



UN TERRITOIRE DE MYTHOLOGIE



Un projet d'Education Artistique et Culturelle
Pour découvrir les civilisations antiques

LE PROJET EN RÉSUMÉ

01

IDENTIFIER

Des éléments qui évoquent des mythologies de civilisation antiques

02

RECHERCHER

Les histoires que racontent ces éléments

03

RACONTER

Ces histoires avec des figurines - Animer les tableaux

04

RESTITUER

Le travail auprès des habitants, dans le quartier, dans la métropole

UN TRIPTYQUE

- MEDIATION
- CREATION
- DIFFUSION

TERRITOIRES

- DES QUARTIERS
- DES VILLAGES

PUBLIC

- ENFANTS - CYLCLE 3
- ENFANTS + PARENTS

- # MAILLAGE TERRITORIAL
- # CONTINUITÉ EDUCATIVE
- # CO-CONSTRUCTION

NOUS CO-CONSTRUIRONS CHAQUE PROJET AVEC LES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES DU TERRITOIRE :

- ÉCOLES / CENTRES DE LOISIRS
- MAISONS POUR TOUS / FOYERS RURAUX / ESPACES DE VIE SOCIALE
- MÉDIATHÈQUES / BIBLIOTHÈQUES
- LIEUX CULTURELS : MUSÉES / SITES ARCHÉOLOGIQUES / THÉÂTRES

SOMMAIRE

P3 - Origines du projet

P4 - Déroulement des ateliers

P5 - MÉDIATION / CRÉATION / DIFFUSION

P6 - Temporalité

P7 - Partenaires et Soutiens

P8 - La Cie / Coordonnées



ORIGINE DU PROJET

Dans le cadre de sa création originale LA MYTHOLOGIE RACONTÉE AVEC DES PLAYMOS, la cie le 7ème Point propose de développer la découverte des civilisations antiques en travaillant avec les publics à partir d'éléments culturels et artistiques du territoire qui évoquent les mythologies et les histoires qui y sont liées.

Ce qui permet de :

- > Développer l'"aller vers" les lieux culturels
- > S'intéresser aux racines de notre culture et de notre langage
- > Créer du lien entre le passé et le présent, le patrimoine et l'actualité
- > Faire le lien entre des tableaux, des statues, des monuments, des noms et les histoires qu'elles racontent et ce qu'elles nous apprennent de nous et de notre société
- > ...

Nous sommes parti du constat que lorsque nous voyons un tableau au Musée Fabre, par exemple, un élément du patrimoine qui évoque une mythologie : Oppidum de Murviel-lès-Montpellier, Musée Lattara, nous n'avons pas directement accès aux histoires qui y sont liées.

Aussi, nous qui racontons des histoires, nous souhaitons faire le lien sur le territoire de Montpellier et sa Métropole entre les mythologies et les publics en créant à travers ce projet un maillage territorial et une continuité éducative.

Cf Dossier de création en pj



UNE IMPULSION DE TRANSMISSION

Lorsque j'ai découvert la mythologie grecque, j'ai été frappé de reconnaître dans ses histoires, toutes les ombres et les névroses de notre monde. Comme des schémas qui se reproduiraient encore et encore depuis ses origines.

J'ai pensé qu'il fallait que notre monde actuel connaisse et s'approprie ces histoires, afin d'avancer sur le chemin de la résilience. Transcender le passé et inventer un futur différent, plus juste, plus en paix.

DESCRIPTION DES ATELIERS

1 - IDENTIFIER - Lieu culturel - 2h

- Visiter un lieu culturel qui présente des oeuvres évoquant des mythologies.
- Découvrir. Identifier et prendre en photo des éléments qui parlent des mythes : tableaux, statues, bas reliefs, ...

Notions

Qu'est ce qu'un mythe ? En quoi les mythes sont fondateurs de nos sociétés ? Quel intérêt pour le présent ? Pourquoi aime-t-on les mythes ou ne les aime-t-on pas ?

rencontre avec les oeuvres, les lieux culturels et les artistes

2 - RECHERCHER - Ecole / ALSH / Médiathèque - 1h30

- Recherche des histoires en lien avec les éléments trouvés
- Synthétiser une histoire à partir de documents : livres et internet

Notions

Comment se construit une histoire ? les différentes étapes d'une histoire : la situation initiale, la perturbation, la résolution, l'état stable final

Acquisition de connaissances, rencontre avec les lieux culturels

3 - RACONTER - Ecole / ALSH / MpT / Médiathèque / Lieu culturel

> quatre ateliers de 1h30

- Raconter une histoire simplement dans ses différentes étapes
- illustrer, raconter avec des figurines / des objets

Notions

Les points importants d'une histoire / L'écriture / L'écriture orale / La présence au public / La répétition, l'entraînement

Jouer des personnages / Manipuler des objets

Pratique artistique, acquisition de connaissances, rencontre avec les lieux culturels

4 - RESTITUER - Ecole / ALSH / MpT / Médiathèque / Lieu culturel - 2h

- Produire sa création devant un public
- Voir les créations des autres acteur(ice)s du projet

Notions

Confiance en soi, partage

Les métiers des arts du spectacle

L'organisation d'événements

Pratique artistique, rencontre avec les lieux culturels et les artistes



MEDIATION / CREATION / DIFFUSION

Nous souhaitons que ce projet de médiation soit accompagné de temps de résidence où nous continuerons de créer et jouer pour les publics, les petites formes du projet de création : LA MYTHOLOGIE RACONTEE AVEC DES PLAYMOS. Ainsi, de nouveaux sujets émergeront pour les futures formes que nous créerons. Il pourrait également se mettre en place des temps de co-création avec les publics. Quoi qu'il en soit les projets de médiation et de création se nourriront mutuellement.



POURQUOI LA MYTHOLOGIE ?

Qu'est ce qu'un Mythe ?

Racine grecque : Muthos = énoncé considéré comme vrai

Racine indo-européenne : Meudh = Souvenir / pensée

> La mythologie fait le lien entre le passé (le souvenir) et le présent (la pensée)

Un mythe est un récit fabuleux pouvant contenir une morale plus ou moins explicite.

C'est une construction poétique, imaginaire et symbolique qui :

1 - Donne des explications de phénomènes cosmiques, psychologiques et sociaux

2 - Cherche à créer une cohésion sociale

3 - Peut faire d'événements anciens des structures permanentes

Les mythes traitent toujours de questions qui se posent dans les sociétés qui les véhiculent

En résumé, 3 points que nous souhaitons transmettre :

- LIEN PASSÉ - PRÉSENT
- SE RASSEMBLER
- SE STRUCTURER

TEMPORALITÉ

Eléments prévisionnels de planning pluriannuel

Automne 2023 : Demandes de subventions Mairie et Métropole

Janvier 24 : Dépôt des dossiers de demandes de subventions CGEAC pour 2024 et PACE pour 2025

Hiver 24 : Rencontre avec les partenaires et organisation

Printemps 24 : Premières étapes

> Expérimentation Quartier Celleneuve avec MpT Marie Curie - Acté (partenaire pluri-annuel)

> Mai ou Septembre : Murviel-lès- Montpellier + Fête des musées / Fête du patrimoine

> Juin 24 : Lattes - 1 école et 1 centre de loisir + temps de résidence
Collaboration musée Lattara / Théâtre Jacques Coeur

2 juin 2024 : Musée Fabre - Dimanche Surprise - Public Familles

Été : Maison pour Tous ALBERT CAMUS - Été Culturel

Automne 24 : Demandes de subventions Mairie et Métropole

2025

> Généralisation du projet sur les quartiers de Montpellier avec le PACE

> Intégration de la Politique de la Ville

Juin 25 - Collaboration avec le projet "Les Ambassadeurs du musée Fabre"



PARTENAIRES IDENTIFIÉS

COMMUNES

- > Murviel-lès-Montpellier
- > Lattes

MAISONS POUR TOUS - MONTPELLIER

MpT Marie Curie + Écoles Celleneuve / Suzanne Ozen - Animatrice /
MpT Frédéric Chopin + Écoles Jules Verne - Thomas Roudet - Direction
/ MpT Georges Sand - Sébastien Miau - Directeur / MpT A Dubout +
Ecole Sigmund Freud - André Caut - Directrice / MpT Fanfonne -
Barbara Depuidt - Directrice / MpT A Camus - Alexandra Myr - Directrice
/ MpT Rosa-Lee Parks - Frédéric Barandon - Directeur

LIEUX CULTURELS

- Musée Fabre - Montpellier - Service Médiation - Marion Boutellier
- Musée Lattara - Lattes
- Oppidum de Murviel-lès-Montpellier
- Musée des Moulages - Université Paul Valéry Montpellier III

RÉSEAU DES MÉDIATHEQUES

Margaux Fieux : Référente EAC

SOUTIENS

SUBVENTIONS DEMANDÉES

Mairie de Montpellier - Création / Médiation
Métropole de Montpellier - Vélo-cargo électrique
CGEAC - EAC et médiation communes métropoles - Dépôt en
janvier 2024
PACE - Écoles de la Ville de Montpellier - Dépôt en février 2024
FDVA 2 - Dépôt en février 2024



LA COMPAGNIE LE 7° POINT

La compagnie Le Septième Point propose, depuis 10 ans, des projets artistiques, éducatifs et culturels et développe et transmet les savoirs-faire et ses outils de travail. Ses matières premières sont les histoires : histoires vécues, récits de voyage, souvenirs, rêves, contes, mythologie.

La compagnie le Septième Point travaille sur des "écritures du réel". Elle s'appuie sur divers médias (théâtre, narration, conte, danse, musique) pour modeler et redessiner des histoires, révélant ainsi de façon sensible, poétique et humoristique ce qu'elles touchent de plus profond dans les couches communes de l'inconscient collectif. Chaque création est accompagnée de rencontres avec les publics, d'interviews qui nourrissent les écritures, de projets de territoires ou d'échanges de proximité dans les quartiers. Son travail artistique est nourri de nos nombreuses expériences et projets de médiation culturelle.



CONTACT

Emmanuel Guyot
Responsable Artistique
Cie Le Septième Point
Montpellier
07 68 01 61 03
contact@leseptiemepoint.org
www.leseptiemepoint.org

