



Aatchoum!

Document d'exploitation pédagogique

Aatchoum!

Aatchoum! 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 créent le spectacle. Pendant les longues heures de recherche, le meneur de jeu (metteur en scène) propose des pistes qui serviront de base aux improvisations. Ces pistes peuvent être une idée, un objet, un sentiment, une situation,....C'est par une série d'essai/erreur que prennent forme les personnages et le canevas du spectacle. Ensuite, ce sont les répétitions proprement dites : chaque séquence ou numéro est décortiqué pour en parfaire le déroulement (quelle est la relation entre les personnages? a-t-on besoin d'un accessoire spécifique? Cette séquence sera-t-elle supportée par de la musique ? Quel genre de musique? Si cette musique est interprétée sur scène, les artistes doivent apprendre la partition et répéter ensemble. Parallèlement à ce travail de répétition, le créateur des costumes et le décorateur se mettent à l'œuvre. Il y a aussi le concepteur des éclairages qui souligne les différents atmosphères qui se dégagent du spectacle.

LE CLOWN :

On retrouve la trace de clowns dans la plupart des cultures depuis la Grèce Antique. La plus ancienne représentation de clown a été retrouvée peinte sur les murs d'anciennes cavernes de l'Ile de Crète. Ces images ont été peintes environ 2400 ans avant Jésus-Christ. Elles représentent des hommes aux visages grotesques qui performant dans des événements sacrés. Ils faisaient les numéros d'acrobatie, de gymnastique et d'équilibrisme.

Plus tard, au dix-septième siècle avant J-C, les clowns grecs appelés « deikeliktas » se promènent dans les rues de Sparte en faisant du mime et des farces. Pour garder les spectateurs éveillés, de temps à autre, il lançait des noix dans le public. Souvent, ils étaient chauves et portaient des masques de bois dont la bouche était ouverte (comme pour un bâillement) pour amplifier leur voix.

En Égypte, il y a 5000 ans, le clown était appelé « danga ». Il était issu d'une tribu de pygmées portant un chapeau pointu et une robe de patchwork qui amusait la famille royale.

Pour leur part, les romains admiraient les clowns qui se moquaient de ceux qui croyaient en la religion chrétienne. Ils les appelaient « Latinus ».

Les indiens d'Amérique avaient aussi leurs clowns. Souvent, ils faisaient le contraire de ce qu'on attendait d'eux. Par exemple : ils prétendaient avoir froid dans une journée de canicule ou ils apparaissaient dans de grandes occasions vêtus en haillons chevauchant un misérable poney. Quelques tribus croyaient que leurs clowns, par leurs facéties, pouvaient guérir les maladies. D'ailleurs, aujourd'hui, la médecine a prouvé que le rire pouvait produire des changements physiologiques tels que la relaxation musculaire, la libération d'endorphine qui réduit le stress et une augmentation de l'hémoglobine qui combat les virus...

Au Moyen-Age et la renaissance, le personnage devient un acteur comique professionnel imitant les Fous du Roi qui amusent la cour. Presque tout leur est permis, ils peuvent se moquer de l'autorité sans craindre d'être punis. Leurs prouesses comprennent la jonglerie, l'acrobatie, la marionnette, la magie, le fil de fer, le travail avec des animaux,...

Le mot « clown » vient de l'anglais « clod » qui signifie paysan rustaud.

Le clown, dit moderne, est né au cirque à la fin du XVIIIe siècle. À cette époque, le cirque est un spectacle équestre et c'est donc en selle que naît ce personnage. Entre deux numéros de prouesse, il propose au public des parodies dont le but est de déclencher le rire à force de maladresse.

Au XIXe siècle, c'est un personnage solitaire et muet parce que la loi n'autorise la parole qu'aux acteurs de théâtre. En 1865, l'ordonnance sur la liberté de spectacles le libère enfin de cette interdiction. Les clowns peuvent désormais jouer à deux des saynètes avec répliques.

Le personnage principal est alors le clown blanc. C'est un personnage autoritaire, habile, excellent musicien ou jongleur et élégant dans son costume pailleté appelé « sac » ou « manteau » et son chapeau conique appelé « cone ». Son contraire sur tous les points est l'auguste, celui qui fait rire. Il est vêtu de façon grotesque, maladroit, bourré de tics et semble un peu stupide.

Aujourd'hui, les clowns contemporains, comme ceux qui jouent dans *Aatchoum!*, ont délaissé les stéréotypes vestimentaires et les gros maquillages.

LE PERSONNAGE :

Les personnages sont ceux qui donnent vie à l'histoire. Ils nous font rire, réfléchir, pleurer et s'imprègnent dans notre mémoire en construisant nos souvenirs. Il faut consacrer beaucoup de temps au « développement du personnage » afin de créer de nouveaux univers, mais aussi pour aider les comédiens à entrer dans la peau du personnage, de jouer le rôle. Pour ce faire, plusieurs techniques peuvent être utilisées.

Voici diverses activités à réaliser en classe qui permettront à chaque jeune de créer son propre personnage :

LE JEU DES CHAPEAUX :

Premièrement, il faut trouver plusieurs sortes de chapeaux. Chacun d'eux a sa propre personnalité et son histoire. Il s'agit de le faire vivre en le portant : lui donner une voix, une démarche et le faire connaître aux autres par une des deux méthodes suivantes ou encore les deux :

1- Avec deux paravents, faire une parade de chapeaux sous le thème « Les gens que nous croisons dans la rue ». À tour de rôle, les jeunes apparaissent entre les deux paravents. À cet instant, chacun doit devenir SON chapeau, prendre la voix et adopter l'attitude que ce chapeau lui a inspiré.

NB : Pour cet exercice, il ne faut pas avoir peur du ridicule, mais il ne faut pas non plus ridiculiser les autres.

2- Faire un exposé oral sur le chapeau choisi. Le présenter au reste de la classe en le tenant dans ses mains et en décrivant le personnage (imaginé par le jeune) à qui il appartient. Une fois l'exposé terminé, l'élève met le chapeau sur sa tête et devient le personnage qu'il a décrit pour une durée de trente secondes à une minute et ce, en gardant son sérieux.

LE CURRICULUM VITAE :

Lorsqu'on développe un personnage, il est très important de déterminer non seulement son apparence extérieure, sa démarche et sa posture, mais aussi de définir sa personnalité. Ceci peut se faire en lui créant son propre curriculum vitae. Par exemple voici celui de Bigoudis Larousse, personnage de Bibliofolie

Nom	Larousse
Prénom	Bigoudis
Surnom	aucun
Âge ou date de naissance	5 printemps et 2 étés
Lieu de naissance	Bibliothèque municipale située au coin de la rue Savoir et de l'avenue J'apprends
Signe(s) particulier(s)	Sans ses Bigoudis, elle a les cheveux et le caractère en broussailles
Profession	Bibliothécaire-musicienne
Passe-temps	Lire
Patois ou expression fétiche	« Ici, là, pas là, là-bas »
Ce qu'il/elle aime le plus	Taquiner son ami grand bob
Ce qu'il /elle n'aime pas	Les livres brisés
Couleur préférée	Rouge vin
Animal préféré	L'éléphant pour sa trompe musicale
Chanson préférée	La poulette grise
Meilleur(e) ami(e)	Grand Bob
Expériences de travail	Déménageuse de boîtes vides Musicienne de placard Bédéiste de BD 3D Lectrice-chantante

Curriculum à remplir :

Nom	
Prénom	
Surnom	
Âge ou date de naissance	
Lieu de naissance	
Signe(s) particulier(s)	
Profession	
Passe-temps	
Patois ou expression fétiche	
Ce qu'il/elle aime le plus	
Ce qu'il /elle n'aime pas	
Couleur préférée	
Animal préféré	
Chanson préférée	
Meilleur(e) ami(e)	
Expériences de travail	

LE SCÉNARIO :

Dans le processus de création d'un spectacle de clown ou d'une pièce de théâtre, en plus de développer des personnages, il faut mettre sur pied un scénario, c'est-à-dire l'histoire dans laquelle les personnages prendront vie.

Les photos-statues :

Cette activité consiste à créer un mini scénario en 3 images statiques. Ces images sont créées par les participants qui prennent une pose pré-déterminée qu'ils doivent tenir pendant 5 secondes. La succession des 3 tableaux doit permettre au reste de la classe de comprendre l'histoire que les participants ont voulu raconter.

Voici les étapes à suivre afin de mettre sur pied cette activité :

1. Former des équipes de 3 à 4 personnes qui auront à créer une histoire en 3 « photos-statues »
 - Introduction
 - Action ou développement de l'histoire
 - Conclusion
2. Chaque équipe se choisit un thème, s'en fait donner un ou encore le pige au hasard.
3. À partir du thème, l'équipe crée son histoire. Pour aider à y arriver, faire des croquis des 3 images en prenant soin de bien diviser le scénario-histoire comme suit : introduction, action/développement de l'histoire et conclusion.
4. Faire quelques pratiques. Pour vous assurer que vos « photos-statues » racontent bien votre histoire, demander à quelqu'un de vous observer pendant vos pratiques. Cette personne devra agir comme critique en vous disant ce qu'elle comprend de vos images.
5. Présentation de votre histoire devant la classe.

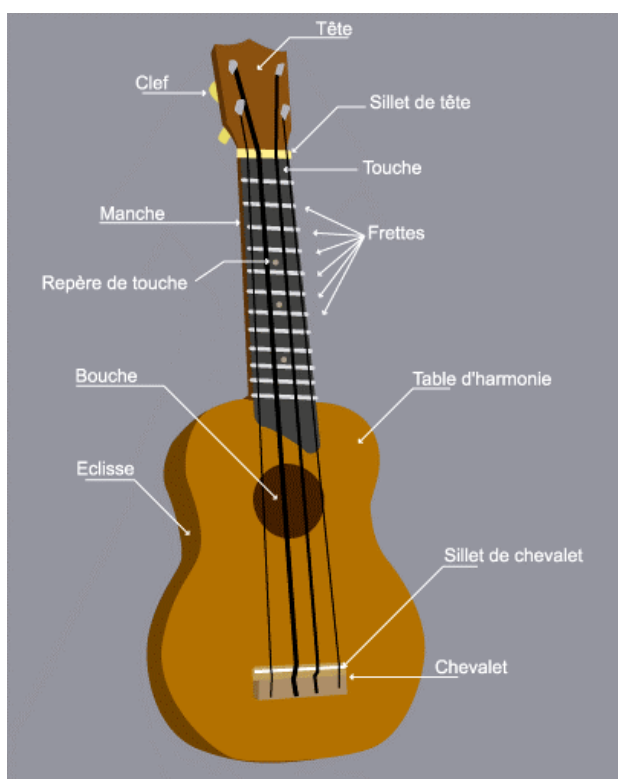
Pour évaluer si l'histoire a bien été comprise des spectateurs, vous pouvez demander à chacun d'entre eux, après la représentation, d'écrire l'histoire qu'il vient de voir. Il sera ainsi possible de comparer les différentes interprétations avec ce que l'équipe voulait raconter.

Les artistes de Aaatchoum! utilisent plusieurs instruments de musique de différentes familles, en voici quelques-uns

LES CORDES :

LE UKULÉLÉ : C'est l'instrument de Madame Soiz.

L'origine du Ukulélé est bien identifiée. Le 23 août 1879, un navire portugais débarque à Honolulu (Hawaï) 400 immigrants venus travailler dans les cannes à sucre mais aussi avec un instrument de musique qui frappe immédiatement les autochtones : un cavaquinho. C'est le nom donné à une petite guitare portugaise à 4 cordes. À bord de ce bateau, il y avait trois personnages clefs dans la naissance du ukulélé qui connaissaient le travail du bois et la fabrication des instruments de musique. Le braghinha est donc rapidement adopté et adapté avec un accordage spécifique.



Il existe plusieurs explications étymologiques sur le nom du ukulélé :

La plus répandue est que l'un des passagers du bateau aurait saisi la braghinha et sauté sur la plage en jouant des airs folkloriques. La vitesse de ses doigts aurait impressionné les Hawaïens qui les auraient comparés à des puces sauteuses ce qui se dit ukulélé en hawaïen. Selon une autre source, ce nom daterait de 1890 et serait écrit ukelélé : uke = frapper le bois et lélé = sauter ou gratter les cordes.

À partir de 1915, le ukulélé se répand aux États-Unis et c'est autour de 1920 que des fabricants de guitares se mettent à en fabriquer. Mais

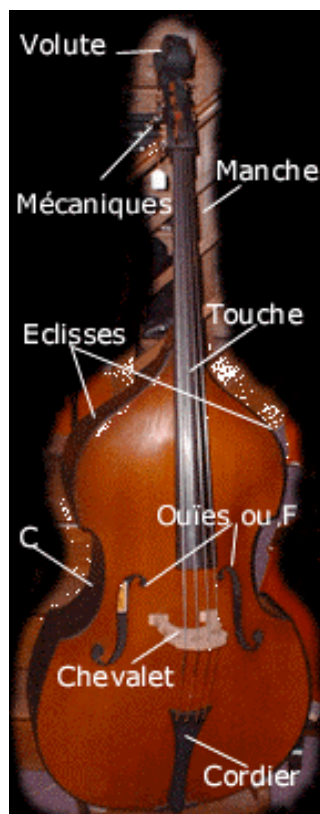
l'engouement pour cet instrument s'est éteint avec le début de la Seconde Guerre Mondiale. Il faut attendre les années 50 pour à la renaissance du ukulélé.

De nos jours, il en existe 5 catégories déterminées selon leurs tailles :

Le sopranino, le soprano (le plus courant), le concert, le ténor et le baryton.

Le ukulélé s'accorde en Sol, Do Mi, La. Beaucoup de ukulélites chantent sur ces 4 notes « My dog has flees » pour valider la justesse de l'accord.
Peut-être que ce petit refrain provient d'une des définitions du ukulélé « la puce sauteuse » ?

LA CONTREBASSE



C'est l'instrument le plus grave de la famille des cordes.

La hauteur de la contrebasse est environ 1,80m 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. On peut en jouer avec un archet (baguette en bois munie de crins de cheval tendus qui en frottant sur la corde la fait vibrer et produit le son) ou à main nue en pinçant les cordes (on dit pizzicato)

On l'utilise souvent pour le jazz.

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.

LA GUITARE :

L'origine de la guitare remonte à l'antiquité. Elle est orientale, pourtant on pense qu'elle fut introduite par les arabes en Espagne où elle est devenue en quelque sorte l'instrument national. Au cours des siècles, l'instrument a subi de nombreuses transformations tant dans sa facture et dans sa taille que dans le nombre de cordes. Vers la fin du XXIIIe siècle, elle possède 6 cordes (Mi, La, Ré, Sol, Si, Mi) : c'est la guitare classique que nous connaissons aujourd'hui.

Il existe plusieurs types de guitare :

La guitare classique ou sèche.

Ses cordes sont en soie filée de laiton ou en boyaux et plus récemment en nylon. La table supérieure est percée d'une ouverture ronde : la rosace. Le manche, droit et large est divisé dans sa longueur en un certain nombre de cases, à l'aide de petits sillons, indiquant ainsi la place des notes. On pince les cordes la guitare avec les doigts ou avec un plectre (médiateur) que l'on appelle souvent un « pique ».

La guitare Folk.

Très semblable à la guitare classique, son manche est moins large et ses cordes sont en acier. Certaines guitares possèdent un pré-ampli qui permet de la brancher sur un amplificateur on l'appelle alors la guitare électro-acoustique.

La guitare hawaïenne.

C'est une guitare folk qui se joue à plat sur les genoux, on fait vibrer ses cordes avec un glissière de métal ou « botteleur ».

La guitare électrique.

Elle peut avoir de nombreuses formes. Elle n'a pas de caisse de résonance, donc pas de rosace et son corps est souvent plein. Pour bien entendre le son, on doit la brancher sur un amplificateur électrique. Cette guitare est utilisée dans le rock, le jazz et leurs dérivés. On peut la brancher à différents appareils d'effets qui permettent une multitude de sons.

LES PERSUSSIONS :

Les percussions existent dans toutes les civilisations : le rythme, élément essentiel de la musique, peut-être assuré par n'importe quel d'entre eux aussi rudimentaire soit-il (grelots, clochettes, hochets...)

Les percussions désignent une famille d'instruments dont on diffuse le son en frappant avec les mains, des mailloches, des baguettes,...

Cette grande famille se divise en 2 sous-catégories :

- Les membranophones qui regroupent les instruments constitués par une peau synthétique (plastique) ou animale (cuir) tendue sur un cadre. (tambours, timbales....)
- Les idiophones désignent les instruments dont le matériau (bois, métal..) est lui-même générateur d'une sonorité. Ils regroupent les percussions à métaux (gong, triangle,...), à clavier (xylophone, vibraphone,...), et les accessoires (temple block ou bloc chinois, castagnettes....)

LA BATTERIE : le terme batterie regroupait autrefois l'ensemble des instruments à percussions d'un orchestre. Aujourd'hui il s'agit d'un instrument unique composé de tambours (une caisse claire, une grosse caisse à pédales et divers toms), de cymbales et quelquefois de triangles, de bongos...

LE CAJON



Le cajon est un instrument de percussion inventé par les esclaves d'Amérique latine qui étaient privés de leurs percussions traditionnelles. Le cajon fut très certainement à ses débuts des caisses destinées à la cueillette des fruits ou des caisses à poisson, les esclaves n'ayant pas accès à autre chose que les matériaux domestiques. Le cajon actuel possède généralement un élément de plus, le timbre, qui rend le son proche de celui de batterie.

Le cajon est en fait un parallélépipède de 50cm x 30cm x 30cm mais peut varier selon les modèles. La plaque de frappe (devant) est plus fine que les autres côtés, ce qui permet une élasticité et une résonance propre au cajon. Au dos, un trou d'environ 10cm de diamètre permet la sortie du son. Et, dernier élément, le timbre situé sous la plaque supérieure, qui vibre lors de la frappe de l'instrument. Les différents sons se situent sur diverses parties de l'instrument en allant du haut vers le centre on obtient des sons du plus aigu au plus grave.

La plupart du temps, on joue du cajon en étant assis dessus, mais certaines personnes l'utilisent bloqué à plat entre les jambes (comme un djembé (tambour africain) ou encore posé sur un socle devant soi. Le cajon peut se jouer avec les mains mais aussi avec les pieds (le talon).

LE JAMBLOCK est une version révolutionnaire du temple block ou bloc chinois qui était fait de bois.



Le jamblock est fait d'un matériau de synthèse extrêmement solide, le jeûner, il en émane des sons très surprenants et de simples baguettes de bois lui offrent de merveilleuses sonorités, proches de celles du bois, mais plus nettes Ce secret tient à la forme de cet instrument : la largeur de sa surface de percussion, qui ressemble à peu près à une lèvre gonflée, permet de la frapper facilement.

LA JONGLERIE :

La jonglerie est un art très ancien qui consiste à lancer en l'air des objets qu'on rattrape et relance alternativement en croisant leurs trajectoires. Dans Aaatchoum, on retrouve deux types de jonglerie : avec des sacs de plastique et avec des chapeaux.

De nombreux sites internet permettent d'en apprendre les rudiments grâce à des séquences animées dont www.jonglage.fr.st qui donne de nombreux liens vers d'autres site consacrés à la jonglerie.

Pour d'autres jeux, vous pouvez visiter notre site internet : www.laubergine.qc.ca