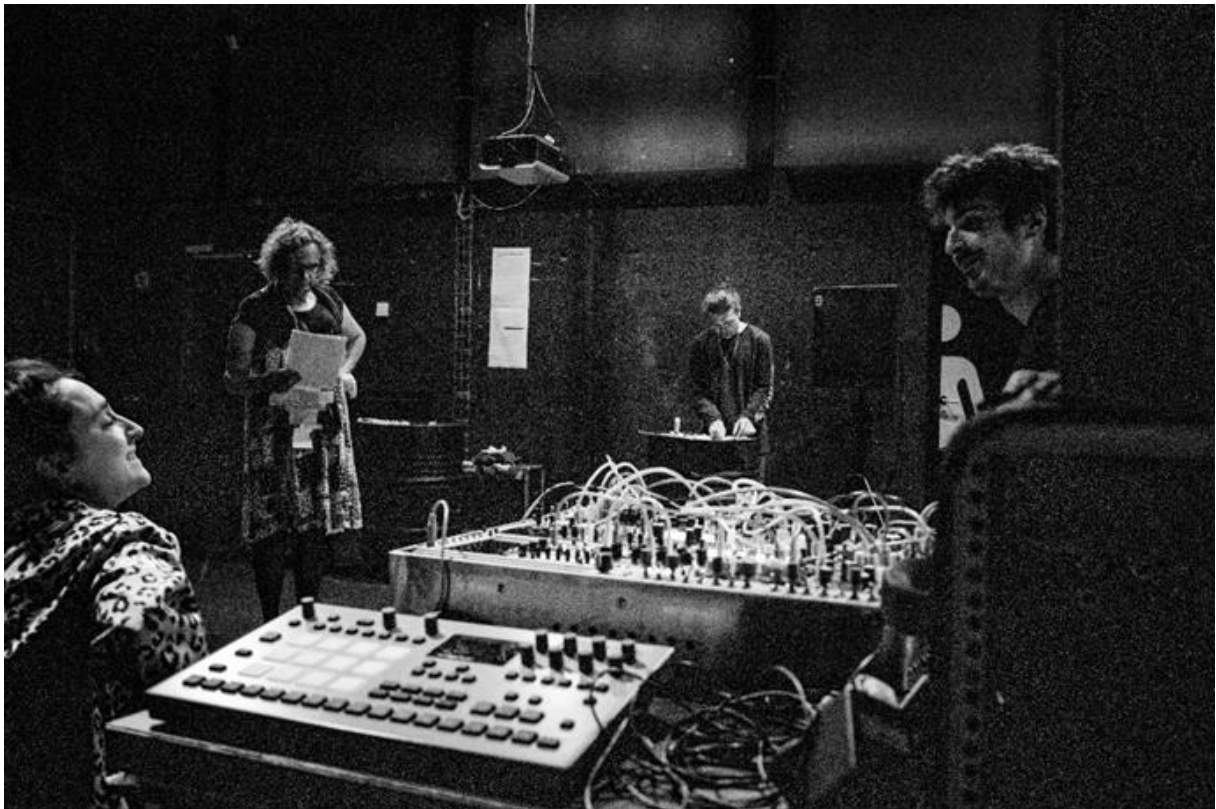


CATALOGUE ACTION CULTURELLE



MACHINE MOLLE

Artiste associé au CDN de Tours

SOMMAIRE

Page 3 – Présentation Générale

Page 4 à 6 – Atelier carte postale sonore

Page 7 à 8 – Atelier théâtre de la mémoire et de l'imaginaire

Page 9 à 10 – Atelier dialogue d'outre-tombe et musique électronique

Page 11 à 12 – Atelier théâtre de l'au-delà

Page 13 - Contact



**stage pluridisciplinaire de MACHINE MOLLE au temps machine*

PRESENTATION GENERALE

Nous proposons des **stages/ateliers pluridisciplinaires accessibles à toutes** en lien avec les spectacles de MACHINE MOLLE. Ils peuvent allier écriture, théâtre, art visuel et initiation à la musique électronique sur synthétiseur modulaire.

La pratique de ce dernier ne requiert pas forcément de compétence en musique. Elle est accessible et ludique. Cet atelier peut se faire indépendamment du reste. Aussi, chacune des propositions de ce catalogue pourra être modulée en fonction des besoins et des demandes des structures intéressées.

Ces temps de transmission s'adaptent donc à toutes et sont avant tout des prétextes à la rencontre.

Nous sommes artistes et non professeur.e.s et **l'humilité fait partie de notre politique de transmission**. Il s'agit pour nous de partager nos pratiques artistiques sans rapport de force. Les participant.e.s ont autant à nous apporter que nous avons à leur apprendre. **Nous cherchons ensemble.**

Et parce que nous sommes profondément convaincues que les expériences de chacun.e peuvent nourrir celles des autres, il nous intéresse de **travailler avec toutes les générations confondues**.

Avec les participant.e.s nous mobiliserons nos imaginaires grâce à des processus de création inventifs. Nous partirons à la rencontre de soi et des autres en travaillant sur la présence et l'écoute. Nous appréhenderons la musique, sa texture et sa temporalité sous des formes propres à chacun.e. Avec le théâtre, nous travaillerons, l'air de rien, sur l'estime et la confiance en soi. **Le rire et la joie seront au cœur de la transmission.**



**Nora lors d'un stage de MACHINE MOLLE au Temps Machine*

LES ATELIERS AUTOUR DE TRACE(S)...

ATELIER 1 - CREATION DE CARTE POSTALE SONORE

>> *art visuel, écriture, transmission orale et musique électronique*

>> *minimum 6h d'atelier + 1 restitution*

>> *3 intervenant.e.s (plasticien, musicien, comédienne)*

>> *jauge participant.e.s : maximum 10*

>> *pour toustes de 6 à 100 ans*

LE PROJET

Le désir d'envoyer ou de recevoir des cartes postales nous habite depuis l'enfance. La carte postale dessine la cartographie sentimentale des lieux où nous passons. Elle laisse une trace dans le temps. Ce petit objet est aussi une échappée pour celle/celui qui le reçoit, une pensée, un cadeau, un geste vers l'autre humble et simple ...

Avec cet atelier nous souhaitons faire perdurer cette tradition en déployant son potentiel créatif et social.

Pour ce faire, nous proposons aux participant.e.s de créer des cartes postales sonores sublimant un lieu qu'ils ont pratiqué et qui résonne sentimentalement pour elleux.

L'enjeu de cet atelier est de remobiliser les imaginaires et la mémoire sentimentale de chacun.e en convoquant les fantômes joyeux qui habitent nos espaces publics.

LE DEROULEMENT DE L'ATELIER

1 – La rencontre

Pour débiter, un temps de rencontre sous forme de jeu sera proposé. Cela permettra de donner des pistes à la réalisation des cartes postales. Les jeux seront axés autour de l'éveil de l'imaginaire.

2 – Composer le paysage graphique de la carte postale

Par la suite, il sera proposé aux participant.e.s de recomposer le paysage de leur lieu sur une feuille format carte postale à l'aide de tampons conçus par le graphiste Lohengrin Papadato.

Pour la création de ces cartes, les participant.e.s devront choisir de situer le lieu qu'ils ont choisi à une autre époque.

A quoi ressemblait la place du village à la préhistoire ou à quoi ressemblera-t-elle dans 200 ans ?

3- Raconter une histoire...

Les participant.e.s seront amené.e.s à écrire au dos de la carte leur séjour imaginaire dans le passé ou le futur. Ce récit devra être adressé à un.e autre participant.e.s de l'atelier.

Pour ceux qui préfèrent, cette carte postale peut aussi être la reconstitution d'un souvenir et non d'un récit inventé.

4 – et l'interpréter oralement

Les participant.e.s seront guidé.e.s par une comédienne pour enregistrer leur récit au micro de façon à ce que celui-ci soit ludique, amusant ou touchant pour celui/elle qui l'écoute.

5 – Composer la musique du récit

Avec un musicien, les participant.e.s pourront créer le paysage sonore de ce souvenir fictif ou réel en travaillant sur des synthétiseurs modulaires. Cette composition sera le fond sonore qui accompagnera la lecture du récit.

un QR code à l'emplacement du timbre au dos de la carte permettra donc d'avoir accès à la version sonore du récit où musique et voix se mêleront.

6 – La restitution

Au lendemain des ateliers (ou un autre jour), le musicien fera le montage des compositions et des voix pour créer les pastilles sonores. Une fois ceci accompli, le QR code de chaque fiction sonore sera imprimé et collé sur les cartes postales.

A la fin de la journée, une exposition de ces cartes pourra avoir lieu. Le public sera invité à contempler les cartes postales, les lire et scanner le QR code avec leur téléphone pour écouter le récit sonore.

Une diffusion sur enceinte de toutes les cartes pourra également avoir lieu.



ATELIER 2 - THEATRE DE LA MEMOIRE ET DE L'IMAGINAIRE

- >> *Théâtre, histoire/patrimoine et récit improvisé in situ*
- >> *minimum 3h d'atelier*
- >> *1 intervenant.e (comédien.ne)*
- >> *jauge participant.e.s : maximum 15*
- >> *pour toutes de 8 à 70 ans (recommandé pour étudiant.e.s dans leur établissement ou en bibliothèque etc...)*

LE PROJET

Sur le modèle des ateliers de rencontre de TRACE(S), les participant.e.s sont invité.e.s à raconter des histoires réelles ou fictives autour de la mémoire d'un lieu.

L'enjeu sera de s'inventer narrateurice d'une fiction tricotée à partir de l'histoire de ce lieu.

Lors des jeux, les participant.e.s pourront travailler sur leur prise de parole en public, leur présence, leur capacité à improviser et mobiliseront leur imagination.

LE DEROULEMENT

I – la rencontre

Jeux pour faire connaissance et commencer à travailler sur la présence et l'écoute. Ce temps sert à mettre tout le monde dans un état de disponibilité nécessaire au travail.

II – Histoire du lieu

Si les participant.e.s ne connaissent pas le lieu où se déroule les ateliers, un court temps de recherche historique sera envisagé. Celui-ci sera nécessaire pour inventer leurs fictions.

III - déambulation sur le site

Peut avoir lieu en intérieur ou en extérieur.

Les participant.e.s seront amené.e.s à déambuler dans le lieu où se déroule les ateliers. Chacun.e d'entre eux devra au minimum faire deux arrêts pour raconter des histoires vraies ou fausses qui se sont déroulées dans le lieu. A l'issue du parcours, les participant.e.s pourront s'amuser à deviner quel récit était réel ou fictif.

Si le/la participant.e connaît bien le lieu, iel pourra utiliser ses souvenirs comme matière de narration.

Le protocole :

1 – narration du récit comme un.e conteur.se

2- Pour conclure son récit, en silence reproduire un geste ou une action de son histoire

IV – jeux de récits improvisés

Pour rester dans le thème du souvenir et de la poésie des lieux, plusieurs jeux seront proposés.

Certains pourront être dans la continuité de la déambulation.

Exemple d'exercice :

- La photo imaginaire

>> une feuille vierge format A6 circule. Chaque participant.e devra faire croire que ce papier est une photo. Iel devra en décrire son paysage et inventer un souvenir. Chaque participant.e devra commencer l'improvisation par « Ah oui je me souviens ! C'était... ». Chacun.e d'entre eux aura pioché en amont un mot qu'iel devra obligatoirement dire lors de l'improvisation. Le/la participant.e. devra être dans l'état du souvenir (nostalgie, tristesse, joie, colère...). Les regardeur.se.s doivent ainsi percevoir s'il s'agit d'un bon ou mauvais souvenir.

LES ATELIERS AUTOUR DE DESTRUCTION ET DU TELHARMONIUM...

ATELIER 1 - DIALOGUE D'OUTRE TOMBE ET MUSIQUE ELECTRONIQUE

- >> *Ecriture, transmission orale et musique électronique*
- >> *minimum 16h d'atelier (incluant le temps de restitution)*
- >> *2 intervenant.e.s (musicien et comédien.ne/auteur.ice)*
- >> *jauge participant.e.s : maximum 8*
- >> *pour toustes de 8 à 80 ans*

LE PROJET

En partant du principe que les morts communiquent aujourd'hui avec nous uniquement en musique, les participant.e.s seront invité.e.s à écrire un dialogue avec une personne disparue, dont les réponses seront à composer en musique électronique, à l'aide de synthétiseurs modulaires. À la suite de quoi, ils participeront à une séance d'enregistrement de leurs voix, qui au montage, dialoguera avec la réponse musicale. Une fois mixés, ces dialogues d'outre-tombe seront diffusés dans l'acousmonium (orchestre d'enceintes) du spectacle DESTRUCTION pour permettre la déambulation du public.

CONNAÎTRE

- Développer l'expression écrite et orale à travers la création d'un dialogue fictif.
- Sensibiliser les élèves à la musique électronique et à l'expérimentation sonore.
- Découvrir le synthétiseur modulaire et ses possibilités.
- Apprendre les bases de l'enregistrement et du montage sonore.
- Valoriser un travail collectif par une restitution publique.

LE DEROULEMENT

Dans le cadre de l'atelier, les participant.e.s serait amenée à :

- Découvrir des instruments - Découverte et manipulation des instruments électroniques, notamment le synthétiseur modulaire. Expérimentation des différentes sonorités et textures.
- Écrire un court dialogue - Les participant.e.s écrivent un dialogue entre eux et une personne disparue (personnalité connue, ancêtre fictif ou membre de leur famille).

Le dialogue devra inclure une introduction de politesse et une question. Ce travail se fera en présence d'une autrice.

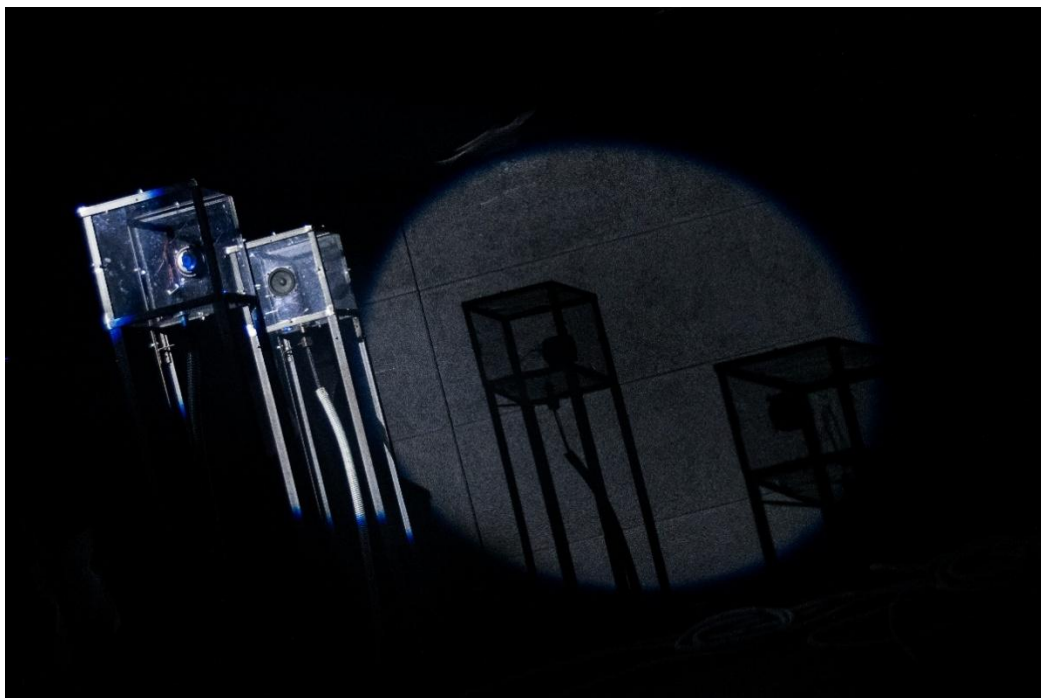
- Composition - Suite à la séance d'écriture, les participant.e.s travailleraient avec le musicien à la transcription d'une partie du dialogue (la réponse de la personne disparue) en matière sonore et musicale.
- Enregistrement - Puis, les élèves enregistreront la voix parlée qui dialoguera avec la réponse "sonore" du disparu.

Pour les écoles/collèges/lycée, ces ateliers auraient lieu sur les heures de cours, dans un temps rapproché (idéalement sur une semaine).

Dans le cadre d'un stage au sein d'une structure culturelle, ces ateliers peuvent se dérouler sous forme de master classe en un weekend celui-ci démarrant le vendredi soir.

Restitution envisagée :

- Une exposition sonore : le public est invité à se balader dans l'orchestre d'enceintes qui restitue le travail de la classe. L'objet de restitution devrait représenter une boucle de 25 min. L'objectif est de proposer une restitution aux parents en soirée et aux autres classes en journée, pour valoriser le travail auprès des familles d'une part et au sein de l'école d'autre part.
- En faire un podcast à transmettre à la classe pour garder un objet du travail



*les enceintes de DESTRUCTION

ATELIER 2 – THEATRE DE L'AU DELA

- >> *Ecriture et théâtre*
- >> *minimum 3h d'atelier*
- >> *1 intervenante (comédien.ne/auteur.ice)*
- >> *jauge participant.e.s : maximum 20*
- >> *pour toustes de 8 à 80 ans*

LE PROJET

Sur le modèle du spectacle TELHARMONIUM nous invitons les participant.e.s de l'atelier à communiquer par téléphone avec les entités de l'au-delà.

Un répertoire téléphonique imaginaire contient les numéros de ces spectres. Il s'agit de personnalités historiques ou de la culture pop ayant arpentées notre monde autrefois et qui ne sont plus.

Les participant.e.s pourront incarner l'un.e de ces personnages ou s'adresser à lui. Tout ceci en laissant un message vocal.

LE DEROULEMENT

1 - Rencontre (minimum 30min)

faire connaissance en mobilisant le corps, l'imaginaire et les émotions.

2 – Ecriture (1h)

Les participant.e.s devront former des binômes :

A incarne une personne fan de l'entité, B la personnalité morte.

A et B devront écrire des courts monologues sous forme de message vocal adressé à l'autre

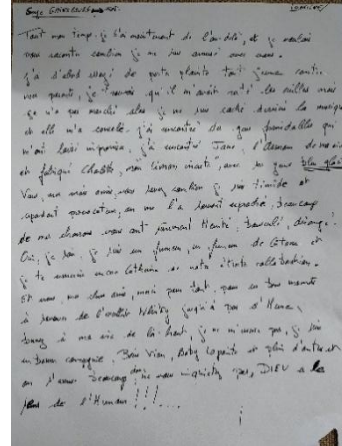
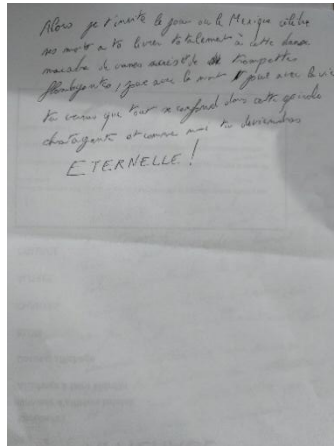
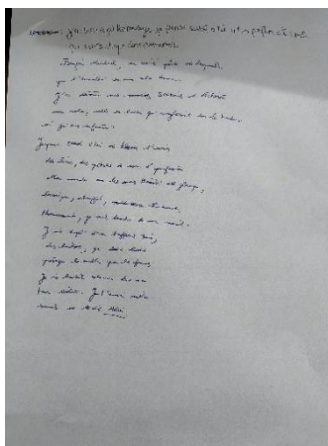
Quelles questions aimerait-on poser à un mort ? Qu'est-ce qu'on voudrait lui confier ? Et à l'inverse quel message un.e défunt.e pourrait transmettre à un.e vivant.e ? Un avertissement ? Une révélation ? Un secret ? Une demande de pardon ? Une consolation ?

3 – Jeu (minimum 1h30)

Une ligne de téléphone est installée : un fil de laine relie deux pots de yahourts entre eux. Participant.e.s A et B sont face public avec le combiné à l'oreille où proche de la bouche pour parler.

La situation est simple et ludique. Avec des contraintes de jeu décalées imposées par l'intervenante, les participant.e.s pourront adresser leur message vocal à leur partenaire de jeu dans les combinés en mobilisant leurs émotions.

La comédienne intervenante travaillera à améliorer la scène en prenant en compte les retours des participant.e.s regardeur.se.s.



*Ces textes ont été écrits par les patient.e.s de la clinique de la Chesnaie lors d'ateliers auprès d'eux

CONTACT

Diane Pasquet – directrice artistique - 06 18 53 91 87

Valentin Pedler – directeur artistique – 06 71 02 33 39

Amandine Bessé – Administration production – 06 18 18 65 11

Katia Dalloul – Diffusion – 06 62 25 23 99

machinemollec collectif@gmail.com

machinemollediff@gmail.com



*Atelier de synthé modulaire avec les patient.e.s de la clinique de la Chesnaie