

MAK

Maison de la danse Lyon

20 → 22 déc.
2023

Voyage au bout
de l'ennui
**Sylvère
Lamotte**



Voyage au bout
de l'ennui
**Sylvère
Lamotte**

Licences 1-LR22-1137, 2-LR22-1138, 3-LR22-1139

Conception: trafik.fr

© Christophe Raynaud de Lage

dossier pédagogique

Un voyage au bout de l'ennui... joyeux et ludique !

Danseur et chorégraphe, Sylvère Lamotte, qui fut notamment interprète auprès d'Angelin Preljocaj et Karl Biscuit, développe un travail nourri d'un goût pour la création collective et d'une recherche sur les portés et la danse contact. Pour son *Voyage au bout de l'ennui*, il a puisé dans ses souvenirs d'enfance, retrouvant l'ennui des dimanches après-midi sans fin, ces laps de temps qui l'ont conduit vers la danse, le corps devenant un outil inépuisable de détournements poétiques. Déjouant les pièges du titre, il nous offre une odyssée collective remplie de pitreries et de rêves où six interprètes défient le temps avec des jeux d'enfants. La danse est vive, espiègle et engagée. Les corps vrillent, s'entremêlent et se portent. Ensemble, ils s'évadent et construisent une histoire qui laisse entrevoir les monstres et chimères de paysages lointains et inventés. Terre d'imaginaires, la pièce est une ode à l'ennui, ouvrant tous les champs du possible, que l'on soit âgé-e de 7 ou 77 ans !

« Enfant, j'ai eu la chance de m'ennuyer. [...] »

L'ennui de mes après-midis d'enfance était un voyage où le temps m'appartenait, un espace où j'ai fabriqué d'immenses rêves, un monde sans commencement ni fin [...] ». *L'Ennui des après-midis sans fin* de Gaël Faye.

Création 2022 • 6 interprètes

Compagnie Lamento | Chorégraphie Sylvère Lamotte | Interprétation Carla Diego, Gaétan Jarmard, Caroline Jaubert, Jean-Charles Jousni, Jérémy Kouyoumdjian, Sylvère Lamotte | Regards extérieurs et complices Brigitte Livenais, Olivier Letellier | Création lumière et son Jean-Philippe Borgogno, Sylvère Lamotte | © Christophe Raynaud de Lage

AVANT LE SPECTACLE

- **Le titre comme horizon**

On pourra questionner les élèves au sujet du **titre** : qu'est-ce que ce titre leur raconte ? Pourquoi, comment peut-on associer ennui et voyage ? Comment peut-on « aller au bout » ?

On peut leur dire que ce titre joue avec celui d'un roman connu, *Voyage au bout de la Nuit* de Louis-Ferdinand Céline (1932) : mais loin de l'univers sombre qu'il dresse, le voyage de Sylvère Lamotte est du côté du jeu ; du décalage ludique – ce détournement annonce en quelque sorte une volonté de s'amuser avec un sentiment *a priori* négatif ; de proposer un déplacement aussi joyeux que divertissant dans l'imaginaire, par le biais du mouvement, de la danse.

- **Etat des lieux : à chacun son ennui ?**

Ce questionnaire peut être complété par les élèves, qui peuvent **inventer d'autres questions** sur ce **thème de l'ennui**.

- Depuis quand vous ennuyez-vous ? Vous êtes-vous toujours ennuyé ? Est-ce que vous vous ennuyez souvent ?
- Dans quelles situations ?
- Est-ce plutôt en famille ou seul ? Vous arrive-t-il de vous ennuyer avec des amis ?
- Est-ce que votre ennui est plutôt lié à des situations répétitives ? Ou au contraire à des situations nouvelles ou ponctuelles ?
- Pendant combien de temps dure en général l'ennui ? Peut-on mesurer cette durée ?
- Lorsque vous vous ennuyez, cherchez-vous des occupations ?
- Est-ce que l'on est actif ou passif, dans l'ennui ? Peut-on décider de changer sa position face à l'ennui ?
- Comment réagit-on à l'ennui ?
- Que vous dit votre entourage lorsque vous vous ennuyez ?
- Dans quelle mesure l'ennui peut-il être une chance ?
- Etc...

On peut mettre les élèves par deux et leur demander d'échanger sur l'ennui. Puis de proposer, à l'oral, une petite synthèse de ce qui les a étonnés – ou au contraire, de ce qui est invariant, constant, commun dans leurs réponses.

- **S'interroger, débattre : questionner l'ennui**

« L'ennui, c'est une expérience du temps » dit le chorégraphe : que pensez-vous de cette affirmation ?

On commencera par définir les mots pour aider les élèves à comprendre l'enjeu de l'échange : comment l'ennui permet-il d'éprouver, de ressentir le temps qui passe ? (Ou qui, justement, ne passe pas...). Comment meubler le temps ? Comment peut-on transformer une expérience *a priori* pénible en moment joyeux, où le temps passe plus vite et mieux ?

- **Une approche par le corps : incarner l'ennui**



© Christophe Raynaud de Lage

On demandera aux élèves de **traduire l'ennui par le corps**, en variant les niveaux. Comment un corps s'ennuie-t-il allongé ? Debout ? Assis ?

On fera les mêmes recherches seul, à deux ; en groupe.

Chacun viendra trouver une place dans un espace délimité comme étant l'espace de jeu pour figurer l'ennui, à tour de rôle. Quand il aura trouvé sa posture, il restera immobile. Ceux qui viendront compléter le tableau devront être attentifs à la manière dont ils le composent (place dans l'espace, par rapport aux autres...)

Evolution : Lorsque le tableau sera terminé, on proposera aux élèves, sur une musique, de sortir de l'ennui et du tableau, en trouvant une mobilité, seul ou à plusieurs, avant de quitter l'espace. Ce peut être par la danse, par la voix ou le son, par le mouvement... L'idée est d'être le plus inventif possible ! On pourra leur suggérer de jouer sur les vitesses (mouvement ralenti ; ou au contraire accéléré) ; les qualités de corps (très lourd, très rigide, ou au contraire, fluide, léger, ...). La transformation peut passer aussi

par la création de personnages (une star, un homme ivre, un animal...) qui va métamorphoser le corps et induire une démarche, modifier le mouvement.

Autre déclinaison (pour les plus à l'aise) : faire danser l'ennui

On demandera à un élève de s'installer sur le plateau et d'adopter une posture d'ennui au sol, puis de sortir après avoir bien mémorisé le lieu et le mouvement pour pouvoir les reproduire. Il devra faire la même chose une deuxième fois, avec une position debout, dans un autre espace – puis sortir. Il adoptera une troisième posture dans un troisième espace. Il devra ensuite enchaîner les trois postures en marchant dans un premier temps entre les trois espaces ; puis il trouvera un mouvement, une danse pour relier chaque posture en réduisant progressivement l'espace et le temps – ce qui équivaut à diminuer chaque trajet pour aboutir à une danse presque sur place. Les postures seront ainsi peu à peu transformées, décalées pour créer une petite danse de l'ennui.

Ce travail peut se faire avec plusieurs solos dans l'espace, qui peuvent se croiser, s'inspirer les uns les autres.

- *Sortir de l'ennui : inventer une chimère ou une machine*



© Christophe Raynaud de Lage

En groupes de 5 à 8, on tentera d'inventer un monstre, une créature imaginaire – ou une machine un peu folle. La première personne se placera dans l'espace et commencera un mouvement répétitif, simple, voire ennuyeux... La deuxième se positionnera à proximité, debout, assis ou allongé et trouvera un mouvement qui fait écho au précédent, le prolonge... et ainsi de suite.

Lorsque tous les rouages ou les membres seront en place, on pourra varier les vitesses de cette chimère ou de cette machine collective. Chacun est libre d'associer un son à son geste.

- ***Se raconter des histoires.***

On pourra inventer des situations en suivant la trame narrative du schéma narratif en développant et en étoffant chaque étape.

Situation initiale : un petit garçon/ une petite fille s'ennuie seul(e) chez lui/elle...

Elément perturbateur :

Péripéties :

Retournement de situation :

Situation finale :

- ***Jouer avec des objets ou avec des costumes***

Une issue à l'ennui peut être de jouer avec des objets ; de les détourner de leur fonction habituelle.



© Christophe Raynaud de Lage

On pourra demander aux élèves d'apporter quelques objets de leur quotidien (ustensiles de cuisine, crayons, vêtements...) et de les transformer en d'autres accessoires. Cette transformation se fera avec une attention particulière portée aux mouvements, au rythme, aux déplacements éventuels : car la métamorphose peut en soi être considérée comme une petite chorégraphie. Le jeu avec les costumes peut ainsi induire un personnage et une démarche, une façon de bouger ou d'évoluer dans l'espace. Cela peut se faire sous forme de traversées.

APRÈS LE SPECTACLE

- **Rendre compte de la pièce, garder des traces.**

On demandera à chaque élève de réfléchir à trois questions et d'en rendre compte à l'oral.

- Comment le chorégraphe et ses interprètes répondent à l'ennui ? Donnez un ou deux exemples précis.
- Racontez votre moment préféré et dites quelle(s) impression(s) il vous a fait.
- Que dit le chorégraphe à la fin de la pièce ? Qu'en pensez-vous ?

Chacun s'exprimera à tour de rôle afin de raviver les souvenirs de la pièce et de les mettre en commun. L'objectif est d'éviter les jugements de valeur – et de convoquer des moments, des traces de la pièce : l'enseignant pourra au fil des souvenirs demander aux élèves d'associer chaque évocation à des composantes précises du spectacle : lumières, costumes, accessoires, musiques, espace...

A la fin de la pièce le chorégraphe annonce « le spectacle va pouvoir commencer », comme si tout n'était qu'un prélude, un préambule : ce peut être une **touche humoristique**, une manière de jouer avec les codes de la représentation, de ne pas la prendre au sérieux – mais on peut aussi l'entendre comme une **invitation lancée aux spectateurs pour poursuivre eux-mêmes le voyage** en mobilisant leur imaginaire, qu'il passe par l'esprit ou par le corps.

On pourra enregistrer ensuite une **trace sonore** de ces retours en choisissant les moments et les impressions les plus parlants.

Outil possible : vocaroo.com (enregistreur vocal en ligne)

- **Garder une trace : écrire et dessiner**

On proposera aux élèves de créer une **carte postale** pour donner à voir ce *Voyage au bout de l'ennui*. Sur un côté ils créeront **leur illustration** de la pièce qui peut correspondre à un moment, un objet, ou un paysage imaginaire en écho à leurs impressions ; pour les plus grands, ils pourront écrire au dos quelques mots évoquant leur voyage à travers le spectacle.

- **Un retour par le corps : l'expérience du ralenti**

Par groupes de 5, les élèves se mettront autour d'une table, avec quelques objets : ils effectueront une action du quotidien en fonction des objets (qui peuvent être détournés de leur usage habituel). Puis, ils feront les mêmes mouvements au ralenti ; ces mouvements peuvent être agrandis, déformés, déplacés – mais toujours au ralenti.

Evolution possible : les élèves pourront s'éloigner de la table et changer de rythme (rapide, accéléré...) ; dès qu'ils reviendront à la table, ils devront retrouver un rythme ralenti.

8 avenue Jean Mermoz
69008 Lyon – France

maisondeladanse.com
numeridanse.tv



Administration
T. + 33 (0)4 72 78 18 18


**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

 **VILLE DE
LYON**

Billetterie
T. + 33 (0)4 72 78 18 00

 **La Région**
Auvergne-Rhône-Alpes

**MÉTROPOLE
GRAND LYON**

CONTACTS

Manon Rodot

Attachée aux relations avec les publics jeunesse et -30 ans
m.rodot@maisondeladanse.com

Marion Coutel

Coordinatrice du développement des publics jeunesse et -30 ans
m.coutel@maisondeladanse.com

Séverine Allorent

Professeure relais auprès de la Maison de la danse
severine.allorent@ac-lyon.fr


**ACADÉMIE
DE LYON**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation Académique
aux Arts et à la Culture

MAIAS

maisondeladanse.com