène avec l'autre enfant.

La personne qui est restée sur scène reste dans la position et répète sa suggestion (« Je suis le hibou »). Puis deux nouveaux*elles joueurs*euses se positionnent auprès de la personne, et ainsi de suite.

Variation:

Cet exercice théâtral peut également se dérouler sans mots.

Une personne se positionne sur la scène, une deuxième vient se placer, une troisième, voire une quatrième. Une autre personne vient ensuite taper sur l'un des joueurs sur la scène, qui sort alors de l'image. La personne qui prend le relais se positionne dans une nouvelle posture par rapport aux autres. De cette manière, une image en constante évolution est créée sur la scène, sans langage ni explications.

Une pause de quelques secondes doit être marquée avant qu'une nouvelle personne prenne le relais d'une autre.

L'avantage de cet exercice est que l'inhibition de parler sur la "scène" est levée. Comme aucune explication n'est nécessaire, l'image reste ambiguë et l'idée de bien et de mal est moins présente.

NOTRE VOYAGE

Guidez votre groupe dans un parcours autour de la pièce. Demandez aux enfants de s'y déplacer et de ressentir les lieux dans lesquels ils se trouvent.

Quelques idées :

"Nous allons commencer ici dans la salle. Mettez lentement un pied devant l'autre, étirez-vous et préparez-vous pour notre voyage ensemble. Nous quittons la pièce, descendons les escaliers et sortons du bâtiment. On arrive

bientôt à une forêt. Le sol est couvert d'aiguilles de pin qui nous piquent les pieds. Nous essayons de sauter de racine en racine. Mais la forêt devient de plus en plus dense. Si dense qu'on ne peut s'y déplacer qu'à quatre pattes. Maintenant, nous devons ramper sur le sol sous de grosses racines. La forêt devient plus aérée et nous arrivons à une plage. Nous allons dans l'eau. D'abord, l'eau ne monte que jusqu'à nos chevilles, puis jusqu'à nos genoux, puis jusqu'à notre poitrine. Nous commençons à nager. Une tempête se lève et nous devons nager plus vite. Heureusement, la rive est déjà en vue et nous pouvons presque nous remettre debout. Etc."

Laissez libre cours à votre imagination. Qui sait qui vous rencontrerez au cours de votre voyage, dans quels endroits vous vous retrouverez. Laissez-vous inspirer par le parcours de cette petite fille. Peut-être que vous et votre groupe allez rencontrer le Léviathan ou arriver au pays des oies sauvages. Prenez votre temps à chacun des "arrêts". Les enfants doivent avoir le temps d'imaginer le sable entre leurs orteils, par exemple, et de jouer un peu avec.

Idéalement, les participant*e*s enlèvent leurs chaussures afin de mieux sentir le sol sur lequel ils*elles marchent.

« ... ma petite fille, j'espère que tu trouveras tout ce que tu cherches. »

À PROPOS DE HANNAH ARENDT

Hannah Arendt n'aimait pas être qualifiée de philosophe, préférant être appelée théoricienne politique ou penseuse politique. Loin de la notion simpliste de « réalisation de soi », Arendt n'a cessé d'articuler les notions d'action, de liberté et de responsabilité – dans un contexte où l'autre est nécessaire, parce qu'il*elle regarde, écoute et juge. Se confronter au jugement des autres, oser se lancer, tels étaient les rêves d'Hannah Arendt. Arendt est née le 14 octobre 1906 à Linden (aujourd'hui Hanovre) et a grandi à Königsberg dans un foyer social-démocrate juif assimilé. Elle considérait que sa pensée indépendante et son éducation complète allaient de soi. À l'âge de 14 ans, on rapporte que Hannah Arendt se sentait déjà chez elle dans la bibliothèque de son père et qu'elle avait fait connaissance et s'était liée d'amitié avec Kant et Kierkegaard. Après avoir passé un baccalauréat externe à Königsberg, elle a étudié la philosophie et la théologie à Marburg et à Freiburg. Edmund Husserl et Martin Heidegger comptaient parmi ses professeurs. Hannah Arendt a obtenu son doctorat en 1928 sous la direction de Karl Jaspers. En 1933, elle a dû émigrer à Paris ; en 1941, elle a réussi à s'enfuir aux États-Unis. Son livre « Elements and Origins of Totalitarian Rule » l'a rendue mondialement célèbre en 1951. Sept ans plus tard suit son étude « la Condition de l'homme moderne ». Ses articles sur le procès Eichmann à Jérusalem ont fait scandale en 1963. Hannah Arendt est une icône de la libre pensée, sa renommée est légendaire. Ces dernières années, l'intérêt général pour ses idées et, plus encore, pour son rapport à l'art, s'est accru. Elle a écrit sur la permanence de la poésie, sur le langage en tant que métaphore et communication, sur le processus créatif dans lequel le poète s'engage sur la voie de l'intemporalité. La fable « Les sages animaux » a été publiée pour la première fois en Allemagne en 2021 dans le cadre du premier roman de Hildegard Keller, "Ce que nous semblons". Le texte est tombé entre nos mains en 2019 lors des répétitions du « Petit théâtre de Hannah Arendt ». C'est alors qu'est née l'envie de mettre en scène le texte pour en faire une pièce de théâtre destinée aux enfants à partir de cinq ans.

À PROPOS DE ANIA MICHAELIS

Ania Michaelis est née en Westphalie orientale, y a grandi et a vécu à Berlin-Ouest. Elle a étudié le jeu et la pédagogie du théâtre à l'école Totales Theater (CH). Elle vit à Berlin-Est depuis 1989 et fait de la mise en scène depuis 1999. De 2009 à 2012, elle a été la directrice artistique du Theater o.N. à Berlin. De 2011 à 2015, elle a été responsable du théâtre et des marionnettes au t.j.g. theater junge generation à Dresde. Depuis 2015, elle travaille en tant que metteuse en scène indépendante, principalement pour le théâtre AGORA. Ania Michaelis considère que toutes les constructions culturelles telles que la politique, la religion, la science et le droit se sont développées à l'origine à partir de comportements ludiques et se sont solidifiées et institutionnalisées au fil du temps. Seul l'être humain pensant et jouant peut reconnaître ces constructions comme telles. Ses œuvres sont dédiées à « l'homo ludens » et sont consacrées au plaisir du jeu. Sur le plan esthétique, elle explore l'espace entre le théâtre, l'objet et le théâtrémusical.

ENSEMBLE

MISE EN SCÈNE ET CHORÉGRAPHIE :
Catharina Gadelha

GRAPHIQUE :
Nicolas Zupfer

MISE EN SCÈNE ET TEXTE :
Ania Michaelis

ASSISTANAT À LA PRODUCTION :
Annika Serong

JEU :
Sascha Bauer, Matthias Weiland,
Nikita Zolotar

ASSISTANAT À LA MISE EN SCÈNE :
Leila Putcuyps

MUSIQUE :
Wellington Barros

CONSEILLERS DRAMATURGIQUES :
Felix Ensslin & Sascha Wolters

SCÉNOGRAPHIE :
Céline Leuchter

DIRECTION ARTISTIQUE D'AGORA :
Kurt Pothen

COSTUME :
Djuna Reiner

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :
Christel Hoffmann, Eve Lyn Scheiben,
Daniela Scheuren & Hanna Westerboer

CRÉATION LUMIÈRE & SON :
Clemens Hörlbacher

ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE :
Jakob Bertram

EN COPRODUCTION AVEC :



EN COOPÉRATION AVEC :



SUBSIDIÉ PAR :



AVEC LE SOUTIEN DU :



SUR L'AGORA - LE THÉÂTRE DE LA COMUNAUTÉ GERMANOPHONE DE BELGIQUE

L'AGORA Theater a été fondé en 1980 dans la petite ville de Saint-Vith dans la Communauté germanophone de Belgique par Marcel Cremer : c'était alors une troupe amateur qui faisait ses premiers pas sur un terrain de football.

Aujourd'hui, l'Ensemble professionnel joue ses créations (dont plusieurs se sont vues décerner un prix) pour les enfants, les jeunes et les adultes dans des théâtres et festivals à travers l'Europe.

L'AGORA, en tant que compagnie multilingue, est une institution qui fait sans cesse l'expérience de la frontière, de la limite. Elle négocie en permanence les liens et les différences entre les cultures allemande, française et flamande, entre identité et pluralité, entre le régional et l'étranger, entre campagne et ville, entre théâtre jeune public et théâtre tout public.

L'AGORA travaille à un théâtre qui questionne les frontières et les langues, se met à la recherche des possibles théâtraux actuels pour en (re)faire un espace public, commun. Cette question, AGORA tente de se la poser et de la poser au public : « Que faire ? »

<http://www.agora-theater.net/>

CONTACT:

Jakob Bertram
jakob.bertram@agora-theater.net
+49 (0)178 1342525