




**RÉSIDENCE ARTISTIQUE
ET CULTURELLE
EN ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE
2024 - 2025**

LES IRRÉEL·LES DE L'EREA

- EREA Stendhal de Bonneuil-sur-Marne
 - La Maison du Conte de Chevilly-Larue
 - Cie Loba
- 

UNE RÉSIDENCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

DRAC - Éducation artistique et culturelle - Démarche artistique - Partenariat

- Tout l'établissement
- Pratique artistique
- Sorties culturelles
- 12h min. par élève

**Rencontre
avec les artistes**

**Partage d'un
processus de
création**

Recherche
Création
Transmission

Tissage
de liens

Rayonnement

LA MAISON DU CONTE



LA MAISON DU CONTE

8 rue Albert Thuret
94550 Chevilly-Larue
Métro 14: L'Hay-Les Roses
puis 20 min de marche



ORGANIGRAMME

Isabelle AUCAGNE, directrice

Marion REGARD, administratrice

Julie ROY, responsable
formation/transmission

Sonia BERQUIA,
assistante formation

Mélody DUPUY,
responsable dvp culturel
et artistique

Véronique MONTREDON,
directrice technique

Sandrine AUTOMNE, agente
d'entretien

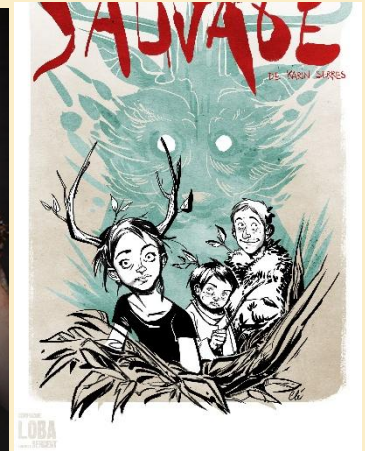
Rachid BOUALI, Annabelle SERGENT, Marien TILLET
Direction pédagogique du Labo

A L'ORIGINE DU PROJET...

La Maison du Conte

- Expérience des résidences artistiques et des projets EAC pour les élèves
- Politique globale: s'adresser à des publics divers, éloignés de la culture, en difficultés scolaires...
- Développer des actions en lien avec la thématique du vivant

Une proposition artistique: Un diptyque sur le cycle du vivant



Un établissement scolaire



- Des classes de la 6^{ème} à la TCAP
- Un parc de 2 hectares
- Une volonté d'ouvrir l'établissement à et vers l'extérieur
- Une volonté de travailler l'inter niveau et renforcer les pratiques collaboratrices
- + de 78% élèves MDPH

Des formations professionnelles variées

- CAP Jardin Paysagiste
- CAP Horticulture
- CAP Peinture
- CAP Maçon
- CAP Maintenance des matériels d'espaces verts

COMPAGNIE LOBA

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



Annabelle
SERGENT
Conteuse

**HISTOIRES
ET ÉCRITURE
SUR LE VIVANT**



Olivier
LERAT
Conteur-musicien

**CONTE
ET MUSIQUE**



Mélodie
LE BIHAN
Conteuse

**HISTOIRES
ET MOUVEMENT**



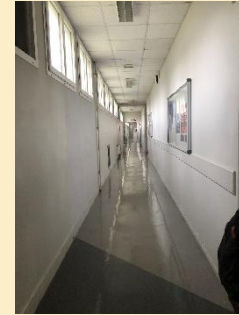
Tiphaine
POTTIER
Costumière

**ARTS PLASTIQUES
ET CAMOUFLAGE**

UNE JOURNÉE DE SENSIBILISATION POUR TOUTES ET TOUS: 26 NOVEMBRE 2024



- **Une brigade** pour les personnels et tous les élèves
- **Un temps de pratique du conte** pour les enseignants
- **Une visite de l'EREA** guidée par les enseignants / adultes pour découvrir les recoins de l'EREA
- **Un temps de travail collectif**



PARCOURS THÉMATIQUES (ENTRE 20H ET 27H)

UN SOCLE COMMUN

- une **séance de sensibilisation** par les artistes : équipes / élèves
- un **spectacle**
- une visite d'**exposition**
- une **séance cinéma**
- une **séance à la médiathèque**
- une **visite au Centre d'Arts**
- 2-3 jours de **répétition + installation-performance** ouverte aux familles et publics

+

UN PARCOURS THÉMATIQUE (au choix)

- des ateliers de **pratique artistique** (12h à 16h par classe)

LES PARCOURS PROPOSÉS

DE 12H À 16H PAR CLASSE
UN AU CHOIX

1

HISTOIRES ET ÉCRITURE SUR LE VIVANT (1 CLASSE)

ART DE LA PAROLE & ART DRAMATIQUE SUR LE VIVANT

- ateliers de sensibilisation à l'oralité et à l'écriture d'histoires (7 séances)
- ateliers sur la musicalité des histoires (2 séances)
- ateliers d'arts plastiques (2 séances)

2

CONTE ET MUSIQUE (1 CLASSE)

FAIRE RÉSONNER LES CONTES

- ateliers de sensibilisation à la musicalité de la langue et des histoires (7 séances)
- ateliers de sensibilisation à l'oralité et à l'écriture d'histoires (2 séances)
- ateliers d'arts plastiques (1 séance)



LES PARCOURS PROPOSÉS

DE 12H À 16H PAR CLASSE
UN AU CHOIX

3

HISTOIRES ET MOUVEMENT (2 CLASSES)

ART DE LA PAROLE & COMÉDIE EN MOUVEMENT

- ateliers de sensibilisation à l'oralité et à l'écriture d'histoires (7 séances)
- ateliers sur la musicalité des histoires (2 séances)
- ateliers d'arts plastiques (2 séances)

4

ARTS PLASTIQUES ET CAMOUFLAGE (2 CLASSES)

- ateliers de sensibilisation à la création de costumes de camouflage (7 séances)
- ateliers sur la musicalité des histoires et l'écriture (2 séances)



MINI-PARCOURS (ENTRE 6H ET 10H)

UN SOCLE COMMUN

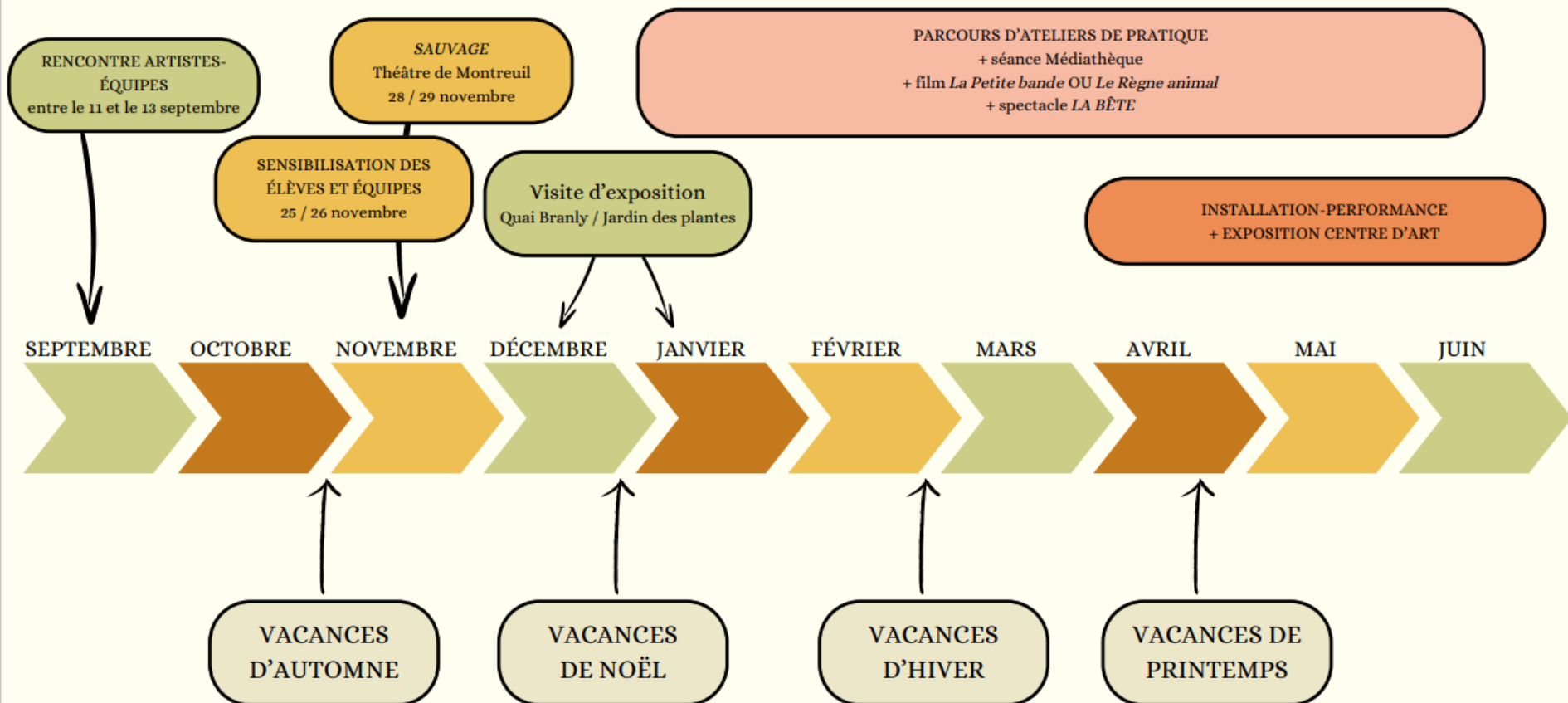
- une **séance de sensibilisation** par les artistes : équipes / élèves
- une **sortie cinéma**
- une **séance à la médiathèque**
- la découverte de l'**installation-performance** réalisée par les autres classes (EREA et Centre d'Art)

+

UN MINI-PARCOURS (au choix)

- 4 séances de sensibilisation à l'**oralité**, aux **histoires** et à la **musicalité** du langage

TEMPORALITÉ DU PROJET



LES RESTITUTIONS

Temps de restitution publique au sein de l'EREA: 3 juin 2025

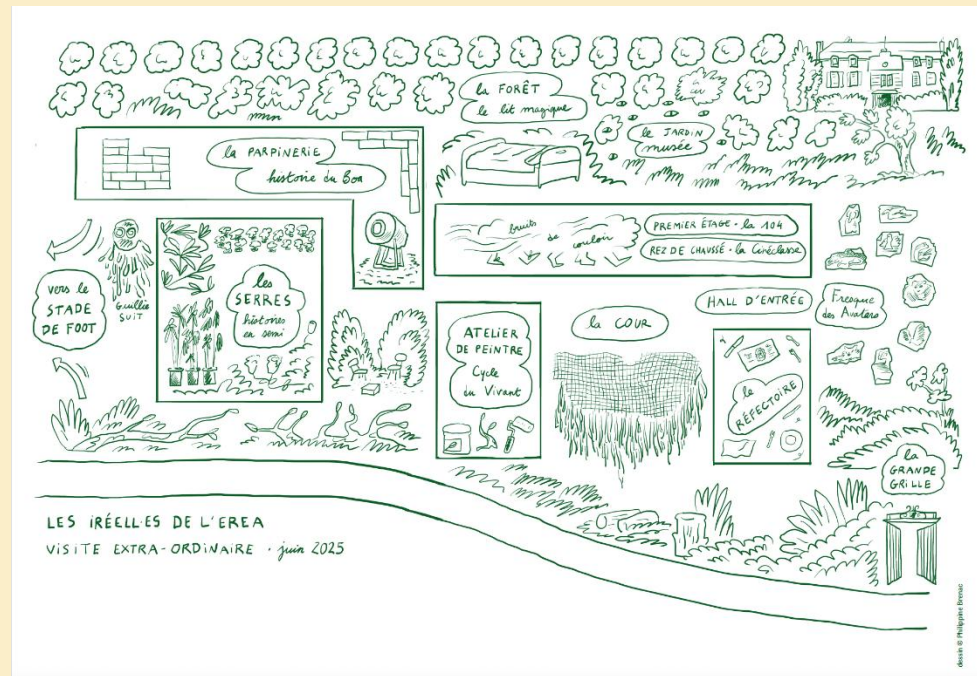
GRATUIT ET OUVERT A TOUS



VISITE EXTRA-ORDINAIRE

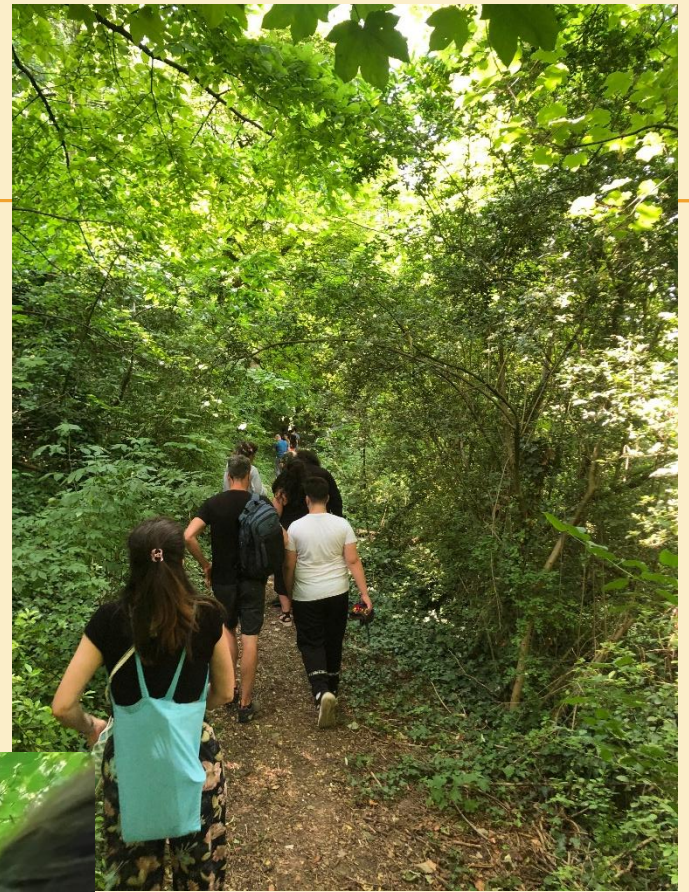
L'EREA OUVRE SES PORTES !

EREA Stendhal
6 Rue Désiré Dautier, 94380 Bonneuil-sur-Marne



dessin © Philippe Brossier

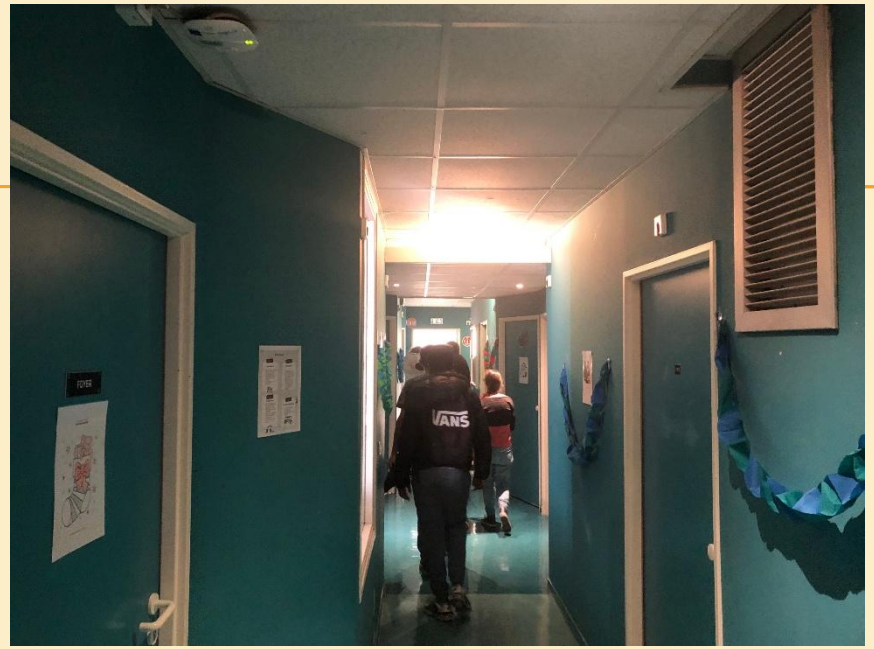












**Exposition au centre d'art Jean Pierre Jouffroy de Bonneuil Sur Marne
du 9 juin au 21 juin 2025**



CE QUI RESTE DU PROJET...



LES IRÉEL•LES de l'ÉREA

Tableau des avatars



Parcours artistique créé par les jeunes du collège-lycée Senechal, accompagné en d'artistes en résidence à l'initiative de La Maison du Conte et l'Éducation nationale.
Conception graphique : Philippe Bresson

LES IRÉEL-LES de l'ÉREA



Année 2024-2025.

Depuis le mois de novembre, quatre artistes viennent régulièrement s'installer à l'ÉREA de Bonneuil-sur-Marne pour rencontrer élèves et professeurs. Ils explorent ensemble la thématique de la nature et du vivant.

Les artistes partagent leur manière de travailler ; élèves et professeurs ouvrent leurs univers et partagent leurs connaissances du lieu.

Grâce aux imaginaires de chacun, ils créent des histoires, des rythmes, des musiques, confectionnent des costumes, ils rêvent et s'inventent autrement, imaginent leurs avatars à partir de leurs animaux-totem...

Vous trouverez dans ce carnet les avatars créés par les élèves.

Si j'étais en partie animal, je serais ...

Les expérimentations des ateliers artistiques sont présentées au public :

- Le mardi 3 juin de 18h à 20h lors de *La Visite extra-ordinaire - l'ÉREA ouvre ses portes !*
- Du 9 au 21 juin au Centre d'Art Jean-Pierre Jouffroy, avec l'exposition *Les Irréel-les de l'ÉREA*

5

« C'est l'histoire de ce qu'on se raconte depuis le début : les irréal-les de l'ÉREA. Ces présences imaginaires, poétiques, fantaisistes, qui nous habitent et qui traversent les lieux, comme le vent, comme la lumière, comme l'air qu'on respire.

C'est un parcours sensible de ce que nous avons expérimenté ensemble durant 7 mois, autour de la nature, du sauvage, de nos animaux-totem, des créatures et du fantastique.

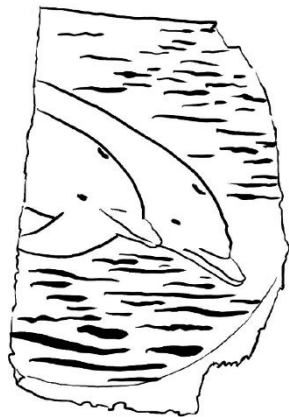
Habiter les lieux de l'ÉREA, d'une manière différente, où le quotidien nourrit la fiction, et la fiction nourrit le quotidien.

C'est tout le projet de ces résidences en milieu scolaire.

Avec, pour, à côté, ensemble. »

Annabelle Sergent

7



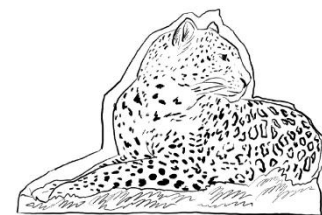
Abdoulphin

9



Adéléon

11



Diagwar

19

La vengeance de la souche

Alors que Ravalenveur, le jeune raton-laveur fait comme d'habitude sa sieste dans l'herbe tendre, il entend un bruit étrange. Intrigué, il prend le petit tunnel qui l'emmène chez lui et découvre son terrier en mille morceaux. Des chasseurs ont tronçonné son habitation.

Son arbre est détruit en souche, et tous ses autres arbres préférés massacrés. Ravalenveur décide de partir trouver une maison dans un autre pays. Il va au Japon et trouve le plus bel arbre : l'arbre rose.

Il creuse à l'intérieur son nouveau terrier et commence sa nouvelle vie. Mais son désir de vengeance est immense. Il demande à un pigeon d'appeler ses potes et de retrouver les hommes qui ont démoli son arbre.

En échange, grâce à son intelligence, Ravalenveur arrive à trouver du pain pour nourrir les pigeons.

Quelques jours plus tard, les pigeons trouvent un homme bien chauve avec un casque, des lunettes et qui se croit riche. Les pigeons décident de saccager toute son entreprise. Ils défèquent partout. Ravalenveur entre dans l'entreprise et découvre le bois de son arbre transformé en chaise. Il réussit à récupérer les morceaux de bois. Tous les chasseurs se lancent immédiatement à sa poursuite mais Ravalenveur est si malin qu'il réussit à leur échapper.

Il arrive devant la porte d'un refuge pour animaux et décide de se faire passer pour un chien. Il se rase les poils. Les chasseurs n'arrivent pas à le reconnaître parmi les autres toutous. Furieux, ils insultent les habitants du refuge de « sales clebs ». Les chiens, très en colère, se mettent à courser les chasseurs.

Heureux, Ravalenveur retrouve son nouveau terrier. Avec le bois qu'il a récupéré, il décide de se fabriquer un hamac pour sa sieste. Et avec l'argent piqué dans le portefeuille des chasseurs, il organise une grande fiesta dans les égouts japonais.

La vengeance de la souche

Alors que Ravalenveur, le jeune raton-laveur fait comme d'habitude sa sieste dans l'herbe tendre, il entend un bruit étrange. Intrigué, il prend le petit tunnel qui l'emmène chez lui et découvre son terrier en mille morceaux. Des chasseurs ont tronçonné son habitation.

Son arbre est détruit en souche, et tous ses autres arbres préférés massacrés. Ravalenveur décide de partir trouver une maison dans un autre pays. Il va au Japon et trouve le plus bel arbre : l'arbre rose.

Il creuse à l'intérieur son nouveau terrier et commence sa nouvelle vie. Mais son désir de vengeance est immense. Il demande à un pigeon d'appeler ses potes et de retrouver les hommes qui ont démoli son arbre.

En échange, grâce à son intelligence, Ravalenveur arrive à trouver du pain pour nourrir les pigeons.

Quelques jours plus tard, les pigeons trouvent un homme bien chauve avec un casque, des lunettes et qui se croit riche. Les pigeons décident de saccager toute son entreprise. Ils défèquent partout. Ravalenveur entre dans l'entreprise et découvre le bois de son arbre transformé en chaise. Il réussit à récupérer les morceaux de bois. Tous les chasseurs se lancent immédiatement à sa poursuite mais Ravalenveur est si malin qu'il réussit à leur échapper.

Il arrive devant la porte d'un refuge pour animaux et décide de se faire passer pour un chien. Il se rase les poils. Les chasseurs n'arrivent pas à le reconnaître parmi les autres toutous. Furieux, ils insultent les habitants du refuge de « sales clebs ». Les chiens, très en colère, se mettent à courser les chasseurs.

Heureux, Ravalenveur retrouve son nouveau terrier. Avec le bois qu'il a récupéré, il décide de se fabriquer un hamac pour sa sieste. Et avec l'argent piqué dans le portefeuille des chasseurs, il organise une grande fiesta dans les égouts japonais.

L' histoire ou le souvenir...

...d'un élève qui est tombé dans la mare en plein hiver en voulant récupérer ses gants que ses camarades avaient jetés dans l'eau et qui s'est transformé en poisson...

...d'un prof qui après avoir acheté un kebab salade tomate oignon se fait jeter un sort et est transformé en renard qui rôde dans le parc de l'EREA...

...de fantômes qui déclenchent les alarmes à l'internat et que seuls les élèves entendent...

...d'un arbre de myrte près des serres où est née une petite fille, Myrta...

...d'un proviseur qui un jour a ouvert l'EREA en chaussettes...

...d'un EREA qui avait très mauvaise réputation et que les habitants de Bonneuil appelaient l'école des fous...

...d'un prof saoul qui est ramené vers le bâtiment principal dans une brouette par ses élèves...

...d'un petit chêne tout chétif qui devient le roi de la forêt...