



DOSSIER PEDAGOGIQUE PETITS RAGOTS DE MAUVAIS GENRE

SOMMAIRE

1. Présentation de la Compagnie Sylvie Santi

- a. Parcours/Démarche artistique
- b. Créations
- c. Artistes Associés

2. Petits Ragots de Mauvais Genre : Spectacle jeux poétiques et beatbox

3. Approches pédagogiques

- Présentation des matières Conte, Jeux Poétiques et Beatbox
- Ateliers/Contenu/Progression

1. PRESENTATION DE LA COMPAGNIE SYLVIE SANTI

a. Le parcours

Formée au Centre des Arts du Récit (38), au Centre National des Arts du Cirque (51) et au Centre Méditerranéen de Littérature Orale (30), Sylvie Santi s'intéresse aux rythmes, aux sons du langage, au mouvement et à toutes ses formes de jeux.

Ainsi la transmission d'une parole sensorielle, organique et ludique est au cœur de sa recherche.

Mélodies et rythmiques sont donc deux vecteurs indissociables de sa langue, dans une recherche permanente de dimensions nouvelles, dépassant là la question du sens et de la compréhension.

Sylvie Santi questionne sa démarche autour de la transmission sensible de la parole, réflexion engagée au cours du cycle long de formation au Centre méditerranéen de littérature orale (CMLO), thématique de Mémoire soutenu en région PACA.

Le travail de la Compagnie se décline en 3 axes : la création, la transmission / formation et la recherche.

Démarche artistique

Nous venons au monde dans un mouvement sensoriel et nous l'appréhendons par des rythmes organiques et des expériences émotionnelles. En grandissant, nous apprenons à hiérarchiser et nommer ces sensations.

Je voudrais créer l'espace d'une rencontre conjuguant la richesse de ces expériences s'affranchissant des références. Exister un instant dans un monde où se conjuguent perception et matière, sensibilité et connaissance.

b. Les créations



2006 : création de « Voili voilou mais c'est pas tout ! », forme orale de contes, comptines, amusettes, et sonorités. Spectacle joué dans le cadre de festivals de bébés lecteurs, d'opérations premières pages, en bibliothèques et lieux d'accueil pour la petite enfance.

2007: « La toquée caquette, les coquins taquent », spectacle conté, public familial.

2009 : « Va-nu-pied sur la langue », spectacle destiné à la petite enfance autour du jeu de langue, de sa répétition, autour de l'appropriation du langage, et de la possibilité de composer un univers sonore et langagier en temps réel.

Joué dans plusieurs festivals dont Avignon 2010, il trouve de nombreux échos.

Partenaires : Conseil Général de Haute-Savoie ; La Soierie – Faverges ; Festival Au Bonheur des Mômes – Le Grand Bornand

2011 : « La cantine des comptines », autour des jeux langagiers accompagnés de

tâblas, dispositif « Théâtralire » - Savoie-Biblio.

Septembre 2012 – avril 2014 : résidence transfrontalière « Rumeurs sans frontières » sur les communes de St-Julien-en-Genevois et Plan-les-Ouates (CH)

Projet de collectes auprès des habitants sur la thématique de la rumeur et des questionnements autour de la frontière.

Partenaires : Service Culturel – Ville de Saint-Julien-en-Genevois ; coproduction Festival « La Cour des Contes », projet Aide à la création 2013-2014 ; Commune Plan-les-Ouates ; Conseil Général de Haute-Savoie



2012-2013 : année consacrée à la collecte, rencontre avec les habitants, projets de médiation et d'actions culturelles. Présentation du travail des groupes amateurs.

2013-2014 : résidence de création « Langues Houleuses », à partir des paroles collectées et de l'écriture de Sylvie Santi. Création sur plateau dès 12 ans

2014-2015 : « Petits Ragots de mauvais genre », création petite enfance.

Partenaires : Conseil Général, Ville de St-Julien-en-Genevois ; La Soierie – Faverges ; Centre social et culturel du Parmelan - Annecy ; Quai des Arts - Rumilly ; Brise Glace - Annecy.

Création intégrée dans les dispositifs du CDDRA et de Mots en Scène (01).

Etapas de création présentées en 2014 dans le cadre du festival L'Enfance de l'Art et lors de « la Rue des Haras » - Bonlieu Scène Nationale

Cinquantaine de représentations à ce jour.



2015-2016 : Future création, étape 1 : Le fripon divin/Aires de jeux sonores interactives

Personnage présent dans toutes les cultures, médiateur entre divin et homme, le fripon parle bien de l'enfant qui est en nous. A travers lui, nous appréhendons le monde et jouons de conjugaisons paradoxales.

Ce projet propose de repenser les apprentissages et de créer de nouvelles aires de jeux à travers des espaces poétiques, ludiques et sonores, déclinant une langue nouvelle riche de découvertes.

Soutiens en cours : TNG (Lyon), Gram (Lyon), fonds [SCAN] / Région et DRAC Rhône-Alpes", projet inscrit dans le cadre des territoires pressentis pour les conventions de développement culturel / DRAC Rhône-Alpes - Communauté de communes du Pays de Faverges / La Soierie"
Partenariat résidence Bonlieu Scène Nationale.

c. Les artistes associés

Afin de développer et d'enrichir ses projets, la Cie Sylvie Santi s'entoure d'autres artistes aux compétences multiples.



Julien Paplomatas aka Speaker B, musicien, beatboxer, artiste associé musicien

Il pratique le didgeridoo et les percussions avant d'être envouté par les prestations du beatboxer Razel.

En 2000, il crée ses propres morceaux en reprenant des classiques du hip-hop puis grâce à sa technique s'ouvre à la musique ragga, rock, salsa, électro, house. Il écume les scènes de la région, allant jusqu'au festival Urban Peace.

Soucieux de partager son art, conformément aux valeurs que véhicule la culture hiphop, Speaker B se consacre aussi à la transmission de la pratique du beatbox à travers des cours et des stages.

Speaker B est vice champion de suisse dans sa discipline et l'un des meilleurs beatboxers de la région Rhône-Alpes. Capable de reproduire en simultanément les différents instruments d'une chanson uniquement grâce à sa bouche, sa technique laisse souvent perplexe.

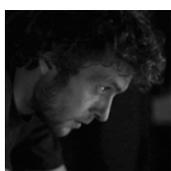
Depuis 2013, et sa rencontre avec la conteuse Sylvie Santi, Speaker B découvre le spectacle vivant pour la petite enfance, qui demande une exigence encore plus grande. Il élargit sa recherche et se prend au jeu de la mise en scène



Alexandre Del Perugia, Chercheur/pédagogue

Fondateur de « Projections », espace de recherche autour des jouets du cirque, et de « Regards et mouvements » à Pontempeyrat, lieu sédentaire pour nomades, lieu d'accueil, de formation, et de recherche.

Il a travaillé avec Leos Carax, François Cervantes, Régine Chopinot, Philippe Découflé, Maguy Marin, le Ballet Preljocaj et bien d'autres.



Franck Berthoux, ingénieur son, traitement sonore

Après plusieurs années d'expériences à la régie technique pour la Maison de la Danse et les Subsistances à Lyon, et de créations d'univers sonores (Emmanuel Meirieu, David Moccoelin), il rejoint l'équipe du Grame (Lyon) et accompagne différents artistes.



Stéphanie Gouzil, régisseuse, création lumières

Régisseuse à Bonlieu Scène Nationale (Annecy) au Grame (Lyon) et aux Subsistances (Lyon), elle accompagne le projet de la compagnie depuis ses débuts.



Pierrot et FaFou / Le Atelier Fou : scénographie

Menuisier, charpentier de formation, **Pierrot** a fait ses armes en tant que décorateur avec son père et la compagnie Générrik Vapeur dans le sud de la France. Expatrié à Grenoble, il a rapidement rejoint l'association Hadra en tant que décorateur / scénographe. Lors du festival Hadra, il rencontre FaFou avec qui il occupe aujourd'hui un atelier de création de décors au sein de la compagnie Circ'Autour pour laquelle il réalise décors et accessoires. Technique et appliqué, c'est ce qui le définit dans le binôme de « Le Atelier Fou ». Artiste complet, il est également musicien sous le pseudonyme « B-Brain » chez Hadra-rec.



Diplômé de l'Ecole d'art de Grenoble et mécanicien de formation, **FaFou** s'intéresse à toutes les formes d'art et évolue dans le milieu associatif depuis de nombreuses années. Bénévole pendant 8 éditions du Paléo Festival, il y découvre la décoration d'événement, il en fait rapidement son cheval de bataille pour mener une vie artistique et concrétise en créant des décors pour l'association « Mus'act ». Résident du collectif « Utopia182 » durant 6 ans, il

quitte son atelier en 2011 pour monter « Le Atelier Fou » avec Pierrot et rejoint l'association Hadra. Artiste-peintre-graphiste-couturier... farfelu et débordant d'imagination, il trouve avec Pierrot le goût du travail bien fait.



Emilie Marron, diffusion/communication

Après avoir accompagné le travail de la compagnie Käfig, elle est aujourd'hui en charge de la diffusion de plusieurs compagnies chorégraphiques rhônalpines et de la compagnie Sylvie Santi depuis juillet 2012.



Catherine Barrachin, comptabilité

Titulaire d'un diplôme d'assistant comptabilité-administration, elle a travaillé pour les lieux du spectacle vivant tels la Soierie à Faverges , le Dôme Théâtre à Albertville.

2. PETITS RAGOTS DE MAUVAIS GENRE : SPECTACLE JEUX POETIQUES ET BEATBOX

Note d'intention

La rencontre entre la poésie et le human beatbox a provoqué le désir d'approfondir notre recherche autour des jeux langagiers, de leurs sonorités et de leurs rythmiques avec lesquels le jeune enfant se construit et apprend à parler et communiquer.

Le mélange de ces 2 univers a donné naissance à un voyage sonore, langagier et ludique : *Petits Ragots de Mauvais Genre*.



Itinéraire

Au bonheur des langues : et si l'on rêvait un voyage linguistique de multiples salives au pays des p'tites canailles...?

Et si... nos yeux faisaient silence, nos oreilles en glissades sur celles de chat, de moineau, de vipère, de bois, bien vivante ou morte, à ne plus les tenir jusqu'à zézayer en Molière...

Et si nous tentions à 4 pattes, un bouche à bouche de patins langoureux...?

de potins ridicules dans un pétrin de qu'en-dira-t-on...?

Et si en fait, alléchés par tant de swings, à la mode swag, nous trouvions le groove de ces audacieuses ?

« La tourner une fois vaut mieux que 7 tu l'auras,
si elle reste dans ta poche, je l'attrapera... » Sylvie Santi

Avant Propos

Des gazouillis du tout petit dont les tonalités se modulent en fonction de ce que veut exprimer le tout petit aux babils variant en fonction de la langue maternelle et de sa modulation vocale aux premières apparitions des sons syllabiques, caractérisés par la variation de l'intonation la dynamique et la durée des productions sonores, le jeune enfant apprivoise le langage.

Par des jeux de répétitions, voie d'accès royale à la langue et d'explorations vocales, le jeune enfant, encore loin de la conquête du sens, va doucement cheminer vers un phonème moins universel : la compréhension.

Ce n'est pas l'enfant qui va donner du sens au premier mot mais bien l'entourage qui le rattache à un objet. Le langage symbolique pourra alors naître.

Grandir suppose des espaces-temps intermédiaires où le sujet articule le désir et la règle, où il investit son imaginaire dans un cadre prédéfini, où il apprend à occuper une place - qui n'est pas toute la place - où il expérimente sans risques une action possible dans et sur le monde. Or, tout cela, le jeu le permet.

Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un cadre circonscrit où le joueur sait que le monde qui est là a été construit, que ce n'est pas « pour de vrai », qu'il est « en miniature », avec des caractéristiques grossies pour être plus lisibles et « manipulables ». Il sait aussi que les rôles ne sont pas définis une bonne fois pour toutes, mais qu'ils tournent pour que, précisément, chacun s'essaye « à blanc » à chacun d'eux. Pas de différence entre la marelle, les échecs, le golf, les cubes, les mîmes, etc. : on offre à un sujet un espace-temps symbolique et qui se donne comme tel, un espace-temps bien délimité qui permet de dire ce qui n'est pas « du jeu », ce qui n'est pas « un jeu ».

Enfin, le jeu doit être un défi, une progression. Il comporte des règles mais dans un espace « hors menaces », c'est pourquoi il permet d'aller vers l'inconnu et de prendre des risques : le jeu donne le goût et le courage d'apprendre.



Propos

Le propos tient à un fil, un petit bruit qui court et ce toujours en traversant des univers rythmiques, musicaux et joueurs différents pour osciller en permanence entre le vrai et son contraire.

Nous tenterons d'éveiller nos sensations, témoins confiants de nos souvenirs, guides précieux de nos curiosités, afin de redevenir explorateurs - petits sans savoirs et

grands sans connaissances - de nos fringales et humeurs de plaisirs à se dire de haut en bas.

Ce spectacle propose une rencontre entre les artistes et les spectateurs afin d'explorer une langue nouvelle à travers le jeu, le mouvement et la répétition.



Matières

La matière poésie :

Elle sera issue de la tradition orale répertoriée et réinventée par Sylvie Santi, imaginée et écrite. Les années de recherches de la conteuse lui permettent de s'appuyer sur un répertoire riche de rencontres, et collectes en plusieurs versions, qui sera le prétexte au jeu et à la découverte.

Le traitement de cette matière se fera à partir de la composition sonore des syllabes, des mots, des amusettes et enfantines, de leur déformation et recomposition pour tendre vers un univers résolument poétique et joueur.

La matière beatbox :

Le beatbox, avant d'être une technique, pointue, précise, est un jeu, un jeu de mimétisme d'un instrument de musique, un jeu de son, de bruit, de rythmique. Le tout-petit, très sensible à cette matière, se l'approprie par mimétisme, par des bruits de bouche ou des mouvements de son corps. Cette musicalité a également une résonance forte avec un public tous âges confondus.

La matière beatbox sera donc expérimentée enregistrée et en direct.

La matière son :

Pistes enregistrées, répétées, déformées, avec des intonations, modulations, variations, traitement de la voix. Il s'agit d'éveiller la sensibilité auditive, grâce à un dispositif interactif et spatialisé :

Interactivité à travers la possibilité d'enregistrements en direct

Spatialisation à travers 4 hauts parleurs aux 4 coins de l'espace de jeu ainsi que 4 hauts parleurs dans le mobile.

La matière scénographie :

Le public est installé à proximité immédiate de l'espace de jeu, au bord du plateau.

Les 2 artistes évoluent sur un disque vinyle de 4 m de diamètre qui porte un mobile sonore et lumineux en forme de gouttes avec lesquelles les artistes peuvent jouer. Deux postes pour chacun des artistes font partie de l'espace de jeu ainsi que des accessoires.

Les assises pour le public sont pensées en adéquation avec le reste du décor.

La matière lumière :

Elle donne de l'intensité au voyage par des tableaux différents, donnant une dimension plus esthétique et plus joueuse au voyage.

Public

Public : petite enfance de 3 mois à 5 ans // famille

Durée : 40 minutes

Jauge : 60 personnes, enfants et adultes confondus (80 personnes en extérieur)



Equipe artistique

- Sylvie Santi, poésie, récit, jeu
- Julien Paplomatas aka Speaker B, human beat-box, chant, jeu
- Alexandre Del Perugia, pédagogue du mouvement, direction d'acteurs
- Stéphanie Gouzil, scénographie, créateur lumières
- Franck Berthoux, ingénieur son, concepts sonores, traitement des matières

Partenaires

Avec le soutien de la Ville de Saint-Julien-en-Genevois, du Conseil régional de Rhône-Alpes, du Conseil général de la Haute-Savoie, du Conseil général de l'Ain, du Canton de Genève et de l'Assemblée Régionale de Coopération du Genevois Français

Résidences : Quai des Arts - Rumilly, Brise Glace - Annecy, L'Arande - Saint-Julien-en-Genevois, La Soierie - Faverges, Centre social et culturel du Parmelan - Annecy

Dispositifs d'aide à l'accueil du spectacle :

- CDDRA pour le Territoire Genevois Français
- CRFG pour les départements de l'Ain et de la Haute-Savoie et la Suisse
- Mots en Scènes pour les bibliothèques du département de l'Ain

3. APPROCHES PEDAGOGIQUES

LA MATIERE CONTE

La langue orale est souvent considérée comme une forme d'expression qui s'acquiert sans effort, sans apprentissage. Tout enfant baignant depuis son enfance dans un bain linguistique va acquérir une capacité de langage oral, va spontanément recevoir et transmettre une forme de « répertoire spontané » qui témoigne de la nécessité de nommer ce qui nous entoure au-delà du réel. Mais de quelle langue orale s'agit-t-il ?

La langue acquise dans la simple relation à son environnement linguistique est avant tout une langue d'expression immédiate qui n'a pas de volonté à faire œuvre, ni à être reproduite.

Le conteur propose donc d'élargir cette dimension, de l'enrichir, de lui donner un espace collectif restant à la portée de chacun.

Quelle est la matière du conteur ?

Tout ce qui compose la littérature orale, à savoir : les mythes, les épopées, les légendes (historiques, urbaines, contemporaines), les contes (facétieux, de sagesse, fantastiques, merveilleux) les fables et paraboles, les chants, les proverbes, dictons, vire-langues, devinettes, énigmes, jeux de doigts, et les récits de vie.

Qu'est-ce que l'art du conteur ?

Dans la tradition, le conteur est un « écrivain de la bouche » et un « lecteur de paroles » car le récit qu'il s'est engagé à partiellement recréer et à transmettre constitue une œuvre patrimoniale qu'il a intégré. Ce qui implique, dans une démarche totalement orale, de réaliser une création en orature proche de celle d'un écrivain.

Le conteur de tradition orale ne pratique pas l'oralisation. Le récit qu'il émet n'est pas l'apprentissage « par cœur » d'un texte qu'il aurait lu, il ne reproduit pas mot à mot ce qu'il a entendu. Le récit qu'il va recréer est la plupart du temps une recomposition à partir du souvenir d'une structure, d'un conte, d'une légende qu'il a entendu, d'un événement dont il a été le témoin ou qu'il a vécu.

La voix, les accents, la marque du souffle, l'intonation, la mimique, la gestuelle servent la matière choisie.

L'art du conte fait intervenir plusieurs dimensions :

Affective, humaine, liée à la découverte, au plaisir, à la relation avec le conteur et avec les récits, et entre les spectateurs.

Culturelle : par la transmission d'un patrimoine culturel et la sensibilisation à d'autres représentations symboliques.

Educative : par le choix des contes étudiés, des sujets abordés, et des enjeux de la situation (expérimentation de la position d'être conteur, écoute et respect de la parole de l'autre)

Pédagogique : en donnant du sens aux apprentissages : capacité à percevoir une démarche logique, développement du langage et de l'imaginaire, appropriation d'un répertoire, développement de l'esprit critique (point de vue, suggestions, interrogations sur les récits),

Sociale : par ses origines, le support du conte est un élément culturel universel à la portée de tous. Le peu de conditions techniques que nécessite cette pratique artistique permet la rencontre dans tous les lieux où la parole est possible à partager, à écouter.

LES JEUX POETIQUES DE TRADITION ORALE

Après trois années de formation approfondie sur tous les genres de la littérature orale, Sylvie Santi s'intéresse à tout ce qui compose le patrimoine oral du tout-petit, afin d'explorer les formes rythmiques et joueuses du langage et de les transmettre.

Tous les jeux langagiers, amusettes, formulettes, comptines sont source d'inspiration, autant pour l'écriture que pour la transmission faisant intervenir trois axes d'exploration :

Les sonorités / la musicalité / le mouvement

Sylvie Santi se plaît à écrire et dire la musique des mots, qui sonnent et raisonnent en associant des rythmiques simples à ce langage résolument joueur.

En transmettant cette matière, elle observe que les jeunes enfants et leurs accompagnants se plaisent à écouter et répéter. Ils deviennent alors acteurs et jouent eux-mêmes de leur langue.

Sylvie Santi y associe un travail sur le geste et les intentions, qui donnent un sens que chacun se fera en fonction de sa place.

Plusieurs étapes de travail sont nécessaires pour mettre en œuvre le processus qui consiste à l'expression orale singulière, variant selon les thématiques, les heures de formation, les objectifs et l'âge des élèves.

CONCERNANT LES CYCLES 1, 2 ET 3

ORALITE – COMMENT JOUER LA POESIE ? – 10 h

Il s'agit de faire des propositions de travail en scène afin de permettre aux élèves de trouver une parole singulière selon des étapes allant de la découverte, au choix et à l'appropriation à travers une matière langagière (jeux de langue, ritournelles, syllepse, calembours, vire-langues, chants, poésie, contes).

Les propositions envisagées devront donner la possibilité de créer des espaces de paroles pour permettre l'expression orale de chacun.



Des principes de travail sont établis ensemble :

- Respect de la parole de l'autre,
- Non jugement des propositions,
- Non évaluation en terme de résultats notés,
- Tous les élèves s'engagent à faire une tentative de racontée.
- A chaque séance de travail, un élève doit se porter volontaire pour se souvenir sans prendre de notes écrites des importants de la séance passée et du récit raconté. Il devient Mémoire Vivante de la Séance, gardien de sa mémoire.

Chaque séance est composée de 3 temps :

- Ecoute de l'élève représentant la Mémoire Vivante (espace d'expression orale),
- Exploration ludique du langage par des jeux corporels (espaces d'expressions collectifs, travail sur le geste, sur l'intention, tentatives de prises de parole),
- Transmission d'un récit nouveau (écoute)

Exemples d'exercices concernant l'exploration ludique du langage

- DE L'IMPRESSION A L'EXPRESSION

Etirements/Echauffements/travail corporel

S'étirer, c'est un peu comme allonger le temps touche les extrémités de soi

Mettre les sens en éveil : PERCEVOIR les bruits alentour les sons

Mêler les 5 sens.

Enchaîner comme une partition les actions liées à des perceptions sensorielles : se déplacer pour toucher quelque chose, reculer face à une odeur, dévorer tout l'espace, suivre du regard une mouche, être attiré par un bruit...

Laisser venir les sons de la voix

Jeu des Aveugles/du miroir/de mimétismes/Gestes Mémorisés/Manipulations d'objets imaginés/Sculpter son corps

- RYTHMES, REPETITIONS, MOTS JOUEURS (Travail Collectif)

- Jeu de rythmes : Parler en Rythmes, frapper en rythmes, marcher en rythme, inventer des rythmes/Les partager
- Associer des syllabes à ces rythmes
- Répéter des amusettes et ritournelles pour une meilleure dextérité verbale

- L'IMAGINAIRE ET LA PAROLE

« Les mots sont comme les oiseaux, ils font des nids dans nos rêves pour y pondre des histoires qui pourront s'envoler en toute liberté. » Edmond Daural

Les mots prennent leur goût avec les images, ce qui nécessite d'ouvrir la sensibilité aux sensations qui les créent.

L'imaginaire est la faculté de produire des images au sens large, et vient de *Imago* : formation des images mentales qui s'imposent par la réactivation sensorielle.

L'imagination renvoie davantage à l'idée d'organiser les images entre elles pour inventer du sens, d'où l'intérêt de :

- créer de la présence par l'image : je visualise un visage connu en sollicitant ma mémoire
- créer des images d'objets inexistantes (montre à tête de lampadaire avec des pattes tordues et un ventre champ de blé en gélatine)

L'art du conteur est un jeu perpétuel entre le réel et l'imaginaire, une présence qui évoque une équivalence.

Le nom-matière : Etirer consonnes et voyelles de votre prénom, concasser, enfler, ramollir, détacher, mouiller.

Verbes écrabouillés : Dégringoler, faire dégringoler toutes les syllabes, caresser, démantibuler, s'empiffrer, se dépatouiller, goûter, sentir, toucher, écouter, regarder

Mots-Photos : histoire/livre/image - feuille/arbre/branche -

Mots d'ambiance : Chapeau : une vieille dame toute habillée de sombre elle marche sur un chemin de terre

Mots marabouts : L'un dit un mot que les autres poursuivent avec la dernière syllabe.

De la suite dans les images : Petit théâtre ambulante des mains qui racontent, jeux de vocabulaire, suite d'une histoire à inventer...

- RACONTER, UN ART, DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Position dans l'espace / Positions du conteur / Quel joueur je suis ?

Tous les exercices sont pratiqués dans l'objectif de travailler :

- ┌ - l'écriture orale : comment trouver et inventer son langage oral à partir d'un texte écrit, comment décrire ses images, ses paysages
- ┌ - les intentions
- ┌ - la perception de soi, de l'autre, de l'espace,
- ┌ - les émotions
- ┌ - la voix, le jeu syllabique, le jeu scénique
- ┌ - le plaisir de dire et de partager sa parole avec les autres.

Objectifs possibles

Découvrir les différentes identités et spécificités culturelles

Développer la spontanéité du langage, le vocabulaire

Utiliser le langage dans un but précis : dire, faire ressentir

Développer l'écoute et le respect de celle de l'autre

Construire et structurer un récit oral.

Développer les capacités d'activation de la mémoire visuelle, auditive et sensorielle

Développer la créativité, l'esprit critique

LE BEATBOX

D'où vient-il ?

L'imitation vocale des percussions existe depuis longtemps mais le beatbox apparaît dans un ghetto de New-York au milieu des années 1970, dans le mouvement artistique, culturel et social qu'est le hip-hop. Il se développe ensuite en Europe.

Le terme human beatbox peut se traduire par «boîte à rythme humaine», il consiste en l'imitation vocale d'une boîte à rythmes, de scratches et de nombreux instruments (trompette, basse, guitare, saxophone ...). Le human beatbox est l'art de faire de la musique à l'aide de sa bouche, ses lèvres, sa langue, son nez, sa gorge, ses dents, son souffle et ses cordes vocales. Avec ou sans microphone, le professeur de beatbox est capable de créer des mélodies et d'y superposer une rythmique. Cette discipline issue des cultures urbaines est en plein développement, elle est aujourd'hui reconnue comme pratique artistique à part entière.

Les outils de scène

Le micro est un élément indispensable pour le beatboxer, il permet d'amplifier les sons.

Depuis quelques années les beatboxeurs utilisent le looper qui permet de boucler les sons et de faire un morceau de musique complet.

La pédale Loop est un enregistreur numérique qui permet de boucler en direct des séquences sonores faites par le beat boxer.

Ateliers de 10h avec 30 élèves (CYCLE 3)

- Découvrir l'histoire du beatbox et démo de la matière
- Ecouter un morceau, analyser ses composantes (Basse, mélodie, voix)
- Apprendre à lire une partition de beatbox et la retranscrire à la bouche



- Découverte des sons de base : les 3 sons de rythmiques, grosse caisse, caisse claire et charlet
- Transmission vocale et répétition
- Découverte de l'instrument Nez – apprendre à chanter avec son nez qui permet de faire 2 sons en même temps
- Rythmique et chant du Nez en même temps
- Addition de sons qui fait un son fait partie de la présentation de la gamme de sons de beatbox
- Gamme du beatboxer : Caisses claires, charlets, basses, effets spéciaux (Ex : Basse électronique, voix du robot) chant, bruitages, scratches de DJ
- Création de son : Choix d'un morceau connu et écoute du thème principal, quel thème ? (Quelle mélodie ?) Quel rythme ? Exploration et répétition
- Groupe : Se donner des rôles (Batterie, mélodie, basse) apprendre à s'écouter et faire un morceau en commun
- Test du micro : Comment se servir d'un micro ? Beatbox capella et amplifié : Différence ?
- Travail de gestuel pour donner un mouvement au son
- Répétition, construction de sons et présentation publique (par groupe de 4)

Objectifs

- Sensibiliser ou se perfectionner au beatbox (selon les niveaux)
- Développer l'imaginaire et l'inventivité
- Sensibiliser le groupe aux bruitages buccaux et vocaux
- Favoriser l'écoute et la communication
- Développer la prononciation
- Dépasser sa timidité
- Développer la confiance en soi
- Travailler la gestion de la respiration et du souffle
- S'ouvrir à d'autres styles de musiques
- Prendre conscience de son corps, de sa tenue
- Travailler la dynamique de groupe grâce au beatbox...

« PAS DE JEU SANS ENJEUX »

Les 2 matières (Jeux de langages et Beat Box) transmises par ateliers de 10h donneront naissance à une présentation publique de petites formes poétiques orales et rythmiques ainsi qu'à une chorale beatbox associée.

Il est possible d'envisager moins d'heures d'ateliers pour une sensibilisation à l'une des 2 matières.