Les Chapeaux Enchantés

Mime

Cie Zinzoline

zinzoline

présente

Les chapeaux enchantés

mime

Contact : **Cie ZINZOLINE - La Cacharde** - 07130 St-Péray - Tél/Fax : **04 75 81 01 20**
Site : ciezinzoline.org - Courriel : zinzoline.theatre@free.fr - Portable : **06 09 32 76 63**

Les chapeaux enchantés !

Découvrir la poésie du geste qui devient parole, à travers un spectacle de mime. Spectacle très rythmé, riche en musiques variées, l'attention des spectateurs est sans cesse sollicitée par les histoires qui se succèdent.

Pilibi poussé par sa curiosité et son imprudence, découvre des boites !
Que se cache-t'il à l'intérieur ?
Des chapeaux enchantés… qui l'entraînent dans de drôles d'aventures…

One man show burlesque. Pilibi le héros de cette aventure est espiègle et ne recule devant aucun danger. Il éprouve une foule de sentiments à travers les différents épisodes de son épopée. Parfois tendre, cruel, émouvant, drôle, il est très attachant dans ce spectacle sans parole.

Le spectateur se laisse entraîner avec joie dans ce monde ou l'imaginaire est roi.
Le mime est au centre de cette création très rythmée, riche en événements et musiques variées, l'attention des spectateurs est sans cesse sollicitée par les histoires qui se succèdent.

A travers ce spectacle, le comédien utilise différents styles de mime, de la pantomime classique au mime moderne.

Le spectateur est invité à entrer dans le monde de Pibili, personnage espiègle qui ne recule devant aucun danger !
Marionnette son corps se désarticule. Avec des masques de carnaval, Pilibi éprouve une foule de sentiments. Sorcier, il prépare des potions magiques et se transforme en toutes sortes d'animaux. Un bonnet et le voilà dévalant les pentes enneigées, découvrant les joies du ski. Reporter photographe, il part en expédition dans le public (jeu improvisé avec les enfants). Cambrioleur, sera-t'il à la hauteur de sa mission ?. Pilibi est emporté dans le tourbillon féérique de la fête foraine. Il fait la coupe du monde de Foot.

Mise en scène : Philippe Phénieux - Catherine Giraud
Comédien : Philippe Phénieux

Contact : Cie ZINZOLINE - La Cacharde - 07130 St-Péray - Tél/Fax : 04 75 81 01 20

Les chapeaux enchantés !

FICHE TECHNIQUE

Durée du spectacle : 50 minutes

Plateau :
- Largeur de scène : 5 m - Profondeur : 4 m -

Electricité :
- Puissance demandée : 1 prise 16 ampères en 220 V.

Matériel d'éclairage et de son :
8 projecteurs 650 watt pieds et rallonges.
1 platine CD et un ensemble de diffusion adapté à la salle.
La Cie peut fournir le matériel de sonorisation et d'éclairage.

Planning d'installation :
- Déchargement et installation : 1 h - Démontage : 30 minutes.

Loge et commodités :
- Un local avec un lavabo et un miroir, contigü à la salle de spectacle.

Restauration : Prévoir un repas pour 1 personnes. De l'eau minérale dans la loge.

Publicité :
- Si le spectacle nécessite un affichage publicitaire, nous tenons à votre disposition des affiches.

Itinéraire artistique : Né en 1967, Philippe Phénieux entre dans l'univers du silence à l'âge de 14 ans. C'est en voyant sur scène Alain Gautier Constant mime fraîchement sorti de l'école d'Etienne Decroux (Paris) qu'il réalise à quel point le corps peut être un merveilleux outil d'expression : dire, ressentir, communiquer sans parler, au delà des mots, c'est la révélation !

Il débute sa formation au mime en 1981 à Brive la Gaillarde au sein de la Compagnie "Le Figuier" dirigée par **Alain Gautier-Constant.** Découverte de son corps, de la technique du mime, du théâtre gestuel.

Après quatre années de formation, il intègre la Compagnie qui quitte la Corrèze pour développer de nouveaux projets sur Marseille. Au sein de cette Compagnie, il développe un travail de recherche sur le mouvement, création de mimodrames à plusieurs acteurs. Tournées en France et à l'étranger. Cours et stages en tant qu'assistant pédagogique, interventions en milieu scolaire.

1990, il quitte Marseille et le "Figuier" pour s'installer sur Valence (26). Avec son frère Patrick il crée la Compagnie Pat & Phil et de 1991 à 1999 développe un travail de création avec différents artistes :

Alessandra Moretti : rencontre du mime et de la danse, création de 2 spectacles "Nuances" et de "Pluie d'étoiles" avec la participation d'Antoine Cabanis, conteur, et d'Hélène Phénieux, chant.

Magali Braconnot : mime et musicienne, création des spectacles "Pantins" et "Résister".

Xavier Prunaret et Christian Nury : musiciens percussionnistes, animation de rue.

Agréé par l'éducation nationale, il développe un travail sur le mouvement en direction des enfants. Interventions en milieu scolaire, ateliers de pratique artistique, initiation au mime, création de spectacles.

Mise en scène, gestuelle pour troupes de théâtre, chanteurs.

Création de spectacles pour évènements : Monde du goûter (26) - Forum travailleur handicapé.

2000 année des changements :

Retour aux sources et aux ivresses du mouvement, il crée 2 spectacles de mime en solo : "Les chapeaux enchantés", et "Du geste à la parole" spectacle sur le thème des droits de l'homme.

Une nouvelle étape dans son parcours artistique, et aboutissement d'un rêve : acquisition sur la commune de Saint Péray (07) d'une ancienne ferme qui devient un espace de création, de formation et de diffusion artistique grâce à la complicité des membres de la Compagnie Pat & Phil qui se nomme désormais Compagnie Zinzoline.

Il assure la direction artistique de la Compagnie et du festival de spectacles jeune public "l'enfance de l'art" 2002 à 2004 mis en place par celle-ci.

Nouvelles créations en 2003/2007 :

Rencontre avec Bertrand Mahé musicien multi-instrumentiste avec lequel il crée Pianomimo, outil de recherche des formes d'expressions propres à l'association mime-musique, débouchant sur deux spectacles : "Les aventures de Chut et Badaboum" et la création du spectacle de conte, mime et musique "Tel que je suis" sur le thème de la différence, Gilbert Brossard, conteur rejoint pour ce spectacle le duo. Création pour des événements : Forum des travailleurs handicapés - Prévention routière en direction des 16/25 ans. En 2006 création d'un spectacle de mime danse et projection d'images "Entre deux peux". En 2007 création d'un spectacle conte et théâtre gestuel "Tree for Two" - Nouvelle création avec Bertrand Mahé mime et musique : "histoires d'Histoire".

Formations complémentaires :

Stages avec : Pinock et Mato (Mime) - D. Stein (Mime) - A. Nason (Commédia d'ell'arte)

1999 /2006 : stages de formation continue (70heures par an) avec le Théâtre du Mouvement, Yves Marc (Paris), qui lui permet d'aborder le mime sous un angle nouveau et parfaire sa formation . Session de création avec Asphodèle Danse Envol, Claire Filmon (danse improvisation), travail sur la composition instantanée à travers le processus de création T.O.V et participe en 2007 au projet de création " Caravane 1".

Les chapeaux enchantés !

FICHE DE JEUX

Notre démarche :

Depuis plusieurs années, la Compagnie propose des formations au mime en milieu scolaire.
Au fil des séances nous avons constaté que les enfants sont très réceptifs à ce mode d'expression et qu'ils s'investissent énormément dans cette activité artistique.

Univers magique et silencieux où les gestes parlent souvent plus que les mots, redécouverte du corps expressif, de cet instrument que l'on utilise chaque jour sans forcément bien le connaître.

Les enfants, à travers cet art, prennent conscience de leurs membres et de leurs possibilités de mouvement, action réfléchie "je fais ce geste qui va traduire ma pensée, servir ce que je veux dire". Maîtriser le geste pour donner le meilleur de soi dans l'action de jeu.

Notre démarche de travail est de faire en sorte que l'enfant, soit le plus possible acteur de sa formation. L'animateur intervient pour aiguiller, donner des éléments pour trouver la solution juste si c'est nécessaire. Il faut que la technique du mime soit au service du jeu, de la création de l'acteur.
Pour des enfants qui rencontrent des difficultés, à l'oral ou dans d'autres domaines, cette discipline est un moyen de s'exprimer différemment. Ils prennent confiance en eux, se découvrent, s'épanouissent. Cette activité peut provoquer des déblocages scolaires et personnels.

Espace théâtral avec ses propres règles où les enfants peuvent exprimer leurs idées, leurs émotions, leur vécu, entrer en relation avec d'autres…

Objectifs : à partir de 3 ans.

- Acquérir une base d'échauffement corporel.
- Découvrir une technique d'expression.
- Découvrir son schéma corporel pour un mieux-être.
- S'accepter corporellement.
- Optimiser sa relation à autrui en développant la concentration et l'écoute.
- Apprendre à maîtriser ses émotions en situation de communication.
- Développer sa créativité à travers l'imaginaire et le jeu corporel.

Les chapeaux enchantés !

FICHE DE JEUX

Souviens toi des mimodrames du spectacle :

1 - Pilibi ouvre la porte du grenier :

Il découvre une photographie et la met dans sa veste, il trouve une paire de jumelles et regarde, il voit la première boite, se déplace vers elle, il trébuche et attrape la boite.
Il est joyeux, tourne avec elle, s'arrête hésite et il l'ouvre. il découvre un chapeau, il l'enfile et se transforme en Marionnette, son corps se désarticule. Il va dans des directions opposées.
Jeu : A - Toi aussi fais bouger ton corps dans tous les sens : vers le haut, le bas, vers l'avant, vers l'arrière… à droite à gauche.

Jeu : B - Par 2 : maintenant bloque tout ton corps comme un pantin. Ton copain énumère une partie du corps et toi tu ne bouges que cette partie en gardant le reste figé. Cherche toutes les possibilités de mouvement…
Jeu : C - Maintenant tu figes une partie de ton corps dans l'espace et le reste du corps se déplace autour.

2 - Pilibi découvre des masques :

Pilibi éprouve une foule de sentiments en mettant des masques : 1 : l'étonnement - 2 : la colère - 3 : la tristesse - 4 : la moquerie - 5 : la fierté - 6 : la méchanceté - 7 : la peur - 8 : la timidité - 9 : l'amour - 10 : la joie.
Jeu : D :
Fais deviner à tes copains les sentiments avec ton visage, tes pieds, tout ton corps.
Le sceau à grimaces : attrape une grimace et met la sur ton visage, enlève la et donne ta grimace à ton voisin qui doit la reproduire le plus fidèlement possible, puis il fait passer.

3 - Pilibi se transforme en sorcier :

Il prépare une potion magique à partir d'un livre : il met les ingrédients dans un chaudron : de l'eau, un serpent, une araignée, des vers, de la farine de chacal qui pue, des herbes qu'il coupe avec un ciseau, il dit une formule magique et donne un coup de baguette magique, la potion est prête et il boit.
Il se métamorphose, il se transforme, en se tordant dans tous les sens en toutes sortes d'animaux : une grenouille, un lézard, un singe, un lion, un éléphant, un ours, une autruche, un petit oiseau, il s'envole dans le ciel… La potion cesse de faire effet et il tombe en redevenant le sorcier. Il a mal, se relève ferme et range son livre de potions. Il est très en colère.
Jeu : e : Les métamorphoses
Par 2 : un sorcier et son aide : Le sorcier jette un sort à son aide qui se transforme en ce qui à été demandé : "Abracadabroc je te transforme en …… dinosaure" L'aide se contortionne et devient un dinosaure en mettant en jeu tout son corps.
ASTUCE : Pour bien marquer la transformation : tournes sur toi-même lorsque tu es de dos devient la chose ou l'animal ou le personnage.

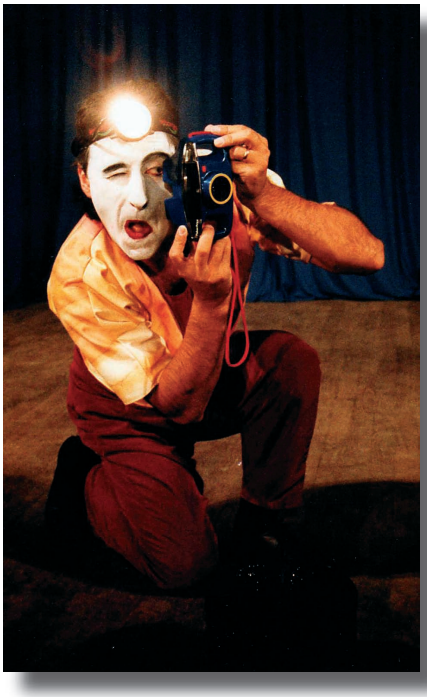
"La tension crée l'illusion"

FICHE DE JEUX

Souviens toi des mimodrames du spectacle :

4 - Pilibi à la montagne :

Il a froid et s'habille : il met une écharpe, un blouson, des lunettes, du blanc à lèvres, des gants. Il prend ses skis et sort, il glisse et se rattrape avant de tomber, ses copains lui lancent des boules de neiges, une bataille s'engage. Il reçoit une boule dans la tête, ses lunettes tombent Il n'est pas content. Il va vers le tire fesses, il a peur : 1ère perche il l'échappe, la deuxième l'entraîne, il fait un saut, il se laisse tirer, il n'est pas rassuré. Arrivé au sommet, il tombe et se fait mal, il glisse en chasse neige, il fonce vers un arbre, l'évite de justesse, face à la pente il prend de la vitesse et fait une série de sauts. Il décolle et vole au ralentit comme l'oiseau… Lorsqu'il retombe une fausse manœuvre et se retrouve dos à la pente, il panique , se retourne, et prend de l'assurance il fait la course, il tourne, saute, godille, shuss final : il salue, il a gagné.



Jeu : f : L'habillement

J'observe comment je mets mes habits, et je le reproduit en mime…
Jeu des sensations : j'ai froid, chaud, je transpire, ça pique, ça gratte, mes habits sont trop petits ou trop grands…
Marche sur des sols différents : neige, glace, sable, eau, boue, graviers, pierres, sable mouvant, colle…
Jeu : G : Jeu des pays : tout en tout : 2 camps délimités par une corde qui symbolise la frontière, les enfants définissent précisément les pays.

Exemple :
A : le premier, il fait chaud, le sol c'est le sable, les habitants sont des monstres gentils.
B : le deuxième, il fait froid, le sol la glace, les habitants sont des lutins malicieux qui font de bonnes blagues.
S'amuser à franchir la frontière en se transformant instantanément.

5 - Pilibi reporter photographe :

Jeu : h :
a - faire prendre des poses à ses camarades et les photographier.
b - Manipuler ses camarades à partir d'un thème ou d'une situation être le plus précis possible dans les indications de jeu et les photographier.

Les chapeaux enchantés !

FICHE DE JEUX

Souviens toi des mimodrames du spectacle :

6 - Pilibi cambrioleur :

Il court dans la nuit son arme à la main, il vise puis range son pistolet pour grimper à une échelle. Arrivé sur le toit de la maison, il sort une corde avec un grappin le lance et grimpe à la corde, il se balance et saute sur un mur, il dérape et se rattrape de justesse. Il arrive devant la fenêtre de l'appartement ouvre et pénètre à l'intérieur. Il cherche le coffre, pousse une armoire et le trouve. Pour l'ouvrir il allume un chalumeau, découvre des bijoux, il est joyeux, il prend un bracelet, un collier, vole l'argent lorsqu'il entend les sirènes de police. Il fuit, tire, refait le chemin inverse, il a peur, il tire, il est touché par une balle qui le fait tomber. Les policiers arrivent et le font prisonnier. Il l'emmènent en prison. Il se retrouve derrière les barreaux, il est triste et désespéré.

Jeu : I : Les verbes d'action :

Reproduire les verbes en mime : courir, sauter, grimper,…

Visite du musée : chaque enfant réalise une statue qui exprime un verbe d'action.

Dans l'histoire du cambrioleur chercher les verbes d'actions et les donner à voir.

7 - Pilibi à la fête foraine :

Il est dans un manège qui tourne, il est joyeux, puis malade, le manège s'arrête il a envie de vomir. La tête lui tourne, il titube. Il voit un jeu de massacre, il fait le malin, première balle il touche les boites qui tombent, la deuxième pareil, la troisième, déséquilibré, elle part dans la vitre du stand et la casse, le personnage à peur il fuit… il s'arrête devant un stand de barbe à papa, il mange avec envie… Il va ensuite tirer à la carabine des ballons, il vise 3 fois et gagne un lapin en peluche.

Il part et entre dans le palais des glaces. Il se trouve face à des glaces déformantes, grossissantes, amaigrissantes, il place ses mains contre la vitre, celle-ci s'ouvre il pénètre dans le palais, la porte se referme, il a peur. Il cherche son chemin, se cogne, pousse les vitres, il est perdu, il s'affole et tout d'un coup trouve un passage à ras de terre, il se faufile et arrive dans un espace étroit. Il se redresse et pousse la paroi qui tourne, il se retrouve à l'extérieur. Heureux il est félicité par les organisateurs qui lui offrent un cadeau.

Jeu : j : le jeu du miroir :

Face à face l'un reproduit les gestes et mimiques de l'autre, le plus fidèlement possible.

Comment positionner ses mains pour créer l'illusion d'un mur ou d'une glace ?

CONSEILS : La main doit être plate, les doigts écartés. A chaque fois que la main se pose sur le mur imaginaire, bloquer la main dans l'espace en créant une tension, puis poser la seconde main au même niveau. Laisser les deux mains sur le mur, elles sont fixes, bouger son corps, comme pour essayer de voir au delà. Pour se déplacer le long du mur décoller une main après l'autre. (Lorsque l'on retire la main ne pas traverser le mur que l'on vient de faire exister, décoller la main par la paume.) Même technique pour porter ou pousser un objet.

Ne pas mettre ses mains devant son visage lorsque l'on joue, sinon on ne voit plus son visage pour les expressions.

Souviens toi des mimodrames du spectacle :

8 - Pilibi à la coupe du monde de foot :

La foule en délire est dans le stade, les gens mangent, boivent, chantent et regardent les joueurs sur le stade avec des jumelles, Les joueurs chantent la marseillaise, la fanfare joue, l'arbitre tire au sort l'équipe qui va engager, il donne le ballon et le match commence.
Les joueurs se font des passes, tête, poitrine, pieds, un joueur, tire au but et marque, le gardien s'effondre… La foule est en délire la France vient de marquer un but dans la finale de la coupe du monde.

L'équipe adverse réagit et fait preuve de beaucoup d'audace mais le gardien arrête à chaque fois la balle. Riposte de l'équipe de France qui marque un deuxième but, dans les tribunes des gens se provoquent , d'autres crient, ou font la vague.
Les brésiliens contre attaquent, ils font un mauvais geste qui met un joueur à terre l'arbitre intervient, carton rouge c'est l'expulsion… Coup franc tiré, l'attaque repart, tire de la tête, le gardien est trompé, le ballon au fond du filet, mouvement au ralenti, le joueur qui vient de marquer est heureux il embrasse le front du gardien de son équipe, il saute de joie avec ses équipiers, il n'en revient pas …
Le publique crie 1, 2 ,3 zéro, les joueurs saluent les spectateurs, et vont chercher la coupe. Ils sont heureux et paradent dans le stade.

Jeu : K :
Jeux des devinettes : les enfants par groupes de trois choisissent un sport : s'entraînent et présentent les différentes actions sportive, les autres doivent deviner ce qu'ils miment.

Jeu : L :
A partir du spectacle les enfants rejouent les actions des mimodrames.

Jeu : M :
A partir du spectacle les enfants inventent une autre fin ou une suite aux différents mimodrames.

Jeu : N :
Construction de sculptures collectives à partir d'un thème : un élève se place devant le groupe et fait une statue qui exprime le thème, les autres viennent compléter la première proposition pour créer un tableau.

CONSEILS SUR LE PERSONNAGE :
Construction du personnage :Qu'est ce que l'on veut dire, comment , définir le personnage qui va jouer : jeune, vieux, grand, petit, fort, maigre, gros,… ; chercher : 1 : la forme - 2 : l'expression - 3 : la marche - 4 : l'action

Les chapeaux enchantés !

FICHE DE JEUX

CONTENU DE L'ANIMATION

A - PRISE DE CONSCIENCE DES DIFFERENTES PARTIES DE SON CORPS

1 - Echauffement rituel segmentaire
2 - Chaque partie bouge indépendamment du reste du corps

B - LES DEPLACEMENTS

1 - La marche normale
2 - Les différentes façons de poser le pied pour se déplacer
3 - Marches de caractères : Les différents moteurs de la marche
4 - Le rythme lié aux différentes marches

C - L' EMOTION

1 - Expression des sentiments de base avec le visage
2 - Comment enrichir sa palette d'expressions d'un même sentiment
3 - Les sentiments sont exprimés par tout le corps

D - TECHNIQUE DU MIME

1 - Les points fixes : jeu de regard, de tête
2 - Les transformations, changements de personnages
3 - Notion de poids, tirer, pousser, porter... équilibre
4 - Manipulation d'objets
5 - Construction du personnage

E - PRISE DE CONSCIENCE DE L' ESPACE SCENIQUE, DU PUBLIC

1 - Choisir un espace dans la salle face à l'animateur, afin de situer ses actions face à un Public
2 - Utilisation de l'espace scénique, attention aux personnes qui se trouvent tout autour.
3 - Délimiter sa place et y rester

F - LE RYTHME

1 - Variations sur la vitesse de déplacement (marche de caractère)
2 - Variation dans l'exécution d'une action

G - CREATIVITE - IMPROVISATIONS - CREATION DE MIMODRAMES

1 - Faire vivre ses personnages dans des actions
2 - Créer ses mimodrames en fonction de l'exercice demandé sur un thème libre ou imposé
5 - Présentation au groupe qui devient spectateur

H - RELAXATION - CONCENTRATION

1 - Retour au calme, travail sur la respiration
2 - Lâcher des tensions musculaires

I - Bilan DE LA SEANCE : Les enfants s'expriment sur le vécu des séances.

Un

Contact

Cie ZINZOLINE - La Cacharde

07130 St-Péray - Tél/Fax : **04 75 81 01 20**

Site : ciezinzoline.org

Courriel : zinzoline.theatre@free.fr

PHILIPPE PHÉNIEUX : 06 09 32 76 63