

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

OH YEAH! OH YEAH! de Black Bones



L'ARMADA PRODUCTIONS

L'éveil artistique pour petits & grands
02 99 54 32 02 - www.armada-productions.com
Nous écrire : contact@armada-productions.com

Spectacle Fantasy Pop
À partir de 6 ans

SOMMAIRE

Spectacle : qu'est ce que c'est ? _____	p. 4
Artistes : qui sera sur scène ? _____	p. 9
Musique : qu'allons nous écouter ? _____	p. 13
Contexte : qu'allons nous découvrir ? _____	p. 15
Références aux programmes scolaires _____	p. 22
Ressources complémentaires _____	p. 24
Souvenirs du spectacle _____	p. 25

Production :

Compagnie The Wolf Under The Moon, Reims (51)

Coproduction :

La Cartonnerie, Reims (51)

Le Cargö, Caen (14)

L'Armada Productions, Rennes (35)

Espace Django, Strasbourg (67)

Partenariats :

Bords 2 Scènes, Vitry-Le-François (51)

Le Carré Blanc, Tiqueux (51)

Centre Culturel Numérique Saint-Ex, Reims (51)

La Fileuse, Reims (51)

Soutiens :

DRAC Grand Est

Région Grand Est

Département de la Marne

Centre National de La Musique

Sacem

Adami



L'ARMADA
PRODUCTIONS ●●●

L'éveil artistique pour petits & grands

« L'Armada est une association qui **développe l'imaginaire et la curiosité des enfants** et des adultes avec des spectacles de musique, des ateliers de création, des événements familiaux et une émission de radio. De quoi nourrir la créativité à tout âge ! »

PRÉPARATION AU SPECTACLE

Parcours du spectateur

Ce dossier est un outil à destination des enseignants, professeurs, acteurs socio-culturels ou parents désireux de préparer au mieux la venue des jeunes spectateurs à un spectacle de L'Armada Productions.

Nous l'avons rédigé avec soin dans l'objectif de vous donner un maximum de clefs vous permettant de vous approprier l'univers du spectacle et aiguïser la curiosité des enfants que vous accompagnez. La première partie, destinée aux adultes, peut être consultée en amont du spectacle. La seconde partie, destinée aux enfants, peut être utilisée en aval

Pour préparer la venue au concert, n'hésitez pas à rappeler quelques règles de sortie en groupe

- En fonction de la disposition de salle proposée : s'asseoir, rester debout ou aller devant la scène. L'idée étant de ne pas gêner les autres spectateurs.
- Il est souhaitable de faire le silence quand les lumières de la salle s'éteignent. On peut bien sûr chanter, danser, laisser son corps s'exprimer pendant la représentation. Les enfants assistent à un spectacle vivant, il n'est pas nécessaire de faire le silence absolu.
- Il n'est pas demandé aux spectateurs d'apprécier nécessairement le spectacle proposé. On a tout à fait le droit de s'ennuyer ou de trouver que le spectacle ne nous convient pas. Pour autant, il faut toujours veiller à ne pas gêner les autres spectateurs, et par respect pour eux et pour l'artiste, il est souhaitable de ne pas avoir d'attitudes pouvant perturber celles et ceux qui apprécient le spectacle.

On peut mettre en place une règle simple : le groupe reste ensemble, toute prise de distance avec lui doit être validée par le responsable. Il peut être également utile d'aborder la question des risques auditifs. N'hésitez pas à demander des bouchons d'oreille à l'accueil de la salle si nécessaire et à les proposer aux enfants.

Rencontres en bord de scène

À la demande des enseignants, l'équipe artistique peut, à l'issue du spectacle, - montrer aux élèves l'envers du décor, leur expliquer le fonctionnement des instruments de musique présents sur scène. Ils peuvent également prendre un temps d'échange avec une classe en bord de scène. Cette rencontre est à organiser en lien avec la salle de spectacle accueillant les artistes.

LE SPECTACLE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Oh Yeah ! Oh Yeah ! est un spectacle musical aux allures de train fantôme ! On y suit un roi qui erre dans son propre château, cherchant à fuir l'ennui. Une aventure immersive qui mêle musique live, dessin/images & vidéos 2D/3D, et décor en lumière noire.

INTENTION

Oh Yeah ! Oh Yeah ! revisite l'univers médiéval des films, jeux et contes pour enfants dans une **version horror show/fantasy pop, drôle et déjantée**. Loin de l'image sombre que l'on peut associer à cette époque, le décor, les costumes du roi, des fantômes ou squelettes s'illuminent de toutes les couleurs et le Moyen Âge prend des airs de fête foraine !

Le héros, lui-même, vit des péripéties comme on embarque dans un manège à sensation. À l'image du train fantôme, **la peur devient amusante et joyeuse**. Très inspiré par le jeu vidéo de plateforme, le jeu vidéo fantasy et les ambiances visuelles 3D, *Oh Yeah ! Oh Yeah !* dévoile des mondes imaginaires avec la particularité de proposer des séquences immersives. Le spectacle permet au public d'entrer dans l'histoire et de vivre l'aventure aux côtés du héros.

Oh Yeah ! Oh Yeah ! est aussi **une forme très visuelle par les décors, les costumes, les environnements 3D ou dessinés**. L'histoire dans laquelle est plongé le public est une clé d'écoute, une approche narrative qui facilite la découverte de différentes esthétiques musicales.



LE SPECTACLE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'HISTOIRE

Oh Yeah ! Oh Yeah ! développe une intrigue, dans la continuité des contes initiatiques et traditionnels pour enfants. On y suit **un héros dans une quête** à la fois fantastique et épique, jalonnée de péripéties et de rencontres.

Un roi, seul dans son château, s'ennuie profondément lorsqu'un magicien apparaît et lui apprend qu'il existe, dans la plus haute tour de son château, une salle secrète. S'il arrive à l'atteindre, à lui l'amusement éternel ! Aidé par ce magicien mystérieux, le roi se lance dans cette quête et explore les méandres de son propre château, dans l'espoir d'y trouver ce lieu secret, promesse d'un remède à sa solitude.

L'histoire racontée est librement inspirée du *Magicien d'Oz* et met en scène l'une de ses multiples interprétations : **l'importance du parcours et non l'objet de la quête**. Le chemin parcouru, devient initiatique, aide à se découvrir et à grandir. Un parallèle est également possible avec l'image de l'enfant, qui s'ennuie dans sa chambre et qui cherche en lui les propres ressorts de l'aventure.

Avec *Oh Yeah ! Oh Yeah !*, l'ennui se mue ici en une source inépuisable de créativité. Au terme de cette histoire, le roi comprend que c'est dans son errance et dans le chemin parcouru, qu'il a finalement trouvé le divertissement tant espéré.

Le spectacle est construit à la manière des jeux vidéo, selon **une succession de tableaux** qui correspondent aux différents lieux traversés par notre héros. Une carte du château aide les spectateurs à se repérer et à comprendre l'avancée de la quête.



LE SPECTACLE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

LA MISE EN SCÈNE

Oh Yeah ! Oh Yeah ! est une forme essentiellement visuelle et musicale. La scénographie mélange à la fois des décors et costumes éclairés en lumière noire, des dessins et des graphismes en 2D et 3D.

· Dessin et création 3D

Oh Yeah ! Oh Yeah ! mélange à la fois du dessin, de l'animation 2D et 3D, et des incrustations vidéo. Un travail préparatoire a permis de mixer les images créées en amont (en 2D et 3D) à d'autres séquences vidéo déjà enregistrées. L'écran est au centre du plateau dans la disposition d'un ciné-concert.

Au fur et à mesure de l'histoire, il devient surtout le prolongement du décor scénique. Le spectateur a l'impression d'une perspective, d'un décor à plusieurs niveaux avec des objets au premier plan et l'image au lointain.

· Les décors, les costumes

De part et d'autre de l'écran, des murs et des arches représentent le château et permettent des entrées et sorties sur scène.

Dans *Oh Yeah ! Oh Yeah !*, l'équipe incarne les différentes créatures ou personnages qui peuplent le château : le roi, les squelettes, les fantômes, la gardienne du jardin maléfique. Les costumes ont été imaginés et réalisés pour le spectacle par Marianne Mérillon.



LE SPECTACLE

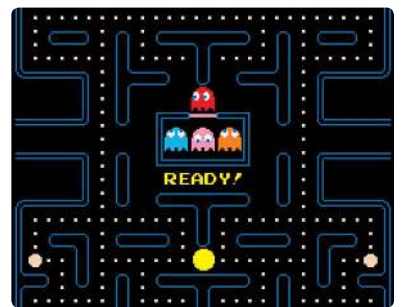
QU'EST-CE QUE C'EST ?

· Les influences visuelles

Ce spectacle s'est construit autour de **références visuelles** très larges qui **mobilisent nos imaginaires**. De l'horreur aux jeux vidéo, la pop culture des années 80 et 90 est mise à l'honneur dans *Oh Yeah ! Oh Yeah !*

Le retro-gaming :

Le retro-gaming est l'activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens ou à les collectionner. Il concerne les jeux sortis sur les consoles de jeu, les micro-ordinateurs, les bornes d'arcades ou les jeux dits « électroniques ». L'un des retrojeux vidéo le plus connu est Pacman, cette célèbre boule jaune fluorescente dévore les « pac-gommes » dans des labyrinthes, remplis de fantômes qu'elle doit éviter.



L'heroic fantasy :

L'heroic fantasy était au départ un genre littéraire dans lequel les personnages évoluent dans un univers fictif, médiéval et fantastique. L'univers décrit dans l'œuvre est donc médiéval, avec des chevaliers, des princes, un système féodal, des corporations, etc. Il est aussi fantastique, avec des magiciens, des créatures imaginaires (telles que des licornes, des liches...) et des êtres non humains, intelligents et parlant (tels que des elfes ou des démons).

Le vrai succès de ce genre littéraire a débuté grâce à John R.R. Tolkien, le célèbre auteur du *Seigneur des anneaux*, la saga sera par la suite adaptée au grand écran. Ensuite, les jeux vidéo s'empareront de ce genre avec *The Elder Scrolls* et le jeu *Warcraft*, mais aussi des jeux de société comme *Donjons et Dragons*.

L'heroic fantasy s'invite également à la télé avec *Le chevalier du labyrinthe* une émission diffusée en France au début des années 90 dans laquelle une équipe de jeunes chevaliers résout énigmes et mystères pour gagner des prix. La particularité de ce jeu est qu'il se déroule dans un jeu vidéo.



LE SPECTACLE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'horreur :

L'horreur est une sensation à la fois physiologique et psychologique qui provoque la peur chez l'être humain.

Souvent représentée en art, elle qualifie au cinéma un genre entier : les films d'horreur. Un film d'horreur est un genre cinématographique dont l'objectif est de susciter la peur. Les réalisateurs utilisent **différents codes pour effrayer les spectateurs** comme par exemple la musique angoissante, l'atmosphère lourde ou encore les jump-scare c'est-à-dire des images brutales.

L'horreur se divise en plusieurs genres, tantôt pour effrayer ou choquer. La peur peut parfois être prétexte à rire. C'est le cas par exemple dans les attractions à sensations fortes ou les maisons fantômes des fêtes foraines.

C'est le cas également dans *Scooby-Doo*, ce dessin animé dans lequel un groupe de détectives toujours à la recherche de la vérité est prêt à affronter les monstres les plus affreux. Dans *Scooby-Doo*, les monstres ne sont pas dépeints pour faire peur. Souvent hauts en couleur et ridiculisés par des gags, ils sont toujours démasqués à la fin pour démystifier la peur.



LES ARTISTES

QUI SERA SUR SCÈNE ?

ANTHONIN TERNANT / Compositeur, interprète, dessinateur

Après un cursus à l'école des Beaux-Arts de Reims et d'Amiens, c'est en musicien autodidacte qu'Anthonin se forme et fonde notamment le groupe The Bewitched Hands en 2007, dans lequel il compose, chante et joue de la guitare.

En 2014, Anthonin Ternant crée un nouveau projet qui sera essentiellement présenté au jeune public, *The Wolf Under the Moon*, une comédie médiévale pop et fluorescente. Il imagine ensuite le projet solo folk Angel, puis s'entoure de 4 autres musiciens pour donner vie à Black Bones, où il officie également en tant que scénographe, compositeur, chanteur et guitariste.

Anthonin Ternant cultive dans tous ses projets un goût prononcé pour les scénographies spectaculaires et lumineuses grâce à la lumière noire qui joue sur des éléments fluorescents. Sur scène, il devient le roi dans son château, un ange puis intègre une équipe de baseball mexicaine au fil des projets musicaux.



MARIANNE MERILLON / Compositrice, chanteuse, percussionniste, comédienne, manipulatrice d'objets

Marianne Mérillon a suivi une formation d'arts plastiques et c'est en tant que musicienne autodidacte qu'elle intègre The Bewitched Hands, groupe dans lequel elle est à la fois chanteuse et percussionniste.

Elle poursuit l'aventure musicale au sein de l'opéra pop *The Wolf Under The Moon*, cette fois en tant que chanteuse mais aussi comédienne et manipulatrice d'objets, puis participe à la création du groupe Black Bones. Par ailleurs, elle a également fait partie des groupes Bats Brigade (chanteuse, percussionniste) et Orchid Club (batteuse, choriste).

Marianne Mérillon est aussi costumière et décoratrice pour le théâtre. Elle travaille notamment pour la Compagnie Pseudonymo théâtre, Succursale 101, ou encore le Collectif IO.



LES ARTISTES

QUI SERA SUR SCÈNE ?

ODILON HORMAN / Compositeur, chanteur, musicien, comédien, manipulateur d'objets

Après une formation au sein de la Music Academy International de Nancy, Odilon Horman intègre divers groupes en tant que batteur et choriste (Brothers, Goo Goo Eyed), puis Temple Kids en tant que bassiste et choriste.

Il est membre du projet Peace & Love *Ouïe Fi* en Champagne-Ardenne. Il est le chanteur et leader du groupe de rock stoner et psyché Chester Remington. En 2014, il rejoint le projet Black Bones, en tant que batteur, bassiste et choriste. Dans le projet jeune public *The Wolf Under The Moon*, Odilon Horman participe en tant que comédien et manipulateur d'objets.



LUDOVIC CAQUE / Interprète, régisseur son

Ludovic Caque est musicien (bassiste, claviériste, choriste) et technicien du spectacle, formé à la REMCA (La Cartonnerie – Reims).

Il est bassiste et chanteur dans le groupe Goo Goo Eyed aux côtés d'Odilon Horman et participe à l'aventure Black Bones depuis ses débuts en 2014 en tant que musicien dans un premier temps, puis comme régisseur son/lumière/ vidéo pour ce nouveau spectacle.



LES ARTISTES

QUI SERA SUR SCÈNE ?

À l'occasion d'une interview pour le blog du Stereolux, les membres du groupe Black Bones reviennent sur le processus de création de la 1^{ère} version spectacle.

> Comment le projet black bones a-t-il émergé, et quelles sont vos inspirations ?

Anthonin Ternant : Black Bones a émergé à la suite de notre groupe précédent, The Bewitched Hands, duquel Marianne et moi, Anthonin, faisons partie. L'idée était de faire un groupe pop mais avec une dimension visuelle importante, notamment en live. On avait vu les Flaming Lips en festival et on avait adoré l'esprit de fête psyché, costumé et très coloré. J'avais un cursus scolaire Arts Plastiques que j'avais laissé tomber pour la musique et j'ai eu envie à ce moment-là de mêler le visuel et la musique. Parmi les inspirations à l'époque, il y avait aussi Daniel Johnston pour sa musique et ses dessins.

> Votre spectacle **oh yeah ! Oh yeah ! Est** une forme visuelle et musicale. Pouvez-vous nous en dire plus sur la scénographie qui mélange à la fois des décors, des costumes, de l'animation 3d et des dessins réalisés en direct ?

Anthonin Ternant : L'idée première dans les projets Black Bones est de surprendre et d'amuser le public qui s'attend à un concert classique. On définit aussi les concerts comme des clips en live. J'aime utiliser des nouveaux médiums à chaque nouvelle scénographie : *The Wolf Under The Moon* était plutôt marionnettique, *Angel* était basé sur les jeux de lumières et les leds, Black Bones sur les chorégraphies. Avec *Oh Yeah ! Oh Yeah !*, nous étions partis sur un spectacle uniquement dessiné mais les tempos rapides nécessitent plus de mouvements et nous avons donc décidé d'ajouter de la vidéo 3D.

Les dessins et les vidéos sont projetés sur un grand écran ce qui permet à la fois au spectateur d'être immergé dans l'image mais aussi de nous servir de décor pour les personnages que nous incarnons. Un soin particulier a été apporté aux costumes réalisés par Marianne. Il y a des anachronismes dans le spectacle pour ne pas être uniquement dans des références médiévales et les costumes sont des hybrides de streetwear et de références aux créatures fantastiques : La doudoune thorax de squelette, l'armure jogging ou le hoodie fantôme.

LES ARTISTES

QUI SERA SUR SCÈNE ?

› La figure du roi est le pilier de vos derniers projets – que ce soit le premier spectacle *The Wolf Under The Moon* ou *Oh Yeah ! Oh Yeah !*, Au cœur d'une scénographie pop médiévale. Comment vous est venue cette idée ? Pourquoi mélanger les genres ?

Anthonin Ternant : Le premier projet scénographié a été *The Wolf Under The Moon*. C'était au départ un simple projet guitare/voix. Très vite, je me suis construit une façade de château en carton par lequel j'entrais sur scène avec une couronne sur la tête. C'était juste pour la blague, juste pour éviter un énième concert guitare/voix. Au fur et à mesure, la scénographie s'est développée. Le roi et le château sont les premières idées qui me sont venues. Pourquoi ? C'était plutôt instinctif mais avec le recul, je me dis que c'était peut-être pour marquer le coup avec le groupe que j'avais en parallèle, The Bewitched Hands. On avait une manière collective de fonctionner et j'avais besoin de mener mon propre truc et donc d'en être le roi. Pour le mélange des genres, je crois que ça vient de la musique que j'ai aimée. Je me souviens que la première fois que j'ai écouté Doolittle des Pixies, j'ai cru que c'était une compilation de différents groupes. Ma musique étant très en contrastes également, cela se traduit visuellement par l'utilisation de différents médiums.

› Comment en êtes-vous venus à créer pour les enfants ?

Anthonin Ternant : *The Wolf Under The Moon* a vite été repéré dans le réseau jeune public. Il n'était pas pensé spécialement pour les enfants mais le côté pop, coloré et horreur à la *Scooby-Doo* a plu. C'est très difficile de développer des projets comme ça dans le circuit classique de la musique actuelle. Le réseau jeune public permet d'expérimenter des nouvelles formes. *Oh Yeah ! Oh Yeah !* s'adresse d'ailleurs à tout le monde, quel que soit l'âge !

› Avec ce spectacle pop, joyeux et excentrique, on a envie de vous demander... Quels enfants étiez-vous ?

Anthonin Ternant : J'étais un enfant plutôt timide mais très heureux. J'étais plutôt porté sur le dessin sans que ce soit non plus une vocation. J'ai voulu être boucher puis maquilleur de films d'horreur, j'avais déjà une tendance à la découpe et au gore.

Marianne Mérillon : Petite, j'étais d'un tempérament très gai, curieuse mais assez têtue. La musique avait déjà une part importante : une anecdote familiale dit que je n'aimais pas que l'on m'interrompe lorsque je m'enregistrais sur mon petit magnéto. Concernant les plans de carrière c'était assez changeant, tantôt une vocation d'archéologue puis chanteuse, ensuite je voulais travailler dans un cirque ou encore reprendre le bar de mon arrière grand-mère. J'y vois aujourd'hui une belle ouverture d'esprit ;)

Odilon Horman : J'étais un enfant plutôt solitaire. Etant le plus jeune de ma fratrie, je jouais beaucoup tout seul, et rêvait de devenir « inventeur ». Alors je fabriquais des choses principalement avec de la ficelle et du scotch (distributeur de nougats, ciel étoilé dans ma chambre avec des étoiles phosphorescentes...). Passion pour les Legos et les *Simpsons* également.

LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

Côté musique, Black Bones cultive le mélange des genres. Pour ce second projet jeune public, le groupe invente **des compositions originales aussi lumineuses que mélodiques**, à la croisée de l'indie pop, de la folk, du hip-hop, du zouk, de la new wave ou des bandes originales de films d'épouvante... Une véritable collection de hits, joyeux et communicatifs !

Un univers joyeusement ténébreux dans lequel les compositions multicolores sont travaillées avec un sens inné de la mélodie. **Le résultat est dansant, léger, entêtant, terriblement efficace.** Sur scène, en plus des voix et du chant, le groupe utilise différentes percussions, des guitares et quelques bandes enregistrées. Entre frissons et fête improvisée, *Oh Yeah ! Oh Yeah !* se mue en une comédie musicale indie-pop, véritable machine à tubes empreinte de fantastique et d'horreur.

« Black Bones est la collision, sur disque et en groupe, des projets solos d'Anthonin Ternant, avec le plus intime *Angel* et le très scénique *The Wolf Under The Moon*. C'est la collision de sa passion pour les groupes américains des années 90, de son amour pour le non-sens et l'immensité de Ween, pour les projets variés de Lou Barlow (Sebadoh, Sentridoh, The Folk Implosion...), pour les grands-écarts des Beastie Boys ou pour Beck, explorateur azimuté de la chose pop » Thomas BURGEL

· Les chansons du spectacle

1- Funny Funny // 2 - Oh Yeah Oh Yeah // 3 - Le temps presse // 4 - Hanté // 5 - So High // 6 - The Trap Is Open // 7 - Perdu // 8 - Creation

LES GENRES MUSICAUX

Définition : le « genre musical » est un classement qui permet de donner une catégorie à la musique. Cela permet de cataloguer des musiques entre elles en fonction de leurs styles, codes, caractères ou époques.

> **L'indie pop :** l'indie pop est un genre musical dérivé du punk et du post-punk apparu au Royaume-Uni dans les années 1980. L'indie se caractérise par ses sonorités rock et sa rythmique très forte avant d'évoluer vers des guitares à la ligne claire et pop dans les mélodies.

Quelques références : The Smiths - « This Charming Man », Heavenly - « I Fell In Love Last Night ».

> **La folk :** la musique folk regroupe une variété de genres musicaux ayant émergé au début du XX^{ème} siècle, associés à la musique traditionnelle.

D'origine américaine, le terme « folk » désigne la musique populaire traditionnelle. En cela, la musique folk utilise beaucoup d'instruments acoustiques (non modifiés électriquement) comme la guitare acoustique, mais aussi des instruments et des langues traditionnelles.

Quelques références : Bob Dylan - « Mr Tamborine Man », Alan Stivell - « Tri Martolod ».

LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

> **Le hip-hop** : Le hip-hop est un mouvement artistique né aux États-Unis dans les ghettos de New York, Bronx et Brooklyn en particulier, au début des années 70. La culture hip-hop comporte 5 piliers ou disciplines principales :

- le rap – les rappeurs sont aussi appelés « MCs » ou « Maîtres de Cérémonie » en français
 - le « beatboxing » (bruitages rythmés de la bouche)
 - le « DJing » ou l'art du DJ de mixer et « scratcher » des disques
 - la danse des « B-Boys » comportant entre autres les styles *break dance* (acrobatique au sol) et *electric boogie* (comme un robot)
 - les graffitis qu'on peut croiser dans les rues de beaucoup de grandes villes du monde
- Aujourd'hui, le hip-hop est la culture urbaine la plus répandue.

Quelques références : N.W.A - « Straight Outta Compton », MC Solaar - « Caroline ».

> **Le zouk** : le zouk est un mouvement musical né en Guadeloupe entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, répandu principalement aux Antilles françaises. Dès son apparition, le zouk s'est caractérisé par un tempo rapide, un rythme souligné par les percussions et une forte section de cuivres (trompettes, trombones, saxophones etc...).

Quelques références : Kassav - « Syé Bwa », Kassav - « Zouk la sé sel »

> **La new wave** : la new wave tient son nom du mouvement cinématographique de la nouvelle vague. Il s'agit d'un genre musical regroupant plusieurs styles de musiques pop/rock apparues de la fin des années 1970 au milieu des années 1980, aux sonorités électroniques et punk rock. La new wave est l'un des genres musicaux popularisés dans les années 1980 où synthétiseurs (claviers électriques) et boîtes à rythmes (instruments de musique électronique destinés à produire des rythmes de batterie ou de tout autre son percussif) se font très présents.

Quelques références : Joy Division - « She's Lost Control », Indochine - « Canary Bay ».

* **Piste pédagogique** : Il peut être proposé à l'enfant une séance d'écoute musicale. Cette séance se déroule en trois temps :

1. Présentation et définition des genres musicaux ci-dessus.
2. Écoute des musiques inscrites dans « Quelques références » (les musiques se trouvent facilement sur Youtube) ou des musiques de votre choix.
3. L'enfant doit trouver à quels genres correspond chaque musique en expliquant son choix (par exemple en fonction des rythmes, des langues, des instruments, des sonorités qu'il entend).

Cet exercice permet d'habituer les oreilles des enfants aux styles de musiques qu'ils écouteront dans le spectacle *Oh Yeah ! Oh Yeah !*

Les enfants peuvent également s'exprimer sur leur ressenti et développer l'expression de leur sensibilité musicale à travers cet exercice.

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

LES TECHNIQUES PLASTIQUES

Au cycle 2 et 3, les arts sont un vecteur important du développement du potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Les projets artistiques, individuels ou collectifs permettent de confronter les élèves à l'élaboration d'une narration et aux conditions de la réalisation plastique.

• Les couleurs fluorescentes

Oh Yeah ! Oh Yeah ! est un cocktail de couleurs fluorescentes ! Que ce soit en peinture sur les décors, en matière sur les costumes ou en 3D sur les dessins, **le fluo occupe une part visuelle importante dans le spectacle** pour rappeler les univers nostalgiques des jeux vidéo, les maisons hantées et les fêtes foraines.

Le fluorescent, comment ça marche ?

Le phénomène de fluorescence correspond à un processus scientifique dans lequel la matière absorbe une forte quantité de lumière et en rejette sous la forme de luminescence. L'œil humain perçoit les couleurs fluorescentes lorsqu'elles sont exposées à des lumières noires, ou lampes UV, qui font ressortir le brillant du fluo.

Le fluorescent peut se refléter sur de la matière ou des peintures mais aussi chez les être vivants.

On appelle ce procédé **la bioluminescence**, c'est une réaction chimique qui produit de la lumière chez l'être vivant. Par exemple certains types de méduse, les scorpions mais aussi les lucioles sont bioluminescents. Certaines plantes et champignons produisent également de la lumière dans le noir.

Le saviez-vous ?

L'être humain est également fluorescent ! Nos dents sont naturellement fluo c'est pourquoi nos sourires brillent sous les lumières noires.



LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

Le fluorescent et l'art contemporain :

Très prisé lors la seconde moitié du XX^{ème} siècle, le fluorescent s'invite dans les musées et galeries d'art pour modifier nos rapports aux couleurs. Les artistes apprennent à connaître et utiliser les couleurs fluorescentes pour **les conjuguer aux considérations de perspectives, de composition, de lumière, pour renforcer l'impact de leur œuvre.**

Andy Warhol et le « Pop art » :

Andy Warhol s'est fait connaître dans les années 60 avec ses tableaux sérigraphiés survitaminés de couleurs. La sérigraphie est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs interposés entre l'encre et le support. La couleur chez Warhol sert à rappeler les publicités de l'époque surchargées d'informations de couleurs vives, une manière de **critiquer la société de consommation aux États-unis tout en magnifiant les couleurs.** Ce mouvement artistique coloré et fluorescent prendra le nom de « Pop art », pop pour populaire, et Andy Warhol en sera l'artiste le plus influent.



Marilyn Diptych, 1962 - Andy Warhol

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

Regine Shumann et le *light art* : Regine Shumann est une peintre et *light art* artiste allemande. Le *light art* est une forme d'art visuel dont le **principal moyen d'expression est la lumière**. Dans son travail, Regine Schumann se concentre sur les effets de lumière créés par des matériaux fluorescents. Elle utilise notamment des cordons lumineux colorés et des panneaux de verre acrylique de différentes couleurs qu'elle assemble. Les couleurs dans ses installations artistiques sont centrales, elles font vibrer et briller l'œil.



Lightcatcher, 2017 - Regina Shumann



*Colormirror soft double candy blue
Bologna, 2022 - Regina Schumann*

* **Piste pédagogique** : Il peut être proposé à l'enfant de créer sa propre pancarte fluorescente qu'il peut emmener le jour du spectacle. En amont de la représentation et en classe, les enfants peuvent inscrire sur des pancartes le message de leur choix (type: « Oh Yeah ! Oh Yeah ! », « Wouhou ! », « Mortel ») à l'aide de peintures fluorescentes.

Les peintures fluorescentes sont facilement trouvables à l'achat, elles peuvent également se fabriquer à l'aide de fécule de maïs, de colorant et de stabilo ([lien tuto peinture fluorescente](#)). Les enfants pourront ainsi brandir leurs pancartes qui s'illumineront sous les lumières noires du concert.

Après le spectacle, les artistes peuvent également recueillir les pancartes lors du bord de scène afin de les montrer à tout le public.

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

UNIVERS MUSICAUX

Les principales compétences développées au cycle 2 et 3 en éducation musicale sont : l'interprétation, le commentaire, la création et l'argumentation – marquant la progression des élèves vers des situations de perception et de production plus complexes qu'auparavant, à travers des objets musicaux et des situations de travail progressivement plus complexes.

Les enfants au **cycle 2** sont amenés à développer leur écoute et leurs capacités d'analyse. Au delà des différentes sonorités, ils sont amenés à caractériser la musique entendue en termes de volume, de hauteur de son, de tempo, d'intensité et de timbre. Le concert est également l'occasion d'observer la posture des musicien.ne.s sur scène, la manière dont ils se placent de façon à pouvoir mieux s'entendre bien sûr, mais aussi mieux se voir et se donner des indications gestuelles, leur permettant de se coordonner et de jouer ensemble.

À plusieurs reprises dans le spectacle, le public est invité à taper dans les mains en rythme et à chanter avec les musicien.ne.s, cela permet aux enfants de reproduire et d'interpréter un modèle mélodique et rythmique de façon ludique et cadré.

Le **cycle 3** est caractérisé par le développement de l'expression vocale et des techniques permettant de diversifier le vocabulaire expressif. La voix est prétexte à identifier et mobiliser des techniques corporelles au service du sens et de l'expression. Afin d'explorer les sons de la voix, ils peuvent expérimenter les paramètres du son.

Dans *Oh Yeah ! Oh Yeah !* la voix des chanteur.euses est souvent modifiée pour accompagner la narration, figurer un changement de personnage ou encore, ajouter de l'intensité au récit.

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

Différents effets de voix :

> **La réverbération** : la réverbération est un effet audio ajouté à un son dans le but de donner une impression de distance et de spatialisation au son. Cet effet tente d'imiter la réverbération de certains bâtiments anciens comme des églises. On entend particulièrement la réverbération dans la chanson « So High » de *Oh Yeah ! Oh Yeah !*, cela apporte de l'intensité au chant de Marianne Méridon et accentue la dimension mélancolique du moment.

> **L'écho** : en montagne ou dans certains grands espaces clos, après avoir chanté, crié ou produit un bruit plutôt fort, il peut arriver que l'on entende au moins une seconde fois le même bruit, quoique affaibli : c'est l'écho. L'écho est un phénomène de répétition du son produit par la réflexion des ondes sonores sur une surface.

Le son, comme toutes les ondes, peut être réfléchi par (c'est-à-dire « rebondir sur ») des obstacles présents sur son trajet. S'il est assez fort pour être audible après un aller-retour entre l'émetteur et un tel obstacle, on aura l'impression qu'il vient de l'obstacle. C'est exactement comme voir son reflet dans un miroir. L'écho peut être naturel mais aussi artificiel, beaucoup de logiciel de création sonore mettent à disposition des effets pour créer de l'écho dans la voix.

Dans *Oh Yeah ! Oh Yeah !* on peut entendre plusieurs fois de l'écho, notamment pour figurer les rires démoniaques des fantômes qui résonnent dans tout le château.

> **Modifier sa tessiture** : la voix est l'ensemble des sons produits par les vibrations des plis vocaux (anciennement appelés cordes vocales). Elle permet donc de crier, de parler ou de chanter. Ainsi la voix est un instrument de musique et fait partie de la famille des instruments à vents.

Comme tous les instruments, elle se travaille et se perfectionne. Chaque voix est unique et possède sa propre tessiture.

Dans *Oh Yeah ! Oh Yeah !* on entend que la tessiture du chanteur principal, Anthonin Ternant, est plutôt haute car il chante dans les aigus. Cependant, à plusieurs reprises on entend que sa voix est modifiée lorsqu'il incarne le magicien qui possède une voix très grave.

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

LE PARCOURS INITIATIQUE

Au début de *Oh Yeah ! Oh Yeah !* le roi s'ennuie et semble désespéré dans son château. Lorsque le magicien apparaît pour lui apprendre qu'il existe, dans son propre château, un endroit bien caché de tous et où il pourra trouver l'amusement éternel, **c'est le début d'une quête effrénée pour le héros bien décidé à trouver cette salle magique.**

Après rebondissements et péripéties en tous genres, le roi arrive finalement devant la plus haute tour du château accompagné du magicien et de la gardienne du jardin maléfique. Après une montée sans fin, et pensant pousser enfin la porte de cette salle promise, le roi perd connaissance. Il se réveille alors dans la salle du trône, point de départ de son aventure. Alors qu'il est persuadé d'avoir échoué dans ses recherches, le magicien apparaît et l'aide à comprendre son chemin : **un parcours jalonné d'épreuves qui l'ont aidé à évoluer et grâce auxquelles il s'est amusé.**

Le spectacle se termine avec une image : une carte du château en forme du roi et symbolise l'idée que le héros était en quête de lui même depuis le début de son aventure.

Construit comme un parcours initiatique, *Oh Yeah ! Oh Yeah !* nous montre une série de tableaux dans lesquels **le roi affronte des épreuves morales et/ou physiques pour acquérir une plus grande maturité.** Le récit est construit en suivant les bases du schéma narratif.

LE SCHÉMA NARRATIF

Le récit a souvent la même structure composée de 5 étapes que l'on appelle le schéma narratif :

- > **la situation initiale** : elle donne des informations sur le cadre temporel et spatial ainsi que sur les personnages,
- > **l'élément perturbateur** : il vient briser cette situation stable et déclenche l'action,
- > **les péripéties** : elles correspondent aux aventures du personnage,
- > **l'élément de résolution** : il marque la fin des péripéties,
- > **la situation finale** : c'est le retour à une nouvelle stabilité.

LE CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

LA THÉORIE DE JOSEPH CAMPBELL : LE MONOMYTHE

L'écrivain américain Joseph Campbell avance l'idée que **tous les mythes du monde racontent essentiellement la même histoire** dont ils ne seraient que des variations. Campbell décrit un voyage qui comprend un certain nombre d'étapes. Le héros débute dans un monde qu'il perçoit comme ordinaire et reçoit un appel à entrer dans un monde insolite, aux pouvoirs étranges. C'est un appel à l'aventure. S'il accepte d'y entrer, le héros doit faire face à des tâches et des épreuves sur la route, seul ou aidé. S'il survit, il acquiert un grand don, qui se traduit souvent par une découverte de soi. Il doit alors décider s'il revient dans le monde ordinaire. S'il y parvient, les pouvoirs qu'il a reçus serviront à améliorer le monde.

Ce concept a été utilisé dans la conception de nombreuses fictions comme *Aladdin*, *Le Roi Lion*, *Kirikou*, *Le Monde de Nemo*, *La Belle et la Bête* mais aussi *Star Wars*, *Harry Potter*, *Le seigneur des anneaux...* On retrouve aussi cette notion de voyage initiatique dans la littérature : *Candide* de Voltaire, l'œuvre de François-René de Chateaubriand, et les aventures de Jules Verne : *Le Voyage au centre de la Terre*, *Vingt mille lieues sous les mers*, *Cinq semaines en ballon*, mais aussi les road trip et road movie comme *Sur la route* de Jack Kerouac, *Easy Rider* de Dennis Hopper, *Thelma et Louise* de Ridley Scott.

LE CONTE ET LA PEUR

Le conte est un récit de fiction, généralement court, en prose ou en vers, qui raconte des événements extraordinaires, donnés comme tels pour sortir de la réalité par le merveilleux. Le conte se distingue du roman car **il contient une morale**. Le héros du conte croise souvent sur sa route un personnage opposant (adversaire) qui va l'empêcher d'avancer, et, un personnage adjuvant qui va l'aider. C'est à l'époque romantique, et principalement en Allemagne, que le conte fut adopté comme modèle littéraire et considéré comme un genre à part entière. Les contes des frères Grimm ressuscitent le merveilleux des contes populaires.

Les contes sont souvent racontés pour faire peur. Fantômes de « dévoration » (*Le Petit Chaperon rouge*), de castration (*Hänsel et Gretel*), d'abandon (*Cendrillon*, *Le Petit Poucet*), la peur fait partie inhérente des contes. Ils mettent en avant des histoires angoissantes qui poussent le jeune lecteur-riche dans ses retranchements.

Les contes sont également une première porte d'entrée vers la peur pour les enfants. Bruno Bettelheim écrira dans *Psychanalyse des contes de fées* que « l'enfant est traversé par des angoisses, par des émotions et sentiments violents (la peur, la colère, la haine) qu'il ne sait pas encore maîtriser. Les contes lui permettent de s'identifier à des héros qui ont les mêmes problèmes et auxquels ils trouvent des solutions, puisque la fin est toujours heureuse ». Ainsi les contes servent de catalyseur, **c'est par l'identification avec le personnage qui règle ses conflits que l'enfant apprend à surpasser et à maîtriser ses propres peurs.**

L'aspect effrayant des contes permet non seulement aux enfants de s'évader pour leur plaisir, mais aussi d'atténuer leurs angoisses.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

QUELS SONT LES LIENS AVEC MA CLASSE DE CYCLE 2 ?

THÉMATIQUES	SOCLE COMMUN	PROGRAMME CYCLE 2
Techniques plastiques	Domaines 1, 3, 5	<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</p> <ul style="list-style-type: none">· Etablir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique <p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none">· Réaliser des productions plastiques pour raconter· Transformer ou restructurer
Éducation musicale	Domaines 1.1, 1.4, 3, 5	<p>Écouter, comparer</p> <ul style="list-style-type: none">· Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature· Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences <p>Explorer et imaginer</p> <ul style="list-style-type: none">· Éléments de vocabulaire liés aux paramètres du son (intensité, durée, hauteur, timbre)· Diversité des matériaux sonores· Postures du musicien : écouter, respecter l'autre, jouer ensemble <p>Échanger, partager</p> <ul style="list-style-type: none">· Exprimer ses sentiments et ses préférences artistiques· Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité· Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective
Parcours initiatique	Domaines 1, 2, 3	<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none">· Écouter et comprendre· Dire pour être entendu et compris· Participer à des échanges· Adopter une distance critique. <p>Questionner le monde</p> <ul style="list-style-type: none">· Se situer dans l'espace : Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

QUELS SONT LES LIENS AVEC MA CLASSE DE CYCLE 3 ?

THÉMATIQUES	SOCLE COMMUN	PROGRAMME CYCLE 3
Techniques plastiques	Domaines 1, 2, 4, 5	Expérimenter, produire, créer <ul style="list-style-type: none">· Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.· Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité <ul style="list-style-type: none">· Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe
Éducation musicale	Domaines 1, 3, 5	Écouter, comparer et commenter <ul style="list-style-type: none">· Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes variés, artistiques ou naturels· Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain Échanger, partager et argumenter <ul style="list-style-type: none">· Argumenter un jugement sur une musique· Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité
Parcours initiatique	Domaines 1, 2, 3	Comprendre et s'exprimer à l'oral <ul style="list-style-type: none">· Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu· Adopter une attitude critique par rapport à son propos

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Les techniques plastiques :

- > Voir le moodboard : <https://urlz.fr/joqU>
- > Voir un exemple d'activité, exprimer une émotion comme la peur en dessin : <https://urlz.fr/jorO>

Les univers musicaux / la voix :

- > Applications gratuite pour modifier une voix : Best voice changer, Changeur de voix.
- > Créer un mégaphone : <https://urlz.fr/jorq>

Parcours initiatique / conte et schéma narratif :

- > Découvrir le jeu de rôle avec Fibre Tigre : <https://urlz.fr/jori>
- > Jeu de rôle P'tites sorcières : <https://urlz.fr/jorf>

Films :

- > *L'étrange Noël de Monsieur Jack*, de Tim Burton (1993)
- > *Monstres et Cie*, de Pete Docter, Walt Disney/Pixar (2002)
- > *Tron*, de Steven Lisberger (1982)
- > *Ready Player One*, de Steven Spielberg (2018)
- > *Scooby Doo et la cybertraque*, de Jim Stenstrum (2001)

Livres :

- > Collection *Chair de poule*
- > *Choses qui font peur*, Bruno Gibert (2006)
- > *Start game : ma vie est un jeu*, de Christine Saba et Miss Pathy (2001)

SOUVENIRS DU SPECTACLE

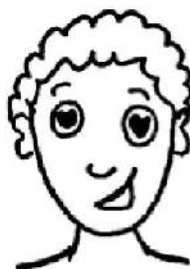
ENTOURE L'ÉMOTION QUE TU RESSENS APRÈS LE SPECTACLE :



LA PEUR



LA COLÈRE



L'AMOUR



LA JOIE



LA TRISTESSE



LA SURPRISE



L'ENNUI



LA FIERTÉ

POURQUOI ?

QU'AS-TU LE PLUS AIMÉ ? LE MOINS ?

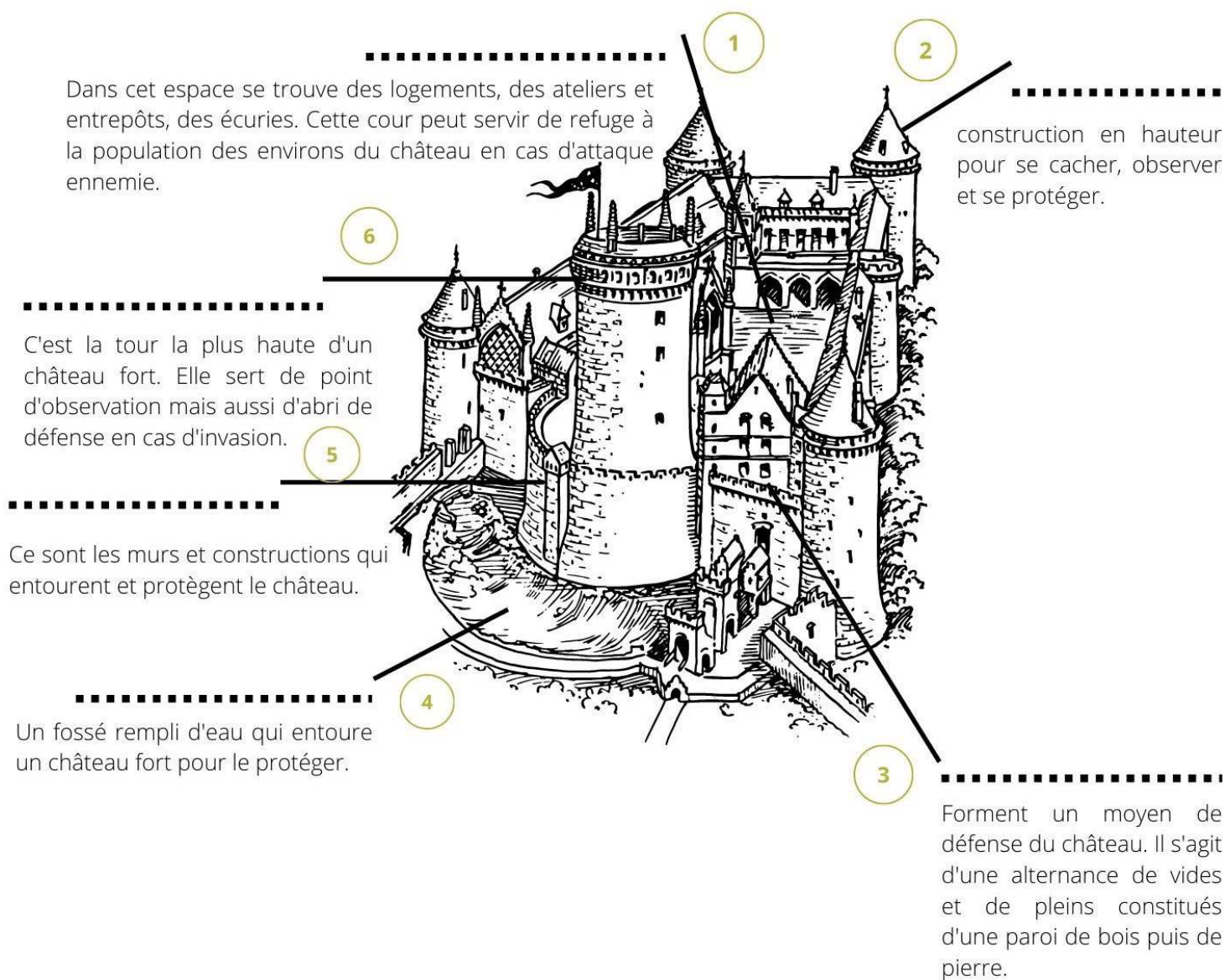
SOUVENIRS DU SPECTACLE

DESSIN : TON ARMURE FLUORESCENTE !

SOUVENIRS DU SPECTACLE

JEU : Connais-tu l'architecture des châteaux ? Rassemble les mots de la liste à leurs définitions

Les créneaux / le donjon / la basse-cour / les douves / la tour / les remparts



Dans cet espace se trouve des logements, des ateliers et entrepôts, des écuries. Cette cour peut servir de refuge à la population des environs du château en cas d'attaque ennemie.

construction en hauteur pour se cacher, observer et se protéger.

C'est la tour la plus haute d'un château fort. Elle sert de point d'observation mais aussi d'abri de défense en cas d'invasion.

Ce sont les murs et constructions qui entourent et protègent le château.

Un fossé rempli d'eau qui entoure un château fort pour le protéger.

Forment un moyen de défense du château. Il s'agit d'une alternance de vides et de pleins constitués d'une paroi de bois puis de pierre.

Solution :

- 3 Les créneaux
- 2 La tour
- 1 La basse-cour
- 6 Le donjon
- 5 Les remparts
- 4 Les douves

SOUVENIRS DU SPECTACLE

JEU : Aide le roi à sortir du labyrinthe. Attention aux squelettes !

