

# Pénélope



**Fish le Rouge (Martin Chastenet) et pascal Caparros**

**Prune 85**

Contact :  
Vanessa Haudebourg, 06 61 82 32 83  
[Les85prunes@yahoo.fr](mailto:Les85prunes@yahoo.fr)

P3 - Introduction

P4 à 6 - Le spectacle

P7 à 11- L'action  
artistique

P12, 13 - Présentation  
des artistes

Pénélope court, rit, s'amuse et regarde les trains passer en jouant avec sa toupie.

Pénélope est brune, elle a 10 ans et rêve... Elle rêve d'avoir une machine à mot, pour placer des lettres les unes à coté des autres et les offrir à ses parents. Pénélope s'évade, comme Alice, sous un arbre, mais ne croise jamais le lapin en retard. Elle ne voit que les trains qui passent...vite, vite, vite, et sa toupie qui tourne, tourne, tourne.

Pénélope rêve juste là, sous l'arbre au bord de la voie ferrée, la rivière juste à coté. Elle rêve d'un moyen pour transporter des histoires, de son imaginaire jusqu'à celui de ses parents. De mots volants, d'un livre à écrire et d'images colorées.

Pénélope a de vieilles baskets, elles sont usées mais elle les aime, c'est à elle, un point c'est tout! Avec, elle court vite, et s'imagine souvent voler au dessus du chemin de fer, pour voir les trains passer différemment.

Elle les regarde et compte le nombre de wagons. Elle sait que ceux des voyageurs ne sont jamais jaunes, alors elle compte les bleus. Et à chaque wagon bleu, elle prend une petite brindille pour fabriquer un nid à mots.

Pénélope court, rit, s'amuse, mais elle ressent aussi un « truc », comme une attente, une envie.

Et puis un jour, sa Tante Martine vient lui rendre visite.....

-Une carte pour voyager-  
Sa tante Martine remet à Pénélope une « carte au voyage », objet magique qui la conduira dans des aventures extraordinaires. Au bout du chemin le trésor: une machine à écrire pour raconter à ses parents la fantastique histoire qu'elle vient de vivre



Tintée de tendances urbaines, la composition musicale se veut hiphop, dans le travail de boucle et de rythme que propose le courant.

Tantôt improvisé en live, tantôt composé en amont et lancé en direct, l'aspect sonore sera pensé comme un voyage à part entière pour servir au mieux l'image et la voix.

Les textes auront aussi la même couleur. Rythmés, chuchotés, slamés, rapés ou chantés, ils proposeront un cheminement poétique à plusieurs lectures, agrémentés de-ci de-là d'une voix off qui permettra de créer le fil conducteur nécessaire pour ancrer l'histoire dans l'imaginaire.

L'ensemble se construira avec des références musicales et littéraires percutantes pour enrichir la composition globale et permettre le lien avec les actions culturelles qui pourront découler du projet.

Une série d'images fixant les décors des différentes étapes du voyage de Pénélope établiront une ambiance proche du Théâtre et de l'Opéra.

En parallèle et sur d'autres surfaces de projection (écrans mobiles, objets), sera présenté un travail de création vidéo en direct via des installations scéniques, instruments à images, alliant lowtech (platines disque, rétroprojecteurs, dessin sur papier, etc...) et outils numériques.



En plus d'un espace scénique, le dispositif de Pénélope peut servir à des actions artistiques pour de la médiation.

Un espace où, au final, l'individu perd son ego au profit de la création, tout en enrichissant ses pratiques et sa réflexion.

Désireux de communiquer leur passion, Martin Chastenet et Pascal Caparros ont toujours cherché à mettre leurs créations à l'épreuve des oreilles et des yeux des publics. De fait, quel que soit l'âge, créer des moments uniques de partage sensible ancre le désir de connaissances, de curiosité et de tolérance.

Ils proposent donc un travail de création en lien avec le spectacle et ce, via un travail partagé avec le(s) public(s).

Avec la matière créée, basé sur l'improvisation et l'expérimentation de modes de jeu adaptés, la création participative prendra une forme "live" avec le dispositif scénique de Pénélope.





>>> construction et manipulation de dispositifs sonores et vocaux.

>>> construction et manipulation de dispositifs d'images.

>>> découverte des outils propres à la création numérique (logiciels, périphériques, électronique embarquée...).

>>> Jouer des sons, des images, de la complicité.

Exemple (Les petites Oreilles au Fil de St Etienne)

<https://www.youtube.com/watch?v=ruYLSkwuTgl>

En amont de ces ateliers, une journée de sensibilisation avec les mêmes modes opératoires peut être organiser avec les équipes pédagogiques.



### Un clin d'œil à la Littérature :

#### Cyrano de Bergerac, d'Edmond Rostand :

« Un classique de la littérature française s'impose plus que tout autre, avec le personnage d'Edmond Rostand, le poète du XVIIe siècle Cyrano de Bergerac. Quand on les a interrogés sur leur inspiration, plusieurs rappeurs français se sont dits sensibles à la force de parole du cadet de Gascogne [...]. Fabe et Oxmo Puccino retrouvent « l'esprit rap » dans les saillies improvisées de Cyrano.

Depuis les premières productions, le personnage est cité ou suggéré, et plusieurs éléments qui renvoient à la pièce résonnent dans différents morceaux. Tout d'abord, la virtuosité verbale, c'est-à-dire cet imposant maniement des mots pour lequel le personnage se sert de rimes surabondamment ornées qui rajoutent à son verbe un caractère musical.

[...] Un autre aspect de Cyrano qui revient fréquemment, lié de façon intrinsèque aux caractéristiques esthétiques, est le motif de l'escrime verbale : Les duels se font aussi verbaux que physiques, et les mots deviennent alors de véritables coups d'épée. »<sup>1</sup>

<sup>1</sup> « Sans fautes de frappe, rap et littérature », Bettina Ghio, éditions Le Mot et le Reste, 2016

Dans notre histoire, Pénélope va devoir apprendre à manier les mots et à les assembler pour construire des histoires. Elle sera confrontée dans une de ses aventures à une joute verbale, contre le champion de la tribu des « mots sauvages ».

La construction du tableau se fera avec la référence du personnage Cyrano, pour transformer notre héroïne en véritable Pénélope de Bergerac, maniant les mots avec force et habileté.

### **Le récit rappé d'un voyage poétique :**

Au pays d'Alice, de Ibrahim Maalouf et Oxmo Puccino

Le compositeur Ibrahim Maalouf et l'auteur Oxmo Puccino ont enregistré un album concept autour d'Alice aux pays des merveilles... Comme dans un rêve... Créées pour les besoins d'une commande du festival d'Ile-de-France en 2011, les chansons *d'Au pays d'Alice...* sortent enfin sur album en 2014, réenregistrées avec le chœur d'enfants de la Maîtrise de Radio France. A l'origine du projet, le trompettiste et compositeur Ibrahim Maalouf avait demandé au rappeur Oxmo Puccino d'en écrire les textes.

Comme dans « Au pays d'Alice », le « chanté urbain » capable de se faire l'écho d'un récit proche de la nouvelle parlée, slamé ou rapé, est au cœur de la proposition Pénélope.

Il permet un lien très clair entre l'art du récit, l'apport de la poésie et la musicalité rythmique d'un flow urbain.

## La Musique

### Les influences :

Base fondamentale de la culture hiphop, la boucle musicale est la clé de voûte de la création Pénélope. Produit en amont ou jouée en live, le fond sonore se veut résolument moderne et urbain tout en étant adapté à l'histoire et au public.

Les possibilités infinies qu'offre ce procédé permettent de faire voyager l'auditeur dans des styles divers et complémentaires, du hiphop boom bap au jazz, en passant par la musique concrète, l'utilisation du bruit comme point de départ musical

## L'image

Les bases fondamentale de l'Art vidéo :

[Une fiche du FRAC](#)

[Une petite vidéo pour les élèves](#)

[Rutt Etra- Un pionnier de L'Art vidéo](#)

## **Fish le Rouge (Martin Chastenet)**

**Rapeur / Slameur / Beatboxer / Improvisateur**

Fish le Rouge est un artiste qui navigue entre le chant, la percussion vocale, l'écriture. Tantôt rappeur, slameur, beatboxer ou beatmaker, il est tenté par l'improvisation et les rencontres artistiques inédites. Il fait claquer les mots comme peu, les enroule et les pose sur ses musiques. Instantanément, il crée des tableaux sonores basés sur le principe des boucles et devient voix-orchestre. Puis il s'empare de la scène, et la magie opère.

En parallèle de la scène live, il s'intéresse à la transmission et passe plusieurs diplômes d'enseignements (DUMI, Diplôme d'Etat Musiques Actuelles) pour développer une pédagogie créative et performante à mettre au service des publics. Depuis plusieurs années, il intervient dans de nombreuses structures en tant qu'artiste intervenant autour des pratiques vocales, de l'écriture, de la déclamation de texte, du beatbox et bien d'autres formes d'expressions urbaines.

## **Pascal Caparros**

### **Images / video / installation / interaction**

Imagiste, il crée et mixe l'image en direct en utilisant des outils numériques, interactifs, et des dispositifs proches de l'installation low tech.

Son intérêt pour l'abstraction et la peinture numérique oriente son travail vers l'utilisation du larsen, de la lumière et vers le lien image-son.

Les éléments figuratifs présents dans son travail sont influencés par le cinéma expérimental et/ou d'art et d'essai.

Il propose aux publics des créations partagées à partir de plateformes de jeux préparés ou inventés avec eux. Il ne s'agit pas d'intervention pédagogique mais bien de donner accès à la création, aux outils et techniques artistiques qu'il maîtrise.

Depuis maintenant quinze ans, Pascal Caparros intervient en milieu scolaire, hospitalier et social, ainsi que en université lors de formations continues ou initiales