



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Contact:
Muriel Maggos
muriel.maggos@amstramgram.ch
022 735 79 36

**Texte**

Robert Sandoz d'après
The Wonderful Wizard of Oz
de Lyman Frank Baum

Idee originale et mise en scène

Joan Mompарт

Chorégraphie

Alex Landa Aguirreche

Création musicale

Nicolas Hafner, Christophe
Sturzenegger

Avec

Raphaël Archinard, Alice Delagrave,
Magali Heu, Clémentine Le Bas,
Matteo Prandi

Création lumières

Luc Gendroz

Univers sonore

Jean Faravel

Régie générale et vidéo

Jérôme Vernez

Régie lumière

Rémi Furrer

Régie plateau

Julien Talpain

Costumes

Mélanie Vincensini

Scénographie

Valérie Margot, Joan Mompарт

Maquillage, perruques

Maël Jorand

Construction du décor

Ateliers du Lignon

Construction marionnette

Christophe Kiss

Production

Théâtre Am Stram Gram – Genève

Coproduction

Le Petit Théâtre de Lausanne

Enregistrement musique

Kitchen Studio

Bande son

Yves Marcotte (contrebasse),
François Torche (batterie et
percussion), Jonadabe De Jesus
Batista (flûtes), Nicolas Hafner
(claviers), Christophe Sturzenegger
(cor)

Réalisation film

Ariane Catton Balabeau et François
Verreyt

Production

Théâtre Am Stram Gram – Genève

Coproduction

Le Petit Théâtre de Lausanne

Avec le soutien de la Ville de Genève,
le Service culturel Migros Genève, et
la Fondation Leenaards

Ce dossier pédagogique s'adresse aux enseignant·es des écoles primaires et secondaires. Il offre des ressources variées pour appréhender le spectacle.

Ces propositions d'activités sont à faire en classe, avant et après la représentation.

- ◆ Elles permettent de préparer les élèves à leur venue au théâtre, pour susciter leur curiosité, aborder le spectacle avec plaisir et favoriser les échanges.
- ◆ Elles donnent des pistes de réflexion pour prolonger, en classe, leur expérience de spectateur·ices.

AVANT LE SPECTACLE

C'est l'histoire d'une jeune fille. Elle s'appelle Dorothy. Un jour, alors qu'elle se promène avec son père à Balexert, elle découvre une paire de chaussures argentées. Mais son père ne veut pas, ne peut pas les lui acheter. Alors elle pique une crise. Une colère grosse comme une tempête, qui emporte tout sur son passage. Y compris Dorothy... qui atterrit comme par magie au pays merveilleux d'Oz.

RENCONTRE ENTRE ELVAN* ET LE METTEUR EN SCÈNE JOAN MOMPART

ACTIVITÉ 1: LIRE ET COMPRENDRE

Lire en classe cet échange puis dégager avec les élèves ce que l'on y apprend sur le spectacle qu'ils et elles vont découvrir.

ELVAN. Comment tu t'appelles ?

JOAN. Je m'appelle Joan.

ELVAN. Qu'est-ce que tu vas faire, ici, sur cette scène ?
JOAN. Cette scène je vais la transformer en chambre de jeune fille. Une chambre un peu spéciale... les murs sont devenus des peluches.

ELVAN. Tous les murs vont être couverts de peluches ?
JOAN. Non, ils ne vont pas être couverts de peluches. Ils seront en peluches.

ELVAN. Et la fille, dans sa chambre, qu'est-ce qu'elle fait ?

JOAN. Elle joue avec son porte-clefs. Elle l'a appelé Toto.

ELVAN. C'est tout ?

JOAN. Elle s'est évanouie. Elle s'est évanouie parce qu'elle a piqué une grosse colère. Et maintenant, elle est à la fois endormie, évanouie sur la scène. Et aussi debout, en train de se regarder dormir.

ELVAN. Elle s'est dédoublée ?

JOAN. Oui et non. Celle qui est debout – tiens, regarde –, elle pique les chaussures de l'autre. Je crois qu'elle cherche quelque chose ou quelqu'un, parce qu'elle commence à fouiller dans sa chambre, dans ses peluches. Elle en tire une du mur, la peluche résiste, elle tire, elle tire, la peluche tombe... la fille regarde la peluche, la peluche regarde la fille.

ELVAN. C'est quoi comme peluche ?

JOAN. C'est une peluche qui ne tient pas debout. Elle est bizarre, très grande, presque à taille humaine. On dirait un épouvantail déguisé en Securitas.

ELVAN. Et elle parle ?

JOAN. Oui, mais elle dit n'importe quoi. Ça fait rire la petite fille.

ELVAN. Et maintenant, qu'est-ce qu'il se passe ?

JOAN. Maintenant le Securitas-épouvantail et la petite fille rencontrent un boucher qui a le corps coincé et une lionne qui ne veut plus être patronne. Tous ensemble, ils se mettent à parler, à chanter... Ils cherchent un chemin de briques jaunes, mais il n'est pas facile à trouver... tout est jaune !

ELVAN. Comment s'appelle la petite fille ?

JOAN. Elle s'appelle Dorothy.

ELVAN. Comment tu as inventé cette histoire ?

JOAN. J'ai eu un rêve éveillé. J'ai vu ce spectacle presque comme si je ne l'avais pas imaginé. Il est venu tout seul, un matin, j'étais encore à moitié endormi, et il s'est présenté à moi.

ELVAN. Pourquoi tu veux raconter cette histoire ?

JOAN. Parce que cette petite fille, au départ, elle n'est pas très sympa. Elle croit que le monde lui appartient. Et c'est en partie vrai, le monde lui appartient, on lui a dit ça d'ailleurs : « Le monde t'appartient », mais elle l'a mal compris.

Elle croit que tout lui appartient, tu vois ? Pas seulement le monde, mais tous les objets qu'on y a mis.

Pour comprendre que le monde lui appartient, mais

d'une manière différente de ce qu'elle croit, il faut qu'elle retrouve son cerveau, son cœur, son courage. Son corps est inanimé au sol, elle en est séparée, elle a besoin de tout ça pour le regagner.

ELVAN. Mais comment elle va faire pour retrouver tout ça ?

JOAN. Ça ne va pas être évident. Il y a eu un événement dans la vie de Dorothy... pas évident. C'est peut-être ça qui l'a rendue, au départ, pas très sympa. Tu comprends ?

ELVAN. C'est toi qui l'as écrite, l'histoire de ton rêve ?

JOAN. Non, j'ai appelé Robert.

ELVAN. C'est qui ?

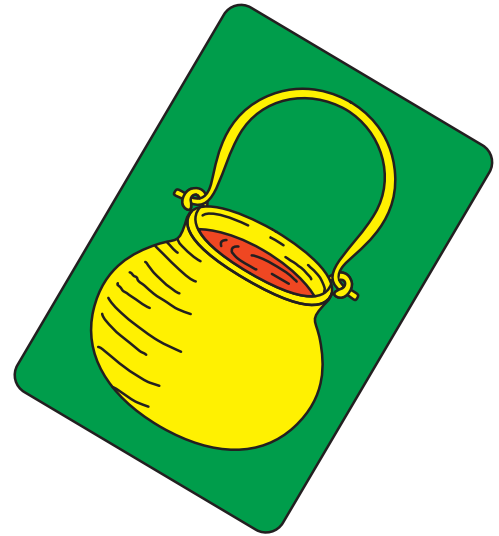
JOAN. Un ami. Il ne répond jamais au téléphone, il écrit des histoires.

ELVAN. Pourquoi tu fais du théâtre pour les enfants ?

JOAN. Parce qu'ils posent beaucoup de questions.

ELVAN. Pourquoi « OZ » ?

JOAN. Parce que, tu l'as dit : ose.



** Jeune esprit du
Théâtre Am Stram Gram*

« LE MAGICIEN D'OZ », LE FILM

ACTIVITÉ 2: DÉCOUVRIR ET COMPARER

Pour une introduction à l'adaptation théâtrale très libre que vous découvrirez sur les planches d'Am Stram Gram, vous pouvez, si vous le souhaitez – mais cela n'a rien de nécessaire – visionner avec vos élèves le film *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming (1939).

Pour information, dans le cadre de notre partenariat Clap ! Clap ! avec Les Cinémas du Grütli, celui-ci y sera projeté le samedi 1^{er} octobre: petit-déjeuner offert dès 9h, séance à 10h, et échange avec le metteur en scène Joan Mompert.

Après avoir vu le film et le spectacle, vous pourrez repérer avec vos élèves les points communs et/ou de divergence entre les deux œuvres, par exemple à l'occasion d'une discussion en classe autour des questions suivantes.

- Où est passé Toto ?
- Avez-vous tout de suite repéré une ou plusieurs différences de « caractère » entre la Dorothy du film et la Dorothy de la pièce ?
- Qu'ont de particulier les amis de la Dorothy de la pièce par rapport à ceux de la Dorothy du film ?
- Où se déroule la première scène dans le film ? Et dans la pièce ? Pourquoi ce changement, à votre avis ?
- D'où vient la tempête dans le film ? Et dans la pièce ?
- Qui est, dans le film, la méchante sorcière de l'Est ? Et dans la pièce ?
- Où sont les parents de Dorothy dans le film ? Dans la pièce ?
- Qu'en est-il du magicien d'Oz ?
- À votre avis, s'agit-il dans les deux cas d'un voyage ou d'un rêve ?

Le saviez-vous ?

Il existe aussi plusieurs différences entre le livre de Lyman Frank Baum et le film de Victor Fleming. L'histoire est globalement la même mais des détails changent ou disparaissent dans le film. L'un des changements les plus étonnants est la transformation des souliers de Dorothy. Originellement, ils sont en argent alors que dans le film, Judy Garland porte des souliers de rubis... à l'époque, les studios ont fait ce choix afin de mieux mettre en valeur la nouvelle technologie de l'époque, le Technicolor.

CE QU'IL MANQUE

ACTIVITÉ 3: L'INTIME ET LA CONFIANCE

L'histoire que vos élèves vont découvrir sur la scène d'Am Stram Gram a fort à voir avec la thématique du manque.

Comme dans l'histoire originale, il manque une vertu à chacun des amis que Dorothy rencontre au cours de son aventure: un cerveau au premier, un cœur au second, du courage au troisième.

Par ailleurs, il y a un-e / des absent-es dans la famille de la Dorothy du film comme dans celle de la Dorothy du plateau...

Comment se construire dans un monde où l'on pense manquer des qualités nécessaires pour être dans la norme? Un monde où certains êtres chers ne nous accompagnent plus? Un monde où l'on se remplit de choses à acheter pour combler les vides?

Sur les pas de l'héroïne, invitez vos élèves à faire le point sur ce dont ils et elles ont le sentiment manquer. Après tout, nos aventures théâtrales sont aussi leurs aventures initiatiques.

Penses-tu manquer de quelque chose pour être heureux ou heureuse?

- ◆ D'une qualité? Par exemple de courage, d'humour, de motivation, de curiosité, etc.
- ◆ D'un don? Par exemple savoir jouer d'un instrument de musique, bien dessiner, être très fort en basket...
- ◆ D'un objet que tu désires plus que tout?

Invente une aventure ou une situation qui te permet de l'obtenir!

Quelques questions peuvent suivre cet exercice d'écriture.

- ◆ Qui a choisi un objet ? Un don ? Une qualité ?
- ◆ Pour celles et ceux qui ont choisi un objet, cet objet va-t-il durablement combler le manque dont tu parles ? N'y a-t-il pas derrière ce manque un autre manque caché ?
- ◆ Pour celles et ceux qui ont choisi une qualité morale... le fait même que tu aies l'impression que cette qualité te manque ne prouve-t-il pas que tu la possèdes quelque part au fond de toi ?
- ◆ Pour celles et ceux auxquels il manquerait un don... Réfléchissez ensemble à la signification du mot « don ». Le don est-il toujours inné, naturel ? Peut-il s'acquérir ?

THÉÂTRE ET MOUVEMENT

ACTIVITÉ 4 : LE CORPS ET L'IMAGINAIRE

Pour cette création, Joan Mompарт collabore avec le chorégraphe Alex Landa Aguirreche. Il ne s'agit pas tant pour eux de proposer un spectacle de danse que de travailler sur le corps des personnages du pays d'Oz, leur donner l'étrangeté d'un rêve, l'épaisseur de créatures extraordinaires, loin du réalisme et du quotidien.

En quoi le travail sur le corps fait-il partie du travail du ou de la comédien-ne ?

Comment le travail sur le corps peut-il influencer la manière de dire un texte ?

Comment le corps peut-il, au-delà des mots, raconter une histoire ?

Voici un exercice qui vous permettra d'aborder et d'expérimenter ces questions en classe avec vos élèves.

Proposez aux élèves d'apprendre les quelques lignes de l'encadré ci-dessous, extraites de l'adaptation d'OZ, et de passer devant la classe, d'abord sans le texte, puis en disant le texte.

Bon, si vous voulez à tout prix rentrer et retrouver une vie normale, voici une solution : nous quand on a un problème, on va à la Cité d'Émeraude et on s'adresse au Magicien d'Oz. Il a réponse à tout le Magicien d'Oz, il résout tout le Magicien d'Oz. C'est le Magicien d'Oz !

Quelques indications que vous pouvez donner à vos élèves.

- > Tu es un lion qui rugit dans la savane.
- > Tu es fluide comme l'eau d'une rivière.
- > Tu es un flamant rose avec de longues pattes élégantes et un cou immense.
- > Ton corps est fait de blocs de métal très lourds.
- > Tu es une petite souris stressée et peureuse.
- > Tu es tout feu tout flamme.
- > Tu es un serpent hypnotiseur.
- > Tu flottes dans les airs comme un nuage de vapeur.
- > Tu es un éléphant lourd et lent.
- > Tes jambes et tes bras sont en chewing-gum.

Même si les élèves ne saisissent pas toujours parfaitement les indications de jeu, il sera intéressant pour elles et eux de voir comment la référence à des animaux et/ou des éléments peut influencer leur manière de dire, d'interpréter le texte.

Pour donner suite à l'exercice, vous pouvez poser à la classe quelques questions.

- > Qu'avez-vous préféré, vous transformer en animal ou en élément ? Lequel ? Pourquoi ?
- > Est-ce que les indications ont modifié votre façon de dire le texte ?
- > Quelle a été l'indication qui a le mieux fonctionné pour chacun-e ?
- > Quelle était l'indication la plus difficile ?
- > Est-ce que cela peut valoir la peine, pour jouer un personnage au théâtre ou au cinéma, d'imaginer être un animal ou de se confondre dans un élément ?
- > Qu'est-ce que cet exercice vous raconte du travail de l'acteur-ice ? S'agit-il seulement d'apprendre un texte et de le dire ?

APRÈS LE SPECTACLE

À CHACUN-E SON INTERPRÉTATION!

ACTIVITÉ 5: COMPRENDRE, RÊVER, DIALOGUER

- ▶ Combien de temps dure la pièce? Une heure ou le temps d'un évanouissement?
- ▶ Où se déroule le rêve de Dorothy? Dans un grand magasin? Dans sa chambre? Au pays d'Oz?
- ▶ Qu'est-ce qui déclenche la tempête?
- ▶ La colère* est-elle une émotion nécessaire?
- ▶ Pourquoi Dorothy fait-elle un «caprice» pour avoir les chaussures argentées? Que cache ce «caprice»? Qu'est-ce que Dorothy cherche à combler?
- ▶ Est-ce que la profusion des choses, des objets, des vêtements, des jouets peut combler tous les manques?
- ▶ Où est la mère de Dorothy?
- ▶ Qui la représente sur scène?
- ▶ Pourquoi le lion, l'épouvantail et le bonhomme en fer ressemblent aux personnages du film qui ouvre le spectacle?
- ▶ Que représente le mannequin étendu au sol? Représente-t-il Dorothy? La colère de Dorothy? Le magicien d'Oz**?
- ▶ Pourquoi les amis sont-ils déçus par leur rencontre avec le magicien d'Oz?
- ▶ Le magicien d'Oz leur a-t-il donné ce qu'il leur manquait? Ou possédaient-ils déjà «une cervelle», «un cœur», «du courage» sans le savoir?
- ▶ À quel moment avez-vous repéré que le vigile de paille avait seulement besoin d'un peu de contact humain pour s'exprimer correctement?
- ▶ Que le boucher aux muscles de fer n'était pas sans cœur? Que le lion-patron n'était pas si poltron?
- ▶ Comment s'orienter quand tout est jaune, quand tout est vert, quand tout est monochrome (d'une seule et même couleur)?
- ▶ Peut-on faire un voyage en faisant du sur place, par exemple sans quitter sa chambre?
- ▶ Est-ce que les trois amis de Dorothy sont des personnages à part entière, ou plutôt des facettes du caractère de Dorothy?
- ▶ Quand l'avez-vous compris? Quand ils se sont eux aussi évanouis en répétant les paroles de Dorothy du tout début («J'ai besoin de souffler»)? Ou avant?
- ▶ Qu'est-ce qui compte finalement, les chaussures argentées, ou le chemin parcouru?
- ▶ Vous ne trouvez pas bizarre, vous, que l'écrivain qui a écrit cette pièce, OZ, d'appelle Robert SandOZ?
- ▶ Est-ce qu'on a toutes et tous un magicien d'Oz un peu cassé à l'intérieur de nous?
- ▶ Si oui, est-ce qu'il suffirait de faire appel à lui pour trouver en nous ce qu'il nous manque?
- ▶ Quelle abondance symbolisent les trois murs de peluches?
- ▶ Pourquoi ces murs se détachent-ils les uns des autres? Parce qu'on arrive à la cité d'Émeraude? Parce que Dorothy a besoin d'air? Parce que de nouveaux chemins s'ouvrent pour elle?
- ▶ C'est quoi la conclusion d'OZ? Ose?

* **Le saviez-vous?** Dans l'œuvre originale, le nom de famille de Dorothy est «Gale», soit précisément «grand vent».
** **Le saviez-vous?** Diana Ross a appelé les producteurs de *The Wiz* à quatre heures du matin pour demander à jouer Dorothy ET le magicien d'Oz...

JEUX DE STYLE DE L'ÉPOUVANTAIL-VIGILE

ACTIVITÉ 6: JOUER AVEC LES MOTS

« Pourquoi tu fleures ? Pourquoi tu pleurs ? Pourquoi te plaire ? Je veux dire : pourquoi ces lames qui coupent sur tes joues ? Pourquoi ces rames qui saoulent... Ces armes qui couvent... ces poules qui calent... Oh. Pourquoi tu pleures ? Voilà ! » Le vigile de paille d'Oz

Comment parler quand on n'a pas de cerveau ?

Voici un jeu d'écriture ludique que vous pourrez proposer à vos élèves.

Il s'agit de phrases que le vigile de paille d'Oz n'arrive pas à prononcer, et que vos élèves peuvent librement réinventer en remplaçant certains mots par des mots de sonorités proches. Vous pouvez accompagner ces phrases, en fonction de l'âge de vos élèves, des petits lexiques de sonorités qui les accompagnent.

« Pourquoi tu pleures ? Pourquoi ces larmes qui coulent sur tes joues ? »

Pleurer : fleurer, beurrer, leurrer

Larmes : lames, rames, armes

Couler : rouler, saouler, crouler

Joues : choux, roues, sous

« Pourquoi tu dois trouver le magicien d'Oz ? »

Trouver : doubler, couvrir, troubler

Magicien : comédien, parisien, dalmatien,

Oz : rose, chose, d'ose,

« Je suis le vigile du grand magasin. »

Vigile : Virgile, vizir, évangile

Grand : flan, gant, cran

Magasin : sac à main, sarrazin, mocassin

« Je suis là pour rassurer les gens. »

Rassurer : labourer, mesurer, torturer

Gens : bancs, champs, faons

« Ils se sentent en sécurité quand ils me voient. »

Sécurité : sévérité, scolarité, célébrité

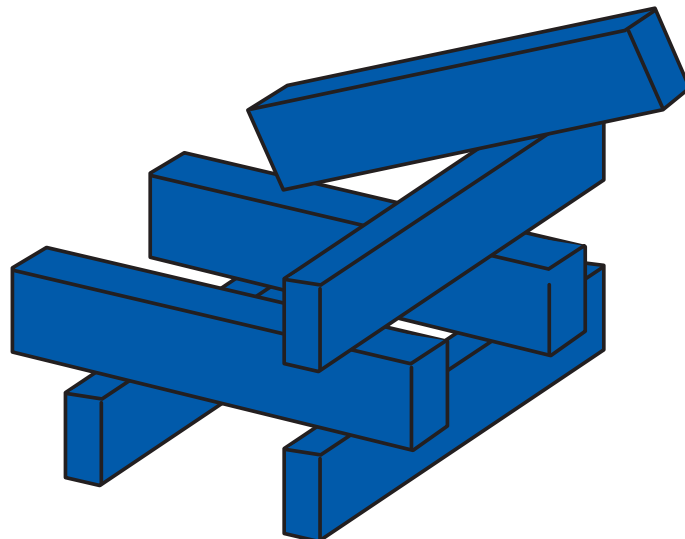
Voient : noient, broient, choient

« Ils pensent que je peux faire peur aux voleurs... »

Penser : flanquer, lancer, dansent

Peur : pleur, cœur, sœur

Voleurs : skateurs, bonheurs, choux-fleurs



DE L'AUTRE CÔTÉ DE L'ARC-EN-CIEL

ACTIVITÉ 8: ON DESSINE!

Proposez à vos élèves de dessiner leur vœu le plus cher. Vous pouvez découper cette demi-page et la leur distribuer.

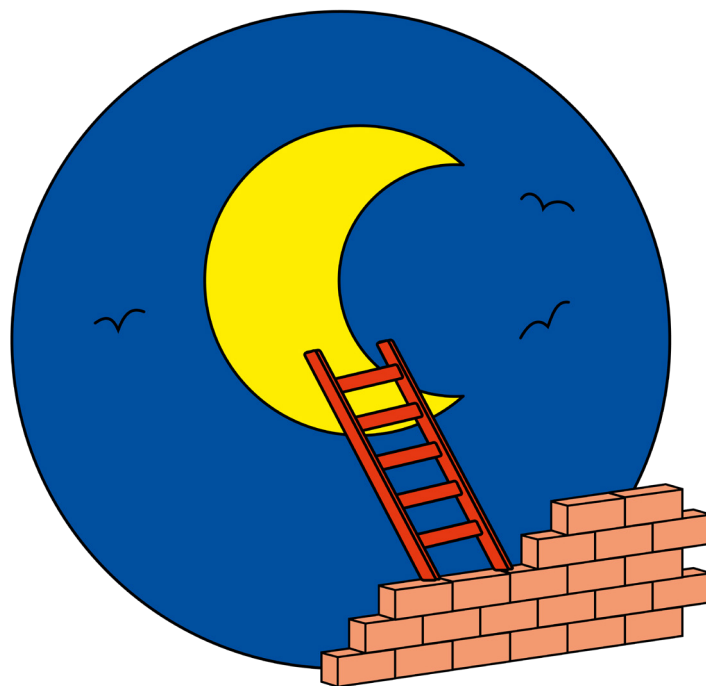
Celles et ceux qui le souhaitent pourront la scanner ou la prendre en photo et l'envoyer à l'adresse info@amstramgram.ch avec pour objet : OZ. Leurs travaux ne seront pas publiés sur nos supports de communication mais nous seront très heureux-euses de les transmettre à l'équipe de création.

« Je voudrais faire un vœu, un souhait ! Je voudrais faire un vœu, un souhait... mais il n'y a que toi qui dois l'entendre. », souffle Dorothy à son père à la fin du spectacle. Et toi, as-tu un souhait qui te tient à cœur ? Dessine-le ! Crayons, peinture, phrases, collages... pour réaliser ton vœu, tout est permis !



Théâtre

AM STRAM GRAM



Rédaction du dossier
Hinde Kaddour