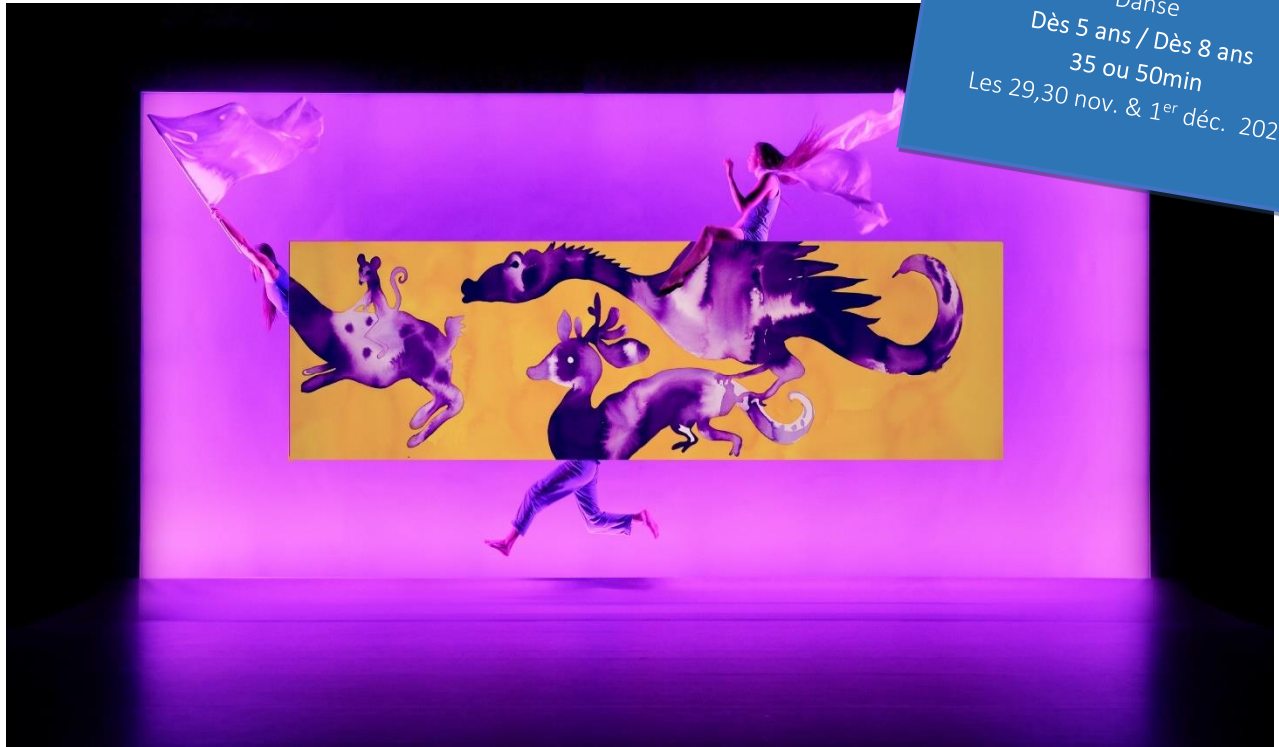


Des Chimères dans la tête

[Sylvain Groud](#), [Françoise Pétrovitch](#), Hervé Plumet
[Ballet du Nord](#), CCN & Vous



Des Chimères dans la tête
Danse
Dès 5 ans / Dès 8 ans
35 ou 50min
Les 29,30 nov. & 1^{er} déc. 2023

Conception : Sylvain Groud, Françoise Pétrovitch, Hervé Plumet
Dessins et costumes : Françoise Pétrovitch
Lumières : Michaël Dez
Direction technique : Robert Pereira
Régie son : Rémi Malcou
Assistante chorégraphique : Lauriane Madelaine
Crédit photo : Frédéric Iovino

Chorégraphie : Sylvain Groud
Musique, vidéo : Hervé Plumet
Réalisation costumes et accessoires : Chrystel Zingiro, Élise Dulac assistées de Rachel Oulad El Mjahid, Capucine Desoomer
Régie plateau : Maxime Bérenguer
Avec : Quentin Baguet ou en alternance Pierre Chauvin-Brunet, Charline Raveloson, Salomé Van Quekelberghe

Dans la tête d'un enfant, des créatures étranges gambadent en liberté. Ces chimères qui naissent d'un imaginaire en extension permanente composent le bestiaire fantastique auquel Sylvain Groud, Françoise Pétrovitch et Hervé Plumet sont parvenus à insuffler la vie : sur une feuille blanche géante, les mouvements chorégraphiés complètent les esquisses de la plasticienne animées par le vidéaste. Les danseurs leur inventent des pattes, des ailes, des antennes, des cheveux... Et par le plus magique des tours (c'est-à-dire le plus simple), les créatures s'animent. Le plateau devient alors la toile de projection des fantômes enfantins, du cauchemar jusqu'à l'émerveillement.

Sur un immense écran, la projection des dessins de Françoise Pétrovitch et l'animation d'Hervé Plumet débordent du cadre grâce à la chorégraphie précise et rythmée de Sylvain Groud, créant l'illusion d'une image animée. Le cinéma 3D n'aurait pu rêver d'une meilleure expression !

Ces pistes sont destinées à préparer votre groupe à la réception du spectacle et elles peuvent être travaillées avant ou après le spectacle. Vous pouvez également consulter le dossier [« De l'art d'accompagner un enfant ou un adolescent au spectacle »](#)

Les mots soulignés vous permettront d'accéder à des liens ressources

Avant votre venue au spectacle

Le titre : A quoi fait-il penser ? Que peut-on en dire ? Est-ce que cela nous donne un indice sur ce qu'il va se passer pendant le spectacle ?

A partir des photos et de l'affiche du spectacle 1 & 2 : proposer au groupe d'imaginer ce qu'il va se passer dans le spectacle. À quel(s) genre(s) de spectacle allez-vous assister (théâtre, danse, musique, ...) ? Combien d'artistes sur scène ? Que font-ils.elles sur scène ? etc.

Discussion autour des peurs : De quoi avez-vous peur ? Pourquoi ?

Avant ou après votre venue au spectacle

Thématique des chimères : Qu'est-ce qu'une chimère ? Travail sur la définition de LA chimère et LES chimères.

- **Définition :** LA chimère est une créature fantastique - issue de la mythologie grecque - composée de plusieurs animaux. Elle est généralement décrite comme ayant une tête de lion, un corps de chèvre et une queue de serpent, crachant du feu et dévorant des humains. Par extension, ce nom désigne toute créature hybride composée des attributs de plusieurs animaux (LES chimères).

Les chimères et créatures fantastiques les plus célèbres : Pégase, le Sphinx, Médusa, le minotaure, les licornes, l'hippogriffe, les dragons, les centaures...



Activité 1 : Lire une première fois le texte ci-dessous au groupe afin qu'il se familiarise avec. Chaque élève a devant lui une feuille blanche, crayons et feutres et dessine en même temps que l'on relit le texte deux à trois fois. Il est possible de laisser les élèves noter les éléments sur le côté de la feuille et de laisser un temps ensuite pour que chacun.e dessine la chimère décrite. A la fin d'un temps donné on présente les différentes chimères faites par les élèves.

- ➔ **Texte :** Dans la sombre forêt de Rebroussepoils, vivait une créature horrible. Elle était haute comme une maison. Son corps était couvert d'une épaisse fourrure rose et verte. Elle possédait une longue queue couverte d'écailles de serpent et se terminant par une corne. Ses deux bras étaient ceux d'un humain, tandis que ses deux pattes arrière étaient celles d'un canard. Ses mains comptaient six doigts, chacune se terminant par des longues griffes rouges. Son visage était encore plus terrifiant ! Son énorme tête était surmontée de deux petites oreilles pointues de chat, de deux cornes tordues comme la queue d'un cochon et d'une crête de coq rouge vif. Elle avait des yeux grands comme des assiettes et une trompe d'éléphant en guise de nez ! Enfin, sa bouche, grande ouverte, laissait dépasser d'immenses dents de requin, lui donnant un air féroce.

Activité 2 : Imaginer sa propre chimère. Option 1 : découper, récupérer des éléments et parties de corps d'animaux et les assembler pour créer sa propre chimère (disponibles via ce [lien](#)) Option 2 : on dessine sa créature, chimère. Option 3 : un mélange des deux options précédentes : découper, récupérer un élément ou partie de corps d'animaux, coller cet élément sur une feuille puis dessiner le reste de cette créature, chimère. Consulter ce site : [Les chimères dans l'art](#)

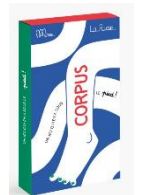
Activité 3 : D'après le principe du cadavre exquis, pliez une feuille en 4 dans le sens de la largeur. Constituez ensuite des groupes de 4 élèves, chacun.e devra alors dessiner une partie de chimère selon son imagination. Le.la premier.e élève dessine la tête, le.la suivant.e le haut du corps, le.la suivant.e les jambes, et pour finir les pieds.

Danse et dessin les liens entre la couleur, le graphisme et la danse, les corps : Sur Scène, des illustrations de chimères réalisées par la plasticienne et illustratrice Françoise Petrovitch seront projetées sur un grand écran rectangulaire. Des danseuses viendront compléter ces créatures avec leur propre corps.

Activité 1 : Autour de la rencontre entre les formes issues de l'illustration et la danse : le jeu Corpus imaginé par le collectif La Ruse vous permet de créer un personnage collectivement/en collaboration en relevant les défis qui les mettent en mouvement.

Activité 2 : Sur différents styles de musique, inviter les élèves à s'exprimer en peinture, couleurs, gestuelles, oser les grands mouvements sur la feuille, les petites touches de couleur, les traits, spirales, courbes, angles, les rythmes différents, les silences.

Discussion autour des rêves et rêves éveillés : Comment sont vos rêves ? Les personnages sont-ils toujours précis ? Sont-ils hybrides ? Etranges ? A quoi ressemble la créature de tes rêves ? Quelles sont ses caractéristiques ? Pourquoi ?



Expérience de spectateur (scénographie, ressentis...)

- Qu'ont-ils.elles vu (formes, couleurs, personnes...) et entendu (musique, sons...) ? Qu'ont-ils.elles ressenti ? Qu'ont-ils.elles aimé ? Moins aimé ? Quel(s) registre(s) ont-ils.elles perçus (drôles, émouvants, inquiétant, bizarre...) ? Que peut-on dire de la lumière sur le spectacle ? Quelles étaient les couleurs ? Quels sentiments la lumière et les couleurs peuvent-elles provoquer ?
- Se rappeler des différentes chimères aperçues, des mouvements des danseur.euses qui venaient compléter ces créatures. Demander aux élèves d'exprimer le sentiment qu'ils ont ressenti à ce moment-là. Est-ce que les chimères leur étaient familières ? Comment pourrait-on les appeler ? Est-ce que cela leur a donné de nouvelles idées pour imaginer leur propre chimère ?
- Comment se sont faits les liens entre les illustrations de chimères projetées sur le grand écran et les corps des danseurs et danseuses. Lien entre la danse et le dessin.

Ressources (bibliographie, médiagraphie)

[Lien vers la bibliographie de la médiathèque](#)

Mythologie, Harry Potter, Les Animaux Fantastiques

Exposition du Louvre Lens : [Les animaux fantastiques](#)