

AUTOUR DE SOONOO

Ateliers de pratique artistique en milieu scolaire

Soonoo est un spectacle où s'entremêlent voix humaine, vidéo et lumières.

Soonoo est un texte dit et chanté, imagé, où l'émotion est portée par le mot, les syllabes, les onomatopées, l'invention, la transformation, la manufacture du son, les bouts du réel, le détail du vu, les fragments du paysage.

C'est une histoire entre un enfant extraordinaire et un animal hors du vu, sur des sentiers de joie, de peur, de risque, de confort, d'aventures, une remise en cause permanente de la perception ordinaire (ou ce qu'on appelle « normal »)

ATELIER – Explorer le conte avec Raharimanana

De 5 ans à 8 ans (maternelle et jusqu'au CE2)

Pour vous procurer les livres jeunesse de l'auteur :

Landisoa et les trois cailloux (Raharimanana/illustrations Jean Ravelona). Éditions Hachette/Edicef) : <https://livre.fnac.com/a1233732/Jean-Luc-Raharimanana-Landisoa-et-les-trois-cailloux>

Trois Tresses (Raharimanana/illustrations Griotte). Éditions Dodo Vol : <https://www.cultura.com/trois-tresses-randrana-telo-9791090103429.html>

Raharimanana



Romancier, essayiste et poète malgache, Raharimanana est également auteur de pièces de théâtre, de contes musicaux et metteur en scène. Il s'attaque aux mots, malaxe le sens jusqu'à ce que la musicalité des mots pénètre au plus profond du lecteur. Écrire est son activité première, ancrer la mémoire dans le corps, et faire acte de beauté dans le dire et l'écrit.

Metteur en scène, il a entre autres créé les spectacles : Par la nuit (2009), Obscena (2013), Rano, rano (2014), Empreinte(s) (2015), Parfois le vide (2018), Paroles pour Chant (2018), Soonoo (2021) et La Voix, le Loin (2021).

LES ATELIERS s'appuient sur l'expérience de Raharimanana et son approche de la petite enfance à travers le conte et l'univers onirique de SOONOO

Il propose d'explorer l'univers du conte de "Soonoo" en expérimentant les éléments sonores et narratifs qui y apparaissent : Où se trouve Soonoo? Dans quel état émotionnel se trouve-t-iel?

Dans cet atelier, Raharimanana invite les enfants à voyager, à rêver.

Thème : Explorer l'histoire de "Soonoo" à travers ...

1. La découverte du monde autour de soi, le voyage dans le monde de l'enfance où les découvertes sont quotidiennes. Comment l'enfant peut-il se détacher de ce qu'il connaît pour aller vers un univers inconnu ? Un voyage sensoriel, pour des paysages, des sons et des animaux différents, quelles sont les émotions qui traversent l'enfant ? L'excitation de la découverte, la joie des rencontres, la peur d'un monde trop grand ? etc.
2. L'importance de l'imaginaire : comment enrichir son monde par l'exploration de l'imagination. Créer des lieux improbables, des personnages incroyables, des animaux fantastiques. Inventer une histoire.
3. L'autisme : Le spectacle Soonoo a été créé dans l'observation de l'autisme (fascination du détail, l'importance du contact et des changements de lieu, la déconstruction des sons, et la fragmentation du sens, interrogation sur ce qu'on appelle normal...). Comment parler de l'autisme.

Objectif :

Favorise l'expression, le sensible, la cohérence et l'imaginaire, en travaillant sur le sensoriel et l'émotionnel en s'appuyant sur SOONOO.

Les enfants apprennent de façon ludique:

- à (s') écouter
- à préciser leur pensée
- à structurer leurs pensées

Contenu :

1. Premier temps, chez les plus jeunes, Raharimanana raconte d'où il vient et comment il s'est mis à écrire et ce qu'il aime raconter. Chez les plus grands, il développe davantage le côté créatif et inventif du livre.
2. Deuxième temps, présenter la naissance du conte et du spectacle de Soonoo, les tableaux exécutés par Griotte, et sous réserve de conditions techniques (rétroprojecteur à fournir par l'école), montrer quelques extraits du spectacle. Entre autres thèmes, l'auteur abordera la question de la différence au travers de l'histoire de Soonoo (l'autisme).
3. Troisième temps, petit exercice d'invention de conte autour de l'univers de Soonoo (oral ou écrit). À travers des exercices simples, l'auteur entraîne les enfants à réinterpréter le conte de Soonoo et à lui trouver une autre fin. Également musicien il s'accompagne de quelques instruments de musique traditionnels malgaches (valiha, marovany et petits instruments de percussions)

Instruments/rythme Kalimba : « Piano à pouces » = petit instrument de musique africain ayant différentes dénominations selon les pays.

Il est composé d'un petit clavier en métal et d'une caisse de résonance. Pas besoin d'être musicien pour jouer ! Les sonorités sont très agréables quelle que soit la manière dont vous jouez.

Bâton de pluie : vous pouvez en fabriquer avec un rouleau de sopalin, du riz et des clous plantés le long du rouleau.

Les objets récupérés : il existe de nombreuses façons de créer vos propres instruments de musique avec du matériel de récupération. Vous pouvez trouver de nombreuses fiches sur internet.