

La Puce et l'Oreille

[Sarah Carré](#) et [Stéphane Boucherie](#)

[L'Embellie Cie](#)

Road movie théâtrale, musical
et radiophonique – Dès 9 ans

Durée : 1h

Représentations au théâtre Le
Grand Bleu : du 28 mars au 1^{er}
avril 2023.



Texte et voix

Sarah Carré

Musique et voix

Jean-Bernard Hoste

Mise en scène et scénographie

Stéphane Boucherie

Lumière et régie générale

Christophe Durieux

Objets / Vidéo

Philippe Martini

PRESENTATION

Le plus important dans une question, ce n'est pas forcément sa réponse. En musique et en mots, ce spectacle nous invite à cultiver notre curiosité.

La curiosité est le plus sûr chemin vers l'étonnement, "celui qui nous a modelés", selon George Perec. C'est ce chemin qu'ont emprunté à travers la France entière Sarah Carré et Jean-Bernard Hoste, à la rencontre d'enfants et de leur appétit si grand pour l'inconnu. Équipés de grands filets à sons, l'autrice et le musicien ont capturé et encapsulé les plus belles confidences glanées lors de ce périple en forme de point d'interrogation qui ne clôt rien car "la réponse est le malheur de la question". Avec ses mots à elle (la puce ?) et sa matière sonore à lui (l'oreille ?), ce spectacle musical aux airs de podcast incarné piquera la curiosité des spectateurs.

Rapport sensible d'une enquête sur les mille "pourquoi" et "comment" qui agitent l'enfance, *La Puce et l'Oreille* est une adresse directe au public. Piochées dans un malicieux cabinet, des curiosités se colorent du récit de Sarah Carré et des manipulations sonores de Jean-Bernard Hoste pour un réjouissant exercice de réhabilitation de l'innocence.

Les pistes et prolongements autour du spectacle

Ces pistes sont destinées à préparer votre groupe à la réception du spectacle et elles peuvent être travaillées avant ou après le spectacle. Vous pouvez également consulter le dossier [« De l'art d'accompagner un enfant ou un adolescent au spectacle »](#)

I. Avant votre venue au spectacle

- **Le titre** du spectacle : qu'est-ce qu'il vous évoque ? A quelle expression ce titre fait-il penser ? « *Mettre la puce à l'oreille* » = éveiller les soupçons, alerter l'attention d'une personne par un détail d'apparence anodin « *tendre l'oreille* » = écouter quelqu'un avec beaucoup de concentration ou encore « *faire du bouche à oreille* » Dans toutes les définitions, idée d'une information qu'on récolte et qu'on partage, qu'on fait circuler. Faire le lien avec le projet de Sarah Carré : interroger la curiosité.
- Etudier **les photos** [1](#), [2](#) et [3](#) du spectacle : décrivez ce que vous voyez sur ces photos du spectacle. Quelles histoires vous racontez-vous à partir de ces images ? Visualiser [le teaser](#) du spectacle
- **Lecture d'extraits** : proposer au groupe de lire ensemble [deux extraits de texte du spectacle](#). Expliquer la démarche de création du spectacle : l'auteurice, Sarah Carré, et le musicien podcasteur, Jean-Bernard Hoste, sont allés rencontrer des enfants aux quatre coins de la France et leur ont demandé, "de quoi êtes-vous curieux ?" De retour de ce presque-tour de France, ils partagent avec nous ces voix d'enfants qui s'interrogent.
- **Podcast théâtral, Road movie théâtral, musical et radiophonique** : aborder le fait que ce spectacle mêle différentes disciplines qui n'ont pas toujours l'occasion de se rencontrer : le spectacle vivant (théâtre et musique) et la radio.

II. Avant ou après le spectacle

- Et vous, de quoi êtes-vous curieux ? Qu'est-ce que la curiosité pour vous ? Etes-vous d'accord avec l'expression « *la curiosité est un vilain défaut* » ? Quelle est la question que vous vous êtes toujours posée ? A partir des mots des élèves, créer une définition de la curiosité. Est-ce une qualité ? Un défaut ? Pourquoi ? Permet d'explorer territoires inconnus, de partir à la découverte de lieux nouveaux, peuples... cf explorateurs, inventeurs, scientifiques... Définitions du Larousse 2023 : « *Qualité de quelqu'un qui a le désir de connaître, de savoir* », « *désir indiscret de savoir* », « *ce qui retient l'intérêt, l'attention* »
- Adapter le principe du cadavre exquis. Faire travailler les élèves en cercle les uns à la suite des autres : au premier top, on remplit la case « pourquoi » ; puis on passe la feuille à son voisin. Au deuxième top, on remplit la case « parce que » ; puis on passe la feuille à son voisin. On remplit la feuille de propositions de textes. A la fin, chacun choisit au moins une phrase dans la fiche et la dit à voix haute à son tour. On peut inviter à surarticuler, à chuchoter, à colorer la lecture par une intention...
- Sur papier, inscrivez les questions que vous vous posez et auxquelles vous aimeriez avoir une réponse. Lire à voix haute les questions ramassées et les classer ensemble par thèmes (sur la vie/ la mort, sur l'amour, l'avenir, la famille...). Chercher à comprendre, à expliquer collectivement : pourquoi y a-t-il autant de questions sur la mort ? Sur l'amour ? Comment certaines questions peuvent-elles trouver des réponses ? Dans la religion, grâce à la science, dans les mythes... Evoquer le rôle de la philosophie : chercher des réponses aux grandes questions que se posent les hommes. Visionner « Un jour, une question : c'est quoi la philosophie ? »
- Choisir la question d'un élève (ou sur [le site des éditions Milan](#)) et la proposer à la discussion lors d'un débat philosophique. Pour comprendre comment [mener un débat philosophique](#). Faire lire quelques « Goûters philo » (Milan), des fables philosophiques (« Les Philo-fables », ed. Albin Michel, « Les grandes questions philo 1 », ed. Astrapi). Choisir une question d'élève et mener une enquête avec les élèves pour répondre à cette question. Réaliser ensuite une capsule à la façon de « Un jour, une question » et les diffuser sur le blog de l'école, du collège.
- Dans la pièce, Sarah Carré nous invite à ouvrir les yeux sur le monde, à interroger ce que nous ne connaissons pas ou ce que nous ne regardons plus. Faire vivre une expérience corporelle et sensorielle similaire aux élèves. Placer les élèves en binômes dans un grand espace. Bander les yeux d'un des deux élèves (= élève aveugle). Demander à l'élève « guide » de promener lentement son partenaire dans l'espace, en lui tenant le bras. Le guide invite l'élève « aveugle » à toucher les éléments placés sur sa route (chaise, mur, extincteur...) et à les décrire (froid, rugueux...). L'élève guide peut également lui placer des objets entre les mains et lui demander de les reconnaître. Il peut encore lui demander de se situer dans la pièce. Echanger ensuite les rôles.
- A partir des cartes du jeu Dixit, choisir une carte qui vous intrigue, raconter ce qui vous intrigue, poser une question à partir de cette carte, écrire un court dialogue (6 répliques) entre deux personnages/éléments de la carte et les interpréter.
- Récit de voyage et univers sonore : proposer au groupe d'écrire ou de raconter à l'oral un voyage qu'ils ont fait. Raconter son voyage sous la forme d'une carte postale adressée à un.e ami.e par exemple. Bruitage à partir d'objets : faire des bruitages/sons avec les objets qui vous entourent. Mêler le récit de voyage et les sons trouvés à partir des objets. Faire réaliser par les élèves une « enquête sonore » : en groupe, trouver puis enregistrer des sons, des bruitages, des phrases -clés qui permettront de reconnaître un personnage célèbre (Harry Potter, Zeus, M'Bappé...) ou un lieu connu (la cantine du collège, la plage, la foire...).
- La radio/ le podcast : est-ce que vous avez l'habitude d'écouter la radio ou des podcasts ? Si oui, quelles radios ou quels podcasts écoutez-vous ? A quel moment de la journée ?
- Proposer aux élèves de trouver des musiques qu'ils associent à des souvenirs, des événements qu'ils ont vécus.

III. Après votre venue au spectacle

- **La scénographie** : que voyait-on au plateau ? Accessoires, décor ? La faire dessiner aux élèves. Mallettes, objets accrochés au mur. Faire le parallèle entre le décor et les **cabinets de curiosités**, apparus à la Renaissance. Ils avaient pour fonction de faire découvrir le monde, y compris lointain (dans le temps et l'espace), de mieux le comprendre, ou de confirmer des croyances de l'époque. Faire créer aux élèves leur propre cabinet de curiosité en leur demandant de rapporter 1 ou 2 objets qui leur sont chers ou qui les représentent bien. Leur demander de les présenter à la classe et de justifier leurs choix. Les exposer dans le cabinet de curiosité de la classe. **Ou** réaliser un cabinet de curiosités à partir d'objets imaginaires.

