

Cahier pédagogique

La Grande Étude

Théâtre à Tempo
2190 avenue du Mont-Thabor,
Québec, Qc
G1J 3W4

Présentation de la compagnie : Le Théâtre à Tempo

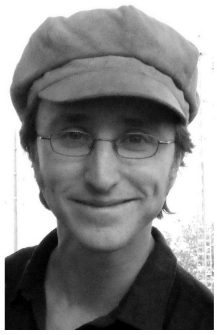
Fondé à Québec en 2008, le Théâtre A Tempo est un organisme à but non lucratif ayant pour objectif la création et la production de spectacles interdisciplinaires de grande qualité. Il vise une utilisation originale du RYTHME et du MOUVEMENT qui sont portés au premier plan dans l'ensemble de ses créations. Le Théâtre À Tempo accorde également une grande importance à l'intégration du JEU CLOWNESQUE dans chacune de ses productions.

Présentation du spectacle



À la constante recherche d'idées novatrices, Le **Théâtre À Tempo** crée ses spectacles en s'appuyant sur une démarche artistique initiée et dirigée par une équipe de jeunes artistes professionnels et de concepteurs québécois.

Avec **La Grande Étude**, la recherche de sons et d'éléments de bruitage inusités fut le moteur de leur création.



Grâce à la passion de M. Olivier Forest, pour le métier de bruiteur ainsi qu'à son impressionnante collection d'objets bruyants de tous ordres, la création fut fertile. Le rythme, la musique et les chorégraphies sont ainsi présentés au public de tous âges par le biais de l'art clownesque. **La Grande Étude** est un collectif de création. C'est-à-dire que ce sont les artistes eux-mêmes qui, avec leur bagage respectif et leur parcours individuel, ont créés le spectacle.

On y retrouve deux musiciens scientifiques et farfelus découvrant les sujets parfaits pour leur tout dernier laboratoire de recherche « clownesquement » sérieux. Ainsi, trois personnages loufoques se retrouveront cobayes d'une batterie de tests portant sur l'effet des sons et du rythme sur la race humaine.



Mme Soizick Hébert, clown de renommée internationale, a aussi joué le rôle très précieux en tant que conseillère artistique lors de l'adaptation du spectacle de sa version « théâtre de rue » à sa version plus longue et étoffée présentée en salle.

Des minuscules instruments de musique aux grandes prouesses physiques, la Grande Étude surprend et séduit.

Le clown

Même s'il est inspiré de personnages grotesques anciens, le clown proprement dit est une création relativement récente. C'est en Angleterre, au XVIII^{e} siècle, qu'il apparaît pour la première fois, dans les cirques équestres. Les directeurs de ces établissements, afin d'étoffer leurs programmes, engagèrent des garçons de ferme qui ne savaient pas monter à cheval pour entrecouper les performances des véritables cavaliers. Installés dans un rôle de serviteur, ils faisaient rire, autant par leurs costumes de paysans aux côtés des habits scintillants des autres artistes, que par les postures comiques qu'ils adoptaient. Les clowns suivaient le mouvement des numéros présentés, en les caricaturant pour faire rire (le clown cavalier, le clown acrobate...).

Les types de clowns :

Le clown blanc, maître de la piste, apparemment digne et sérieux, est le plus ancien type de clown. L'auguste au nez rouge, personnage loufoque et grotesque, a fait son entrée vers 1870. Avec les trios de clowns, créés au début du XX^{e} siècle, est apparu le contre-pitre, le clown qui ne comprend jamais rien.



- Le **clown blanc**, vêtu d'un costume chatoyant et sérieux, est, en apparence, digne et autoritaire. Il porte le masque lunaire du Pierrot : un maquillage blanc, et un sourcil tracé sur son front, appelé signature, qui révèle le caractère du clown. Le rouge est utilisé pour les lèvres, les narines et les oreilles. Une mouche, référence certaine aux marquises, est posée sur le menton ou la joue. Le clown blanc est beau, élégant. Aérien, pétillant, malicieux, parfois autoritaire, il fait valoir l'auguste, le met en valeur.

- L'**auguste** (ou clown rouge), porte un nez rouge, un maquillage utilisant le noir, le rouge et le blanc, une perruque, des vêtements burlesques de couleur éclatante, des chaussures immenses ; il est totalement impertinent, se lance dans toutes les bouffonneries. Il déstabilise le clown blanc dont il fait sans cesse échouer les entreprises, même s'il est plein de bonne volonté. L'auguste doit réaliser une performance au travers d'un numéro dans lequel les accidents s'enchaînent. Son univers se heurte souvent à celui du clown blanc qui le domine.



- Le **contre-pitre** est le second de l'auguste et son contre-pied. « Auguste de l'auguste », c'est un clown gaffeur qui ne comprend rien, oublie tout, et dont les initiatives se terminent en catastrophes, relançant les rires.

Dans La Grande Étude, comme dans plusieurs spectacles de clowns dits « modernes », ces rapports de forces sont toujours présents, mais nous avons laissé tomber les costumes flamboyants, les nez rouges et les maquillages lourds pour plutôt utiliser des vêtements de tous les jours avec, disons, un petit quelque chose de trop court, trop grand ou trop ajusté.

Présentation des personnages de la Grande Étude

Les scientifiques



Vêtus d'un sarrau blanc, lunettes noires au nez, et apparence bien soignée, les scientifiques ont pour mission de faire passer une série de tests à trois cobayes qu'ils trouveront dans le théâtre. Au début du spectacle, munis de leurs instruments de musique et grâce à l'harmonieuse mélodie qui en sortira, ils les attireront et les observeront durant l'heure qui suivra.

Dans La Grande Étude, ce sont les scientifiques qui jouent le rôle des clowns blancs.

La contrebasse



C'est l'instrument le plus grave de la famille des cordes. La hauteur de la contrebasse est environ 1,80 mètre et cette dernière est généralement fabriquée de bois :

- Érable ondé pour le fond, le manche et les éclisses
- Épicéa pour la table
- Ébène pour la touche

Elle se pose sur le sol et le contrebassiste en joue habituellement debout en se plaçant derrière. Elle peut se jouer en frottant les cordes avec l'archet (baguette en bois munie de crins de cheval tendus qui en frottant sur la corde la fait vibrer et produit le son) ou en les pinçant avec les doigts (*pizzicato*). La contrebasse est très utilisée en musique classique, au sein des orchestres symphoniques, et en jazz, où elle fait partie de la section rythmique.

Cet instrument a des origines variées; deux écoles de pensée s'opposent : la première veut qu'elle soit issue de la famille des violes de gambe (à cause de sa forme aux épaules tombantes et aux accords en quarte) et la seconde qu'elle est issue de la famille des violons.

Le violon à pavillon



Le violon à pavillon est un instrument à cordes frottées rare que l'on trouve surtout en Transylvanie, typique de la région de Bihor. On l'appelle également "violon à cornet", "violon à entonnoir" ou "violon Stroh" du nom de l'inventeur Augustus Stroh (1828-1914).

C'est un violon dont la caisse de résonance en bois est remplacée par une caisse ronde

contenant une membrane sensible reliée à un pavillon de clairon, soit le principe du gramophone. La membrane amplifie les vibrations et les transmet à l'entonnoir, produisant un son très nasal, censé être entendu de plus loin.

Le violon à pavillon est utilisé par des paysans amateurs, mais aussi dans les ensembles populaires roumains pour les fêtes. Dans les années 1920-1930, il était également prisé par les orchestres de jazz aux États-Unis et en Europe. Son succès est dû à son utilisation dans les studios d'enregistrement, principalement de jazz, où le son du violon traditionnel était difficile à capter par les microphones de l'époque, alors que le violon à pavillon avait un son plus fort et plus directionnel. Son usage disparut avec le perfectionnement des microphones.

Les Cobayes

Les scientifiques attirent sur scène trois personnages colorés qui subiront différents tests sonores au cours du spectacle.

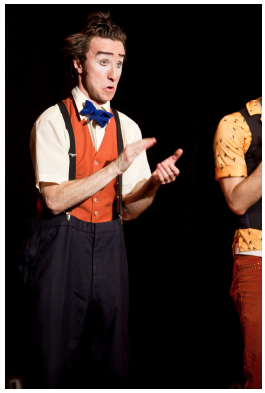
Benûre L'enflure et Gelinotte



Curieux et Volontaires ces deux personnages sont les plus dynamiques du groupe. Ils sautent à pieds joints dans les différents défis proposés par les scientifiques.

Gelinotte est coquette. Elle cherche l'âme sœur et tentera d'en séduire plus d'un.
Benûre L'enflure est grand et maigrelet et sait dompter les mouches.
Ils sont les deux augustes de ce spectacle.

Olf



Olf est timide et peureux. Il arrive toujours le dernier lorsqu'on propose un test ce qui le met parfois dans des situations embarrassantes. Il nous surprend toutefois par sa virtuosité aux percussions.

Olf est, le plus naïf donc le plus rouge des 3 clowns. Il est le contre-pitre du spectacle.

Le bruitage

Le bruitage est le plus souvent utilisé au cinéma après le montage définitif de l'image, dans des studios spécialisés. Le bruiteur recrée des sons concrets, à partir d'objets hétéroclites qu'il possède et accumule, ainsi qu'avec son corps. Un bon bruitage ne doit pas se faire remarquer. Il doit être parfaitement intégré aux autres sons et synchronisé avec les actions. Il faut que le son « colle » parfaitement à l'acteur, quels que soient son sexe, son âge, sa démarche, l'endroit où il marche, les chaussures qu'il ou elle porte, etc. Dans son quotidien, le bruiteur est porté à faire faire du bruit aux objets qui l'entourent, ce qui lui permet d'affiner son ouïe.

On utilise le bruitage aussi parfois au théâtre pour soutenir le texte et aider les comédiens à créer certaines images.

En bruitage on utilise par exemple les éléments suivants pour créer des sons :

- Fécule de pomme de terre qu'on écrase pour créer le son des pas dans la neige.
- Frapper une noix de coco par terre pour imiter le son des sabots d'un cheval.
- Faire éclater les bulles d'un papier plastique à bulles pour imiter le son d'un feu de camp qui crépite.

Dans La Grande Étude, on utilise plutôt un bruitage qu'on pourrait appeler « burlesque ». En effet, on s'amuse à créer des sons rigolos en les associant à des actions ordinaires. Un peu comme dans les dessins animés, des pas de course pourraient emmètre un son de turbine, ou encore, trouver une bonne idée pourrait faire le son d'une petite cloche. Le défi de La Grande Étude est de créer avec ces sons de type « bruitage » différentes mélodies et rythmiques.

Activité 1 : La recherche de sons

Demandez à vos élèves d'apporter de la maison un objet qui produit un son et qui n'est pas habituellement utilisé pour cela. Par exemple, un violon qui ne sert pas à faire de la musique mais qu'on utilise plutôt, en frottant l'archet sur les cordes, pour créer le son d'une porte qui grince.
Voici quelques idées de bruitage plus simples et accessibles pour vos élèves :

- Un sac de papier que l'on froisse pour produire le son des feuilles mortes que l'on ramasse à l'automne.
- Claquer des doigts avec un sac de plastique entre le pouce et le majeur pour créer des gouttes de pluie.
- Une bouillote de caoutchouc qu'on frotte sur une table humide et qui crisse comme les pneus d'une voiture qui freine.
- Des gants de caoutchouc qu'on agite et qui créent le son de l'envol d'un pigeon.
- Un mouchoir de tissus, tenu par les 4 coins (tel un petit parachute) que l'on agite par secousses, crée, avec la résistance de l'air, le son du battement des ailes d'un oiseau.
- Une vieille cassette audio utilisée pour imiter le grincement d'une porte. On tire environ 40 cm de bande magnétique. On tient, avec la main gauche, une des

extrémités sur une table. De l'autre main, on pince le ruban avec ses doigts et on les fait glisser du point fixe vers le côté libre.

- Pour imiter le chant des oiseaux, frottez un bouchon de liège sur une bouteille de verre dont la partie inférieure est mouillée (on tient la bouteille par la partie du haut qui est sèche). En frottant dans différents angles et à différentes vitesses on obtient des chants variés.

En parcourant leurs maisons à la recherche des sons, vos élèves vous surprendront certainement par leurs autres découvertes.

En classe, chaque élève présente son bruit au groupe. On peut faire fermer les yeux au reste de la classe et leur demander à quoi le son leur fait penser ou, simplement, pour mieux l'entendre.

Activité 2 : le narrateur, le mime, le bruiteur

Placez les élèves en sous-groupes de 4 personnes. Grâce aux éléments de bruitage apportés de la maison ou trouvés en classe, le sous-groupe écrit une courte histoire dans laquelle les sons choisis doivent être utilisés. L'un d'eux prend le rôle du narrateur et lira l'histoire au reste de la classe. Deux autres joueront les rôles muets de l'histoire et mimeront les actions. Finalement, le quatrième sera le bruiteur qui, au moment précis où se déroule l'action, devra la bruiter.

L'effet des sons

Vous le savez bien, les sons ont une influence considérable sur notre état psychologique et émotif. Selon notre vécu, nos acquis, certains sons peuvent être réconfortants pour certains alors qu'agressants pour d'autres. Autant le chant des oiseaux peut être associé à la détente, autant il peut irriter celui qui tente de dormir le matin.

Activité 3 : les sons et moi

Découvrez quels bruits sont significatifs pour vos élèves en leur posant les questions suivantes :

a) Quels sont les sons qui vous détendent, qui sont relaxants?

Dans La Grande Étude, on retrouve plusieurs sons relaxants, tels que:

- Bruit du vent
- Le chant des grillons
- Les chants des oiseaux
- Une douce mélodie

b) Quels sont les sons qui vous font sursauter?

Dans La Grande Étude, on retrouve plusieurs sons qui peuvent faire sursauter comme :

Une alarme
Le scientifique qui crie « test !»

c) Quels sont les sons qui vous agacent, vous irritent?

Dans La Grande Étude on retrouve plusieurs sons moins agréables comme :
Les klaxons
La scie mécanique
L'usine
La mouche qui vole

Les instruments fabriqués

Les personnages de La Grande Étude transforment les objets de la vie quotidienne en instruments de musique. Symphonie de casseroles ou combats de cloches mélodiques, rien n'est à leur épreuve. Il est aussi possible pour vos élèves de fabriquer des instruments de musique à l'aide de matériel récupéré.

Activité 4 : fabriquer un bâton de pluie

- Prendre un tube en carton (rouleau de papier essuie-tout). Enfoncer des clous un peu partout.



- Dans une feuille cartonnée ou du papier épais tracer le contour du tube. Découper en laissant environ un centimètre autour du cercle tracé. Couper en frange la marge réservée autour du cercle. Préparer un deuxième rond frangé. Ces ronds serviront de couvercle pour chaque extrémité du tube.



- Assembler et replier les franges sur le tube. Coller les franges sur le bout du tube.



- Verser les produits secs (riz, lentilles, etc.) dans le tube et refermer avec le deuxième couvercle. Bien sceller les deux extrémités avec du ruban adhésif. Décorer.



Activité 5 : fabriquer des maracas

- Couper le haut de deux petites bouteilles en plastiques.



- Prendre l'une des deux bouteilles coupées et faire 6 ou 8 grandes entailles d'environ 3 centimètres. Emboîter les deux bouteilles en faisant chevaucher les bandes coupées, en alternant, à l'extérieur puis à l'intérieur de l'autre bouteille.



- Fixer avec du ruban adhésif.



- Pour la finition du shaker on peut enrouler de la ficelle ou de la laine autour de la partie centrale ce qui permettra une bonne prise en main de l'instrument.



- Remplir d'une grosse poignée de graines (haricots secs, lentilles, riz), ou de gravier, sable ... Décorer.



- Secouer la maraca et créer rythme et musique.

Après le spectacle…

Quelques questions à poser à vos élèves (nous sommes curieux d'en connaître les réponses) :
Quel a été votre test préféré du spectacle ?
Quel est votre personnage préféré et pourquoi ?
Quel objet musical a été utilisé par Gelinotte ? Par Benûre ? Par Olf ?
Dessinez nous le spectacle.

En espérant que le spectacle vous a plu.
L'équipe du Théâtre à Tempo est toujours heureuse de recevoir vos commentaires :
info@atempo.ca

Sources :
www.cultureclown.com
www.mediatheque.cite-musique.fr
www.luiggisansonetti.fr
www.teteamodeler.com