

## **THEATRE BASCULE (61) – création 2001**

### **« ENLEVE TES LUNETTES ET ECOUTE COMME ÇA SENT BON ! »»**

Histoires d'ogres à dévorer dès trois ans

**Théâtre avec objet, légumes et ustensiles**

### **Histoire...**

Simon, l'ogrelet a six ans. Il voulait savoir lire et compter les jours et les années. Pour pouvoir aller à l'école sans avoir envie de manger ses camarades, il a subi trois épreuves. Depuis, il a dévoré toutes les histoires d'ogres et a décidé, chaussé de ses bottes de sept lieux, d'aller de village en village les jouer aux enfants qu'il s'est promis de ne plus manger. Tant qu'il est occupé à raconter ses histoires ça va mais après... tiendra t-il le coup ?



## Extrait

« Bonjour... Mon nom à moi, c'est Simon....J'ai six ans... Je sais, je suis un peu grand pour avoir six ans, ma maîtresse d'école me le disait aussi. Si je suis grand, c'est parce que je suis un ogre, enfin, un petit ogre, un ogrelet, c'est parce que je n'ai que six ans(...). Mais ne craignez rien, je n'ai jamais mangé d'enfants...enfin, pas trop. Eh ! si j'avais mangé les enfants, on aurait fermé l'école et je n'aurais pas pu apprendre à lire. J'adore lire, je dévore les livres.



## Les malles promènent les histoires...

Plus que d'autres, certaines histoires d'ogres ont mis l'eau à la bouche de Simon

René Gouichoux  
Alain Causse  
Muriel Bloch  
Philippe Crentin  
Matsui

L'ogre nouveau est arrivé  
Le fils de l'ogre  
L'ogre Baborco  
L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau  
L'ogre charpentier

Et également

Sylvie Fausse (encyclopédie)      Les Ogres  
Suzanne Lebeau(théâtre)          L'Ogrelet

## **Suggérer plus qu'illustrer**

« Ce sont mes malles de voyage ... ..vous allez voir ! »

La mise en scène, délibérément, s'appuie sur un minimum d'objets pour laisser un maximum de place au jeu du comédien conteur d'histoires et à l'imaginaire du spectateur.

Ainsi une complicité peut se mettre aisément en place entre le comédien et les spectateurs « actifs ».

L'Ogrelet évolue au milieu de cinq malles rouges qu'il ouvre les unes après les autres pour laisser s'échapper une nouvelle histoire.

Ces malles transforment l'espace de jeu en étant tour à tour, maison, arbre, escalier, porte, lit, les abords d'une rivière, pont... Elles referment quelques objets qui accompagnent Simon dans ses aventures.

Dans le ventre de ces malles sont également prisonniers les personnages des histoires.

Simon l'Ogrelet est conteur : c'est comme s'il avait digéré les personnages de ses histoires pour mieux nous les interpréter. Ils apparaîtront par un élément de costume ou un chapeau

C'est tout ce qui reste des personnages après qu'ils aient été dévorés par Simon !? Qui sait !?

