LA MALLETTE PÉDAGOGIQUE

CO-CONCEPTION ET CO-RÉALISATION
CÉCILE LÉNA & LE LABO DES CULTURES

JAZZBOX

Une création de Cécile Léna



Prolongement de la création, approfondissements thématiques, explorations ludiques de l'univers du jazz et des huit spectacles miniatures, cette mallette vous invite à vous plonger dans de nombreuses ressources pour amorcer, prolonger ou cultiver votre découverte de « JazzBox ».

Mallette co-produite par le CoTEAC "Graines de citoyens" / Association CRAC

Préambule

La mallette pédagogique autour de « JazzBox » se compose d'un ensemble de supports pour éveiller la curiosité ou prolonger la découverte des huit maquettes mises en son et en lumière. Elle propose aux spectateurs une exploration du jazz, du dispositif scénique et comprend une série de modules pouvant être adaptés en fonction des envies et des contextes.

Découvrir, apprendre, jouer, créer, écouter, partager... les ressources contenues dans cette mallette peuvent être utilisées indépendamment ou s'inscrire dans une démarche globale de sensibilisation à cette œuvre du répertoire de Cécile Léna.

Composition de la mallette

La Radio JazzBox

Plongez dans le monde du jazz en actionnant les diverses bandes sons de la Radio JazzBox. Au fil des différentes fréquences, découvrez-en un peu plus sur le monde du jazz et toutes les surprises qui se cachent derrière...

Le jazzytime & Les fiches thématiques

Découvrez de manière ludique l'Histoire du jazz (ses origines, les époques phares, les grands artistes, des lieux emblématiques ou encore les instruments) à travers une ligne du temps que vous dessinez au fur et à mesure de l'avancée du jeu. Attention, des cartes impro' se sont glissées avec des questions et des défis à relever. Pour en savoir plus, nous vous invitons à découvrir parallèlement les 8 fiches thématiques conçues et rédigées par Philippe Méziat.

La Blue Note

Imaginez des histoires plus ou moins loufoques à l'aide de cartes lieux, actions et personnages toutes imprégnées du monde du jazz.

Un atlas du jazz & Le paquebot Starline

Observez une mappemonde qui relie les huit boîtes créées par Cécile Léna aux continents dont elles s'inspirent : ce planisphère revisité vous permettra d'appréhender les berceaux et les influences témoignant de la richesse du jazz. Cet atlas est à regarder en miroir avec le paquebot Starline. Laissez-vous entraîner par l'histoire poétique racontée par le comédien Alain Chaniot, qui nous transporte au fil du Mississippi pour découvrir la folle épopée du jazz.

Les consignes

La Radio JazzBox

- Branchez le câble de la radio sur le secteur
- Allumez la radio avec la partie supérieure du bouton de gauche, cherchez la musique en tournant délicatement et doucement ce bouton vers la droite.
  Les huit morceaux des JazzBox s'enchainent.
- Le volume du son se règle avec la grande bague du bouton de gauche
- Les boutons blancs proposent une sélection de 5 morceaux (cf. jeu)

Le bouton de droite est « décoratif »

- Éteindre avec le bouton de gauche avant de débrancher



Nombre de joueurs :
Illimité

Matériel :
La Radio JazzBox
Option : papier et crayon si l'on décide d'animer cette séquence à travers un atelier d'écriture et non un échange oral.

Âge :
A partir de 8 ans

But du jeu :
Poursuis ton voyage au cœur de l'histoire de la musique jazz par l'écoute de 5 morceaux à retrouver dans les JazzBox. Imprègne-toi des différentes ambiances qui se dégagent de la Radio... et réponds aux questions.

Règles :
Tends l'oreille et sois attentif aux détails pour répondre aux questions suivantes.

1 – Lady Be Good
Comment qualifier ce morceau ?
Choisis le terme qui te semble le plus approprié : paisible, joyeux, triste, statique, agressif, mystérieux, inquiétant, dansant, solennel, entraînant, …
Si tu devais associer un de tes souvenirs à ce morceau, lequel serait-il ?

2 – The Crave
Quel instrument principal reconnais-tu ?
Réponse : Le piano
Quel titre donnerais-tu à ce morceau ?
Sache qu'il s'appelle « The Crave » qui signifie « l'envie ». Trouves-tu ce choix approprié à la musique ou au contraire es-tu étonné d'un tel titre ?

3 – As Time Goes By
Quels mots ou phrases en rapport avec le champ lexical de l'amour entends-tu ?
Réponse : a kiss (un baiser), lovers (amoureux), i love you (je t'aime), love songs (chansons d'amour), passion (passion), jealousy (jalousie), mate (compagnon/compagne)
Combien de voix différentes peut-on distinguer ?
Réponse : 3 voix différentes (une féminine et deux masculines)

4 – The Mood To Be Wooed
Quelle famille d'instruments reconnais-tu ?
Réponse : La famille des cuivres
Quelle scène de la vie quotidienne imagines-tu pour accompagner ce morceau ?

5 – Tezeta
Comment qualifierais-tu le sentiment que procure la mélodie (joie, tristesse, peur, nostalgie…) ?
Le rythme est-il régulier ou irrégulier ?

Plus généralement :

Quelle musique te semble la plus ancienne ? La plus récente ?
Réponses : La musique la plus ancienne est « Lady Be Good ». Elle date de 1936. La plus récente est « Tezeta » qui date de 2009. Pour information, « The Crave » date de 1939, « As Time Goes By » de 1942 et « The Mood To Be Wooed » de 1945.

Parmi les 5 morceaux, lequel ne vient pas d'Amérique selon toi ?
Réponse : « Tezeta » de Mulatu Astatqé qui est considéré comme le père de « l'éthio-jazz ». Ce morceau est le seul africain, les 4 autres étant américains.

Si tu devais imaginer un lieu ou un espace pour chaque morceau, lesquels choisirais-tu ?
Lequel préfères-tu ? Pourquoi ?

Le jazzytime







Nombres de joueurs :
Max. 30 personnes.

Matériel :
Le jeu est composé de 40 cartes « Chronologies » et de 20 cartes « Impro' » dont 10 cartes « Question » et 10 cartes « Défi ».
Certaines des cartes chronologies sont dotées d'un QR code.
Il faut donc se munir d'un téléphone pour avoir accès au lien.

Âge :
À partir de 8 ans.

But du jeu :
Retrace l'histoire temporelle du jazz, répond aux questions et relève les différents défis. Ce jeu est collaboratif, pas de gagnant, ni de perdant.

Règles :
Mélangez l'ensemble des cartes et placez-les en pile au centre des joueurs.

Retournez une carte (laissant apparaître la date) et la placer au milieu. Les uns après les autres, chacun piochera une carte et devra la placer par rapport aux cartes précédentes pour former la frise chronologique du jazz. Lorsque tu tires une carte Impro', à toi de répondre à la question ou de relever le défi !

Astuce pour les classes du primaire :
Pour les plus jeunes, il est parfois difficile de se repérer dans le temps. Vous pouvez donc utiliser les cartes "Défi" et les cartes "Question" indépendamment des cartes chronologies.
Attention, des pastilles "J'ai vu l'exposition" apparaissent sur certaines cartes. Si vous n'avez pas encore vu l'œuvre *JazzBox*, mettez-les de côté, cela n'a aucun impact sur le déroulement du jeu.

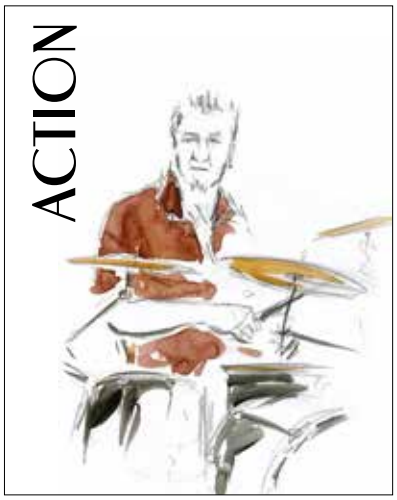
La Blue Note

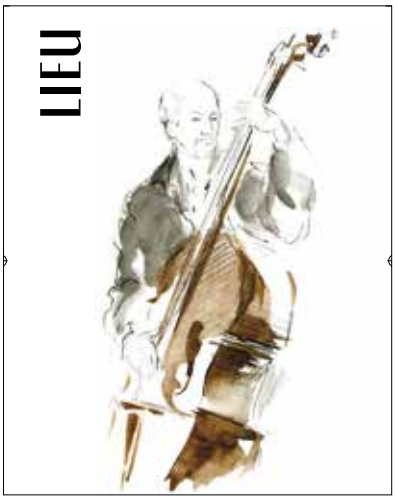
Ce jeu se décline en quatre tempos différents

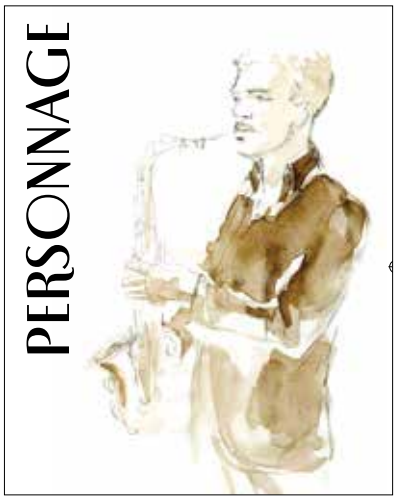
Nombres de joueurs :
max. 8 personnes.

Âge :
À partir de 8 ans.

Matériel :
Le jeu est composé de 90 cartes dont 30 cartes « Action »,
30 cartes « Lieu », 30 cartes « Personnage »







LE FREE JAZZ

Un jeu de collaboration et de mémoire

But du jeu : En groupe, à l'aide des cartes, improvisez une histoire autour du jazz ! Aucune limite à l'imagination n'est requise pour mener à bien ce jeu.

Règles : Disposez-vous en cercle et mettez en place les trois piles de cartes au centre. Le premier joueur tire une carte de la pile de son choix et débute l'histoire à partir de celle-ci. Puis, le joueur tire la carte de la pile de son choix en imaginant la suite. Ainsi de suite, l'ensemble des joueurs formeront une histoire plus ou moins… loufoque.

***Bonus** : Vous pouvez ajouter une règle à la fin de la partie : retournez toutes les cartes et les uns après les autres et retracez l'histoire imaginée.*

LE STYLE JUNGLE

Un jeu de vitesse où tu affrontes tes adversaires

Jeu recommandé à partir de 12 ans

But du jeu : Imaginez une histoire et soyez le premier à ne plus avoir de cartes en main !

Règles : Distribuez l'ensemble des cartes aux différents joueurs en prenant le soin de laisser une carte au centre qui sera le point de départ de l'histoire. Chacun pourra placer la carte de son choix parmi celles de sa main pour continuer à inventer l'histoire. Attention, celle-ci doit avoir un sens, vous n'avez pas le droit de simplement placer votre carte sans apporter un élément du récit. Choisissez quand vous voulez la placer. Vous ne devez plus avoir aucune carte en main pour gagner.

LE COOL JAZZ

Une activité plus calme à faire en solo

But du jeu : Écrivez, dessinez, inventez une histoire empreinte de l'univers du jazz.

Règles :

• Classes du primaire

Piochez deux cartes "Action", deux cartes "Personnage" et une carte "Lieu". Écrivez une histoire à partir de celles-ci. Vous pouvez aussi dessiner sous la forme d'une bande-dessinée par exemple. Vous pouvez la partager avec vos camarades dans un temps d'échanges à la fin.

• Classes du secondaire

Piochez une carte "Action", une carte "Lieu" et une carte "Personnage". Écrivez une histoire à partir de celles-ci. Vous pouvez aussi dessiner sous la forme d'une bande-dessinée par exemple. Vous pouvez la partager avec vos camarades dans un temps d'échanges à la fin.

***Astuce pour les classes du primaire** : Pour les plus jeunes, il est parfois difficile d'imaginer une histoire à partir d'éléments imposés. Nous vous proposons de faire cette activité sous la forme du "cadavre exquis". Une première personne va tirer une carte personnage et va imaginer une caractéristique à celui-ci. Il faut qu'elle l'écrive sur un papier et qu'elle cache ce qu'elle a imaginé à ses camarades. Sur le même principe, la prochaine fera la même chose avec une carte action puis une carte lieu. Ainsi de suite, jusqu'à avoir fait le tour du cercle. À la fin, un des enfants lira à l'ensemble de son groupe la phrase créée.*

LE BE-BOP JAZZ

Choisissez les bons mots et faites les meilleurs mimes pour tenter de faire gagner votre équipe

But du jeu : Faites deviner à votre équipe le plus de mots possibles autour du jazz.

Règles : Deux équipes s'affrontent en 3 manches. Privilégiez les cartes "Personnages" (vous pouvez ajouter des cartes "Lieu" ou "Action" si vous souhaitez corser l'exercice). Mélangez-les. Chaque manche se joue en équipe. Un joueur doit tirer une première carte et la faire deviner à son équipe. Il a le temps du sablier pour faire deviner un maximum de cartes à son équipe. Chaque manche se finit lorsque toutes les cartes ont été devinées.

- **1ère manche :** tu as le droit d'utiliser tous les mots pour faire deviner ta carte à ton équipe.
- **2nde manche :** tu as le droit d'utiliser un seul mot pour faire deviner la carte à ton équipe.
- **3ème manche :** tu dois mimer pour faire deviner la carte à ton équipe.

À la fin de chaque manche, comptabilisez le nombre de mots découverts par votre équipe. L'équipe qui aura cumulé le plus de points, à l'issue des 3 manches, sera la grande gagnante.

***Astuce** : Si vous le souhaitez, vous pouvez seulement faire la troisième manche pour un jeu entièrement tourné autour du mime.*

Un atlas du jazz & Le paquebot Starline

- Ouvrez la malle, retirez la planchette, sortez délicatement le paquebot en carton et posez-le sur la planchette remise à sa place initiale.
- Attention le paquebot est relié par un câble.
- Passez le câble SECTEUR noir dans le trou de la malle en bas à droite, branchez sur la prise et au secteur.
- Allumez l'interrupteur.
- Appuyez sur le bouton lumineux, la séquence son va commencer.
  Le potard permet de monter ou baisser le volume du son.
  A tester avant de commencer la séance.
  Pour faire pause, appuyez à nouveau sur le bouton lumineux.

- Pour le rangement, faites la manipulation inverse : éteindre l'interrupteur, débrancher le câble secteur des deux côtés, prendre le paquebot, retirer la planche, poser le paquebot délicatement comme indiqué sur le dessin, remettre la planchette, fermer la malle.



Texte de Philippe Méziat issu du paquebot STARLINE

De Gorée, ou d'ailleurs, les transports d'esclaves étaient prévus sans retour.

C'était sans compter avec les bateaux, dont l'ivresse, célébrée par le poète, pousse à des zigzags imprévisibles, capables de renverser le cours de l'histoire.

Déjà le jazz, ce miracle, ce surgissement, était issu de Congo Square et commençait à conquérir l'Amérique. Bateaux du Mississippi, voyages sur le delta... De la Nouvelle Orléans à Chicago, puis vers New York, et le grand bond vers l'ouest. Vapeurs, bateaux à aubes, aubades, concerts, orchestres de danse. La grande traversée, la seconde, celle du retour en quelque sorte, s'effectua au détour de la grande guerre : Joseph Europe (quel nom prédestiné) amenait son orchestre à Nantes, Sidney Bechet se faisait entendre à Paris dans la Revue Nègre aux côtés de Joséphine Baker, il jouait aussi du pistolet, se faisait arrêter et interdire de séjour !!! Quelle ironie, lui qui devait finir ses jours en France et avoir sa statue à Antibes...

Jazz en zigzags : l'Europe conquise, restait l'Asie qui ne résista pas longtemps, et encore moins quand les effets d'un autre conflit mondial se traduisirent par des disques pressés spécialement, les fameux « V » discs, qui répondaient assez bien aux « V2 » du sinistre dictateur. La bombe atomique devint l'emblème d'un des plus fameux grands orchestres de l'histoire. Etrange, mais c'est ainsi. Du coup, le Japon se prit d'un amour du jazz qui ne s'est jamais démenti depuis.

On n'en finirait pas : le jazz est une musique vagabonde et nomade. Il prend et il donne sans compter. Le « tiers monde » devait lui offrir la « bossa nova », et en retour il nourrit quelques envolées révolutionnaires, quand on y croyait encore. Libération. Liberia. C'est vers l'Afrique que s'effectua le dernier grand retour, vers cette mère fantasmée (Mother Africa), et nous y sommes encore.

D'autant que nous allons commencer, comme il se doit, par AB.

Abbey Lincoln.

Elle chante « Lost In The Stars », de Kurt Weill.

On l'écoute.

