

2010

INSTALLATIONS
CIRQUE / MUSIQUE
CINEMA / SPECTACLES

FESTIVAL
DE LA REGION CENTRE

WWW.EXCENTRIQUE.ORG

contacts

MYRTO ANDRIANAKOU

Tél. / 02 38 68 30 73

Mob / 06 84 86 01 83

myrto.andrianakou@cultureocentre.fr

ÉGLANTINE LEVASSEUR

eglantine.levasseur@cultureocentre.fr



DOSSIER PEDAGOGIQUE

CULTURE  CENTRE
ATELIERS DE
DEVELOPPEMENT
CULTUREL


Région Centre

Le Jeu de la Tour Blanche

Visite théâtrale, graphique et ludique de la ville !

Compagnie Caracol,

avec la complicité des habitants d'Issoudun

Issoudun, mardi 11 mai 2010 (séances scolaires)

jeudi 13 mai 2010





La case départ...

Ce projet conçu pour la ville d'Issoudun, s'inspire d'un jeu vieux comme le monde: le jeu de l'oie.

On a tous jeté les dés et avancé nos pions sur le plateau où chacune des soixante trois cases est une aventure.

Les origines du jeu de l'oie :

La première mention de ce jeu provient de la cour des Médicis à Florence, vers 1580. On parle alors du « noble jeu renouvelé des Grecs ». La mention « renouvelé des grecs », le plus souvent accolée à son nom, se justifiant par le retour à cette époque d'un goût pour l'hellénisme.

La forme de ce jeu semble trouver son inspiration dans le labyrinthe crétois où Thésée devait affronter le Minotaure après avoir déjoué beaucoup d'embûches. De nombreuses monnaies retrouvées sur le site de Cnossos, capitale de la Crète représentent le fameux labyrinthe sous la forme d'une spirale complexe.

Le fameux disque de Phaestos découvert dans le palais de Minos en Crète est gravé d'un dessin tout à fait semblable à celui d'une Marelle en spirale ou d'un jeu de l'oie. Excepté le fait qu'il comporte moitié moins de cases. Le nombre des cases du jeu de l'oie est, rappelons-le, 63. Cependant, le disque de Phaestos est gravé des deux côtés. Chaque côté comporte 31 cases de tailles inégales comprenant plusieurs idéogrammes gravés que personne n'a su déchiffrer. On pourrait donc supposer qu'après avoir parcouru la spirale de l'extérieur vers le centre, le joueur, ou l'initié, passerait de l'autre côté du miroir.

En comptant une case supplémentaire pour le passage d'un monde à l'autre, on retrouve alors les 63 cases du jeu de l'oie. D'autant que la case 31 du jeu de l'oie est appelée le Puits... S'agirait-il de celui qui, dans le disque de Phaestos, fait passer d'un monde à l'autre ? Justement la case centrale d'une des faces du disque, c'est à dire la 31ème, comporte deux signes: une pierre et de l'eau...



Les origines du jeu de l'oie sont difficiles à cerner. La plus ancienne trace assurée d'un tel jeu est constituée par un petit manuel publié par Alonso de Barros à Madrid en 1587. Il s'agit du livret d'instructions pour un jeu de parcours à 63 cases, dont malheureusement le tablier est perdu. Mais les principes généraux sont bien.

Deux ans plus tard, en 1589, l'archiduc Charles d'Autriche fait graver sur pierre pour ses enfants un vrai jeu de l'oie traditionnel. On retrouve des traces de jeu de l'oie dans des archives de Londres en 1957. L'année suivante c'est à Paris qu'on mentionne, dans l'inventaire après décès d'un imprimeur la présence d'un jeu de l'oie.

Présent en Europe depuis le XVI^e siècle, le jeu de l'oie a rapidement offert les images les plus diverses. Si elles ne permettent aucune stratégie, les règles se prêtent à de multiples allusions historiques, mythologiques, éducatives, religieuses, politiques, ou autres, que les fabricants n'ont pas manqué de multiplier au cours des siècles. Même le nombre de cases et la forme du parcours sont parfois modifiés.

Si le jeu de l'oie est resté populaire dans certains pays d'Europe, (France, Italie, Espagne, Belgique, Pays-Bas), ailleurs il est parfois remplacé par une variante (jeu des singes en Allemagne). Dans les îles Britanniques, le goût des voyages a stimulé au XIX^e siècle la production de jeux de parcours géographiques.

Dès son origine, il a revêtu toutes les formes possibles du divertissement, de l'enseignement et de la propagande et offre la plus grande diversité dans sa forme et sa présentation. Ainsi représente-t-il une source inégalable d'informations sur l'histoire des mœurs, des coutumes, des sciences, de l'industrie de la mode, de la gastronomie, des grands monuments, etc,...



La symbolique



Sur le plan symbolique, l'oie renvoie à un animal qui annonce le danger.

L'Oye, c'est l'oreille, l'ouïe, dérivé du vieux verbe picard oyer, entendre. Autrement dit c'est le "jeu qu'il faut entendre", le Jeu de l'Entendement. On trouve d'ailleurs dans l'architecture de l'oreille interne un élément appelé le labyrinthe, spirale de deux tours et demi.

Dans la spirale du jeu de l'oie, il est possible de voir une reproduction imagée de l'existence humaine, parsemée de piège, d'évènements heureux, de progrès et de lutte, sans oublier la mort. Le jeu de l'oie permettrait ainsi de mieux comprendre le monde. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour arriver à cette connaissance. Pont, puits, prison, mort sont autant de figures du parcours qui font référence à la mythologie et qui ont leur correspondance ésotérique dans les images du tarot.

Au centre de cette métaphore du cycle de la vie figure l'accomplissement, auquel le joueur parviendra selon le bon vouloir des oies et du coup de dé.



la Tour Blanche... un peu d'histoire

La Tour Blanche est le monument le plus remarquable d'Issoudun. Avec ses 28 mètres de haut, elle domine la ville et la campagne environnante, plantée sur une motte tronconique de 15m de haut. Elle fut construite à la fin du XIIe siècle, au cours des luttes qui opposèrent Capétiens et Plantagenêts (dynastie régnant sur l'Angleterre de 1154 à 1485). Le site choisi pour l'édification de la Tour était particulièrement stratégique, à la jonction du château et du bourg développé contre, dit "la ville". La rivière forcée de la Théols court aux pieds de la Tour et traverse une partie de la ville. Elle est aussi protégée par une muraille.

Un donjon médiéval:

En 1152, le mariage de Louis VII alors roi de France (1137-1180) et d'Aliénor d'Aquitaine est rompu, car la reine n'accomplit pas le devoir dynastique que l'on attend d'elle, ne donnant que des filles au roi. Aliénor se remarie deux mois plus tard avec Henri de Plantagenêt, comte d'Anjou, duc de Normandie, et surtout futur roi d'Angleterre (1154), lui apportant toute l'Aquitaine et la principauté d'Issoudun.

Au départ seigneur de second rang, vassal de Normandie, Henri II a connu une ascension fulgurante à partir de 1152, se constituant un véritable « empire » qui s'étendait de la frontière de l'Ecosse aux Pyrénées et englobait le tiers du territoire français.

Issoudun, de par sa position de ville frontière, devint une véritable place forte stratégique, l'enjeu de luttes incessantes entre Henri II et ses fils (Richard Cœur de Lion, Jean sans Terre) et Philippe II Auguste (fils de Louis VII et roi de France de 1180-1223).

De cette époque date la construction de la Tour Blanche, qui succéda à des constructions antérieures (un castrum est mentionné en 984), et pris la place de bâtiments plus anciens dont une chapelle romane du XIe siècle. Le début de son édification, dont la date précise n'est pas connue, a été attribué à Mercardier, chef des Cottereaux, pour le compte de Richard cœur de Lion après sa reconquête d'Issoudun en 1195. Après un nouveau siège mené par Philippe Auguste, la place forte fut donnée, l'année suivante, à Richard. Mais en 1200 au traité de Goulet, elle repassa à Philippe. Blanche de Castille (d'où la Tour Blanche), petite fille d'Henri II Plantagenêt et d'Aliénor d'Aquitaine épouse le fils aîné de Philippe Auguste, le futur roi Louis VIII le Lion en 1200, à la suite du traité de Goulet. La principauté d'Issoudun constitue la dote du mariage. La tour est donc achevée par Philippe en 1202. Elle resta possession royale.



Un patrimoine historique

Par la suite la Tour servit souvent de prison. Louis XII, encore duc d'Orléans y fut enfermé en 1488 avant d'être transféré dans la Grosse Tour de Bourges. Elle avait encore un gouverneur en 1672. Elle fut abandonnée au début du XVIIIe siècle.

Classée monument historique en 1840, la tour sommeille jusqu'en 1995, date de la création des fêtes de la Tour Blanche pour célébrer ses 800 ans. Les fêtes à l'origine médiévale, vont progressivement s'orienter vers le théâtre de rue.

En 2000, l'édifice est ouvert au public, après la réhabilitation du bâtiment par la municipalité qui cherche à développer la culture et à mettre en valeur le patrimoine historique à des fins touristiques dans le cadre des "*Légendaires d'Issoudun*".

Visite de la Tour Blanche

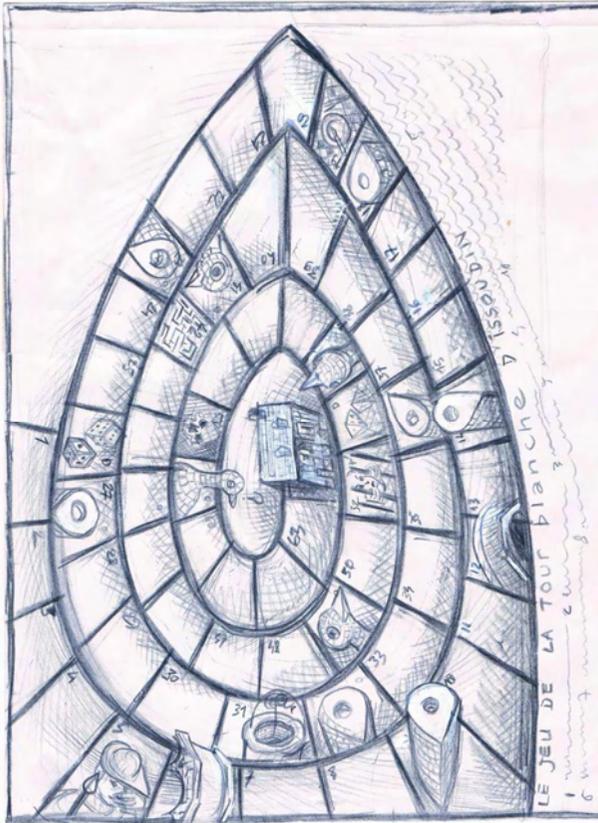
Au rez-de-chaussée: Une animation audiovisuelle est projetée à même la pierre blanche de la Tour et évoque le passé médiéval de la ville. On y croise Richard Cœur de Lion, Philippe Auguste et Blanche de Castille: des personnages qui ont écrit l'histoire avant d'entrer dans la légende.

Le premier étage: La salle d'honneur est la plus belle pièce du monument. De forme octogonale, elle est ornée d'une cheminée imposante et d'une voûte d'ogive d'une finesse remarquable dans un édifice militaire. Sa décoration fait aujourd'hui référence à la légende des Chevaliers de la Table Ronde et au roi Arthur, personnage mythique dont Henri Plantagenêt-père de Richard Cœur de Lion- revendiquait l'héritage pour asseoir sa vérité.

Le deuxième étage: Plus petit que le précédent, le troisième niveau conserve lui aussi une forme octogonale. C'était tout à la fois l'appartement seigneurial et la salle de garde: la promiscuité était la norme au Moyen Âge. On retrouve là des armoiries des principaux personnages de l'époque: un art coloré et hautement symbolique.

La terrasse: En montant vers le sommet de la Tour, on découvre une maquette qui reconstitue Issoudun au XVIIIe siècle, avant de déboucher en plein air et de profiter d'une vue imprenable sur la ville et la campagne environnante.

Le jeu de la Tour Blanche...



Croquis de départ réalisé par Nicolas Diaz

Le projet est né d'une commande d'Excentrique à Francine Vidal et Nicolas Diaz, de la compagnie Caracol, pour la réalisation d'une œuvre en collaboration avec les habitants et la ville d'Issoudun.

Ils ont imaginé s'inspirer du Jeu de l'Oie pour créer un jeu de société inédit : le Jeu de la Tour Blanche.

Le Jeu de l'Oie permet que chaque case soit associée à un lieu et à une histoire, et ainsi à travers les cases, de parcourir la ville et son histoire d'une toute autre manière.

L'oie étant l'animal qui annonce le danger, et ayant les mêmes racines que « oreille » et « entendre », il a semblé judicieux aux artistes d'intituler ce jeu le « Jeu de la Tour Blanche », puisqu'elle a rempli ce rôle pour Issoudun au XIIIe siècle.

Francine Vidal et Nicolas Diaz rencontrent les habitants qui leur font découvrir la ville.

A partir des histoires d'Issoudun, des anecdotes de vies à l'Histoire avec un grand H, et des matériaux collectés en mars 2010, ils élaborent un jeu de société détourné, transposant l'histoire d'Issoudun dans un monde imaginaire et poétique.

La Tour Blanche se fait le coffre des secrets et devient le symbole d'une réalisation collective et ludique. Ils invitent à ouvrir grand nos âmes d'enfant et à nous laisser guider par la curiosité. Sur cette étape d'Excentrique, des groupes suivent Francine Vidal pour une promenade insolite dans la ville, complétement haut en couleurs et riche en aventure des visites organisées habituellement par l'Office de tourisme. Écouteurs sur les oreilles, plongé dans un univers sonore inédit, guidé par la voix de Francine Vidal, le public découvre in situ les réalisations plastiques et la conteuse égraine les amusantes anecdotes composant le jeu. Ils découvrent également le jeu, conçu tout spécialement et dévoilé ce jour là.

En guise de préface ou d'épilogue, il faut laisser parler le hasard et avancer un pion sur le plateau du *Jeu de la Tour blanche* édité tout spécialement pour l'occasion.

Les artistes...



Francine Vidal

Elevée dans cette culture du voyage et de l'exil, où la parole est la seule chose que l'on peut toujours avoir avec soi et emporter partout, Francine Vidal raconte depuis une quinzaine d'années. Elle crée la compagnie Caracol, en clin d'œil aux mouvements du cheval, animal du voyage. C'est aussi une évocation de l'escargot en espagnol, figure animalière constamment en partance, sa maison sur son dos.

La compagnie collabore volontiers avec d'autres artistes et groupes d'artistes, et explore l'infinité des formes que peut prendre le récit. De l'art du conte aux récitals, des spectacles vivants aux installations théâtrales, Caracol perpétue la tradition orale d'histoires originales, d'hier et d'aujourd'hui.



Nicolas Diaz

Diplômé de l'Ecole supérieure des arts appliqués et métiers d'arts de Paris, il travaille avec des techniques variées pour réaliser des décors de théâtre et de cinéma : peinture, mosaïque, moulage, sculpture. Il se singularise en utilisant des matériaux de récupération et des objets pauvres. Dans le domaine du cinéma et de l'opéra, il scénographie des spectacles auprès de Laurent Pelly, Chantal Thomas, Jean-Pierre Laroche, Bob Wilson. Il intervient régulièrement pour des projets atypiques et de créations de rue avec les compagnies OPUS, 26 000 couverts et Caracol.

