

Un spectacle à la fois pédagogique et ludique qui permet aux enfants de partir à la découverte des contes de leur région. Guidés par « Mémémoire » la sorcière, « gardeuse de conte » venue du pays de la Féerie, les enfants vont vivre une incroyable chasse au conte...

Festivals, mairies, comités d'entreprise, centres culturels, écoles, médiathèques, bibliothèques, fêtes régionales, fêtes de rue

LA COMEDIENNE : ELODIE COTIN

Issu de la classe libre du Cours Florent et de la Comedia dell'Arte, (547 représentations à La Comédie Italienne, 75015 Paris), elle a monté et dirigé sa propre compagnie, (La Compagnie du Carnage) avant de rejoindre les scènes nationales. Elle a été artiste en résidence à la Comédie de Reims entre 2000 et 2002 et à la Fondation de l'école du spectateur en Lorraine, pendant un an. Elle a été à l'affiche du spectacle « Noces » de J.L Lagarce, en tournée sur toute la France saison 2006/2007. Metteur en scène, comédienne, elle a également dirigé et dirige encore de nombreux ateliers d'acteurs, (stages de comédie, stage sur le masque, stage sur le clown...).

Le spectacle « Memémoire », qu'elle a créé à Briey en 2004, est pour elle l'occasion de mettre toute son expérience au service du monde de l'enfance.

Mémémoire

autour du conte

Ce spectacle a été créé, en 2004, dans le cadre de la résidence de la « **compagnie la Tramedie** » en Lorraine.

Il permet aux enfants de se familiariser avec les contes de leur région, mais peut également se décliner autour des contes du monde entier.

Le conte retenu permet d'aborder avec les enfants les principaux symboles d'une fête, d'un pays, d'une culture ou d'un auteur à travers le Conte.

En racontant le conte aux enfants, et en leur permettant de se l'approprier à travers un spectacle interactif, nous lui donnons un sens et l'enfant peut s'identifier à l'histoire.

Le spectacle « **Mémémoire** » est parti en tournée en Lorraine et en Corse et a été présenté à l'occasion d'événements très différents. Chaque représentation est personnalisée en fonction de la région, de la période ou d'un thème.



Un personnage, des histoires



« **Mémémoire** » était la gardeuse d'un troupeau de contes. Elle les sortait le matin pour qu'ils aillent courir le monde et s'enrichir de nouvelles histoires. Elle les rassemblait et les faisait rentrer le soir.

Or, un jour, le grand vent d'Oubli s'abattit sur le pays de Féerie : les contes se dispersèrent à travers le Monde et **Mémémoire** se retrouva contrainte de parcourir la terre à la recherche des contes cachés chez des hommes.

Elle est bannie du pays de Féerie tant qu'elle n'aura pas retrouvé chacun des contes épars de par le monde jusqu'à ce qu'elle ait pu tous les faire rentrer dans le grand livre magique. C'est la raison pour laquelle elle interroge les enfants de tous les pays, car les contes, même effrayés, même dispersés, sont attirés par les enfants. Elle leur propose donc une chasse aux contes.

Un spectacle interactif



« **Mémémoire** » a besoin de l'aide des enfants pour reconstituer les contes. Elle les sollicite sur ce que doit faire ou non le héros. L'enfant propose des solutions qui sont intégrées au récit, choisit le nom des personnages et il est invité à raconter des éléments de sa propre vie : « *Moi aussi, un jour je me suis perdu et j'ai eu très peur...* »

« **Mémémoire** » est assistée de différents objets magiques : le livre qui flambe, le verre qui vole, le bébé dragon endormi, autant d'éléments visuels permettant d'entrer facilement dans l'univers des enfants. Les tours de magie, intégrés au spectacle, ont été mis en place et réalisés avec la complicité de prestidigitateurs.

Le personnage de « **Mémémoire** » est travaillé dans la logique du clown : les problèmes que rencontrent un clown sont les mêmes que ceux de tout autre personnage, mais il portera sur eux un regard différent et les résoudra selon une logique qui lui est propre. Ainsi le clown est celui qui tentera de rapprocher le piano du tabouret, et non l'inverse. De même, pour « Mémémoire », si les arbres du Pays des Humains ne veulent pas répondre à ses questions, c'est qu'ils sont sourds !

Amnésique en pays étranger, « **Mémémoire** » arrachée à son pays par le grand vent d'Oubli ne peut compter que sur l'aide des enfants pour achever un jour sa quête et obtenir des réponses à ses demandes : « *Aide-moi : qu'a fait le chevalier ? qu'a répondu la sorcière ? montre-moi...* » sont autant de moyens pour la comédienne d'inciter les enfants à s'exprimer en public, à inventer, à se réappropriier le récit et leur propre imaginaire.

L'intérêt pédagogique du conte

Le héros du conte ne sait ni où il va, ni qui il représente.

Le premier travail du héros, son parcours initiatique, est de se réaliser, d'accomplir son destin en découvrant qui il est. Il est fils d'un roi et doit se comporter comme tel, ou bien un orphelin à la recherche de ses racines. La quête du héros est une quête de l'origine.

De même, pour l'enfant est-il très important de savoir d'où il vient et cette prise de conscience passe par la connaissance de l'endroit où il vit, son pays, sa région et son histoire, ses contes et légendes...

Le patrimoine culturel est enfoui dans les contes. En découvrant ceux de sa contrée, l'enfant peut s'approprier son lieu de vie, y découvrir son sentiment d'appartenance et développer son imaginaire.

Ainsi, il s'identifie et structure son « moi ».



Souvent, la légende raconte la fondation ou la naissance d'une colline, d'une source, d'une église ou d'un lac qu'il connaît. De même, peut-il ainsi nommer ses peurs : le petit Breton redoutera l'Ankou s'il s'attarde sur les routes ; le Berrichon l'Ogre, s'il ne mange pas sa soupe...

Dans le conte, chaque étape de la vie est nommée : la séparation d'avec les parents, l'amour, la compétition, les problèmes d'argent, les problèmes d'intégration, l'acceptation des difficultés que le héros rencontre.

Les éléments de la structure du conte sont étudiés en classe : on apprend le récit, les péripéties, la narration.

Le spectacle, lui, crée une matière qui permet, à l'enseignant comme aux parents de travailler, par la suite, à partir de la mémoire ludique.