

Création de jeux- documentaires



Cartes à jouer extraites du Jeu des Terres Vives

Compagnie Caracol

Production : Marion Villar - 06 79 41 07 87

prod@compagniecaracol.com

www.compagniecaracol.com

Compagnie Caracol c/o Mairie Les Filletières 71390 Chenôves

N° Siret : 433 411 113 00056 - Code APE : 9001z - N° Licence : 2 1077442

Avril 2018

Un projet collectif au service du patrimoine oral

Depuis 7 ans, Francine Vidal écrit et crée de manière in situ et spécifique pour des territoires : Parc Naturel du Queyras, ville d'Issoudun, Communauté de communes des Terres Vives (Bourges), Picardie, Haut-Valenciennois, etc.
Durant des temps d'immersion, elle met tout son savoir-faire, son expérience, son travail, ses recherches autour des arts du récit en lien, en résonance avec des habitants et leur territoire.

Elle raconte, écoute, glane tout ce qui fait récit, qu'il soit personnel, quotidien, historique, technique, mystérieux, imaginaire. Elle explore la manière dont se racontent, se disent les habitants en lien avec leur territoire.

Et enfin, elle associe ce travail documentaire avec la dimension mythologique des contes, et le tout prend la forme d'un jeu de société (tiré entre 500 et 10 000 exemplaires, selon les projets).

Mais dans tout ceci, nulle recette... car chaque territoire a son caractère, ses besoins, et il leur faut à chaque fois réinventer le processus pour trouver la meilleure façon d'entrer en relation avec celui-ci.

Parcourant un territoire, leur objectif est d'être à l'écoute pour glaner des récits, **collecter paroles, images, sentiments, histoires liés au sujet.**

Ce temps d'imprégnation, d'écoute, de découverte, est basé sur un **système d'échanges** : Francine Vidal raconte des histoires pour les habitants, et Nicolas Diaz dessine, réalise des portraits, photographie.

Toutes ces informations sont ensuite retranscrites de manière ludique grâce au cadre d'un jeu de société.

Au coeur du travail, une problématique spécifique liée au territoire, qui aura été déterminée en amont de la réalisation du projet, sera la ligne directrice.

Il ne s'agit pas d'une compilation d'informations aussi bien documentées soit-elles mais d'un **jeu basé sur le sensible, sur la perception d'habitants d'un territoire**, permettant ainsi de croiser les points de vue, les anecdotes, les souvenirs, les réflexions, les motivations **de ceux qui font le territoire.**

Cette démarche permet une **véritable rencontre entre des artistes et une population**, par le biais de collectages de soirées partagées, de collectages de récits de vie, de représentations (balades contées, séances de contes ...) de rendez-vous publics (soirée jeu, lecture à la bibliothèque ...).

C'est un **projet intergénérationnel** qui mixe la population, et les réunit autour d'un même projet commun, qui leur parle à tous : leur territoire.

Cela permet la **mise en réseau de différentes structures**, relais sur le territoire : entre des institutions (de nombreuses communes, la région, le ministère de la culture ...), des structures culturelles, des associations locales, des MJC, bibliothèques, écoles ...

Le jeu permet de **découvrir ou redécouvrir le territoire de manière ludique**, à travers un nouveau regard et une autre manière de raconter.

Le jeu ainsi créé est un moyen de **transmission, de partage et d'échanges**, qui continue à exister une fois les actions sur le territoire passées, le jeu pouvant se jouer sans la présence des artistes.

Déroulement en 3 temps

Sur le territoire

- Définition du territoire et des problématiques avec l'ensemble des partenaires concernés
- Repérage et documentation menée en amont
- Présentation de la compagnie auprès des habitants par le biais de spectacles et expositions
- Collectage de récits, impressions, rêves, paroles, images, objets des habitants de ce territoire.

La création du jeu

La parole vivante et les éléments collectés seront la matière première du jeu. Ce jeu pourra aussi être consulté comme un documentaire, un livre sur la région.

Le parcours artistique

La présentation du jeu peut donner lieu à différentes interventions artistiques : spectacles, randonnées, banquets, visites guidées décalées, concerts, etc. Cette démarche permet une véritable rencontre entre des artistes et une population. Le jeu ainsi créé est un moyen de transmission, de partage et d'échanges, qui continue à exister une fois les actions sur le territoire passées.



Restitution lors du jeu des Terres Vives

Compagnie Caracol

L'art du récit est au coeur de la démarche de la compagnie Caracol.

La conception des spectacles est le fruit de la collaboration entre Francine Vidal, conteuse, écrivain pour la jeunesse, metteur en scène, Jean-Jacques Fdida, auteur, et Nicolas Diaz, scénographe et décorateur.

Selon les projets, ils s'entourent d'artistes venus de différents horizons (architecture, arts plastiques, chant, musique, danse).

Puisant aux sources de la poésie, de la littérature orale, et de collectages contemporains, la compagnie crée depuis une quinzaine d'années des **spectacles aux formats originaux où la relation avec le public est déterminante.**

Nicolas Diaz

Diplômé de l'École Supérieure des Arts Appliqués et Métiers d'Arts de Paris en 1981, Nicolas Diaz est décorateur pour le théâtre et le cinéma depuis une trentaine d'années.

Au cours de sa carrière, il a travaillé avec des techniques variées : peinture, mosaïque, sculpture (bois, métal, plâtre), moulage, illustrations, et s'est singularisé par son travail à partir de matériaux de récupération et d'objets pauvres. Ses multiples savoir-faire, son goût des techniques, sa curiosité et son connaissance des arts et de l'architecture, lui permettent une observation et une approche originales des projets.



Références principales :

Portraits d'Abbaye à l'abbaye de Noirlac (18) centre culturel de rencontres.

Décors et pastiches pour *Delicatessen* de Caro et Jeunet.

Décor pour *Et Vian, en avant la zique*, mise en scène Laurent Pelly.

Avec le scénographe Jean-Pierre Laroche sur différents projets.

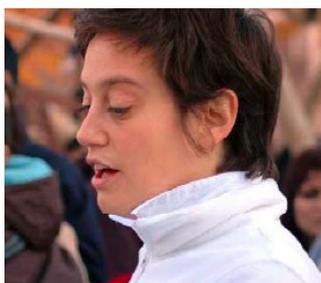
Francine Vidal

Élevée dans une culture cosmopolite du voyage et de l'exil, Francine Vidal s'est très tôt intéressée au mouvement et à la seule chose que l'on peut toujours emporter avec soi, partout où l'on va, la parole.

Fascinée par l'usage des mots, du babil de l'enfant au double langage, du cri au chant, mais aussi de la langue au geste, elle explore la parole sous toutes ces formes, et la vertu extravagante des mots, celle de pouvoir façonner des mondes. Dès 1995, et ses racontées dans le kiosque à musique du Parc des Buttes-Chaumont à Paris, elle donne à voir et à entendre des histoires d'antan, des extraits d'épopée, des affabulations, de la poésie, en compagnie d'artistes de cirque, plasticiens, musiciens ou danseurs.

Sa démarche se base aussi sur un partage ludique avec le public.

Tout en développant son travail autour de l'acteur -conteur, elle poursuit son travail d'écriture.



Références principales :

Le dit du Bambou, souk de la parole, installation-spectacle.

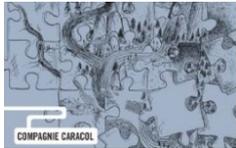
La grenouille à grande bouche, ill. Elodie Nouhen, ed. Didier Jeunesse

La tour de Babel, ill. Elodie Nouhen, ed. Didier Jeunesse.

Villa Médicis Hors les Murs en 2009 sur les joutes poétiques féminines dans le monde arabe.

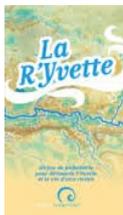
Documentaires-jeux créés

2018 : **Habitants des villes, habitants des champs** : un jeu qui questionne ce qu'est aujourd'hui un milieu rural, un milieu urbain en Seine-et-Marne. Avec **Act'art**, **Scènes Rurales en Seine-et-Marne**, et la **Communauté de communes de Moret-Seine-et-Loing**.



2017 : **Lignes de Vie** : un spectacle qui entremêle récits, contes et jeu, pour une reconquête de la Bièvre par le jeu.

Avec le **Syndicat Mixte du Bassin Versant de la Bièvre**, **Ricochets sur les Pavés**, la **DRAC Ile-de-France**, la **Région Ile-de-France**, le **Département de l'Essonne** et du **Val-de-Marne**.



2015 : **La R'Yvette** : carte tirée à 10 000 exemplaires représentant le paysage des bords de la rivière, inspirée des récits d'habitants et de leurs perceptions de l'Yvette. Jeu de collaboration permettant de découvrir la richesse du patrimoine naturel de cette rivière et de visiter les différentes communes.

avec **Animakt**, **Chilly-Mazarin**, **Essarts-le-Roi**, **Gif-sur-Yvette**, **Guinguettes et cics**, **Palaiseau**, **Villebon-sur-Yvette**, **DRAC Ile-de-France**, **Région Ile-de-France**



2015 : **Les 7 Manières d'aimer la Terre** : jeu de carte tiré à 1000 exemplaires qui associera images et récits inspirés des récits d'habitants sur les liens qu'ils tissent avec les jardins réels ou imaginaires, et sur la manière de les vivre.

Production **Conseil régional de Picardie**



2013 : **Mémoire du jour** : un jeu qui explore la perception que des habitants d'aujourd'hui ont de l'histoire manière d'hier, à partir d'un collectage dans le corridor minier entre Vieux-Condé et Valenciennes

Une production du **Boulon, Centre National des Arts de la Rue (69)**



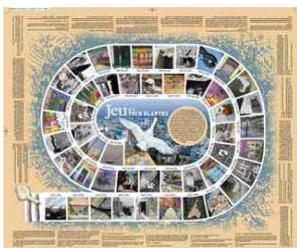
2012 : **Le jeu du Bosc** : jeu bilingue français – italien, une approche poétique et ludique du bois dans les régions du Queyras et du Val Varaita, à partir d'un collectage autour du bois et de ses utilisations dans le Queyras et le Val Varaita

réalisé avec le **Parc Naturel Régional du Queyras (05)** et le **PIT Monviso (Italie)**

2011 : **Le jeu des Terres Vives** : ou comment aborder l'identité de la communauté de communes des Terres Vives (nord de Bourges), sous la forme d'un jeu des 7 familles réinventé pour l'occasion, et à partir d'un collectage dans les 11 communes

Restitution sous la forme de spectacles itinérants dans les 11 communes

En partenariat avec la **FOL 18**, les **Bains Douches** et la **communauté de communes des Terres vives**.



2010 : **Le jeu de la Tour Blanche** : une approche inédite de la ville d'Issoudun, sous la forme d'un jeu de l'oie détourné, inspiré du jeu de l'oie. A partir d'un collectage de récits de vie et sur l'architecture de la ville d'Issoudun

Restitution sous la forme de visites insolites de la ville.
Une production du **Festival Excentriques de la région Centre**