

Compagnie De ci de là

contact@compagnie-decidela.fr

Site : www.compagnie-decidela.fr

CHEZ TOI CHEZ MOI PROLONGEMENTS PEDAGOGIQUES Remis aux enseignants à la suite du spectacle

Ce spectacle concerne les enfants de 3 à 10 ans. Ces prolongements seront donc à adapter à l'âge des enfants.

Nous proposons trois pistes de travail, issues directement du spectacle :

- autour des séquences sonores et musicales ainsi que des comptines qui figurent sur le CD remis après le spectacle.
- autour du clown.
- autour de l'histoire.

AUTOUR DES SEQUENCES SONORES

1- Seccotine imite les bruits des outils de Monsieur Pipaillon :

C'est tout naturellement que les enfants, dans leurs jeux symboliques notamment, imitent les bruits de l'environnement : jouer à "faire la moto" n'a pas de sens sans le bruit du moteur qui l'accompagne et qui raconte mieux que les mots un voyage aux mille péripéties. Cette tendance est vraiment à encourager, car c'est en imitant les bruits que les enfants en perçoivent les caractéristiques. C'est leur façon, en quelque sorte, de les analyser. En effet, en reproduisant un son, ils sont amenés à prendre conscience de sa forme, son mouvement, sa matière, son énergie, son intensité, sa durée... bref des paramètres qui entrent en jeu dans toute production musicale.

A la façon des enfants, Seccotine, à l'aide des objets contenus dans son étonnante valise, imite le son des outils :

- **Les coups de marteau** : elle y répond en se servant d'un instrument improvisé : un pot de yaourt sur lequel est tendu un morceau de ballon de baudruche fixé par un élastique. En pinçant et relâchant la peau, elle réussit à faire des sons ponctuels en réponse à ceux du marteau, qu'elle intercale entre chaque son de M. Pipaillon.

Un instrument facile à fabriquer et qui, utilisé en nombre, produit une très jolie nappe sonore que l'on peut varier en jouant sur la densité des sons, sur leur rythme, sur les silences. Lorsque les enfants ont cet objet entre les mains, ils trouvent eux-mêmes bien d'autres façons de s'en servir.

- **La scie** : Il s'agit là d'un son frotté, continu, plein d'aspérités, avec un mouvement très audible de va et vient. Seccotine utilise en réponse un tuyau harmonique, qu'elle frotte dans un mouvement d'aller et retour. Les cannelures du tuyau donne au son cet aspect granuleux qui évoque celui de la scie.

Ces tuyaux harmoniques font souvent partie du matériel d'une école. Si vous n'en avez pas, il faut vous en procurer! C'est une source inépuisable de sons et les enfants se révelent, avec ces objets, très inventifs. On peut les gratter, bien sûr (et de diverses façons!) mais aussi souffler, parler, chuchoter, chanter dedans, en tournant l'autre extrémité, on peut faire l'éléphant (il devient trompe), on peut les faire chanter en les tournant en l'air, faire des bulles dans une bassine d'eau, mettre de l'eau ou des billes à l'intérieur, etc....

- **La perceuse** : Un son qui démarre avec une intensité maximale et qui a une façon bien particulière de s'éteindre peu à peu. Seccotine y répond avec une sorte de sifflet, un jouet d'enfant tel qu'on en trouve dans les pochettes surprises, et qui a lui aussi cette particularité de s'éteindre en perdant peu à peu de son énergie.

Le jeu musical consiste à relancer l'énergie plus ou moins fréquemment ou à laisser le son s'arrêter et se fondre dans le silence.

Toute cette séquence appelle des jeux de paravent : l'enseignant ou un enfant caché derrière un paravent produit un son que les enfants auditeurs doivent reproduire sans forcément disposer du même objet. Un dialogue peut alors s'engager de part et d'autre du paravent. Le fait de ne pas se voir contribue à mettre le son en évidence.

2- L'auto-stop

C'est le bruit des voitures qui est le support de cette séquence. Par le jeu de la comédienne, on croit les voir passer. Elle épie le silence, à l'affût d'un bruit de moteur qui émergerait. Les enfants, avec elle, sont conduits à partager son attente, et sont sensibles à l'apparition du son, sensibles au crescendo qui traduit l'approche de la voiture, à l'énergie qui accompagne son passage en créant une sensation de vitesse, ainsi qu'au decrescendo correspondant à l'éloignement du son qui disparaît dans le silence. La séquence se présente comme une bande

dessinée qui raconte une suite d'évènements : passage d'une voiture / passage d'une rafale de voitures (énergies successives) / arrivée d'une moto (cela s'entend au moteur) / redémarrage de la moto / arrivée d'une autre voiture, coup de frein / redémarrage sur les chapeaux de roues.

Pas un mot pour cette séquence : se sont les bruits qui parlent, soulignés par le jeu de la comédienne et qui permettent **d'inventer toute l'histoire**, en donnant un sens à une succession de sons. Comment cette histoire est-elle comprise par les plus jeunes ? L'écoute répétée de la cassette permettra de le vérifier.

L'écoute de la séquence peut servir de support à un jeu d'auto-stop, à la manière de Seccotine. Cela oblige à être à l'écoute des sons pour les traduire par le mime (imaginer le déplacement du son dans l'espace, le suivre du regard) et à exprimer également espoir ou déception par des expressions du visage.

Elle peut également servir de support à des **imitations vocales**, les différentes images sonores permettant une structuration du temps. Selon l'âge, il est possible de représenter graphiquement ces différentes étapes, la bande dessinée ainsi obtenue pouvant servir de partition. Ce qui est intéressant, ce n'est pas de s'en tenir à une imitation fidèle, mais d'encourager l'imagination de chacun, et de constater qu'une même "partition" permet des interprétations très diverses.

Chaque image de la bande dessinée peut se découper et permettre différents jeux de **structuration spatiotemporelle** comme :

- faire correspondre une image à un son (un ensemble de sons)
- reconstituer la bande dessinée, sous la dictée des sons puis de mémoire
- changer l'ordre des images : que devient la "musique", que devient l'histoire ?

Puis, chacun invente sa séquence, mettant en scène toutes sortes de véhicules, des plus rapides aux plus chaotiques, imaginant des arrêts, des attentes, des coups de freins selon sa fantaisie. Une situation possible: un enfant chante sa séquence au micro amplifié pendant que les autres, dans le rôle d'auto-stoppeurs ou dans le rôle des voitures, miment ce qu'il est en train de raconter par les sons.

3- Nuit et Jour

Nous proposons à l'écoute des enfants un paysage sonore de nuit et un paysage sonore de petit matin. Sauront-ils les différencier ?

Les bruits dans la maison de M. Pipaillon :

Là encore, c'est une sorte de bande dessinée sonore. Les bruits sont juxtaposés et leur identification permet d'imaginer les actions de M. Pipaillon dans sa maison. On entend un réveil, un bâillement, une douche, un lavage de dents, un rasoir et une descente d'escalier.

La bande dessinée graphique correspondant à chaque image sonore exécutée par l'enseignant ou par les enfants (selon l'âge) peut également servir de support à des productions vocales, à des jeux de structuration du temps et de l'espace et à des jeux de mime comme dans l'exemple précédent.

La situation proposée dans le spectacle peut-être reprise : un enfant caché émet des bruits et pose ainsi des devinettes à ses copains.

C'est surtout l'occasion d'écouter les bruits qui nous entourent quotidiennement, de jouer à les imiter, de les enregistrer de manière à constituer sa propre BD sonore, d'écouter également des disques de bruitage, à partir desquels l'enseignant ou les enfants (selon l'âge) peuvent inventer des nouvelles BD sources de nouveaux jeux.

4- La bagarre de sons

Il s'agit de sons "destroy" produits par des jouets d'enfants que l'on peut se procurer à bon compte dans le commerce. Ces sons sont de deux sortes :

- imaginaires, évoquant l'espace, une chute... à la manière des dessins animés
- imitant le réel en le caricaturant : rires, aboiements, klaxons.

Le rythme de la séquence tient à la répétition des sons, au passage d'un son à l'autre, au choix de la juxtaposition des sons, à l'intervention des silences.

Bien que dans le spectacle cette séquence soit particulièrement drôle, le propos en est tout à fait sérieux : il s'agit **d'écouter avec son corps**. Ecouter avec son corps, cela veut dire comprendre les sons (prendre en soi). Ces sons

là parlent aux enfants et particulièrement à leur corps. Pour peu qu'on reprenne le dispositif proposé dans le spectacle, les inhibitions seront vite balayées.

Le CD permet :

- de danser toute la séquence.
- de la danser par deux, l'un agissant sur le corps de l'autre.
- d'imiter les sons vocalement.

Bien sûr, là encore, il s'agit d'encourager les différentes trouvailles et de constater que bien des réponses corporelles sont possibles pour la même sollicitation.

Cela peut être le point de départ à l'invention d'autres séquences du même type, soit exécutées à la voix (en se plaçant tout près d'un micro amplifié, les sons sont déformés et permettent des effets intéressants) soit faites avec le même type de jouets, soit avec des instruments (on ne réagit pas de la même façon corporelle aux sons frappés sur un tambour, aux sons délicats des grelots ou à la longue résonance d'une cymbale).

- Tout ce travail peut déboucher, pour les plus grands, à sonoriser un dessin animé qu'on leur présente sans le son.
- Le fait de mettre en parallèle des musiques vocales, comme la *SENQUENZA III* de Bériot ou *STRIPSODY* chantées par Cathy Berberian, aide à "décoller" vers le musical et justifie pleinement, aux yeux des enfants eux-mêmes, ces recherches quelques peu fantaisistes.
- Signalons aussi des disques de jingle, petits motifs très courts et du même coup très expressifs, qui se prêtent particulièrement bien à la relation corps/son.

AUTOUR DES MUSIQUES

1- La musique d'introduction (film de Tati)

Dans le spectacle, elle est prétexte à la représentation, sur le mode burlesque, des personnages et de leurs accessoires. Ainsi apparaissent les têtes, les mains et les objets des clowns sur le rythme effréné de la musique.

C'est un exercice difficile et une façon active d'écouter la musique que de s'entraîner, derrière un tissu tendu, à faire apparaître différentes parties du corps ou des objets choisis pour leur couleur, leur forme, leur mobilité.

Bien sûr, on peut aussi s'entraîner à trouver sa démarche de clown sur cette musique tellement porteuse.

2- Chacun sa vie, de chaque côté de la barrière. Musiques de Nino Rota (CD Fellini/Rota) et de Hugues le Bars (CD "J'en ai marre")

Ces musiques illustrent l'opposition des deux personnages. L'une, très rythmée, amène chez Monsieur Pipaillon des gestes saccadés, énergiques. L'autre, plus mélodique, convient à la sereine Seccotine qui, tranquillement, s'installe, s'émerveille de tout.

Le montage qui est fait, permet de mettre en évidence cette opposition en passant très brusquement d'une musique à l'autre et les enfants peuvent jouer à être successivement Seccotine ou Monsieur Pipaillon. Ils peuvent aussi se distribuer les rôles : un balai pour Monsieur Pipaillon, une ombrelle (parapluie d'enfant) pour Seccotine. Que devient la danse de l'ombrelle sur la musique de Monsieur Pipaillon ? Et, inversement, que fait le balai sur la musique de Seccotine ?

Mais il est possible aussi de se détacher des personnages pour se consacrer uniquement à l'écoute corporelle des deux musiques, qui conduira à un travail sur les gestes saccadés par opposition aux gestes liés. Chacun sera encouragé dans son originalité et dans sa capacité personnelle à exprimer ses sensations, ses émotions. C'est pourquoi, sur le CD, nous proposons le montage en alternance des deux musiques, mais aussi les musiques entières.

3- Le rêve de Seccotine : les grosses bulles (CD Harmonic Choir de David Hykes)

C'est une musique produite uniquement par des voix d'hommes, inspirée des musiques de Mongolie ou des moines tibétains. On y entend les harmoniques de la voix, des jeux de couleurs (passage d'une voyelle à l'autre).

On est transporté ailleurs, dans un monde peu ordinaire, qui ici évoque le rêve de Seccotine et accompagne ses propres bulles.

Les enfants peuvent jouer à faire sonner leur voix en positionnant la langue comme pour prononcer la consonne "l" et en chantant différentes voyelles, glissant de l'une à l'autre plus ou moins rapidement, changeant de hauteurs...

Ils peuvent aussi se baigner corporellement dans cette musique qui, n'imposant pas de structure évidente, laisse les enfants libres d'inventer leur danse.

4- Le rêve des maisons (CD musique du film "le bal")

Il s'agit d'un pot pourri de valse populaires, de celles qui ont une résonance en chacun de nous, même chez un jeune enfant. Dans le spectacle, seule la première valse: "le dénicheur", est utilisée.

Les maisons valsent. Peut-être que les plus grands (CM) ont une idée précise des mouvements de la valse, mais à la maternelle chacun dansera à sa façon.

Les enfants peuvent aussi garder l'idée des maisons qui dansent, et dessiner sur de grands cartons des maisons derrière lesquelles ils se cacheront pour les faire danser. Ils peuvent aussi se glisser dans des emballages en carton et les transformer en maison. Il s'agit alors de transmettre l'expression à un objet, ce qui est encore tout autre chose.

5- La musique finale (CD FELLINI/Rota)

C'est la musique de Seccotine. Seccotine est partie, M.Pipaillon ouvre son cadeau, met son nez de clown pendant que les bulles de Seccotine viennent jusqu'à lui.

Dans un premier temps, on peut danser en attrapant les bulles faites par les copains, puis cette danse amène un jeu dans l'espace, des directions de regards, des gestes délicats des bras et des mains, des déplacements au sol variés. La fragilité des bulles, leur poésie, la tristesse du départ de Seccotine risquent de se communiquer à la danse.

Comme M. Pipaillon qui ouvre son cadeau et découvre son nez rouge, il est possible de proposer aux enfants de transposer des gestes quotidiens en gestes de danse : tout s'exagère, s'amplifie, se sublime. Comment chacun ouvrira son paquet et deviendra clown pour le temps d'une musique?

AUTOUR DES COMPTINES

Pour les plus petits, nous avons mis sur le CD les 2 comptines :

- **La comptine du visage** : à dire en caressant son visage ou celui d'un copain.

Un petit chemin qui tourne, tourne

Plouf un trou! (l'oreille)

Un petit balai

Deux petits balais (les sourcils)

Un toboggan (le nez)

AÏE ! (la bouche)

Je te tiens ! (le menton)

Moi aussi, je te tiens

Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette etc.

(on peut ajouter un petit volet, 2 petits volets pour les yeux)

- **La comptine des jours de la semaine** : les comédiens sont dans leur maison, tête dehors et rentrent la tête à chaque "dodo".

On peut adapter les paroles à l'emploi du temps de la classe en prenant comme référence l'activité marquante de la journée.

Les grands de l'école élémentaire peuvent tenter de mettre en scène des comptines connues pour aller les présenter aux plus petits.

AUTOUR DU CLOWN

Le clown (ou les clowns) de ce spectacle ont abandonné l'habit traditionnel des clowns pour rechercher un habit adapté au personnage qu'ils voulaient créer. Ils ont gardé du clown traditionnel certains traits de caractère : une alliance de candeur et de malice, de tendresse et de cruauté inconsciente, de maladresse, de poésie; tous ces mots que nous employons aussi lorsque nous parlons des enfants. On dit que le clown est un cœur d'enfant dans un corps d'adulte. Pas étonnant qu'ils se sentent tellement concernés par les clowns.

Chercher son clown

On dit aussi que chacun de nous a un clown qui sommeille en lui. Pas le clown stéréotypé tel qu'on le voit au cirque, mais son clown personnel, dont il faudra trouver l'habit, la démarche et le caractère en puisant au fond de soi.

Chaque enfant peut rechercher son clown et, s'il est guidé par son instituteur, cela deviendra pour lui un jeu (ou un travail) très structurant pour sa personnalité en construction.

Pour cela, il faut des nez rouges (on en trouve très facilement dans les magasins de jouets ou de déguisements). Ceci est vraiment indispensable car, caché derrière ce nez, on se révèle un autre.

Il faut aussi créer ou renouveler le contenu de la malle aux déguisements et accessoires.

Après les premières explorations-défourloirs (mais néanmoins attentivement observées par l'enseignant car elles sont sources de relances) on peut, pour aider les enfants à canaliser leurs idées, leur proposer des situations, en inventant ou en reprenant celles du spectacle comme :

- Plier un drap ou un grand foulard : on sait comme les petits de Maternelle sont clowns malgré eux dans ce genre d'activité... Ce serait l'occasion d'en rire !
- Transporter un objet à plusieurs (un grand carton, un banc) en référence à la mise en place de la maison de Seccotine. Là aussi, faire exprès de se tromper peut aider à ne plus se tromper.
- Echanger ses vêtements et, oh surprise, le découvrir sur l'autre (scène des chapeaux)
- Monter une chaise-longue (ou tout autre objet à problème)
- Jouer au ballon
- Jouer à se chercher, à se rencontrer
- Empiéter sur le territoire de l'autre, etc.

Thèmes de réflexion

En partant des situations comiques du spectacle, il serait intéressant d'amener les enfants à réfléchir sur le sens profond de ces clowneries et aborder :

- La différence. Seccotine est bizarre, elle a un nez rouge, elle n'est pas comme tout le monde. Monsieur Pipaillon se moque d'elle. Que penser de cela?
- Les gens qui n'ont pas de maison.
- La solitude.
- Le bonheur (qu'est-ce que le bonheur pour un enfant, question à poser, même en maternelle).
- Le symbolisme de la barrière.
- La transformation de M. Pipaillon.
- Le départ de Seccotine.

Et sûrement bien d'autres...
Monique FRAPAT