

Piletta ReMix

Le Collectif Wow !

Piletta Emilie Praneuf ou Amélie Lemonnier, **narrateur**, **Tékitoi1**, **banquier**¹ Florent Barat ou Arthur Oudar, **le père**, **Tékitoi 2**, **l'Homme fil-de-fer**, **Madame Plomb**, **Luis**, **banquier**², Karim Benoît Randaxhe ou Sylvain Daï, **musique live** Sebastien Schmitz ou Thomas Forst, **mise en ondes** Michel Bystranowski ou Jonathan Benquet

Représentations en journée

jeu 15 nov - 10:00 - 14:00

ven 16 nov - 10:00 - 14:00

durée : 50 min

CE - CM

En savoir plus...

www.lecollectifwow.be

www.theatredurance.fr



FICTION RADIO LIVE

VENIR AU THÉÂTRE

Nous voulons ensemble aiguïser la curiosité des jeunes, éveiller leurs émotions et leur imaginaire, leur apprendre à former un jugement et à l'exprimer, les aider à comprendre le monde dont ils seront un jour les acteurs. Cette responsabilité incombe à tous : artistes, parents, accompagnateurs, programmateurs, médiateurs... Aussi la préparation des élèves au spectacle comme au fait d'aller au théâtre est essentielle.

Créer le désir et partager
ce que l'on a vécu

Transmettre les codes

En amont du spectacle, il est important de susciter la curiosité des élèves pour favoriser leur réception du spectacle. Différentes activités en classe peuvent s'appuyer sur le titre, l'affiche, la représentation que les élèves ont du spectacle vivant... Ceci permet de créer des « horizons d'attente » : faire émerger des questions, des hypothèses, sans pour autant donner de réponse... Puis, il est important de partager après le spectacle ce moment vécu ensemble, ce que l'on a vu et ressenti. Il s'agit là de faire émerger les « traces » laissées par le spectacle. Leur mise en commun va permettre à chacun de revoir certaines images, de comprendre peut-être certains éléments, pour les faire entrer en résonance avec leur vie et les amener à s'interroger sur la manière dont un spectacle nous traverse et nous questionne. Au fil des années, l'élève va pouvoir ainsi se construire en tant que spectateur et peu à peu présenter un avis de plus en plus complexe et nuancé, en utilisant un vocabulaire d'analyse de plus en plus précis, pour partager au mieux avec les autres ce qu'il a vécu. Vous pouvez trouver des propositions d'activités faciles à mettre en œuvre, en amont et en aval, dans le carnet de jeux, téléchargeable sur notre site.

Le théâtre possède ses propres codes, qui peuvent nous paraître évidents, mais qui doivent être explicités aux élèves. Le théâtre est un lieu à part : entrer, c'est entrer dans une sorte de bulle : un endroit confortable et isolé de l'extérieur « hors du monde » : l'émotion naît aussi de ce lieu. Se couper du monde est en soi une expérience. Expliquer cette spécificité aux élèves, c'est leur faire comprendre pourquoi il est important de préserver l'atmosphère de ce lieu. C'est pourquoi il est important de couper son téléphone et qu'il est interdit de manger (même des chewing-gum...) et de boire.

Les artistes sont très proches de nous et nous entendent : de leur concentration va dépendre la qualité du moment que nous allons partager. Ils peuvent être gênés, voire déconcentrés, par les bruits de la salle : chuchotements ou commentaires, personnes qui se déplacent ou qui bougent sur leur fauteuil, bruits de papier, téléphones (sonnerie et vibrations), lumière d'un écran (depuis la scène, un spectateur qui regarde l'heure sera très visible par exemple). Au théâtre, on n'applaudit pas un comédien ou un danseur quand il entre en scène ou quand il joue, les applaudissements ne viennent généralement qu'à la fin du spectacle.

Le spectacle est un moment personnel, vécu ensemble : il est nécessaire d'expliquer aux enfants que nous allons tous voir et entendre le même spectacle : aussi, il n'est pas utile de commenter ce qu'ils voient puisque leur voisin le voit et l'entend. Chacun va ressentir des émotions différentes sur le spectacle, ainsi, vous pouvez expliquer aux élèves que parler à son voisin risque de le « couper » de ce qu'il imagine, de le faire « sortir » de ce qu'il ressent. Expliquer aussi que certains passages peuvent faire rire ou pleurer ou sursauter, qu'il est important de ressentir ces émotions, elles font partie du spectacle vivant, mais qu'il faut penser à ne pas gêner les autres en y ajoutant des commentaires ou en riant trop bruyamment. Chacun doit pouvoir profiter pleinement du spectacle

LE SPECTACLE

l'histoire

Piletta est une petite fille de neuf ans qui vit à la campagne avec son père et sa grand-mère Hannah qui, depuis quelques jours, n'est pas très en forme. Un soir, Piletta écoute aux portes et surprend une conversation entre son père et le médecin du village. Elle ne saisit pas tout, mais assez pour comprendre que la situation est grave. Il n'existe qu'un remède pour sauver sa grand-mère : la fleur de Bibiscus, une fleur rare et éphémère que l'on ne trouve que sur la colline de Bilipolis. Et il faut obtenir cette fleur avant la prochaine lune, trois jours plus tard... Étonnée du peu de cas que fait son père de cette nouvelle terrible, notre héroïne décide de partir elle-même à la recherche de la fleur antidote, bravant ses peurs et les dangers de la nuit et de la forêt. La ville de Bilipolis s'avère être une ville où règnent l'argent, le mensonge et la manipulation. Elle y rencontrera la peur, l'amour, la haine, les espoirs et désespoirs du monde, pas si lointain, des adultes. Ce monde dont on rêve quand on est enfant, ou... dont on fait des cauchemars. Trompée, exploitée, manipulée puis enfermée par ces adultes sans foi ni loi, Piletta ne pourra finalement compter que sur l'intrépide Karim, mais surtout sur elle-même, pour se sortir de ce cauchemar...



les personnages

Piletta Louise, héroïne intrépide
Tékitoi, le garçon curieux
Luis Plata, un enfant dans un corps d'adulte
L'Homme Fil de Fer, maître d'un monde d'argent
Madame Plomb, trompeuse d'enfants
Karim, l'enfant qui réveille

« C'est pas vrai, c'est pas vrai, c'est pas vrai, les adultes c'est vraiment des trouillards. »

LE SPECTACLE



« Piletta ReMix, c'est du théâtre pour les oreilles ou de la radio pour les yeux... Ou les deux... »

la musique - l'univers sonore

Sur le plateau, les comédiens-bruiteurs-électro-musiciens jouent du ballon, d'instruments, de caisses en métal, de bouteilles d'eau, de clés, de plastique, d'allumettes, de boîtes à rythmes, de claviers électroniques... Devant les micros, ces objets disparates et à vue s'animent pour raconter l'histoire par les sons. La musique se crée aussi en live en partant des voix et des bruitages créés sur scène, dans un univers folk-rock. Boîtes à rythmes, samplers et autres petites machines composent une musique électronique qui vient soutenir et rythmer la narration.

l'espace scénique

La scène figure un studio de radio dans lequel les cinq interprètes font tout en direct : narration, chansons, ambiance, bruitages, mixage et musique. Chaque spectateur entend l'association de tous ces sons dans un casque audio, en même temps qu'il voit les interprètes créer les différentes composantes sonores de cette fiction.



QUELQUES MOTS DU COLLECTIF WOW !

sur le dispositif scénique

Alors que la version originale comptait une dizaine de comédiens, des bruitages et habillages préenregistrés, le tout dans un univers musical folk-rock, ici, tout (ou presque) se fait à cinq et en direct: narration, chansons, ambiances, bruitages, mixage et musique. Pour ce « ReMix », nous avons opté pour une création musicale électronique car les boîtes à rythmes, samplers et autres petites machines et logiciels nous permettent de fabriquer la musique en live en partant des voix, bruitages et ambiances créés sur scène. Dans *Piletta ReMix*, tout est fait pour et par le son, ce qui nous permet de jouer avec les perceptions. On entend ce qu'on voit mais aussi ce qu'on ne voit pas. Peu à peu le décalage se crée et l'on voit aussi ce qui ne s'entend pas. Les voix se multiplient, se transforment. Les objets détournés se mettent à chanter et le récit est lancé sur les ondes qui se dénudent peu à peu pour montrer l'envers du décor et partager le mystère de la fiction sonore avec des auditeurs-spectateurs complices de la création. Car, eux aussi sont équipés d'un casque qui leur permet de profiter au mieux de la magie de la mise en ondes, car cela nous permet de les immerger complètement dans la puissance du son, en racontant l'histoire à l'oreille de chacun, dans une intimité inédite : l'intimité collective.

sur le spectacle

Piletta ReMix c'est... Une fiction radiophonique live. C'est du théâtre pour les oreilles ou de la radio pour les yeux. Ou les deux. Un conte initiatique qui voit son héroïne braver tous les dangers d'un monde qui lui est inconnu, le monde des adultes, pour sauver sa grand-mère malade. Une histoire à écouter et à voir, pour découvrir les coulisses d'une création radiophonique. Une fable noire et pourtant drôle qui se joue des peurs d'enfants et du monde des grands. Une performance d'acteurs, bruiteurs, électro-musiciens, mixeurs qui donnent vie à 13 personnages avec les aléas du direct.

sur la radio

Si, à l'origine, l'idée d'explorer le médium sonore nous est venue d'une impulsion un peu folle (nous posant d'ailleurs un beau challenge : appréhender un média que nous connaissions peu, que très peu d'entre nous avaient déjà pratiqué) ; nous avons vite pris conscience de sa puissance, de sa propension à ouvrir l'imaginaire et de son absolue nécessité en ces temps de dictature de l'image. Orson Welles disait que « la différence entre la radio et le cinéma, c'est qu'à la radio l'écran est plus grand », et nous le vérifions à chacune de nos créations sonores. C'est une réjouissance de voir l'engouement d'une audience pour cette forme de narration qui redevient peu à peu populaire et que le public (re)découvre ces dernières années – comme un trésor longtemps oublié au fond d'un grenier, qu'on dépoussière et ré-apprend à aimer, jusqu'à ne plus pouvoir s'en passer.



sur le travail de création

Au départ, « Piletta » était un texte en prose qui aurait pu rester une histoire « à lire », mais quelque chose nous disait qu'il fallait la mettre en voix et en mouvements, peut-être. Nous avons d'abord pensé en faire une pièce de théâtre, jusqu'à ce que son indéniable oralité et un heureux concours de circonstances nous poussent à l'évidence : nous en ferions une fiction radiophonique. Alors nous avons réalisé *Piletta Louise*, notre première fiction radio, enregistrée, radiodiffusée et gravée sur CD. Une fois créée, ce genre de production vous échappe, elle est lancée sur les ondes, offerte à l'audience et poursuit son chemin sans vous, et sans vous donner beaucoup de nouvelles (à la différence du théâtre où l'on partage directement avec le public dont on connaît l'avis dès que le rideau tombe). «Piletta» a donc voyagé seule – de diffusions hertziennes en lecteurs CD – pendant quelques années, jusqu'à ce que, en 2015, un festival nous donne carte blanche pour une performance live et que nous propositions de présenter une fiction radiophonique en direct et en public. C'était l'occasion pour nous de rattraper *Piletta Louise* et de lui donner une nouvelle vie, un nouveau son, et du corps, en créant *Piletta ReMix* .

PISTES PÉDAGOGIQUES

thèmes

Le conte initiatique

Dépasser nos peurs, surmonter les épreuves

S'interroger sur le monde contemporain

(toute-puissance de l'argent, publicité,
travail des enfants,...)

questions

Peut-on résister aux plus forts ?

Qu'est-ce qu'un héros ou une héroïne ?

Suis-je assez grand pour... ?

Quand devient-on grand ?

Qu'est-ce que devenir adulte ?

Est-ce que tout s'achète ?

Qu'est-ce que le bonheur ?

Le mensonge peut-il être utile ?

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Autour du son et de la radio

Expériences sonores

S'interroger : quels sont les sons que vous aimez ?
Ceux que vous détestez ? Ceux qui vous rassurent ?
Ceux qui vous font peur ?

Écouter : l'enseignant(e) propose des sons. Les élèves écoutent les yeux fermés puis réagissent aux questions par des petits textes, à l'oral ou en dessinant. Qu'est-ce que ces sons vous racontent ? Quelles images évoquent-ils en vous ? Que ressentez-vous ?

Créer des sons avec des objets : l'enseignant propose différents objets sonores. Les élèves explorent les possibilités (en frappant, en grattant, en caressant,...).

Créer des sons avec son corps : proposer des séances de percussions corporelles.

Créer des instruments : fabrication d'instruments à partir d'éléments récupérés dans la nature, à la maison (voir les liens proposés en fin de document sur la lutherie sauvage). Sons proposés par un camarade : les autres ferment les yeux, l'élève propose un son et dit que c'est le bruit de quelque chose (la pluie, un homme qui entre...) , les camarades doivent deviner avec quoi a été fait ce son.



Le monde de la radio

S'interroger : en quoi la radio est-elle différente d'autres médias ? Écoutez-vous la radio ? Quand ? Où ? Quelles émissions ? Quelles sont les sensations que la radio vous procure ?

Écouter : proposer des extraits d'émissions radios comme par exemple « L'as-tu lu mon p'tit loup ? » (France Inter)

Créer : repérer les codes du discours radiophonique pour écrire un « papier » qui sera enregistré.

On peut ainsi proposer d'écrire une chronique alternant présentation, analyse et lecture d'extraits (ponctuées par des « virgules », avec des « jingle ») sur le spectacle *Piletta ReMix* ou sur un livre étudié en classe.

Ce travail permettra de découvrir le vocabulaire de la radio.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Affronter ses peurs

Piletta Louise, héroïne intrépide

S'interroger : qu'est-ce qui nous fait peur ? Peut-on surmonter sa peur ? La peur est-elle une émotion nécessaire ?

Explorer les histoires : comment les héros dépassent leurs peurs dans différentes histoires (albums, romans, contes) ?

Écrire des histoires : apporter des objets qui évoquent des peurs ou répertorier les peurs. Les élèves doivent en choisir trois (ou les tirer au sort). Trouver ensemble sous quelle forme se matérialise cette peur (monstre ? personnage maléfique ? éléments naturels personnifiés ?) et comment elle devient un obstacle. Imaginer comment le héros va y être confronté et de quelle manière il va réussir à surmonter chaque épreuve.

Grandir

Luis, un enfant dans un corps d'adulte

S'interroger : quand devient-on grand ? Comment sait-on qu'on est grand ? Quand devient-on adulte ? Qu'est-ce qu'un adulte ?

Explorer les histoires : réflexion sur la valeur initiatique des contes : les épreuves que le héros surmonte évoquent les difficultés auxquelles l'enfant peut être confronté pour grandir. Le conte permet à l'enfant d'appréhender le monde : un espace rempli de dangers et d'épreuves qui peuvent être surmontées. Chaque épreuve est un pas de plus vers l'âge adulte.

Autour des thèmes du spectacle

Consommez !

L'Homme Fil de Fer, maître d'un monde d'argent

S'interroger : est-ce que tout s'achète ? Est-ce que le bonheur s'achète ? Posséder permet-il d'être heureux ? A quoi sert la publicité ? En quoi nous influence-t-elle ?

Décrypter : analyser les codes dans différentes publicités en interrogeant notamment les stéréotypes sexuels, les attitudes des personnes, les décors, l'apport de la musique et ce qu'elle véhicule, etc.

Créer des publicités : pour démonter les mécanismes de la publicité : prendre un objet du quotidien (comme un livre, une trousse, un sèche-cheveux, etc.) ou un élément naturel (feuille, branche, caillou, etc.) et inventer des phrases tirées de la publicité pour en vanter ses incroyables fonctionnalités, comme si cet objet était révolutionnaire. Ajouter un slogan, des phrases accrocheuses et enregistrer avec une musique. (exemples en fin de document).

Autre piste : prendre un objet et inventez-lui une fonction qui pourrait rendre les gens heureux.

Rêver

Karim, l'enfant qui réveille

S'interroger : à quoi servent les rêves ? Quelles traces les rêves laissent-ils dans nos vies ? Le rêve peut-il devenir réalité ? Peut-on vivre sans rêves ?

Écrire des histoires : racontez un rêve, essayer de le dessiner, d'en faire une nouvelle ou une BD. Si vous ne vous souvenez pas d'un rêve, racontez une histoire qui pourrait en être un. Qu'est-ce qui se passe quand on rêve ? Est-ce que vous vous en souvenez toujours ? Est-ce que c'est facile de les raconter ? But de l'activité : aborder les spécificités du rêve (temporalité, espace, symboles...)

Mentir - Dire la vérité

Madame Plomb, trompeuse d'enfants

S'interroger : à quoi sert le mensonge ? Le mensonge peut-il être nécessaire ? Cacher la vérité, est-ce mentir ? Pourquoi les adultes mentent-ils ? Pourquoi nos parents ne nous disent-ils pas tout ?

Déceler le vrai du faux : racontez deux anecdotes aux autres, l'une vraie, l'autre fausse, et demandez-leur de déceler celle qui est vraie.

Explorer les histoires : proposer des contes où le héros déjoue les ruses d'un autre personnage, ou des histoires où il utilise le mensonge pour tromper un personnage.

Créer des instruments

Emission sur Max Vandervorst, luthier sauvage :

<https://www.franceculture.fr/emissions/latelier-du-son/bruxelles-33-max-vandervorst-luthier-sauvage>

Quelques idées d'instruments à créer :

<http://www.creationsentoutgenre.fr/categorie/lutherie-sauvage/>

Pour le cycle 1 :

<http://sepia2.ac-reims.fr/sciences-edd-08/-wp-/wp-content/uploads/D2-cycle-1-rimogne.pdf>

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia57educationmusicale/spip.php?article231>



Autour du son
et de la radio

Percussions corporelles

Propositions pédagogiques (académie de Poitiers) :

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/lesartsdeslecole/category/education-musicale/percussions-corporelles/>

Une séquence pédagogique (cycle 2 et 3) :

<https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/57256/education-musicale/ce2-cm1/les-percussions-corporelles>

Blog d'une enseignante (cycle2 et 3) :

<http://prune.eklablog.com/percussions-corporelles-a108975408>

Le monde de la radio

Des émissions radio :

Radio Zinzine :

<http://www.zinzine.domainepublic.net/#> (taper «1001 Scnagalaf» dans les mots clefs de recherche du site)

<https://lamareauxmots.com/blog/chroniques-radio/>

France Inter :

<https://www.franceinter.fr/emissions/l-tu-lu-mon-p-tit-loup>

Le vocabulaire de la radio :

Document à télécharger (académie Poitiers) :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/clemi/spip.php?article68>

Créer un projet radio :

Le site du CLEMI (académie Aix Marseille) : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10299476/fr/accueil

Un dossier très complet (académie Toulouse) : conseils, fiches, liens, banque de sons et musiques libres de droits :

<http://www.ac-toulouse.fr/cid74776/des-fiches-et-des-conseils-pour-votre-projet-radio.html>



EN DÉBAT

Quelle forme prend la radio quand elle se fabrique sur scène ?

<https://www.radiocampusparis.org/forme-prend-radio-se-fabrique-scene/>

Affronter ses peurs

Travailler sur les émotions : une bibliographie proposée par le CNDP :

http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/cddp51/litterature_jeunesse/Bibliographie-emotions-cycles1-3.pdf

Un atelier philo dans la revue *Philéas & Autobule* :

<https://www.phileasetautobule.be/dossier/32-meme-pas-peur/>

Consommez !

Créez vos parodies de publicités,
deux exemples autour du livre :

https://www.youtube.com/watch?v=Q_ual28LGJk&feature=youtu.be
<https://www.youtube.com/watch?v=3FbH9iGr8ro&feature=youtu.be>

Les fiches pédas du CLEMI,
Exercer son esprit critique face à la pub :

<https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/exercer-son-esprit-critique-face-a-la-pub.html>

Identifier la publicité cachée : <https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/identifier-et-decoder-la-publicite-cachee.html>

Autour des thèmes
du spectacle

