

2026-2027

Dossier d'accompagnement au spectacle

DEUX RIEN

Compagnie Comme Si

Photo de Gilles Dantzer



Et si on préparait la magie du spectacle ?

Des pistes pour préparer ses élèves à un spectacle

Découvrir ce qu'est le spectacle vivant

Objectif pédagogique : Comprendre ce qu'est une représentation théâtrale, identifier ses codes, ses spécificités, et adopter une posture active et respectueuse en tant que spectateur.

- Discussion guidée : À quoi sert le théâtre ? Qu'est-ce qu'on vient chercher quand on va voir une pièce ?
- Jeu du bon spectateur : en binômes, un élève mime un bon ou un mauvais comportement au théâtre, l'autre doit deviner et corriger.
- Créer ensemble un outil visuel ou numérique qui résume les compétences à mobiliser pour être un bon spectateur.

Les règles du spectateur

Objectif : Adopter une posture consciente, respectueuse et active lors d'un spectacle vivant.

Comment faire :

- Lancer la discussion : "Imaginez que vous êtes comédiens ou comédiennes. Quel genre de public vous donnerait envie de jouer à fond ?"
- Jeu la valise du spectateur : Que doit-on emporter avec soi au théâtre ? Distribuer des images ou étiquettes : écoute, imagination, portable, lampe de poche, patience, sandwich, yeux grands ouverts...
- **Juste après, vous pouvez retrouver une affiche "Quand je viens au théâtre je..." que vous pouvez afficher en classe pour parler des droits du spectateur**

Créer un carnet de spectateur

Objectif : garder une trace personnelle de l'expérience artistique.

Comment faire :

- Avant le spectacle : prénom, date, nom du spectacle, lieu, "ce que je m'attends à voir"
- Après le spectacle (complété plus tard) : 3 mots pour résumer mon ressenti

Quand je viens au théâtre je...



J'écoute avec attention

Je me concentre sur ce qui se passe sur scène, même si c'est parfois silencieux ou lent.



Je réagis au bon moment

Je ris, je m'émerveille, j'applaudis à la fin... Pas besoin de crier ou de parler fort.



Je garde le silence pendant le spectacle

Je laisse les artistes jouer sans bruit pour que tout le monde profite du moment.



Je range tous mes objets

Je laisse mes affaires tranquilles pour ne pas déranger les autres.



Je regarde la scène

Je garde les yeux vers la scène, j'évite de parler avec mes voisins·es



J'en parle après !

On peut tout dire après le spectacle : ce qu'on a aimé, pas compris, ou adoré !

En savoir plus sur la compagnie

Compagnie Comme Si

L'histoire de la Cie Comme Si commence en 2005 à l'EDT91 (École Départementale de Théâtre de l'Essonne), où les membres fondatrices se rencontrent sur ses bancs lors d'une formation professionnelle d'acteur.ice. À leur sortie en 2007, ces comédiennes, mais aussi danseuses, façonnent un théâtre pluridisciplinaire, écrin dans lequel accueillir des rêveries d'enfance et leur questionnement sur le monde et nos sociétés. La Cie Comme Si prolonge ainsi l'ère/l'aire de jeu en proposant des formes aux niveaux de lecture multiples, créant ainsi un théâtre passerelle, s'adressant à tous les publics.

Au fil du temps, la Cie s'entoure d'autres artistes-créateurs, s'ouvrant à de nouvelles formes d'expression (son, vidéo), et densifie notamment son travail autour d'un théâtre gestuel et dansé. Également animés par la question de la transmission, les membres de la Cie Comme Si attachent à chacune de leur création un projet pédagogique ambitieux, permettant à un public amateur ou à des artistes confirmés, de découvrir leurs outils et leur esthétique.

La Cie questionne l'intimité de l'imaginaire, celui qui pourrait être aussi vrai que la réalité, à l'image d'un monde qui s'observerait par le trou d'une serrure...

[Site de la compagnie](#)

En savoir plus sur le spectacle

Le spectacle *Deux rien*

Le spectacle *Deux rien* de la Compagnie Comme Si est un théâtre gestuel et burlesque sans paroles, accessible dès 5 ans. À travers le mime, la danse, le clown et le mouvement, deux personnages vivent, rêvent et inventent un monde à partir de presque rien : un banc, quelques objets, leur imaginaire et leur relation à l'autre.

Assis sur un banc, ces deux êtres que la société semble avoir oubliés deviennent peu à peu les héros d'une aventure sensible et poétique. Sans raconter explicitement leur passé ni leur situation, le spectacle évoque avec délicatesse la précarité, l'exclusion et la solitude, tout en mettant au premier plan la force du jeu, du lien et de l'imaginaire.

Le choix d'un spectacle sans texte permet une réception universelle : les émotions passent par les corps, les regards, les rythmes et les situations visuelles. Cette écriture scénique ouvre un espace d'interprétation particulièrement riche pour les enfants, qui peuvent projeter leurs propres histoires et ressentis. Accessible aux publics non francophones et aux personnes sourdes ou malentendantes, *Deux rien* développe une forme de langage commun fondé sur l'empathie et l'attention à l'autre.

Le spectacle s'inscrit dans l'esthétique de la Compagnie Comme Si, qui développe depuis plusieurs années un théâtre pluridisciplinaire mêlant danse, mime, théâtre visuel et poésie du quotidien. La compagnie cherche à créer des œuvres « passerelles », capables de toucher plusieurs générations et de proposer différents niveaux de lecture.

Comment aborder le spectacle ?

Des pistes d'actions pour s'appropriier le spectacle.

Transformer un geste du quotidien en danse - *Avant le spectacle*

Objectif pédagogique

Cette activité permet aux élèves de comprendre que la danse peut naître de gestes très simples du quotidien. À partir d'un mouvement ordinaire, ils découvrent comment le corps devient un outil d'expression artistique.

Les élèves apprennent à :

- observer leurs gestes habituels ;
- explorer différentes façons de bouger ;
- exprimer une émotion par le mouvement ;
- comprendre comment un geste concret peut devenir chorégraphique.

Cette activité développe également la créativité, la conscience du corps et la confiance en soi.

Déroulement de l'activité

- L'enseignant demande aux élèves de réfléchir à des gestes du quotidien : ouvrir une porte, porter un sac, se brosser les dents, saluer, s'asseoir...
- Chaque élève choisit un geste et le réalise une première fois de manière naturelle.
- L'enseignant propose ensuite plusieurs transformations :
 - refaire le geste très lentement ;
 - puis très rapidement ;
 - en l'agrandissant ;
 - en le répétant plusieurs fois ;
 - en ajoutant une émotion (joie, colère, fatigue, peur...).
- Les élèves observent comment le mouvement change et devient peu à peu une forme dansée.
- Quelques élèves peuvent montrer leur proposition au reste du groupe.

Prolongement possible

Assembler plusieurs gestes transformés pour créer une petite chorégraphie collective.

Durée

30 à 45 minutes.

Comment aborder le spectacle ?

Des pistes d'actions pour s'approprier le spectacle.

Le jeu du duo : communiquer sans paroles – Avant ou après le spectacle

Objectif pédagogique

Cette activité permet aux élèves de découvrir la communication non verbale et l'importance de l'écoute dans le travail corporel.

À travers le jeu du miroir, ils apprennent à :

- observer précisément ;
- coopérer avec un partenaire ;
- synchroniser leurs mouvements ;
- comprendre que le corps peut transmettre des émotions et des intentions sans parole.

L'activité favorise également la concentration, l'attention aux autres et la confiance dans le groupe.

Déroulement de l'activité

- Les élèves se mettent par deux, face à face.
- Un élève devient le « miroir » et l'autre le « guide ».
- Le guide réalise des mouvements simples et lents avec les bras, la tête ou le corps.
- Le miroir doit reproduire les mouvements le plus fidèlement possible, comme un reflet.
- Après quelques minutes, les rôles sont inversés.
- Dans un second temps, les deux élèves essaient de bouger ensemble sans décider qui guide réellement.

Variante

Ajouter une musique calme ou demander aux élèves de faire passer une émotion commune.

Durée

20 à 30 minutes.

Comment aborder le spectacle ?

Des pistes d'actions pour s'approprier le spectacle.

Créer une courte scène sans texte – *Avant ou après le spectacle*

Objectif pédagogique

Cette activité initie les élèves au théâtre corporel et à la narration par le mouvement.

Les élèves découvrent qu'il est possible de raconter une histoire sans parler, uniquement grâce :

- aux gestes ;
- aux déplacements ;
- aux postures ;
- aux rythmes ;
- aux expressions du visage.

Ils développent leur imagination, leur capacité à créer collectivement et leur expression corporelle.

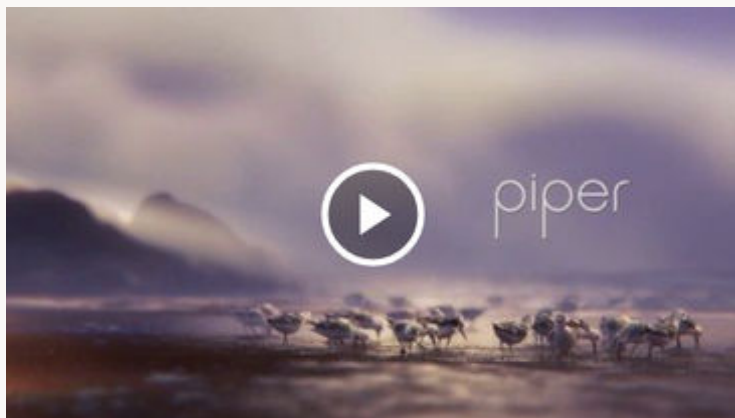
Déroulement de l'activité

- Les élèves sont répartis en petits groupes.
- Chaque groupe choisit une situation simple (une rencontre ; une dispute ; une entraide ; une attente ; un voyage imaginaire.)
- Les élèves disposent de quelques minutes pour inventer une petite scène sans aucune parole.
- Ils doivent réfléchir (aux déplacements ; aux gestes ; aux émotions ; au début et à la fin de la scène.)
- Chaque groupe présente ensuite sa proposition devant la classe.
- Les spectateurs essaient de deviner l'histoire racontée.

Durée

45 minutes.

POUR ALLER PLUS LOIN



Piper

Pixar

Comme **Deux rien**, le court métrage *Piper* raconte une histoire sans paroles, où tout passe par le mouvement, les émotions et le langage du corps. À travers les gestes, les regards et les déplacements du petit oiseau, les enfants découvrent qu'il est possible de comprendre une histoire sans dialogue, simplement en observant les personnages et leurs émotions.



Fille sauvage

Éd. On Ne Compte Pas Pour Du Beurre

Dans cet album, Anna rencontre Lou, une enfant libre et mystérieuse qui l'emmène dans des aventures au cœur de la forêt. Le récit parle de rencontre, d'imaginaire, de liberté et du regard porté sur l'autre, avec une grande douceur et beaucoup de place laissée aux émotions et aux images.

Comme **Deux rien**, l'album :

- raconte une relation qui se construit progressivement ;
- valorise le jeu et l'imagination ;
- crée une atmosphère poétique avec peu d'effets spectaculaires.

À minuit, 2017

Pierre Albasser

Les œuvres de Pierre Albasser transforment des cartons d'emballage et des objets destinés à être jetés en univers poétiques et peuplés de personnages imaginaires. Comme dans **Deux rien**, l'artiste montre qu'avec presque rien (un carton, un trait, un regard) il est possible d'inventer des mondes et de redonner de la valeur aux choses oubliées.

<https://musees.laval.fr/manas/albasser-pierre-1936-dragon-couronne/>



Photo de Gilles Dantzer

