

PISTES POUR UN  
DOSSIER PEDAGOGIQUE



UN SPECTACLE RADIOPHONIQUE DU

**COLLECTIF WOW !**

à partir de 8 ans

## Philosophie pédagogique...

L'ambition pédagogique du Collectif Wow ! est de rendre les enfants acteurs du spectacle et du monde, de prendre la parole, et ici le micro, pour faire entendre leurs points de vue, leurs désirs, leurs questions.

Il est donc essentiel que les thématiques et notions inhérentes au spectacle soient abordées de manière ludique et active, en proposant aux enfants d'écrire, de débattre, de s'approprier la matière pour qu'elle devienne la leur.

Persuadés que nous avons autant à apprendre des enfants que l'inverse, nous tenons à ce que l'échange nous interroge, de même que notre monde, et soit porteur de création où les savoirs et sensations sont renouvelés à travers la rencontre.

Par ailleurs, outre le visionnement/écoute du spectacle qui ouvre un champ de perception que les enfants ont peu l'habitude d'exploiter avec autant de finesse (apport du casque) nous souhaitons donner accès au média radiophonique (délaissé depuis bien longtemps au profit de la télévision et d'internet) à la fois comme outil de divertissement, moyen de création, de communication, de réflexion et d'analyse.

Pour chaque personnage ou thématique abordée, nous proposons ici une question comme point de départ (à l'image des questions que se pose l'héroïne dans le spectacle), suivie de lecture(s) potentielle(s) qui peuvent nourrir le propos, ainsi qu'une proposition d'activité créative qui permette aux jeunes de s'approprier les thématiques.

Nous sommes bien conscients que certaines des pistes et références bibliographiques que nous proposons ici ne sont pas destinées aux enfants à priori. Notre volonté est bien d'en tirer des réflexions qui permettent d'aborder des questions philosophiques parfois de haut vol, dans un langage qui leur soit accessible.

Nous restons évidemment à votre disposition pour tout désir ou commentaire particulier !

## UN CONTE INITIATIQUE

## LA FABLE

**Piletta** est une petite fille de neuf ans et demi qui vit dans une petite maison, au milieu d'une petite pinède, avec son père, sa mère et sa grand-mère, Hannah.

Un soir, cette dernière tombe malade et **Piletta**, cachée derrière la porte de la cuisine, surprend une conversation qu'elle n'aurait jamais dû entendre entre ses parents et le médecin du village. Elle ne saisit pas tout, mais assez pour comprendre que la situation est grave. Le médecin n'est pas très optimiste et ne voit qu'un remède pour sauver la grand-mère : une fleur rare et éphémère, la fleur de **Bibiscus**, que l'on ne trouve que sur les flancs d'une colline éloignée, la colline de **Bilipolis**. Selon les dires du médecin (ou les oreilles de **Piletta**), pour sauver Hannah, il faut obtenir cette fleur avant la prochaine lune, trois jours plus tard...

Étonnée du peu de cas que font ses parents 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 rencontre l'inquiétant **Homme fil de fer** et ses produits miracles, la triste **Madame Plomb** et son entreprise lucrative, le charmant **Luis Plata** aux yeux de feu, mais surtout 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...

Au réveil, Hannah s'en sortira.

Mais en attendant, le rêve laisse des traces...

Nous connaissons la valeur « initiatique » des contes pour enfants. Les protagonistes traversent de nombreux obstacles, mais l'important est que « tout se finisse bien ». Le rôle des contes est d'aider les enfants à appréhender le monde, avec ce qu'il comporte de dangers, d'étapes, avec l'idée que tout est surmontable.

Sinuant entre rêve et réalité, Piletta Remix aborde des questions du monde contemporain 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. A la fois drôle et effrayante, elle dénonce les vices et les violences des adultes peu recommandables qui sont au pouvoir.

Et cette fable de rendre le pouvoir aux enfants, à leurs rêves et leur courage intrépide !

Piletta ReMix est un conte lumineux malgré la noirceur de ses personnages, un conte comme un tour du monde, où l'on rit et frémit, qui réveille le réel pour le rendre plus juste.

## PISTES PHILOSOPHIQUES et autres jeux...

# Un conte pour grandir et réinventer le monde

- *Psychoanalyse des contes de fées* de Bruno Bettelheim.
- *Le mythe de la caverne* de Platon.
- *L'utopie* de Thomas More.

=> JEU : REMIXE PILETTA

Choisissez un des personnages de l'histoire et dessinez-le.

On se les rappelle par ordre d'apparition ?

*Piletta, Sa grand mère, Son papa, L'homme Fil de Fer, Madame Plomb, Luis, Karim*

Une fois votre personnage dessiné, souvenez-vous de ce qui lui arrive dans l'histoire. Quel est l'objectif de chaque personnage ?

Ensuite, inventez-lui ce qu'on ne sait pas de sa vie : où il est né, que font ou faisaient ses parents, qu'est-ce qu'il aime ou n'aime pas, donnez-lui un défaut et une qualité, une chose qu'il fait tous les jours...

Quel est le rêve secret de votre personnage ?

Présentez-le aux autres de la classe.

Maintenant que chaque enfant a présenté son personnage aux autres, nous allons réinventer l'histoire.

Par petits groupes, choisissez 7 personnages et inventez une histoire qui les rassemble. L'histoire peut-être la même que celle de Piletta mais avec les personnages inversés (par exemple : ce n'est pas Piletta qui s'aventure dans la nuit, mais L'homme fil-de-fer...) ou une toute nouvelle histoire avec ces personnages.

But de l'activité : Faire confiance à son imaginaire pour inventer d'autres possibles.

Et si vous décriviez votre monde idéal?

Quelles sont ses couleurs ?

Comment sont les habitants ?

Que font-ils ?

Quelles sont les odeurs, les sons, les goûts de ce monde ?

# Piletta Louise, héroïne intrépide – « C'est quoi la peur ? »

- *Même pas peur !* revue Philéas & Autobule.

=> JEU : Et si vous dessiniez vos peurs ? Dessinez le monstre qui vous fait peur sur une feuille, montrez-le aux autres et ensuite faites une boule de papier pour le jeter dans la corbeille !

But de l'activité : Surmonter ses peurs.

# L'Homme Fil de Fer, maître d'un monde d'argent – « Est-ce que tout s'achète ? C'est quoi le bonheur ? »

- *Dialogue avec mon jardinier* de Henri Cueco.

- *Le travail et l'argent* de Michel Puech et Brigitte Labbé.

=> JEU : Inventez vos propres publicités ! Prenez un objet et inventez-lui une fonction qui pourrait rendre les gens heureux, créez ensuite une publicité qui en vente les mérites : une formule de phrase accrocheuse, un slogan, une petite musique...

But de l'activité : comprendre et se réapproprier les mécanismes de la publicité.

# Madame Plomb, trompeuse d'enfant – « A quoi ça sert de mentir ? »

- *4<sup>ème</sup> rêverie du promeneur solitaire* de Jean-Jacques Rousseau versus Kant.

- *Lettre aux dirigeants de l'Union Soviétique* de Alexandre Soljénitsyne,

=> JEU : Racontez deux anecdotes aux autres, l'une vraie, l'autre fausse, et demandez-leur de déceler celle qui est vraie.

But de l'activité : pister les signes du mensonge, apprendre à déceler le vrai du faux et ne pas se fier aux apparences.

# Luis, un enfant dans un corps d'adulte – « Quand est-ce qu'on sait qu'on est grand ? ça veut dire quoi être adulte ? Est-ce que tous les adultes ont été des enfants et tous les enfants vont devenir des adultes ? »

- *le syndrome de Peter Pan*.

=> JEU : Et si vous écriviez une lettre à l'adulte que vous serez plus tard ? Mettez-la dans une enveloppe, avec une adresse imaginaire. Vous pouvez accompagner la lettre d'un dessin.

But de l'activité : Inviter les enfants à proposer et inventer leur propre définition de « l'adulte ».

# Karim, l'enfant qui réveille – « Est-ce que les rêves laissent des traces ? »

- *L'interprétation des rêves* de Freud

=> JEU : 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...)

# DU THEATRE RADIOPHONIQUE

## PETITE NOTE SUR LA FORME

**Piletta** est à l'origine l'héroïne d'une fiction radiophonique.

La version originale, radiodiffusée, comptait une dizaine de comédiens, des bruitages et habillages pré-enregistrés. Dans cette version **ReMixée** pour la scène, tout se fait à cinq (quatre interprètes et un ingénieur du son) et en direct : narration, personnages, bruitages, chansons, ambiances, effets et mixage.

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.

Comme pour les personnages et les ambiances, la musique se crée en live en partant des voix et des bruitages créés sur scène. Boîtes à rythmes, samplers et autres petites machines composent une musique électronique qui vient soutenir et rythmer la narration.

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 mais ces ondes se dénudent pour montrer l'envers du décor, dévoiler la magie et rendre les auditeurs complices de la création.

**Piletta Remix** est un spectacle pour les oreilles *et* pour les yeux.

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...

En dévoilant la magie de la radio, c'est l'art du jeu lui-même qui se met en scène. Les voix changent, les objets chantent et les regards parlent au-delà des mots. Pas de grandiloquence, pas de changements de décors impressionnant mais du théâtre nu, de l'interprétation pur jus, de la dentelle.

Le tout soumis aux aléas du direct !



## PISTES AUDITIVES et autres écoutes...

### # Petite histoire de la radio

- *La radio* de Patrice CAVELIER et Olivier MOREL-MAROGER

=> Ecoutes-tu la radio ? Quand ? Où ? Quelles émissions ? Quelles sont les sensations que la radio te procure ?

### # Petites expériences sonores

- *Propos d'un tailleur de son*, Yann Parenthoen

=> Quels sont les sons que tu aimes ? Ceux que tu détestes ? Quels sons te rassurent ou te font peur ?

=> Ecoute d'extraits choisis... (voir CD) Qu'est-ce que ces sons te racontent ?

### # Petit précis de bruitage

- *petites notes pour la route* de Max Vandervorst

=> Initiation au bruitage (objets/voix/corps) (les éléments, les émotions, des animaux, des pas, des feux d'artifices...)

=> Un son peut en cacher un autre : demande à ton voisin de fermer les yeux, fais un son et dis lui que c'est le bruit de quelque chose (ex : pluie) et après demande lui de deviner avec quoi tu fais le son.

## HORS PISTES...

### **AUTRES SPECTACLES RADIOPHONIQUES :**

« La Guerre des Mondes » d'Orson Welles adaptée et réalisée par Alexandre Plank pour France Culture  
<http://www.franceculture.fr/emission-fictions-samedi-noir-la-guerre-des-mondes-2015-10-31>

« Alice et Merveilles » de Stéphane Michaka pour France Culture toujours.  
<http://fictions.franceculture.fr/emission-fictions-samedi-noir-alice-merveilles-2015-02-07>

### **A ECOUTER :**

« Le Petit Chaperon de Ta Couleur » de Vincent Malone  
<https://www.youtube.com/watch?v=XXwkEnuRT3c>  
[https://www.youtube.com/watch?v=8K5YF4Iw\\_Og](https://www.youtube.com/watch?v=8K5YF4Iw_Og)

« Les Sales Histoires de Felicien Moutarde » de Fabrice Melquiot  
<http://fictions.franceculture.fr/emission-archives-des-fictions-de-france-culture-les-sales-histoires-de-felicien-moutarde-2010-12-25>

« Monsieur Bernier » de Mariannick Bellot et Stéphane Michaka <http://fictions.franceculture.fr/emission-fictions-droles-de-drames-11-12-monsieur-bernier-2012-03-03>

Pour ce qui est du bruitage et de la musique des objets quotidiens, nous pensons à Max Vandervorst.  
<http://www.maxvandervorst.be>

### **A LIRE :**

« Max et les Maximonstres » dans la version originale de Maurice Sendak mais aussi (et presque surtout) dans les adaptations de Dave Eggers (roman) et de Spike Jonze (cinéma).

*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll,

*Matilda* de Roal Dahl,

*La petite vague qui avait le mal de mer* de Renaud

Les livres de L'Association, maison d'édition pour la jeunesse qui a édité Sfar, Trondheim, Blain...  
[http://www.lassociation.fr/fr\\_FR/#!accueil](http://www.lassociation.fr/fr_FR/#!accueil)