

UNE PIÈCE MUSICALE TOUT PUBLIC

AMBROISIE



AMBROISIE

*Un spectacle musical jeune public de
Gaëlle Hispard et Mathieu Gerhardt*

Ambroisie a été nommé dans la catégorie
"Meilleur spectacle jeune public"
aux **P'tits Molières 2016**.



Il a été programmé à Paris en 2015 au **Théâtre Essaïon**,
en 2016 à la **Comédie Saint-Michel**.

Il a été programmé au Festival **Livre en tête** à Courtry.

Ambroisie est en tournée dans les écoles en région
parisienne et partout en France.

SOMMAIRE

Présentation	3
Résumé	4
Note des auteurs	5
Ambroisie et les contes dans l'imaginaire collectif	7
Ateliers pédagogiques	8
Extrait	10
Les personnages	11
Équipe.....	13
Contact.....	14



AMBROISIE

DE GAËLLE HISPARD ET MATHIEU GERHARDT

Ambroisie, 9 ans, croit découvrir que ses parents doivent la rendre à un mystérieux inconnu aux grosses jambes. C'est alors que des **personnages des contes de Perrault** s'invitent dans sa chambre. Ils semblent tous être liés au mystérieux inconnu et en savoir plus qu'ils n'en disent. Ambroisie n'est pas du genre timide. Elle leur tient tête, elle mène l'enquête !

Ambroisie est **une pièce musicale** tout public. Les personnages des contes de Perrault y apparaissent dansant, chantant, détournés et magnifiés par l'image qu'Ambroisie s'en fait. Libérés de leur "cage" littéraire, ils s'en donnent à cœur joie ! **Au son du piano, de la guitare électrique, de l'accordéon, du charango et de la scie musicale**, ils rêvent, mentent, doutent, manipulent Ambroisie et se font manipuler à leur tour.

Pour Ambroisie c'est **un vrai parcours initiatique** : au fil de sa quête elle va découvrir qu'il est vain de chercher une vérité absolue. L'identité se construit à plusieurs et c'est en se racontant des histoires qu'on apprend à affronter la réalité.

AMBROISIE : nf. **1. Substance délicieuse** dont se nourrissaient les dieux de l'Olympe. (sens figuré) Mets exquis. L'ambroisie rendait immortels ceux qui en goûtaient. **2.** L'ambroisie (*Ambrosia artemisiifolia* L.) fait partie de ce que l'on appelle couramment « **les mauvaises herbes** ». Elle nuit à la santé.



NOTE DES AUTEURS

Enfant, on aime se raconter des histoires. On oscille entre rêve, réalité, crise identitaire et « jeu de soi » plein d'imagination. Qui n'a pas un jour douté de son origine au point de s'inventer un destin extraordinaire ?

« Est-ce que mes parents me cachent que je suis adoptée ? » Pour Ambroisie, cette question est prétexte à une **quête identitaire**, à mi-chemin entre curiosité tourmentée et jeu avec les possibles : « Et si c'était vrai ? »

Les personnages qu'elle rencontre incarnent alors les **choix** auxquels elle est confrontée dans la construction de son identité. Quand Ambroisie se fait enfermer par Perrault, elle découvre le **libre arbitre** : il s'agit de ne pas se laisser enfermer dans une version de son destin qui serait écrite à l'avance.

La quête d'Ambroisie part d'un paradoxe : méfiante par nature, elle ne fait pas confiance à ses parents et se lance dans un simulacre d'enquête rationaliste. Elle finit pourtant par céder à sa propre **imagination**. Elle cherche **la vérité** dans ce qu'il y a de moins véritable, mais de plus vrai à ses yeux : **les contes**.

Le personnage du passe-muraille vient donner les clés de son histoire à Ambroisie. Figure insolite, étrangère à l'univers de Perrault, il est le passeur entre le **monde imaginaire** et le **monde réel**. En montrant à Ambroisie comment traverser les murs, il va lui permettre de s'échapper de la prison dorée qu'elle s'est construite.





AMBROISIE ET LES CONTES DANS L'IMAGINAIRE COLLECTIF

par Gaëlle Hispard et Mathieu Gerhardt

La quête d'Ambroisie et les contes de Perrault se rejoignent autour d'une thématique: la construction de notre imaginaire collectif. Le dilemme originel d'Ambroisie vient de ce que les moyens de cette construction - **l'image, l'oral et l'écrit** - lui livrent des messages contradictoires.

L'oralité incarnée par ses parents n'est pas une source fiable : c'est l'univers des approximations et des tabous. C'est pourquoi elle se méfie de la parole. La perte des photos de son enfance ne fait qu'accroître sa soif de preuves visuelles. Alors quand elle découvre une photo de son baptême, elle y projette une réalité rêvée qui vient combler les lacunes du **récit** de ses origines.

L'écrit appartient pour Ambroisie au monde des idées et des abstractions, qui ne peut rien lui apprendre sur elle. C'est pourtant à partir d'un livre - les contes de Perrault - qu'elle va commencer sa **quête identitaire**. Par la force de son imagination, elle fait surgir les personnages du livre pour leur donner la parole... Au cours de ses rencontres, Ambroisie va comprendre l'importance de l'échange et du partage autour d'une histoire commune.

Cette pièce est aussi l'occasion de rendre hommage à la **tradition orale** qui a inspiré l'oeuvre de Perrault. En laissant la parole aux personnages de contes, nous laissons entendre qu'ils ont une vie en dehors de Perrault, qu'il existe différentes versions de leur histoire, et que selon l'histoire ils peuvent endosser différents rôles.

Dans notre histoire, **Perrault** enferme les personnages dans une version précise de leur histoire. Nous nous amusons à faire de lui le « méchant » contre qui Ambroisie défendra la liberté de choisir son destin. Mais il apparaît tout de même que le rôle est plus complexe. Certes, il fige les contes dans une version littéraire, mais par la même occasion il les préserve de l'oubli et les fait connaître au monde entier. Il est notoire que les versions du Chaperon rouge dans la tradition orale du 18ème siècle (et notamment celle recueillie par les frères Grimm) étaient fortement influencées par la lecture de Perrault,

En définitive, il nous tient à coeur de rappeler la pluralité des versions et la tradition orale des contes connus du grand public (grâce à Perrault, Grimm, Pourrat, mais aussi Disney...), sur un mode **ludique et fantastique**. En considérant l'image et l'écrit comme un point de départ et non comme un aboutissement, nous voulons rendre aux contes leur malléabilité, ouvrir l'univers des possibles et offrir ainsi une surface de projection assez riche pour que chacun, **enfant ou adulte**, puisse y nourrir sa part de **merveilleux**.

ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Nous proposons d'associer au spectacle des interventions dans les classes du CP au CM2 que nous adaptons sur mesure aux écoles. Voici quelques modules déjà réalisés dans les classes :

Atelier d'introduction au conte (1h)

- L'histoire de l'oralité et des contes :

Dans cet atelier nous aborderons la question de l'**oralité dans les contes**, l'**origine** des contes, les différents **auteurs** qui ont retranscrit les contes (de Charles Perrault, des frères Grimm jusqu'aux réécritures actuelles.

- Travail sur le conte en tant que **récit** : raconter une histoire aux autres.
Nous faisons une étude comparative des contes existants .

Atelier d'écriture pour CM1, CM2 (2h)

- Écriture de scènes inspirées du spectacle.



Atelier d'improvisation dans une école primaire de Saint-Ouen



Atelier Arts plastiques des enfants de l'atelier modelage de l'ACERMA

Atelier de théâtre et d'improvisation (4h)

- Qu'est ce que le théâtre ? Notion de spectacle vivant, de représentation. Différences avec le cinéma, rapport public/scène...

- Présentation des différents métiers liés à la création théâtrale : metteur(e) en scène, auteur(e), compositeur/-trice, comédien(ne), scénographe, costumier/-ière, créateur/-trice lumière, régisseur/-euse

- Présentation de la pièce musicale Ambroisie, de ses enjeux et de ses personnages.

- Initiation au jeu d'acteur.

- Improvisation sur une rencontre avec un personnage de conte.

- Présentation d'une scène de la pièce et retour des enfants sur leur perception.

Atelier Musique (2h)

- Écriture collective des paroles d'une chanson inspirée de la pièce.

- Travail en chorale d'une chanson du spectacle.

Atelier Arts plastiques

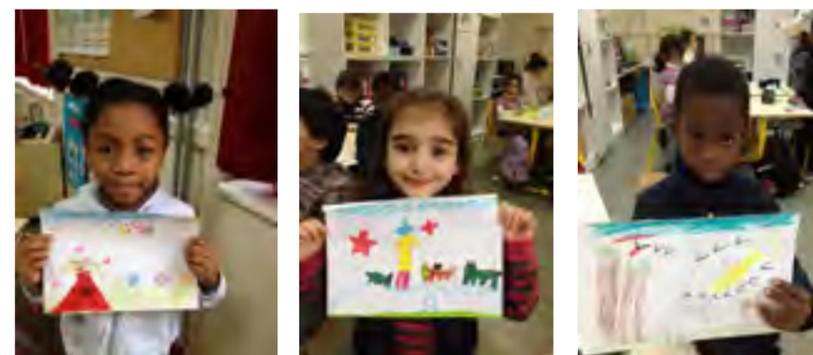
- Rencontre avec la costumière et/ou la scénographe du spectacle.

- Travail de dessin autour des costumes et des personnages.

- Création de masques papier mâché autour du spectacle.

Atelier enregistrement

- Enregistrement d'une chanson du spectacle interprétée par les enfants.



Atelier Arts plastiques dans une école primaire de Saint-Ouen

EXTRAIT

Scène 5 - Le Loup

LE LOUP – On m’a tendu un piège ! Un jour, je croise un petit chaperon rouge en pleine forêt... Déjà, c’est bizarre. J’aurais dû me méfier. Je lui demande où elle va, elle me dit chez sa grand-mère, « je suis perdue » qu’elle me dit, alors je lui propose de l’accompagner. Je suis comme ça, moi, j’ai le cœur sur la patte. Arrivé là-bas, personne. J’aurais dû me méfier ! D’un coup, la nuit tombe, on n’y voit plus rien. J’entends quelqu’un s’approcher de moi, et une voix me dit des choses étranges :

« Que tes oreilles sont pointues ! »
« Que ta gueule est grande ! »
« Que tes poils sont soyeux ! »

Après ça, pouf ! Ça m’a fait un tel effet, je suis tombé dans les pommes, je ne me souviens plus de rien. Quand j’ai rouvert les yeux, il n’y avait plus de chaperon, j’étais déguisé en grand-mère et j’avais un ventre gros comme ça.

AMBROISIE – Loup, soit tu me racontes des bobards, soit tu es carrément un peu naïf.

LE LOUP – Mais oui ! C’était un coup monté ! Depuis cette histoire, je passe pour le grand méchant. (Sur le ton de la confiance) Je pense qu’il y a un complot derrière cette affaire.

Ambroisie en profite pour lui tendre la photo des grosses jambes.

AMBROISIE – Tu connais cette personne ?

LE LOUP – Laquelle ?

AMBROISIE – Les grosses jambes.

LE LOUP – Difficile à dire... J’ai déjà vu ces jambes quelque part... Pourquoi ?

AMBROISIE – Mes parents... ils veulent me rendre à cet homme.

LE LOUP – Les grosses jambes ?

AMBROISIE – Oui. Regarde bien. Tu les as vu où ces jambes ?

LE LOUP – Je ne sais pas. J’ai une vraie mémoire de poisson rouge.

AMBROISIE – Écoute, Loup. Avant toi... j’ai vu la BABD.

LE LOUP – L’abbé quoi ?

AMBROISIE – La Belle au Bois Dormant. Je lui ai montré la photo, ça l’a mise dans tous ses états.

LE LOUP – Ça ne m’étonne pas d’elle.

...

LES PERSONNAGES

LA BELLE AU BOIS DORMANT



Princesse complètement allumée, est prête à tout pour ne pas dévier de son histoire.

LE LOUP



Histrion naïf et impulsif, il n’écoute que son estomac.

LE CHAT BOTTÉ



Impresario fourbe et vaniteux, il veut faire d’Ambroisie une star.



AMBROISIE

LE PASSE-MURAILLE



Intrus venu d’ailleurs, passeur entre les mondes, il s’est “trompé de pièce”.

LA BARBE BLEUE



Brute bourru et amnésique, il cherche sa femme.

CHARLES PERRAULT



Fait manger des biscuits “à Perrault” aux personnages pour qu’ils revivent toujours la même histoire.



ÉQUIPE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Mise en scène - Gabrielle Laurens

Texte et musique - Gaëlle Hispard et Mathieu Gerhardt

AVEC

Sarah Cillaire ou Leilani Lemmet

James Groguelin ou Véronika Ovchinnikova

Mathieu Gerhardt

Gaëlle Hispard

Scénographie - Myrtille Pichon

Costumes - MyMarin's

Création lumière - James Groguelin

Illustration - Éloïse Scherrer





CONTACT

Véronika Ovchinnikova

06 28 69 58 81

diffusion@regardeilneige.fr

regardeilneige.fr

