



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CHEVEUX

de Marie-Laure Picard

Dessin d'animation, musique électronique, conte / à partir de 7 ans

CONTACT / Laura

laura.perrin@armada-productions.com - 06 11 86 28 60

L'ARMADA
PRODUCTIONS

SOMMAIRE

la préparation au spectacle _____	p. 3
le spectacle : qu'est ce qu'est ? _____	p. 4
l'artiste : qui sera sur scène ? _____	p. 6
la musique : qu'allons nous écouter ? _____	p. 8
l'instrumentarium : quels instrument sur scène ? _____	p. 9
l'univers visuel _____	p. 10
l'univers musical _____	p. 12
références aux programmes _____	p. 13
ressources complémentaires _____	p. 14

PRÉPARATION AU SPECTACLE

Parcours du·de la spectateur·ice

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 la 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.



©Magali-Ruelland

LE SPECTACLE

QU'EST CE QUE C'EST ?

Cheveux est un **ciné-concert philosophique et poétique** qui nous invite à traverser le rêve d'une petite fille appelée Cheveux. Commence alors un voyage intérieur, du début du rêve jusqu'à son réveil sur une île mystérieuse, peuplée de mèches mouvantes, de géants de pierre et de créatures insolites.

Notre héroïne, au fil d'un parcours initiatique, affronte ses peurs, cultive sa curiosité et gagne en confiance au cœur d'un monde mystérieux et foisonnant, partant à la rencontre d'elle-même.

Pour cette création, Marie-Laure Picard a réalisé un **film d'animation au trait minimal, sensible et vivant, porté par des compositions électro-pop douces et enveloppantes**, faites de synthétiseurs, de field recordings et de boîtes à rythmes.

Le spectacle se déroule comme un conte traditionnel, interprété par Marie-Laure Picard, tantôt conteuse, tantôt chanteuse. Elle porte la voix et donne vie à ses personnages.

Image, récit et musique s'entrelacent pour offrir une aventure introspective, lumineuse et apaisante, qui explore l'intime au cœur de grands paysages imaginaires.

DE QUOI ÇA PARLE ?

> Le conte et le voyage initiatique

Depuis toujours, les contes racontent des traversées. Un personnage quitte un espace familial, affronte des épreuves, rencontre des figures symboliques puis revient transformé. Dans les contes traditionnels, ce voyage permet souvent de grandir, de mieux se connaître ou d'apprendre à dépasser ses peurs.

On retrouve cette structure dans de nombreux récits fondateurs et œuvres de littérature jeunesse comme *Le Petit Poucet*, *Alice au pays des merveilles*, *Le Magicien d'Oz* ou encore les récits mythologiques. Les héros et héroïnes traversent des forêts, des mondes inconnus ou des paysages fantastiques qui deviennent le reflet de leurs émotions intérieures.

Dans *Cheveux*, Marie-Laure Picard reprend cette forme du conte initiatique tout en la réinventant dans une écriture contemporaine mêlant musique électronique, dessin animé et narration. Sa voix guide les spectateur•rices dans ce voyage sensible, donne vie aux personnages et accompagne les images comme dans une veillée ou un conte raconté au coin du feu.

Le personnage de Cheveux lui-même fonctionne comme une figure symbolique. Il n'a pas réellement d'âge ni de caractéristiques précises et peut ainsi devenir une figure universelle dans laquelle chacun•e peut projeter ses propres émotions ou souvenirs. À travers cette héroïne, le spectacle explore le passage entre l'enfance, l'imaginaire et la construction intérieure. Cheveux est aussi une forme d'alter ego de Marie-Laure Picard, une sorte d'extension poétique et imaginaire d'elle-même.

> Le rêve

Le spectacle se déploie comme un rêve. Les paysages changent, les proportions se transforment, les créatures apparaissent puis disparaissent, les sons semblent parfois réels puis deviennent étranges. Dans les rêves comme dans les contes, les émotions prennent souvent la forme d'images symboliques. Une forêt peut devenir inquiétante, un géant peut représenter une peur immense, un paysage peut traduire un sentiment de solitude ou d'apaisement.

Marie-Laure Picard s'appuie sur cette logique du rêve pour construire un univers très libre, où l'imaginaire circule sans chercher à tout expliquer. Le spectacle laisse volontairement des espaces d'interprétation afin que chaque personne puisse y projeter ses propres sensations, ses peurs, ses souvenirs ou ses émotions. Cette écriture sensible permet également d'aborder des émotions complexes sans passer uniquement par les mots.

LE SPECTACLE

QU'EST CE QUE C'EST ?

> La traversée des émotions

Cheveux raconte une traversée émotionnelle. Le spectacle évoque la peur, l'anxiété, la solitude, mais aussi la curiosité, l'apaisement, la confiance et la joie. Les émotions ne sont pas expliquées directement, elles apparaissent à travers les sons, les lumières, les paysages ou les personnages rencontrés. Le spectacle montre que les émotions font partie intégrante du cheminement intérieur. Elles ne sont ni "bonnes" ni "mauvaises". Elles traversent les personnages comme elles traversent chacun·e d'entre nous. Cette dimension fait écho à l'expérience des enfants, qui peuvent reconnaître dans le voyage de *Cheveux* certaines sensations déjà vécues comme avoir peur du noir, se sentir perdu·e, être rassuré·e par une présence, découvrir un nouvel endroit ou encore oser avancer malgré l'inconnu. Par la musique, le dessin et le récit, *Cheveux* propose **une expérience sensible et contemplative** qui invite les spectateur·rices à écouter leurs émotions autant qu'à regarder l'histoire.

PISTES PÉDAGOGIQUES en lien avec le conte et le voyage initiatique

> Construire un conte collectif

Cette activité permet aux élèves de s'approprier la structure du voyage initiatique découverte dans le spectacle en devenant co-auteur·rices d'un récit. L'objectif est de leur faire comprendre les mécaniques narratives traditionnelles tout en développant leur imaginaire, leur expression orale et leur capacité à collaborer au sein du groupe-classe.

Pour lancer l'atelier, installez les élèves en cercle et guidez le récit pas à pas en grand groupe oral. Orchestrez ensuite la progression en posant cinq questions successives : qui est le personnage principal ? Quelle est son inquiétude de départ ? Quelle figure importante rencontre-t-il·elle ? Quelle épreuve doit-il·elle traverser ? Et enfin, quelle est sa transformation physique ou intérieure au moment du retour ? Chaque proposition est discutée et validée collectivement avant de passer à l'étape suivante, assurant ainsi la cohérence du fil narratif.

Une fois la trame fixée, vous pouvez prolonger cette création de deux manières complémentaires. À l'oral, l'histoire est théâtralisée et racontée par la classe lors d'une veillée imaginaire s'inspirant de la posture de l'artiste sur scène. À l'écrit et en arts visuels, ce conte collectif devient le support d'un projet de production d'écrits ou de création d'une carte narrative illustrée, matérialisant le voyage géographique et émotionnel du héros inventé.

> Discussions philosophiques et sensibles

L'expression des émotions et la réflexion critique peuvent être amenées grâce à un temps de parole collectif organisé en classe après la représentation. Un cadre sécurisant est instauré par l'enseignant·e, avec des chaises disposées de préférence en rond, afin que la parole soit libérée et que les ressentis subtils du spectacle, laissés volontairement ouverts par l'artiste, soient explorés. Les élèves sont invités à s'écouter mutuellement, ce qui permet de développer l'empathie, la construction d'une pensée réflexive et l'argumentation orale.

Le débat est guidé par le questionnement philosophique direct pour amener les enfants à dépasser la simple narration du spectacle. La nature profonde et l'utilité des émotions peuvent être interrogées, tout comme la capacité de chacun·e à transformer une peur en force ou à mieux se connaître soi-même. Le lien entre l'imaginaire et la réalité peut aussi être exploré par les élèves en se demandant si le rêve aide à comprendre le réel et pourquoi certaines histoires s'avèrent rassurantes pour l'être humain.

Aucune réponse préconçue n'est attendue lors de ces échanges, l'accent étant mis sur le cheminement de la pensée et la verbalisation des sensations. Une trace écrite des réflexions marquantes de la classe peut être conservée sous forme de nuage de mots ou de phrases clés affichées au tableau, afin que cette discussion sensible reste ancrée dans le parcours de spectateur·ice des enfants.

L'ARTISTE QUI SERA SUR SCÈNE ?

MARIE-LAURE PICARD > ÉCRITURE, COMPOSITION ET DESSINS

C'est en 2015 que Marie-Laure Picard commence son projet solo bip3. Au cours de ses études d'architecture, elle découvre, dans le champ des musiques minimalistes, contemporaines et expérimentales, les musicien•nes Tom Waits, Steve Reich, John Cage, Laurie Anderson... et le logiciel *Audacity*. De façon autodidacte, elle commence à fabriquer des morceaux bricolés, faits de field recordings et d'enregistrements Lo-Fi. Elle sort en 2019, avec le label Prix Libre Records, un 10 titres intitulé *Musique de salle de bain*. Elle y présente son projet comme un solo de pop de salle de bain, au paulstretch aquatique, à base de synthé preset 44 love, qui parle du quotidien, de la théorie des cordes, de l'ennui et du temps qui passe.

Compositrice, interprète et multi-instrumentiste, elle découvre un peu plus tard les synthétiseurs, séquenceurs et boîtes à rythmes, qui l'orientent vers une musique plus électronique. En 2022, elle sort un nouveau LP intitulé *Chrysocolle*, influencé par la pop des années 80/90, avec des groupes comme Broadcast ou Stereolab. Elle écrit également des textes en français, et ne s'interdit aucun pas de côté, explorant parfois des morceaux plus soul. Elle compose aussi des univers sonores instrumentaux, qui l'amènent à collaborer sur des créations théâtrales dès 2015 avec la metteuse en scène Chloé Maniscalco, sur le projet *JOIE*, puis en 2023 sur *Anti-gêne*.

De 2018 à 2023, elle participe également, avec le metteur en scène Michael Bernard, à la création du diptyque *De ruine et de rage* et *D'amour et d'eau fraîche*. Dans ces deux collaborations, la musique devient un personnage à part entière. Ses études d'art l'ont amenée à se passionner pour le lien entre son, musique et image, que ce soit en architecture, sur scène, au théâtre ou en vidéo. Elle réalise ainsi ses clips en explorant différents médiums, notamment la rotoscopie et le dessin d'animation.

En parallèle, depuis 2022, elle est régulièrement sollicitée pour collaborer avec diverses compagnies dans le cadre de projets d'actions culturelles, explorant la rencontre entre musique électronique et dessin. Elle a ainsi travaillé avec L'Armada Productions, la compagnie L'Ernestine, le Théâtre National de Bretagne, la radio associative rennaise C-Lab, Micro-sillon, l'association de cinéma rennaise Clair-Obscur, la compagnie EPISTOLAR, le théâtre de La Paillette (Rennes), ou encore Lillico (Scène jeune public de Rennes) musique.



LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

LES GENRES MUSICAUX DU SPECTACLE

Dans *Cheveux*, la musique accompagne les paysages traversés par l'héroïne et participe pleinement à la narration. Les compositions musicales évoluent ainsi au fil du voyage intérieur de Cheveux, entre moments de douceur, d'étrangeté, d'apaisement ou de tension.

L'univers sonore du spectacle oscille entre plusieurs esthétiques musicales. Une pop feutrée et intimiste, portée par de simples mélodies enveloppantes, des plages oniriques, proches du rêve et de la contemplation et une musique ambiante (ambient), qui crée des paysages sonores et des sensations plus qu'elle ne cherche à raconter directement.

Cette musique invite les spectateur•rices à **une écoute sensible**. Elle laisse de la place au silence, à la répétition et aux variations de textures sonores.

> L'esprit minimaliste contemplatif

Une partie de l'univers musical de *Cheveux* puise sa source dans l'héritage de compositeurs japonais tels que Ryuichi Sakamoto, Hiroshi Yoshimura ou Ken Ichiro Isoda. Ces artistes partagent une approche de la création où la douceur et la contemplation priment sur l'agitation. Ainsi, la musique du spectacle adopte **une esthétique minimaliste** qui repose sur une sobriété volontaire. En travaillant avec un nombre réduit d'éléments, comme quelques notes isolées, des motifs répétitifs ou des nappes sonores discrètes, l'artiste parvient à instaurer une écoute à la fois attentive et immersive.

Cette influence se déploie à travers des sons étirés qui invitent à l'apaisement et des répétitions musicales au caractère presque hypnotique. Le travail de Marie-Laure Picard accorde **une grande importance aux détails sonores et cultive une connexion intime avec la nature**. Chaque vibration semble dessiner un paysage, offrant une sensation de lenteur et de respiration nécessaire au récit.

Une telle esthétique accompagne parfaitement l'univers du rêve développé tout au long du spectacle. Elle offre aux enfants la possibilité de se laisser porter par la force des images et des émotions. En s'éloignant des structures musicales saturées, cette approche favorise une qualité d'écoute plus calme, permettant au public de s'immerger pleinement dans ses propres sensations.

> L'univers des musiques Exotica

Pour construire l'identité sonore de *Cheveux*, l'artiste puise une partie de son inspiration dans l'Exotica, un courant musical né aux États-Unis durant les années 1950. À l'origine, cette esthétique cherchait à transporter l'auditeur•ice vers des contrées lointaines et fantasmées par le simple pouvoir de la suggestion sonore. En mêlant des percussions douces, des chants d'oiseaux et des échos mystérieux à des rythmes enveloppants, les compositeurs de l'époque parvenaient à esquisser des jungles tropicales ou des îles inconnues.

Marie-Laure Picard s'approprie ces codes pour dessiner des paysages musicaux qui oscillent entre le familier et le fantastique. Elle ne se contente toutefois pas d'une répétition simple utilisation des méthodes du passé. Grâce à l'utilisation d'outils contemporains tels que les synthétiseurs et les samplers, elle métamorphose des sons captés dans la nature, ce que l'on appelle le *field recording*, pour créer des textures inédites. Ainsi, un simple frottement de cheveux, le glissement du sable ou le froissement d'un papier sont retravaillés électroniquement jusqu'à devenir méconnaissables. Ces bruits familiers se transforment alors sous nos oreilles en souffle du vent, en murmure de forêt ou en cris de créatures imaginaires.

LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

> L'univers pop

La partition musicale de *Cheveux* puise avant tout dans les codes de la pop indépendante, synthétique et intimiste. L'artisite utilise l'efficacité, la concision et la clarté du format « chanson » pour guider subtilement les émotions du public. Grâce à des structures mélodiques identifiables, la pop devient le véritable moteur de l'aventure, insufflant une énergie familière et accessible dans ce voyage onirique. On y retrouve un goût prononcé pour une pop feutrée, parfois mélancolique mais toujours enveloppante, où la voix humaine, douce et murmurée, se fait rassurante et tisse un lien de proximité immédiat avec l'enfant.

Elle s'inspire notamment de l'héritage de François de Roubaix, pionnier français des années 1970 qui a révolutionné la musique de film en y injectant l'esprit de la pop. En mélangeant des instruments acoustiques simples, des bricolages sonores et les premiers synthétiseurs artisanaux, ce compositeur a créé des thèmes mémorables dès la première écoute. Marie-Laure Picard s'approprie cette démarche en faisant dialoguer l'artisanat du dessin et la modernité des machines.

Dans le spectacle, cette culture pop se manifeste par une synchronisation ludique entre le son et le dessin à travers l'utilisation de gimmicks visuels et sonores. Une suite de quelques notes simples et entêtantes au synthétiseur s'associe ainsi à un personnage ou à un élément graphique précis, comme la mèche de cheveux. Ce motif mélodique récurrent devient un repère. Ce dialogue se déploie également à travers le rythme, qui dicte la physicalité et le mouvement du film d'animation. Le battement direct et chaloupé d'une boîte à rythmes vient soudainement donner de l'élan à une scène.



L'INSTRUMENTARIUM

QUELS INSTRUMENTS SUR SCÈNE ?



Sur le plateau, Marie-Laure Picard s'entoure d'un véritable laboratoire sonore. Ici, pas de piano traditionnel ni de batterie, mais des instruments électroniques qui deviennent les pinceaux de son tableau sonore. Ces machines permettent de sculpter le son en temps réel sous les yeux du public.

Le synthétiseur et l'expandeur

> *Qu'est-ce que c'est ?* Contrairement à un piano qui produit un son mécanique grâce à une corde frappée par un marteau, le synthétiseur crée des sons de toutes pièces à partir de signaux électriques. L'expandeur, quant à lui, est un boîtier sans clavier qui contient des milliers de sons de haute qualité, pilotés par l'artiste.

> Marie-Laure Picard utilise les synthétiseurs pour déployer des nappes mélodiques enveloppantes, douces et aquatiques. Ce sont ces instruments qui créent l'atmosphère de « pop de salle de bain » et les ambiances oniriques qui planent tout au long du rêve de Cheveux.

La boîte à rythmes (et le séquenceur)

> *Qu'est-ce que c'est ?* C'est un instrument électronique dédié à la création de rythmes. Au lieu de frapper sur des fûts avec des baguettes, l'artiste programme ou tape sur des « pads » (des carrés de caoutchouc sensibles) pour déclencher des sons de percussions (grosse caisse, caisse claire, cymbales).

> C'est elle qui donne l'impulsion et fait avancer le récit. Elle dicte le rythme de l'aventure, passant de pulsations très calmes et lentes à des rythmes pop plus dynamiques lorsque l'héroïne est en action.

Le sampler (ou Échantillonneur)

> *Qu'est-ce que c'est ?* C'est l'outil magique du spectacle. Le sampler permet d'enregistrer un son de la vie réelle (un bruit de pas, un oiseau, un froissement de papier) pour ensuite le rejouer sur un clavier comme s'il s'agissait d'une note de musique.

> Dans le spectacle : Le sampler occupe une place déterminante. C'est par ce procédé que les field recordings (les sons de la nature captés par Marie-Laure) ou les frottements de matières deviennent des éléments de l'histoire. Le bruit d'une mèche de cheveux frottée près du micro peut être transformé instantanément par le sampler pour devenir le bruissement d'une forêt mystérieuse. Il floute la frontière entre le monde réel et le rêve.

Le micro et les effets vocaux

> *Qu'est-ce que c'est ?* Au-delà de sa fonction classique qui consiste à rendre la voix plus forte, le micro est ici relié à des processeurs d'effets (comme des pédales ou des logiciels) capables de transformer le timbre de la voix en direct.

> La voix est travaillée comme une matière malléable. Marie-Laure Picard l'utilise pour chanter et conter, mais elle la transforme aussi en direct pour incarner la diversité des personnages de l'île : elle peut rendre sa voix immense et grave pour faire parler un géant, ou y ajouter de l'écho et de la réverbération. Qu'elle s'exprime en français ou en anglais, sa voix est le fil d'Ariane des spectateurs.

L'UNIVERS VISUEL

L'identité visuelle de ce spectacle repose sur une approche organique où l'image ne se contente pas d'illustrer le récit, mais le génère. Marie-Laure Picard décrit sa méthode comme **un cheminement intuitif, comparable à un cadavre exquis mental**. Ce processus créatif prend sa source dans des gestes premiers, tels que des gribouillages ou des dessins spontanés réalisés sur le vif. Ces formes s'organisent progressivement pour devenir des paysages habités et des personnages, créant ainsi un dialogue permanent entre la plasticité du dessin, les textures sonores et la temporalité de la vidéo.

L'immersion est renforcée par une maîtrise **du langage cinématographique qui insuffle du rythme et de la profondeur** à la narration. L'artiste emploie des procédés classiques comme les travellings, les contre-plongées ou les jeux d'échelles afin d'accentuer les sensations vécues par l'héroïne. Ce travail sur le cadrage permet également d'explorer le hors-champ, sollicitant ainsi l'imaginaire des spectateur·ices pour compléter ce qui n'est pas directement montré à l'écran.

Sur le plan technique, l'animation résulte d'un travail artisanal de longue haleine qui mêle **la rotoscopie et le stop motion**. En redessinant minutieusement des séquences filmées image par image, l'artiste confère au mouvement une vibration particulière. Cette dimension esthétique s'enrichit de **techniques de collage et de photographie**, où des décors naturels bien réels, comme la forêt de Brocéliande ou les falaises de la Hague, subissent une métamorphose pour s'intégrer à un monde onirique. On y décèle des références artistiques majeures, de la touche lumineuse des peintres impressionnistes à la rigueur des estampes japonaises d'Hokusai, notamment dans cette manière singulière d'équilibrer les vides et les pleins pour structurer l'espace.

Cette réflexion visuelle trouve son prolongement naturel dans la scénographie. Le dispositif scénique, composé de plusieurs écrans, multiplie les perspectives et fragmente le regard pour mieux captiver l'audience. Tandis que l'écran principal porte l'action majeure, un second support plus réduit fonctionne comme une fenêtre intime. Il dévoile tour à tour un détail du paysage, le regard subjectif de Cheveux ou des fragments de texte, à la manière d'un livre illustré qui prendrait vie. Cette mise en espace permet de ne plus seulement regarder un film, mais d'entrer physiquement dans l'épaisseur du dessin et de l'histoire.



L'UNIVERS VISUEL

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Explorer le mouvement par la création d'un *flipbook*

À la manière du film et pour mieux comprendre et intégrer le fonctionnement des techniques d'animations, il est possible d'inviter les élèves à expérimenter eux-mêmes les prémices de l'animation. La fabrication d'un petit livre animé (aussi appelé flipbook), offre une approche concrète pour saisir comment la succession de dessins statiques engendre l'illusion du mouvement.

Pour cette activité, chaque enfant reçoit une dizaine de petits papiers ou de post-it sur lesquels il pourra dessiner une métamorphose simple. Par exemple, il est possible de leur suggérer de donner vie à une fleur qui s'épanouit, à un nuage se transformant en pluie ou encore à une mèche de cheveux qui s'envole comme celle de Cheveux.

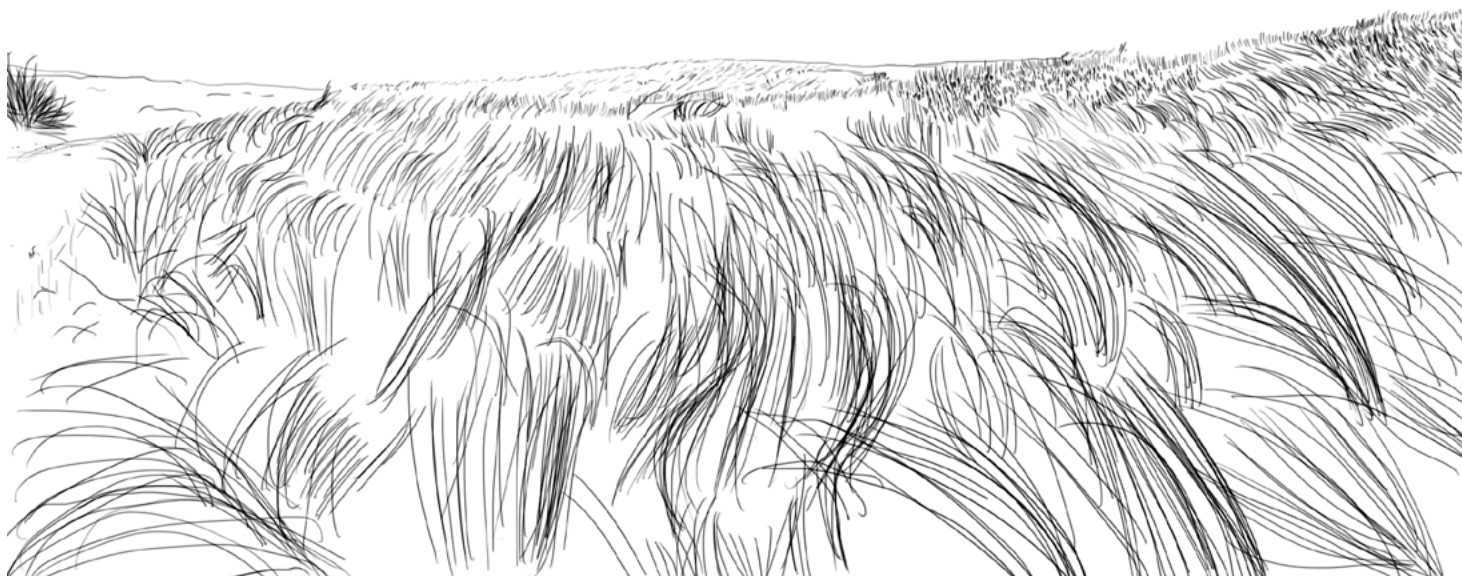
L'enjeu pour l'élève consiste à modifier très légèrement son trait d'une feuille à l'autre afin de décomposer l'action. Une fois les pages assemblées par une pince ou une agrafe, le fait de les feuilleter rapidement avec le pouce révèle la magie de l'animation. Ce travail de patience met en avant la dimension artisanale du travail de l'artiste.

> Dessin spontané et gribouillage

Cette seconde activité propose de libérer le geste graphique des enfants en s'inspirant du « cadavre exquis mental ». L'objectif est de montrer qu'une œuvre peut naître d'une intuition ou d'une forme abstraite plutôt que d'une recherche immédiate de perfection.

Dans un premier temps, les élèves sont invités à tracer des lignes libres et des boucles sur une feuille blanche sans intention préalable. C'est en observant attentivement ces gribouillages qu'ils feront émerger, comme par paréidolie, un personnage, un animal fantastique ou un paysage secret qu'ils pourront ensuite souligner au feutre noir ou mettre en couleur.

Pour aller plus loin dans cette exploration de l'inconscient et du rêve, l'enseignant·e peut mettre en place un cadavre exquis visuel. Chaque élève entame un dessin durant quelques minutes avant de passer sa feuille à son voisin, qui poursuit la composition selon son propre imaginaire. Cette circulation des supports favorise l'apparition d'images inattendues et de mondes hybrides, illustrant parfaitement la manière dont les paysages de *Cheveux* se construisent par rebonds et par associations d'idées.



L'UNIVERS MUSICAL

Dans le spectacle *Cheveux*, la musique s'affirme comme un véritable moteur narratif et non comme une illustration des images. **Elle guide le public à travers la traversée émotionnelle du personnage en utilisant les sons, les silences et les voix pour construire un univers sensible.** Marie-Laure Picard déploie des compositions électroniques douces et enveloppantes où les nappes de synthétiseurs rencontrent des mélodies minimalistes. L'ensemble oscille entre une pop électronique délicate et des plages plus contemplatives, offrant ainsi des espaces de respiration qui favorisent l'écoute attentive et l'imagination.

L'originalité de cet univers repose notamment sur l'usage des *field recordings*. En intégrant des sons captés dans le réel, comme le bruissement des feuilles, le craquement du sable ou le souffle du vent, l'artiste transforme la matière brute du quotidien en une forêt sonore onirique. Ces sons familiers sont retravaillés électroniquement pour devenir étranges et poétiques, **brouillant ainsi la frontière entre le monde connu et l'univers du rêve.** Cette approche sensorielle est renforcée par l'utilisation de techniques inspirées de l'ASMR. En amplifiant des bruits très proches comme des frottements de matières ou des petits mouvements près du micro, le spectacle crée des « gros plans sonores ». Cette proximité acoustique renforce l'immersion au cœur des sensations de l'héroïne.

La voix de Marie-Laure Picard agit comme un fil conducteur. Tantôt conteuse, tantôt chanteuse, elle accompagne le public dans cette exploration introspective. Cependant, le récit sait aussi s'effacer pour laisser place au silence et à la musique pure. Ces moments de suspension permettent de construire une interprétation personnelle du voyage et de s'approprier les paysages imaginaires déployés sur scène. En entrelaçant ainsi l'image et le son, *Cheveux* propose une expérience apaisante où la musique devient un langage à part entière, capable de raconter l'intime avec une grande clarté.

PISTES PÉDAGOGIQUES

► Initier les élèves au bruitage

L'enjeu est de détourner des objets familiers pour en révéler le potentiel poétique et narratif, transformant la classe en un petit studio de post-production sonore.

L'activité débute par une phase d'exploration tactile et auditive durant laquelle les élèves manipulent divers objets du quotidien sans intention immédiate de récit. En froissant des feuilles de papier de différentes épaisseurs, ils portent attention aux nuances entre ce qui peut être un souffle léger et une tempête grondante. L'utilisation de récipients remplis de riz ou de sable permet d'expérimenter la fluidité sonore, évoquant tour à tour le ruissellement d'une averse ou le crépitemment d'un feu.

Une fois les sources sonores identifiées, les élèves passent à la phase de captation en utilisant des tablettes ou des téléphones. Ce moment permet d'aborder la notion de « gros plan sonore » ou d'ASMR. En plaçant le micro très près de la source, on modifie la perception du réel pour basculer dans l'imaginaire. Les enfants réalisent alors que le silence environnant est le cadre nécessaire pour que ces petits sons fragiles prennent toute leur dimension dramatique.

Le projet se conclut par l'assemblage de ces fragments pour en faire un paysage sonore unique et emplí de mystère.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES

Cycle 1

Domaines d'apprentissage	Objectifs simplifiés	Activités du dossier liées
Développement et structuration du langage	• Enrichir le vocabulaire des émotions • Comprendre et construire un récit	• Conte collectif (dictée à l'adulte) • Discussions philosophiques
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	• Développer une posture d'écoute attentive • Expérimenter le geste graphique libre • Identifier des bruits et des timbres	• Postures du spectateur • Dessin spontané et gribouillages • Atelier Bruitage
Éducation à la vie affective et relationnelle (EVAR)	• Nommer ses émotions et celles d'autrui • Apprivoiser ses peurs	• La traversée des émotions (analyse du parcours de l'héroïne)
Explorer le monde	• Repérer des bruits de l'environnement	• Écoute du Field Recording

Cycle 2

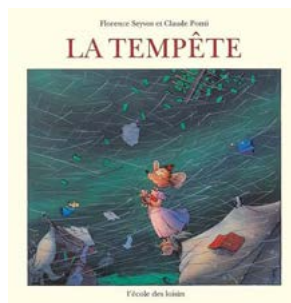
Disciplines	Domaines de compétences travaillés	Activités du dossier liées
Français	• Langage oral : Exprimer et justifier un avis esthétique • Lecture : Comprendre la structure d'un récit initiatique • Écriture : Produire des textes poétiques courts	• Débats d'idées après le spectacle • Analyse des contes de référence • Atelier Haïkus et cadavres exquis
Arts Plastiques	• Expérimenter, produire, créer : Décomposer le mouvement • Mettre en œuvre un projet : Créer en volume ou en séquence • S'exprimer sur sa production : Analyser des images (plans, échelles)	• Création d'un Flipbook • Cadavre exquis visuel (dessin collectif)
Éducation Musicale	• Écouter, comparer, commenter : Différencier acoustique et électronique • Explorer, imaginer, créer : Imaginer une organisation sonore narrative	• Découverte de l'Instrumentarium (sampler, boîtes à rythmes) • Atelier Bruitage et ASMR (création d'un paysage sonore)
EMC et EVAR	• La sensibilité : Exprimer et réguler ses émotions • Le jugement : Respecter les règles collectives d'un lieu et l'opinion d'autrui	• Parcours du spectateur • Échanges sur la peur et la confiance en soi

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

LES CONTES, LE VOYAGE INITIATIQUE, LES RÊVES

> Lectures et films sur la thématique

- La Tempête - Claude Ponti
- Max et les Maximonstres - Maurice Sendak
- La vague - Suzy Lee
- Alice au pays des merveilles - David Chauvel
- Le Voyage de Chihiro - Hayao Miyazaki



> Jeux à faire en classe

• Dixit

Le repose sur le décalage entre l'image et l'interprétation. En classe, vous pouvez détourner ce support en demandant aux élèves de choisir une carte qui représenterait «le paysage d'une peur» ou «le son d'un souvenir». Cette approche permet de comprendre que dans un rêve, une image ne signifie jamais une seule chose, mais dépend de celui qui la regarde.

• Rory's Story Cubes

En lançant les dés, les enfants doivent lier des symboles disparates pour créer une quête cohérente. Ce jeu permet de travailler la structure narrative de manière ludique.

L'UNIVERS VISUEL

• Le poème découpé (Inspiré du surréalisme)

Pour dédramatiser le passage à l'écrit, invitez les enfants à découper des mots au hasard dans des magazines puis à les assembler sur leur table. En associant ces fragments de manière intuitive, les élèves créent des phrases absurdes, poétiques et inattendues. Cette forme de cadavre exquis textuel démontre que l'inspiration peut naître de l'imprévisible et du hasard, comme dans la logique d'un rêve.

• Sculpture suspendue (Inspiré d'Annette Messenger)

Les élèves créent des micro-installations en volume en utilisant des fils de laine, des filets, des cheveux synthétiques et des matériaux de récupération. En assemblant et en suspendant ces formes légères dans la classe, les enfants matérialisent les créatures insolites du spectacle. Cet atelier prolonge la dimension tactile de l'univers de Marie-Laure Picard et permet d'expérimenter la mise en espace d'un récit.

• La cartographie du monde intérieur

Les élèves imaginent et dessinent la carte géographique du monde de *Cheveux* ou de leur propre esprit. Ils inventent des reliefs symboliques liés à des émotions, comme la forêt des peurs, la rivière du calme ou la montagne du courage, puis relient ces espaces par un chemin en y ajoutant des obstacles ou des objets magiques. Cet exercice permet de structurer une narration par l'image tout en travaillant la représentation spatiale.

• L'atelier Haïku

En écho à l'influence japonaise et minimaliste du spectacle, cet atelier collaboratif permet de composer un poème court en classe. Un premier enfant choisit un mot-clé (ex: arbre) qu'il écrit au tableau. Un deuxième élève inscrit en dessous deux mots associés (ex: feuille, vert). Un troisième en ajoute quatre, et ainsi de suite jusqu'à obtenir une base collective de mots. À partir de cette réserve, chaque élève isole des mots pour composer son propre haïku en suivant ces quatre repères :

Choisir au moins 5 mots de la liste collective

Ajouter librement des verbes ou des mots de liaison

Rédiger obligatoirement le poème au temps présent

Structurer le texte court en 3 vers

(Exemple de résultat : Le soleil est jaune comme une flamme / Le nid du cygne tombe à l'automne / Et la pomme roule toujours.)

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

L'UNIVERS MUSICAL

- **La phonothèque de la classe**

En s'inspirant des field recordings (enregistrements de terrain) du spectacle, les élèves partent à la chasse aux sons à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette. Ils collectent les bruits de leur environnement immédiat ou frottent des matières organiques comme des écorces, des pierres et des feuilles mortes. En rassemblant ces fichiers, la classe crée sa propre bibliothèque sonore, démontrant ainsi qu'un bruit capté possède un immense potentiel narratif et peut susciter des images mentales puissantes.

Artistes de référence

Pierre Schaeffer : Le pionnier de la musique concrète, permet de montrer comment un bruit du quotidien devient une note de musique ou pour observer le travail des bruiteurs de cinéma.

Bernie Krause : Un bioacousticien, il est possible d'écouter Le Grand Orchestre de la Nature et apprendre à distinguer les différentes voix des animaux et des éléments.

- **Le laboratoire des voix**

Pour explorer les effets vocaux utilisés par l'artiste sur scène, les élèves peuvent expérimenter la transformation de leur propre voix. À l'aide d'une application simple de modification sonore (comme [Voicemod](#)), ils s'enregistrent en train de raconter un souvenir ou d'imiter une créature du spectacle. En modifiant la hauteur, l'écho ou le timbre de leur voix, les enfants comprennent de manière ludique comment les outils électroniques permettent d'incarner plusieurs personnages et de créer une ambiance mystérieuse.