

PILETTA REMIX

COLLECTIF WOW !

Lundi 26 novembre 2019

Mardi 27 novembre 2019

Durée 50 min

Niveau : CE1 < 5^{ème}



SOMMAIRE

DISTRIBUTION	PAGE 3
LE COLLECTIF WOW !	PAGE 4
PRESENTATION DU SPECTACLE	PAGE 5
LA FABLE	PAGE 6
PISTES PHILOSOPHIQUES ET AUTRES JEUX	PAGE 7
DU THEATRE RADIOPHONIQUE : NOTE SUR LA FORME	PAGE 9
PISTES AUDITIVES ET AUTRES ECOUTES	PAGE 10
CHARTRE DU BON SPECTATEUR	PAGE 12

AUTOUR DU SPECTACLE :

- Thèmes : Le conte initiatique ; La fable ; Pouvoir et manipulation ; La peur et la mort ; Techniques et sons ; philosophie
- Rencontre en bord de plateau avec les artistes, après la représentation, sur demande
- Visite du théâtre
- Classe transplantée : Dispositif mis en place en partenariat avec le Rectorat de Nice, l'Inspection Académique et l'IEN de Ste- Maxime. Une classe est accueillie à temps plein au Carré durant une semaine complète pour un programme d'éducation et de sensibilisation artistique et culturelle. Ateliers de pratique, lecture accompagnée et décryptage de l'œuvre. Répétitions ouvertes. Spectacle.

DISTRIBUTION

Piletta : Emilie Praneuf ou Amélie Lemonnier

Narrateur, Tékitoi1, banquier1 : Florent Barat ou Arthur Oudar

Le père, Tékitoi2, l'Homme fil-de-fer, Madame Plomb, Luis, banquier2, Karim : Benoît Randaxhe ou Sylavin Daï

Musique Live : Sebastien Schmitz ou Thomas Forst

Mise en ondes : Michel Bystranowski ou Jonathan Benquet

PILETTA REMIX est une production du Collectif Wow ! en collaboration avec MoDul asbl - structure d'accompagnement, et réalisée avec l'aide du Ministère la Fédération Wallonie-Bruxelles -direction du Théâtre et du Fonds d'Aide à la Création Radiophonique, mais également avec le soutien du Centre culturel Jacques Franck, de Woluculture, de la Compagnie Victor B, de Wallonie-Bruxelles International.

- Liens vidéos, page Facebook, site internet, compte twitter et Instagram

<http://www.lecollectifwow.be>

<https://www.facebook.com/LeCollectifWow>

LE COLLECTIF WOW !

EMILIE PRANEUF est née en 1984. Elle étudie le théâtre à Montpellier puis à Lassaad à Bruxelles. Elle travaille pour le théâtre, le cinéma et la radio et explore également la réalisation ou la photographie, multipliant les angles de vues et les terrains de jeu, toujours à partir de l'intime. Pour vous, elle sera Piletta.

BENOIT RANDAXHE est né en 1980. Formé au Conservatoire de Liège (ESACT), il est comédien, compositeur, chanteur et multi-instrumentiste. Il joue pour le théâtre et le cinéma et sévit dans plusieurs groupes de musique. Dans Piletta Remix, il joue le Docteur, le Père, Tékitoi#1, l'Homme Fil De Fer, Mme Plomb, Luis, le Banquier#1 et Karim.

FLORENT BARAT est né en 1979. Formé au théâtre à Montpellier puis à la radio à l'ACSR de Bruxelles, il est éducateur spécialisé mais également auteur, réalisateur et comédien. Il est l'auteur de notre conte et joue le narrateur, Tékitoi#2, le Banquier#2 et Hannah.

SÉBASTIEN SCHMITZ est né en 1979. Il enseigne à l'IHECS et est un membre actif de l'ACSR où il anime l'atelier « La Coquille ». Il compose, interprète et réalise des bandes sons pour le théâtre et la radio. C'est lui qui habille notre histoire d'une création musicale live.

MICHEL BYSTRANOWSKI est né en 1982. Mathématicien et développeur internet, il s'est formé à l'IAD comme ingénieur du son. Il n'a que des solutions et assure la mise en ondes live du spectacle.

MARINE VANHAESSENDONCK est née en 1986. Formée aux académies des Beaux-Arts de Bruxelles et d'Anvers en design textile et costumes de scène, elle habille le collectif et d'autres pour la scène, la musique et le cinéma, et nous concocte des visuels faits maison.

THOMAS FORST est né en 1977. Touche à tout éclectique, il a joué dans divers groupes de musique et fait partie du Zapnik depuis 2 ans pour lequel il écrit, joue et met en ondes. Il assure la création musicale live de Piletta Remix en alternance avec Sebastien.

ANNE FESTRAETS est née en 1982. Formée en musicologie et en sciences théâtrales à l'ULB et au CET, elle est dramaturge et assistante multi-fonctionnelle. Elle rejoint le Collectif Wow ! pour assurer la production et la diffusion de Piletta Remix.

LE COLLECTIF WOW ! est une tribu, une bande, une horde d'artistes qui explorent différents médias. Création radiophonique et sonore, cinéma, théâtre, photographie, écriture, musique, ... nous permettent de regarder le monde, de le questionner, le partager.

PRESENTATION DU SPECTACLE

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 a 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.



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 REINVENTER LE MONDE

- *Psychanalyse 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, HEROÏNE INTREPIDE – « 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, MAITRE D'UN MONDE D'ARGENT – « EST-CE QUE TOUT S'ACHETE ? 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 ? »

- *4ème 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 REVEILLE – « EST-CE QUE LES REVES 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 : 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 ECOUTES...

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.

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=8K5YF4lw_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>

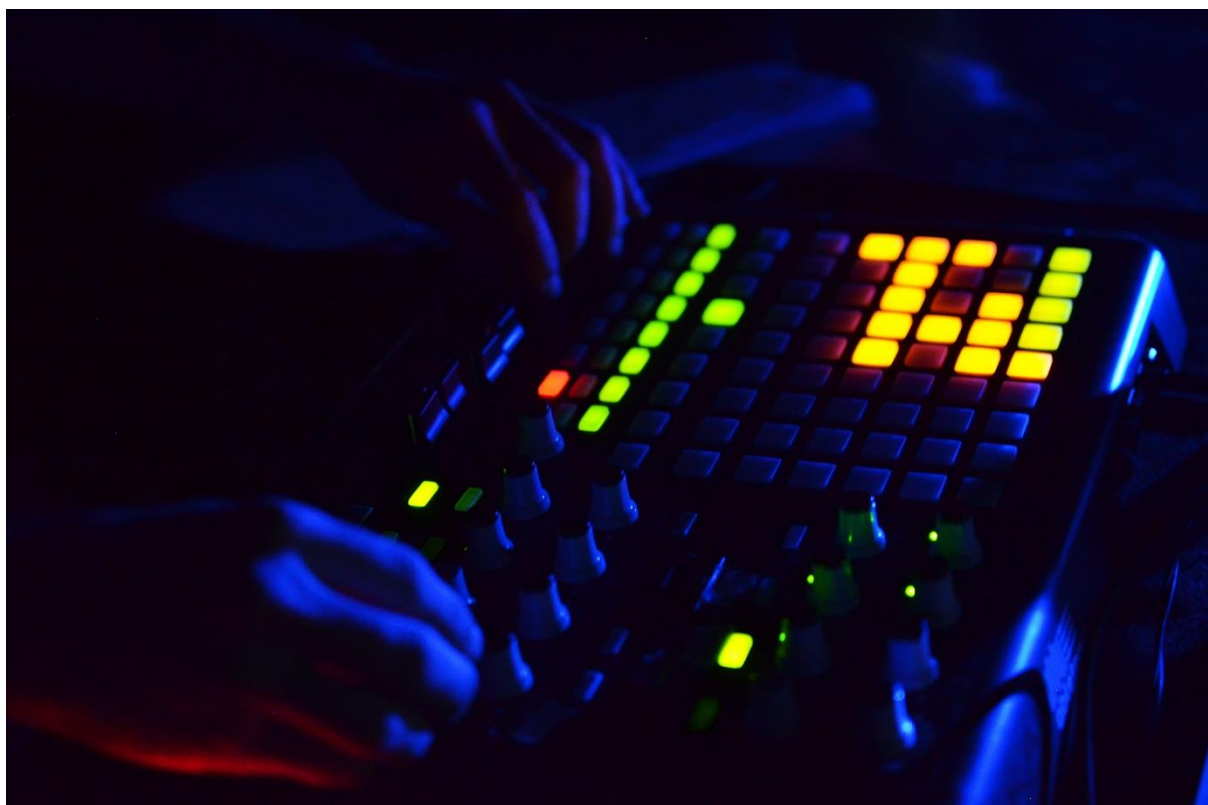
Pour ce qui est du bruitage et de la musique des objets quotidiens, nous pensons à Max Vandervorst. <http://www.maxvandervorst.be>

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



CHARTRE DU BON SPECTATEUR

Chers spectateurs,
L'achat d'un billet pour la saison du Théâtre suppose l'adhésion totale du public à la
« Charte du bon spectateur » qui suit.
Voici quelques principes du « savoir être » ensemble.

DECOUVREZ L'ABÉCÉDAIRE DU BON SPECTATEUR !

A MABILITÉ

Au théâtre, le sourire est de rigueur ! Vous venez vous détendre et passer un agréable moment de partage et de découverte, alors KEEP CALM ! En effet, l'accès à la salle de spectacle requiert un comportement conforme aux bonnes mœurs ! Le Carré se réserve le droit de refuser l'entrée à toute personne qui perturberait l'ordre public.

B ILLETS

Les billets non payés à moins de 21 jours de la date du spectacle seront annulés. Une réservation est ferme au moment du règlement des billets. Le règlement peut se faire par téléphone, par voie postale ou directement au guichet du théâtre.

C OMÉDIENS

Ce sont des êtres humains comme vous, à traiter avec égard. Vous les entendez et les voyez, eux aussi vous voient et vous entendent !

D ISCRÉTION

Elle s'impose dans tous les lieux publics...et votre théâtre en est un.

E NFANTS

Il n'y a pas d'âge pour découvrir le théâtre ! Cependant, la venue au spectacle se prépare, il convient d'échanger quelques mots avec votre enfant pour l'informer sur ce qu'il va voir. Le service éducatif du Carré est là pour vous aider dans cette démarche d'accompagnement ! (04 94 56 77 64)

F ILMS

Il est strictement interdit de filmer ou de photographier les spectacles par respect pour leurs auteurs, ce qui constituerait un acte de contrefaçon, sous peines de sanctions civiles et pénales prévues au code de la propriété intellectuelle.

G RIGNOTAGES

Il est interdit de boire et de manger dans la salle de spectacle par respect pour les artistes qui vous voient et vous entendent. La Brasserie du théâtre reste à votre disposition avant et après les représentations.

H ANDICAP

Les personnes à mobilité réduite doivent se faire connaître lors de leur réservation. Des places leurs seront réservées ainsi qu'à leur accompagnateur. Le théâtre a pour vocation de faciliter l'accès à la culture pour tous. De fait, nous accueillons très régulièrement des groupes de personnes handicapées.

I MAGINATION

A ne pas oublier !

J AUGES

La capacité d'accueil du Carré est de 485 places. Elle peut varier en fonction des spectacles lorsque ceux-ci demandent une plus grande proximité avec le public.

K ILOMÈTRES

Le Carré se situe à seulement trois kilomètres du centre-ville. N'hésitez pas à faire vos demandes de covoiturage via notre page facebook !

L ECTEURS

La médiathèque du Carré vous propose chaque saison de nombreuses rencontres et ateliers autour des spectacles afin de vous apporter des clés de lecture et des outils de sensibilisation.

M ÉCÈNES

C'est grâce à eux également que le Carré peut vous garantir une programmation exigeante et de qualité ! Particuliers ou entreprises, le mécénat vous propose de nombreuses contreparties et vous fait bénéficier d'un dispositif fiscal très avantageux. N'hésitez pas à vous renseigner (04 94 56 77 65).

N UMÉROS

Les places de spectacles sont nominatives et numérotées (sauf cas particulier). Renseignez-vous à l'espace billetterie du Carré !

O BJETS

Les objets trouvés sont recueillis dans le bureau des gardiens. Vous pouvez le contacter au 04 94 56 77 55.

P ONCTUALITÉ

Les spectacles démarrent à l'heure ! Les portes ouvrent au public 30 minutes avant l'horaire. Les retardataires seront dirigés vers les places le plus aisément accessibles, dans le respect du public et des artistes. L'entrée à la salle pourra vous être refusée, une fois la représentation commencée.

Q UESTIONS

Il est dans nos habitudes de proposer des rencontres artistes-public, un moment privilégié à l'occasion duquel vous pourrez poser toutes vos questions. Vous pouvez également retrouver l'équipe du théâtre à la fin de chaque spectacle pour un échange convivial.

R APPELS

Il convient de faire revenir les artistes sur scène si vous avez particulièrement apprécié le spectacle !

S ÉCURITÉ

Les spectateurs s'engagent à se soumettre à toutes mesures de contrôle ou de vérifications destinées à assurer la sécurité des personnes et des biens dans l'enceinte du Théâtre.

T ÉLÉPHONES

Nous vous demandons de les éteindre pendant les représentations pour le bien-être de l'ensemble du public et des artistes.

URGENCE

En cas d'urgence, sortez de la salle le plus discrètement possible. Notre personnel est formé pour intervenir, n'hésitez pas à leur faire signe en cas de malaise.

VOISIN

Quelque soit le motif, merci d'attendre l'entracte ou la fin du spectacle pour discuter ou pour lui faire votre déclaration !

WOUAH !

Emotion que le spectacle peut parfois susciter.

XAVIER,

Serge, Patrick, Jérôme... sont nos techniciens sons et lumières. Travailleurs de l'ombre, ils encadrent la venue des spectacles chaque semaine.

YEUX

Ouvrez grand vos mirettes ! Rien n'est laissé au hasard : décors, costumes, lumières, accessoires...

ZIZANIE

Strictement interdite !

VOS CONTACTS :

Billetterie (Lydia) :

04 94 56 77 77 / carre-billetterie@ste-maxime.fr

Relations publiques (Claire) :

04 94 56 77 65 / carre-rp@ste-maxime.fr

Service Educatif (Jeanine) :

04 94 56 77 64 / carre-educatif@ste-maxime.fr

Communication (Elodie) :

04 94 56 77 54 / carre-communication@ste-maxime.fr