

# LA BIBLIOTHÈQUE FORAINE



## INSTALLATION SPECTACLE

Imaginée par Yves Javault  
Graphisme et construction : Éric Brossier

Production de la Compagnie **PORTE LUNE**

Associée à la Compagnie **LAFORAINE**

P  
O  
R  
T  
E  
L  
U  
N  
E



Compagnie Porte Lune : 2 rue Victor Schœlcher 94000 Créteil – 01 43 39 56 26 - porte.lune@free.fr

# LA BIBLIOTHÈQUE FORAINE

Un projet qui mêle littérature, théâtre et arts plastiques

L'origine du projet :

J'ai toujours entretenu une relation privilégiée avec les bibliothèques. J'en ai fait le décor et le propos d'un spectacle jeune public : Gédéon Grimoire, le Bibliotoqué, qui continue de tourner depuis sa création en 2005. Plus récemment, mon goût pour les jeux littéraires m'a fait imaginer les Matches d'Improvisation Littéraire lesquels mettent en scène l'écriture, de façon ludique et spectaculaire, à travers une série de contraintes de temps et de style.

Aussi quand le Service de lecture publique de la Communauté d'agglomération Plaine centrale du Val de Marne m'a sollicité pour imaginer un événement festif, une forme de kermesse où le livre serait à l'honneur, l'idée de la fête foraine s'est imposée. La fête foraine est une distraction populaire et familiale où, à côté des manèges sophistiqués, les attractions traditionnelles sont restées présentes et fréquentées. Ainsi la Bibliothèque Foraine est née de la rencontre de deux espaces : la Bibliothèque et la Fête Foraine, de deux pratiques : la lecture et le jeu.

Cette installation interactive propose un parcours parmi des stands aménagés dans l'esprit des baraques foraines. Les visiteurs sont invités à une sorte de chasse au trésor. À chaque étape, un comédien incite à participer à une attraction simple combinant jeu d'adresse et jeu littéraire.

Le visiteur même s'il n'est pas habitué à fréquenter les livres se trouve en situation de parler d'un livre qu'il a pu lire, d'un titre dont il se souvient... Il peut écrire, une phrase, un vers, un aphorisme dans une ambiance festive et désinhibante.

Le comédien est là pour mettre en confiance et éventuellement dédramatiser un sentiment de gêne face à l'écrit ou la lecture. C'est l'occasion d'un partage des connaissances où le caractère familial des attractions favorise des échanges intergénérationnels.

**Le jeu-parcours donne ou redonne confiance à des visiteurs éloignés de la lecture.**

**Il nourrit et développe l'imaginaire avec les jeux d'écriture.**

**Il permet d'échanger et de débattre autour des livres.**



## LA BIBLIOTHÈQUE FORAINE

### La rencontre de deux univers artistiques

L'art forain m'a toujours séduit et j'ai découvert depuis peu de temps et avec beaucoup d'intérêt le travail du plasticien scénographe Éric Brossier. Éric a tout de suite été séduit par le projet et nous nous sommes mis au travail avec enthousiasme. Cette collaboration entre deux sensibilités complémentaires, deux compagnies Val de Marnaises aux démarches inspirées par l'éducation populaire a produit : La Bibliothèque Foraine.

### La Compagnie PORTE LUNE

**Yves Javault, auteur, metteur en scène et comédien**, découvre le Théâtre grâce à des stages organisés par Jeunesse et Sports, depuis il a fait siennes les valeurs de l'éducation populaire. Dans sa démarche artistique, il a le souci de rencontrer un public le plus large possible et de développer les pratiques amateurs. Il crée la compagnie Porte Lune avec Martine Rateau en 1978 et en assure la direction artistique depuis 1989.

La compagnie a monté 25 spectacles. Pendant longtemps tournée vers le jeune public, elle travaille aussi depuis les années 2000 pour des publics adultes et investit l'espace de la Rue.

Au-delà des catégories liées aux circuits de diffusion, la compagnie se reconnaît dans l'appellation théâtre familial ou théâtre populaire.

Elle se produit dans toute la France, des médiathèques aux Scènes Nationales.

Elle est soutenue par le Conseil Général du Val de Marne et la Ville de Créteil.

### La Compagnie LA FORAINE

**Éric Brossier et Linda Hede**, plasticiens, « metteur en fête » développent avec bonheur depuis des années un univers merveilleux en s'inspirant de la fête foraine, du cirque et de l'art populaire. Antennes branchées sur la fantaisie du conte, ils proposent un drôle de bestiaire domestique, sauvage et fantastique. L'anthropologue Pauline Duponchel brosse le portrait suivant :

« Éric invente, fabrique des jouets merveilleux. Il fait vivre ses personnages dans la rue, la rue qui est sa scène. Les spectateurs deviennent acteurs. Éric fait appel à l'adresse des gens et personne ne peut résister à ses vaches à bascule, à ses sièges et ses tables tigres ou zèbres. Son monde s'installe dans l'espace urbain qu'il magnifie grâce aux couleurs, aux formes inattendues et à l'occupation explosive des lieux... Éric Brossier, metteur en scène, est un magnifique metteur en fête. »



## LA BIBLIOTHÈQUE FORAINE

### Une proposition multiple à géométrie variable

À son arrivée, le visiteur reçoit une carte jeu qu'il est invité à remplir en se rendant aux différents stands.



Le parcours est constitué de plusieurs stands et objets répartis dans l'espace. Il peut être suivi dans n'importe quel ordre.

Devant chaque stand, un comédien accueille le joueur. Il met en jeu l'installation en interaction avec les publics et avec le soutien des organisateurs : bibliothécaires, association...

Des ouvrages sont mis à disposition pour aider à trouver les bonnes réponses.

À l'issue de son parcours, le joueur dépose sa carte dans une urne. Un ou plusieurs tirages au sort permettant de gagner des lots (livres, albums, sucreries...) sont programmés au cours de la journée. Ces moments rythment la manifestation et sont l'occasion d'entendre et de partager des textes écrits par les participants.

Cette installation spectacle peut être envisagée de plusieurs manières :

**Formule clef en main :** la compagnie vient avec le nombre de comédiens nécessaires à l'animation de chacun des stands. Le nombre de stands et d'intervenants étant défini avec l'organisateur en fonction de l'espace proposé, du personnel disponible et du budget.

**Formule participation :** certains stands sont confiés aux bibliothécaires ou aux responsables de l'événement. Deux comédiens s'occupent de l'accueil et circulent dans l'installation. Une rencontre préparatoire avec l'équipe est indispensable. Elle amène les organisateurs à être en capacité d'accompagner les visiteurs sur les stands. Elle permet d'aborder des notions de jeu d'acteur qui leur seront utiles dans le cadre de leur profession.

**Formule exposition :** La compagnie met en place des stands dont le jeu peut être pratiqué de façon autonome. Les explications sont fournies par une signalétique adaptée.

**Formule mixte :** l'exposition est couplée avec l'une des deux autres formules. Ce temps fort avec les comédiens a lieu en ouverture ou en conclusion de l'événement.

La Bibliothèque Foraine peut être installée en intérieur et/ou en extérieur.

De cinq à dix attractions sont disponibles, leur dimension est modulable et facilement adaptable à différentes configurations.

La durée de la prestation est de trois heures.



## LES ATTRACTIONS

Les comédiens responsables des attractions ont pour but premier de rendre ludique et conviviale cette quête à travers le monde des livres. Le jeu est un prétexte à partager un moment et des connaissances en s'amusant. La bonne réponse est toujours disponible et les productions écrites valorisées. Les différents jeux proposés sont liés à des ouvrages sélectionnés et proposés par les bibliothécaires.

### Le chamboule-tout :

Une lettre est peinte sur chacune des boîtes. Elle n'est visible qu'une fois tombée. Le joueur doit reconstituer le nom d'un héros de bande dessinée.

Références adulte et enfant : de Titeuf à Philemon.



### Trouvez l'intrus :

Sur une étagère, un livre n'appartient pas à la même famille. Le joueur dispose d'un temps limité pour le découvrir. On peut prévoir différents niveaux de difficulté suivant l'âge. Exemples :  
Un guide voyage dans une série de polar.  
Un recueil de poésie au milieu de romans...



### La loterie des poètes :

Une roue détermine un alexandrin. À partir de ce vers, le joueur doit imaginer et écrire celui qui suit. Une liste de rimes est mise à disposition. Le comédien donne les règles de base de la versification et accompagne les apprentis poètes.

Version simplifiée pour les enfants avec des comptines.  
Le résultat peut être déclamé.

### Le seigneur des anneaux :

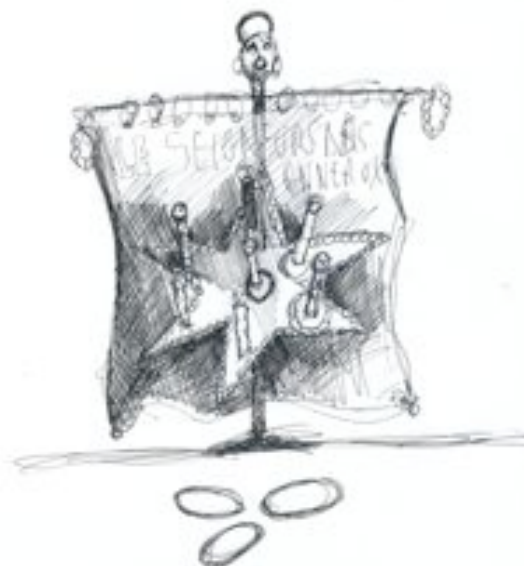
Une fois la couleur déterminée grâce au lancer d'anneau, il s'agit de trouver un titre de livre contenant cette couleur.

Gaston Leroux : Le mystère de la chambre...

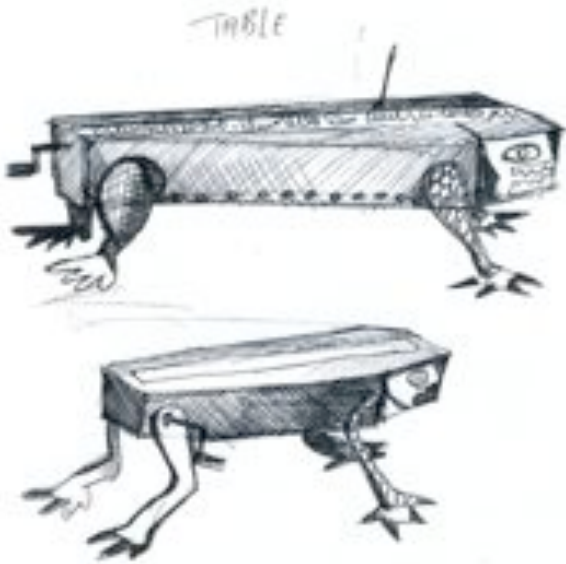
Marguerite Yourcenar : L'œuvre au...

Version enfant possible :

Barbe Bleue, Le petit chaperon rouge...



### Le cadavre exquis :



Écrire un cadavre exquis : texte collectif dont chaque participant ne connaît que la fin de ce qui a été précédemment écrit. Une portion de papier apparaît dans une fenêtre pratiquée dans le plateau de la table. Une manivelle permet de faire avancer le rouleau de papier.

Le corps du texte est levé pour être lu lors du tirage au sort. Ensuite les rubans de poème sont accrochés dans l'espace

### Stand de tir international :

Le joueur tire avec une carabine à flèches sur un planisphère où certaines villes sont symbolisées par un objet.

La cible atteinte, la ville déterminée, il faut trouver le titre du livre contenant ce nom.

L'automne à Pékin,  
Notre Dame de Paris,  
Les égouts de Los Angeles.  
Les cerfs-volants de Kaboul...



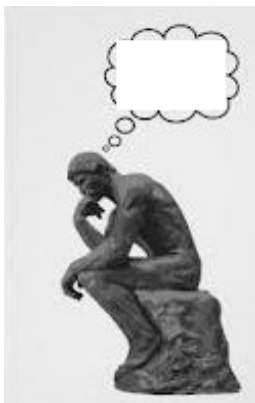
### La pêche à la ligne :



À l'aide d'une canne à pêche, on attrape un poisson portant un nom d'animal pour les enfants, de fleur pour les adultes. Il s'agit de retrouver le titre d'un livre contenant le nom de cette fleur ou de cet animal.

Au nom de la rose  
Pas d'orchidée pour miss Blandish  
Le dahlia noir  
Pour les jeunes :  
Le chat botté  
La petite poule noire ...

### Le stand du Philosophe :



Jeu d'écriture Oulipien. Créer son aphorisme.

Il est proposé Dans un premier temps le joueur choisi une des formules mises à disposition :

« A est aisé B est difficile » « Les petits A font les grands B » « Un peu de A éloigne de B, beaucoup en rapproche » etc...

Puis un couple de mots pouvant remplacer A et B :

Amour/Amitié, Rêve/Réalité, Peur/Courage, Malheur/Bonheur, Jour/Nuit, Ciel/Terre...

Exemple : « Les petites clefs font les grands mystères »

Une fois la pensée composée, la maxime est notée dans la bulle.

Le joueur peut se faire photographier en plaçant sa tête dans la partie évidée.

### Le billard chinois :

À chaque trou correspond un chiffre faisant référence à un titre de roman. Il faut trouver le titre du livre correspondant au trou dans lequel la boule est tombée.

Les trois mousquetaires

20 000 lieues sous les mers

L'assassin habite au 21...

Version pour enfant :

Les trois petits cochons, le club des cinq, Blanche Neige et les 7 nains...



### Le Titre Livre :

Il s'agit d'écrire un texte en utilisant les titres d'ouvrage mis à disposition. Les titres sont imprimés sur la tranche de livres factices qui peuvent être empilés.

Exemple : « L'écume des jours » « Voyage au bout de la nuit » « À la recherche du temps perdu ».

Les différentes propositions sont imprimées et affichées au cours de la journée. et peuvent d'être lues par un comédien

### Le mot de passe :

Des lettres peintes et encadrées sont accrochées dans différents espaces : murs et rayonnages dans une bibliothèque, branches d'arbre en extérieur. Il s'agit de les repérer puis de les rassembler pour composer le nom d'un poète.

Celui qui aura trouvé le mot de passe et qui le dira à un comédien se verra réciter un poème de l'auteur.



# LA BIBLIOTHÈQUE FORAINE

## Actions culturelles : proposition d'ateliers

### Ateliers d'arts plastiques :

En partenariat avec les établissements scolaires et la jeunesse, la compagnie Laforaine propose des ateliers qui accompagnent la construction de stands ou de jeux qui resteront à leur disposition.

Les ateliers sont encadrés par les membres de la Compagnie Laforaine qui ont une grande expérience de ce type d'intervention.



### Atelier d'expression théâtrale :

Il est proposé aux personnes amenées à tenir un stand d'acquérir les outils qui leur permettront d'animer cet espace de façon vivante et ludique.

Jeux autour du personnage du bonimenteur. Notions de base sur l'improvisation, l'énergie, la voix...

Ces ateliers-théâtre sont animés par un membre de la compagnie Porte Lune.



### Contact :

Yves Javault : 06 03 08 30 49 / 01 43 39 56 26

Compagnie Porte Lune : 2 rue Victor Schœlcher 94000 Créteil –  
[porte.lune@free.fr](mailto:porte.lune@free.fr) Site : [portelune.com](http://portelune.com)