

# Gomme gomme !

## Dossier Pédagogique

### **INTRODUCTION**

"**Gomme-Gomme !**" est un spectacle musical axé sur le rythme et entièrement réalisé à partir du mobilier scolaire disponible dans n'importe quelle classe.

Présenté en acoustique il n'y est fait appel à aucune bande son, aucun instrument ou boîte à rythme.

"**Gomme-Gomme !**" repose sur la trouvaille musicale, le détournement d'objet dans le but de créer du rythme.

A l'heure où la technologie est de plus en plus présente, "**Gomme-Gomme !**" se nourrit de l'ingéniosité humaine pour surprendre les jeunes spectateurs.

Ce spectacle place l'objet ordinaire au centre de la création et nous révèle que tout est là, à porté de mains pour qui veut s'en saisir.

### **GUIDE DE LECTURE**

En prenant les situations clownesques et musicales dans l'ordre chronologique du spectacle, nous vous expliquerons la façon dont nous avons procédé pour construire nos morceaux.

Vous découvrirez qu'ils s'inspirent toujours d'une situation précise ou de l'état émotionnel des personnages et que la création musicale se construit dans un cadre fixé au départ.

Ces choix vont donner le sens de la recherche et nous pousser à être créatifs afin d'arriver à un résultat intéressant tout en respectant le cadre fixé au préalable.

Vous pourrez facilement reprendre ces processus de créations pour guider les enfants sur le chemin de la composition musicale.

Compagnie Les Frères DUCHOC

BP 27 – 26120 Chabeuil

Tél. : 04 76 27 52 13 – E Mail : info@duchoc.com - www.duchoc.com

## **Séquence 1 – L'Entrée en classe**

Cette séquence donne l'occasion de travailler sur les différents sentiments que l'on éprouve en entrant en classe et qui peuvent varier ou être très ambivalents.

Nous interprétons deux personnages aux allures plutôt satisfaites mais interprétant un canon aux paroles de labeur sur une mélodie sombre. Exécuté au moyen de quelques mots judicieusement choisis, nous avons évité sujet et verbe pour que la froideur qui se dégage du texte contraste avec l'apparence joyeuse des clowns.

Instrument : voix

Précision : chant à 2 voix

## **Séquence 2 - L'Ennui**

Nos deux personnages s'installent à leurs bureaux, l'ennui les gagne rapidement.

Dans cette séquence, nous illustrons l'ennui par la voix et la gestuelle des personnages. Nous avons répertorié un certain nombre de sons que nous pouvions faire avec la voix, intéressant d'un point de vue musical et qui nous semblait correspondre à l'ennui. Ensuite, nous avons écrit la partition avec le désir d'accumuler les sons pour rendre l'ennui de plus en plus pesant au fur et à mesure de la construction musicale.

Nous avons créé des mouvements renforçant la notion d'ennui et pouvant être exécutés en parallèle du travail rythmique vocal.

La répétition rythmique ainsi que sa complexité rendent cet ennui insupportable jusqu'à la révolte de nos personnages, illustrée par un passage exécuté à l'unisson et scandé rythmiquement à la manière d'un slogan de manifestation.

Arrivée à cette apogée, la tension théâtrale et musicale retombe pour laisser place à un unique son de crayon à papier discrètement frappé sur le bureau et annonçant le début de la séquence suivante.

Instruments : voix, percussions corporelles

Précisions : La partition musicale est construite en parallèle de la gestuelle.

Construction musicale en accumulation pour aller à son summum : répétition musicale (ostinato)



### **Séquence 3 – L’Espèglerie**

Dans cette séquence, l’ennui fait place à l’espèglerie.

Nous l’illustrons par des rythmes simples, qui en se superposant, donnent une impression d’urgence et de danger, renforcée par les coups d’œil furtif que nos personnages envoient vers leur maître imaginaire.

La mise en place rythmique s’interrompt brutalement...le maître surveille .

A travers l’étrange son des couteaux à peinture que nos clowns-écoliers font vibrer au bord de la table, on comprend que le danger s’éloigne.

Le concours de bêtise continue avec des objets de plus en plus sonores et des attitudes de plus en plus insolentes.

Les personnages dépassent les bornes lorsqu’une boîte de punaises est transformée en maracas pendant que l’autre personnage se trémousse, la punition tombe !

Objets sonores : crayons à papier, crayons à bouton-poussoirs, règles, couteaux à peinture, boîte de punaises, scotch, langue de belle-mère.

Précisions : la construction rythmique repose aussi sur les variations de tempo

### **Séquence 4 : La Punition**

Par cette punition nous montrons que nous ne sommes pas dans une vraie école, une classe telle qu’on la connaît mais dans une école tout droit sortie de l’imaginaire des clowns.

La punition est totalement à l’opposée des punitions traditionnelles souvent silencieuses et calmes, la nôtre est sonore et nécessite une performance physique. Elle consiste à manipuler les chaises de façon spectaculaire tout en les frappant à même le sol pour en faire naître du rythme.

Nous avons écrit une polyrythmie riche, entrecoupée de différentes parties musicales prévues cette fois pour être jouées à l’unisson.

La difficulté technique, liée à la manipulation acrobatique des chaises et au volume sonore qui s’en dégage, impressionne et illustre ainsi la sévérité de la punition.

Objets sonores : chaises

Précisions : polyrythmie entrecoupée de parties musicales jouées à l’unisson



## **Séquence 5 : L'Exercice de Mathématique**

Suite à l'exécution de la punition, le maître émet un avis sur la prestation des deux élèves.

Bien qu'ils l'aient réalisée de manière identique, on assiste à un jugement totalement différent pour chaque élève. Cette injustice les dresse l'un contre l'autre.

La rivalité est mise en scène par la résolution d'un exercice de mathématique entièrement faite en rythme depuis la lecture de l'énoncé jusqu'à la découverte des résultats.

Le spectateur suit en direct la résolution du problème au fur et à mesure que la partition se déroule.

Le rapport à la compétition est montré de façon ridicule à travers l'attitude des personnages mais aussi au travers de la musique. Les fournitures scolaires sont exagérément frappées sur le bureau tout au long de l'exercice. La mise en place musicale est réalisée de façon mécanique, elle semble éloigner nos élèves de toute tentative de résonnement.

A la fin de l'exercice, nos deux personnages livrent un résultat sans rapport avec le problème mais approuvé par le maître qui n'hésite pas à leur donner "quartier libre" pour les féliciter.

Objets sonores : craies, règles, compas, cahiers, livres de math, brosse, ardoises, bureaux, fers à chaussures

Précisions : ce morceau est réalisé à partir d'une partie musicale jouée de façon continue par les pieds. Cet ostinato est enrichi par les coups forts joués avec les fournitures scolaires sur le bureau. L'énoncé de l'exercice fait partie de la partition.

## **Séquence 6 : "Quartier libre"**

Pour illustrer ce "quartier libre" nous avons choisi de travailler sur les personnages imaginaires des enfants.

Notre choix s'est arrêté sur un chef africain en transe et un danseur de claquettes au sommet de sa gloire.

Nous utilisons l'estrade comme piste de danse pour faire résonner nos claquettes et le dessus du bureau comme tambour africain.

Objets sonores : fers à chaussure, estrade, bureau, règles du maître, brosse

## **Séquence 7 : La Sortie**

La cloche sonne c'est la fin de l'école.

Nos deux clowns rangent leur cartable et entonnent le canon final. Le terme "*nez rouge*" sert à la fois à finir la phrase en cours et à commencer la suivante.

La construction naïve du chant autour de quelques phrases, nous permet de garder la fraîcheur de l'enfance tout en posant la question d'une école où le rire aurait sa place.

Instruments : voix

Précision : le spectacle finit comme il avait commencé, en chanson.