



Piletta ReMix | Collectif Wow !

Spectacle radiophonique dès 7 ans

Lundi 5 novembre à 14h30 et mardi 6 novembre à 10h et 14h30

Durée : 50 minutes



LE PROPOS

Piletta a 9 ans et demi, elle vit avec son père et sa grand-mère. Un soir, cette dernière tombe gravement malade. Piletta part alors en pleine nuit chercher le remède miracle pour la sauver. Sa quête la conduit dans un monde dont elle ne connaît pas les codes. Une ville gouvernée par le mensonge, la trahison, la manipulation et l'argent. Elle croise la route de l'inquiétant Homme Fil de Fer, de la triste Mme Plomb, du charmant Luis Plata ou encore de l'intrépide Karim. Elle rencontre la peur, l'amour, la haine, les espoirs et désespoirs du monde des adultes, pas si lointain. Ce monde dont on rêve quand on est enfant... ou qui nous fait faire des cauchemars !

L'EQUIPE

Interprétation : **Emilie Praneuf** ou **Amélie Lemonnier**, **Florent Barat** ou **Arthur Oudar**, **Benoît Randaxhe** ou **Sylvain Daï**

Musique live : **Sébastien Schmitz** ou **Thomas Forst**

Mise en ondes : **Michel Bystranowski** ou **Jonathan Benque**

www.lecollectifwow.be

L'INTENTION

Piletta ReMix, c'est du théâtre pour les oreilles ou de la radio pour les yeux. Tout se fait à cinq et en direct : narration, chansons, ambiances, bruitages, effets et création musicale. C'est à la fois un spectacle, une histoire initiatique et une invitation à découvrir la fabrication d'une fiction radiophonique en direct.

LE SPECTACLE RADIOPHONIQUE

■ De la « radio pour les yeux » : un dispositif riche et complexe

Piletta est l'héroïne d'une fiction radiophonique. Une création radiophonique est une œuvre conçue spécifiquement pour la radio. Ici, la radio est un support artistique au même titre que la littérature, la peinture ou le cinéma.

La version originale radio diffusée comptait une dizaine de comédiens, des bruitages et des musiques pré enregistrés. Dans cette version remixée pour la scène, tout se fait à cinq (quatre interprètes et un ingénieur du son) et en direct devant les yeux du public :

- La narration
- Les différents personnages
- Les bruitages
- Les chansons
- Les ambiances
- Les effets et le mixage

Sur le plateau, les comédiens-bruiteurs-électro-musiciens utilisent toutes sortes d'instruments et d'objets pour réaliser les bruits, la musique, l'ambiance :

- Des instruments traditionnels
- Des ballons de baudruche
- Des caisses en métal
- Des bouteilles d'eau
- Des clés
- Du plastique
- Des allumettes

Devant les micros, ces objets s'animent à la vue de tous pour raconter l'histoire par les sons.

Des machines et logiciels informatiques permettant de fabriquer la musique en « live » en partant des voix, bruitages et ambiances créés sur scène.

- Claviers électroniques
- Boîtes à rythmes
- Samplers

Ce procédé permet de montrer la "magie" de la création radiophonique et sonore.

Cette invitation à découvrir la fabrication d'une fiction radio en direct permet de se jouer des perceptions sonores et devient une expérience intime puisque chaque spectateur est équipé d'un casque audio où la fable lui est contée au creux de l'oreille. Le récit est mis en ondes de manière à montrer l'envers du décor, dévoiler la magie et rendre les auditeurs complices de la création. Pour que les enfants s'emparent de l'importance de la musique et des bruitages dans une histoire, on peut sélectionner un extrait de film d'animation et mettre en place des ateliers de bruitage et de musique.

Quelques exemples simples :

- Pluie : cylindre contenant des pois secs / bâton de pluie
- Orage : boîte à tonnerre
- Les pas des chevaux : noix de coco coupée en 2
- Grattage de barbe : deux éponges vertes frottées l'une contre l'autre
- Épées : deux spatules cognées l'une contre l'autre



■ Du « cinéma pour les oreilles » : écoute active et environnement sonore

Notre oreille est l'organe qui nous permet de percevoir le monde dans lequel nous évoluons. Prendre conscience de notre univers sonore, c'est mieux maîtriser son rapport au monde, à l'environnement.

Piletta ReMix utilise le casque pour mettre en valeur toute l'intensité de l'histoire et les subtilités de la musique et des bruits. L'univers sonore et les voix permettent une projection d'images mentales caractéristique de l'écoute : c'est un « cinéma pour les oreilles ».



Pour travailler sur ce concept d'images induites par le son, on peut interroger les élèves :

- Qu'est-ce que la musique nous donne comme indications sur l'histoire, les événements ?
- Comment la musique peut-elle être vivante, inquiétante, émouvante, terrifiante... ?
- Pouvez-vous décrire les images qui nous viennent en tête grâce aux sons, à la musique, aux bruits ?

Il est intéressant de sensibiliser les élèves à l'écoute active avec des « jeux d'écoute ». En effet, le monde sonore qui nous entoure est vaste, riche et varié. De la vie sonore environnante à la musique, il existe une diversité d'interprétations possibles. L'idée est de passer d'une écoute passive à une écoute attentive et maîtrisée.

Exemples de jeux d'écoute :

- **La fine oreille** : préparer un enregistrement avec des séquences de 1 à 2 minutes afin d'amener les élèves à identifier des voix, des extraits radiophoniques ou télévisuels, différents instruments...
- **L'écho sonore** : deux groupes d'élèves sont dos à dos. Les mêmes instruments sont distribués dans chaque groupe. Un élève joue un rythme avec son instrument. L'élève qui a le même instrument lui répond en écho.

Vous trouverez ici de nombreuses informations et exercices permettant de travailler l'écoute, l'attention, la mémoire auditive.

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:owtB5v82kiMJ:www.ac-grenoble.fr/ien.g4/IMG/doc/Pistes_pedagogiques_ecoute_attention_memoire.doc+&cd=6&hl=fr&ct=clnk&gl=fr&client=firefox-b

LE CONTE INITIATIQUE

Cette fable radiophonique est un récit initiatique qui aborde des questions telles que la toute-puissance de l'argent, la publicité, le travail des enfants, mais également la force de l'imagination pour lutter contre la peur. Le récit initiatique est un récit d'apprentissage avec des particularités. Il montre le parcours d'un jeune personnage qui grandit après avoir triomphé d'épreuves et d'obstacles.



Dans un récit initiatique, il y a des éléments récurrents :

- La transformation de la personnalité
- La découverte de nouvelles valeurs
- Des moments de souffrance
- Le « temps » nécessaire à la maturation
- La fin du récit, qui marque le début d'une nouvelle vie

Peut-on appliquer ces critères à l'histoire de Piletta ? Peut-on comparer Piletta au début de l'histoire et à la fin ? A-t-elle appris des choses ? A-t-elle changé entre le début et la fin de son parcours ?

- Analyser la nature du changement
- Dégager les différentes étapes de ce changement

On peut s'attarder sur les différents personnages que Piletta rencontre, leurs rôles dans l'histoire et leurs caractéristiques :

- L'Homme Fil de Fer
- La triste Mme Plomb
- Le charmant Luis Plata
- L'intrépide Karim

Lister les émotions qu'elle éprouve lors de ces rencontres et au fur et à mesure de son parcours :

- La peur
- La joie
- L'amour
- La haine
- L'espoir et le désespoir

A travers les aventures de Piletta, on peut s'interroger :

- Comment se confrontent le monde de l'enfance et celui des adultes ?
- Quelles sont les peurs de Piletta ?
- Sont-elles propres à l'enfance ?



NOTIONS CLES

- L'écoute active sous casque
- Le théâtre pour les oreilles / la radio pour les yeux
- Le conte initiatique
- Les peurs d'enfants / Le monde des grands

CONTACTS

Collectif Wow !

Anne Festraets - info@lecollectifwow.be - 0486/102245

