

DOSSIER PEDAGOGIQUE

ODY-C

“ L’Enfant d’Eléphant “



Les Lubies

Ce dossier pédagogique est un document source à l'attention des enseignants, bibliothécaires et toute personne désireuse de préparer la venue d'enfants (ou d'adultes) à une représentation de "L'enfant d'éléphant" et/ou de poursuivre un "chantier" après avoir vu le spectacle.

Il présente les points essentiels du spectacle : l'œuvre (l'histoire, son auteur), la forme (le théâtre d'ombres), ainsi que la singularité de l'univers esthétique des Lubies (travail avec les objets).

Il se complète par des propositions d'ateliers pratiques à mener par ses destinataires (en dehors des interventions de transmission en compagnie des deux artistes Sonia Millot et Vincent Nadal).

1ère Partie : **"De quoi s'agit-il ?"**

L'enfant d'éléphant, *l'histoire et son propos*

Rudyard Kipling, *une vie humble et voyageuse*

Le conte étiologique, *le "pourquoi-comment" se fait invitation à l'imaginaire*

Le théâtre d'ombres, *un art de l'émerveillement*

La "récupération", *le réel transformé (une particularité des Lubies)*

2ème Partie : **"La main à la pâte"**, ateliers pratiques

Jeux d'ombres

Jeu d'écriture

Jeu "d'esprit"

1ère PARTIE

De quoi s'agit-il ?

1. L'ENFANT D'ÉLEPHANT

L'histoire, notre lecture

L'histoire

Du temps où les éléphants avaient une trompe ridiculement petite et fort peu pratique, un enfant d'éléphant, un éléphant tout neuf, d'une insatiable curiosité, déclenche la colère de sa famille à toujours poser d'improbables questions.

En guise de réponses, de ses tantes l'autruche et la girafe, de ses oncles l'hippopotame et le babouin, il ne reçoit que brimades et coups.

Mais peu lui importe, il reste d'une insatiable curiosité !

Jusqu'au jour où l'éléphanteau pose une nouvelle et terrifiante question : *« Que mange le Crocodile pour son dîner ? »*

Toutes et tous, même ses propres père et mère le font taire.

Alors, suivant les conseils de l'Oiseau Kolokolo, il se rend sur les bords du Fleuve Limpopo.

Là se trouve la réponse à sa question.

De son voyage et surtout d'une certaine rencontre, il revient orné d'une avantageuse et bien plus efficace trompe, propre à impressionner toute sa famille.

Et c'est depuis ce temps que les éléphants arborent la longue trompe que nous leur connaissons.



Notre lecture

Ainsi, l'enfant d'éléphant a ce « quelque chose » qui « raconte de la vie » : est-il bon d'être curieux ? Peut-on vivre, grandir, sans une insatiable curiosité ? L'enfant d'éléphant a un profond et vif appétit d'apprendre et pour cela, il est même prêt à prendre le risque de faire « ce qui n'est pas normal » de faire.

Ne pas se contenter du « c'est comme ça », partir vers l'inconnu, rencontrer l'autre pour mieux savoir, surtout pour « plus éprouver », « plus vivre », comprendre le monde qui nous entoure quand nous, les grands, avons cessé parfois de nous étonner.

Cette histoire raconte la capacité de chacun-e à découvrir et à revendiquer sa vision du monde et sa force de créativité.

Une fois que l'on a découvert le monde, il ne nous reste plus qu'à le transformer, tel l'enfant d'éléphant qui change à tout jamais « la grande histoire » des éléphants : c'est grâce à lui, à son audace, que tous les éléphants ont aujourd'hui la trompe sans laquelle ils ne seraient pas tout à fait des éléphants !

Et, d'une certaine manière, L'Enfant d'éléphant nous parle aussi de « l'autre », celui qui est différent, celui qu'on ne connaît pas et qu'on a peur de connaître.

Comme quoi, les à priori ont la peau plus dure que celle des éléphants eux-mêmes !

2. RUDYARD KIPLING

Une vie humble et voyageuse



Né en 1836 à Bombay, du temps de l'Inde Britannique, Rudyard Kipling est mort à Londres en 1936. Ses cendres reposent dans le Poet's Corner de l'Abbaye de Westminster, où sont également honorés les soeurs Brontë, Oscar Wilde, Lord Byron, William Shakespeare, Charles Dickens, Ben Jonson et de nombreux autres grands noms de la littérature britannique.

Ses parents le prénomment Rudyard, du nom du lac au bord duquel ils se sont dit leur amour, dans le Staffordshire, région verdoyante des Midlands anglais.

Auteur célèbre et reconnu à l'âge de 30 ans, il publie, alors qu'il n'est qu'un simple pigiste d'une revue militaire, un premier recueil de poèmes à 21 ans, reçoit le Prix Nobel de Littérature à 41 ans ; il écrit jusqu'à sa mort.

Son oeuvre est composée de poèmes, de nouvelles, de romans, de chroniques, de billets d'humeur, de lettres engagées et, aussi, de documents officiels fondateurs de certains organismes.

Cette richesse de production est le reflet d'une vie intense au cours de laquelle Kipling n'aura jamais cessé de voyager.

L'Inde, bien sûr, où il est né (il vit à Bombay, Calcutta, Hallâhabâd, parcourt le Radjastan), et l'Angleterre, où il vécut, sont les terres qui façonnent son identité multiple.

Ses longs périple le conduisent à Rangoon, Singapour, Hong-Kong, Yokohama (il voyage à travers le Japon), San Francisco, Portland, Seattle, Salt Lake City, Chicago, Washington, New-York, Boston (il vit plusieurs années dans différents états des Etats-Unis), il explore le Parc National de Yellowstone, il s'attarde dans les villes de Vancouver et Toronto lors de son voyage au Canada, il se rend en Afrique du Sud, en Australie et en Nouvelle Zélande.

Homme éclairé, amoureux de la nature et des paysages grandioses, observateur de la diversité humaine, il a l'appétit des contrées lointaines et des civilisations d'ailleurs.

Écrivain parfois contesté pour sa pensée pro-colonialiste (propre à la pensée dominante anglaise de l'époque), il n'en a pas moins un humaniste progressiste. Ces oeuvres principales, Le Livre de la jungle (I et II), Kim, Simples contes des collines, L'Homme qui voulait être roi, Histoires comme ça, son célèbre poème « IF » (traduit en français « Tu seras un homme mon fils »), racontent autant la fragilité des êtres qu'elles célèbrent leur force de vie et de création.

C'est certainement cette profonde identité plurielle qui confère à son écriture cette poésie toute particulière, à la fois humble et flamboyante.

...

**Si tu sais méditer, observer et connaître,
Sans jamais devenir sceptique ou destructeur,**

...

**Si tu peux être amant sans être fou d'amour,
Si tu peux être fort sans cesser d'être tendre,**

....

IF - 1910

L'Enfant d'éléphant, un des contes étiologiques de « Histoire comme ça » (qu'il publie 3 ans après la disparition de sa fille Joséphine âgée de 7 ans et à la mémoire de laquelle il dédie ces « histoires du pourquoi ») montre combien il puise dans son expérience pour écrire: enfant maltraité de 6 à 9 ans par sa famille d'accueil en Angleterre, homme bouleversé par la beauté et le mystère de la nature, faune et flore, « insatiable curieux » du monde et des êtres qui le peuplent, homme discret peu empreint aux mondanités et au "ce qu'il est bon de faire", capable de se réfugier dans un monde imaginaire pour fuir la réalité, ...

Amoureux des histoires, Kipling aimait faire la lecture à haute voix des aventures qu'il inventait et, racontant ses proches, il avait souvent des fou-rires à la lecture des passages les plus comiques !

Kipling est à la littérature mondiale ce qu'est Sherlock Holmes (créé par son ami Arthur Conan Doyle) à la littérature policière : un familier inconnu !

3. LE CONTE ÉTIOLOGIQUE

Le “pourquoi-comment” se fait invitation à l'imaginaire

Depuis que les hommes vivent, ils n'ont cessé de s'interroger aux quatre coins de la terre sur les merveilles et les horreurs de la création et leur raison d'être, histoire de mettre un peu d'ordre dans la création et de lui trouver une finalité !

Et, quand l'explication rationnelle, scientifique, manque, une explication plus ou moins mythique, imaginaire, originale, amusante, fantaisiste s'impose : l'histoire se transmet alors à travers le temps.



Ces récits, qui vont des commencements ... aux fins, courent sur tous les continents, sous toutes les latitudes. Ces mythes des origines relevant du sacré et ces contes “explicatifs” sont des « Histoires comme ça » à la manière de Kipling.

Ils sont encore appelés « en pourquoi » par les ethnologues du XIXème siècle, ou science fantaisiste par Blaise Cendrars dans son anthologie nègre.

Ainsi, les contes étiologiques s'obstinent à dire l'état originel du monde et la manière dont il a été modifié et se concluent toujours à peu près ainsi : « ***c'est depuis ce temps-là que le cosmos, les hommes, les animaux, les choses sont devenus ce qu'ils sont aujourd'hui.*** »

Se servir du faux pour dire le vrai, tel est le fondamental du conte en pourquoi !

Les héros de ces histoires peuvent donc être des humains, des animaux, des plantes, des fleurs, des éléments naturels (vent, feu, eau, terre, ...), ...

Tout l'attrait du conte étiologique réside dans sa divagation, sa rupture, parfois même son opposition, avec le rationnel, avec le “*la vérité c'est ça*”, avec le “*mais dans la vraie vie ce n'est pas possible*”, ... Le conte du pourquoi est la marque d'une liberté d'esprit, de l'affranchissement au “connu et convenu”, de la puissance inventive de l'âme humaine.

Ce genre littéraire offre ainsi aux jeunes lecteurs une vision du monde, d'eux-mêmes, des rapports entre personnes, qui bouscule, chahute, souvent avec humour, leurs premières certitudes.

Littérature salvatrice donc puisqu'elle suscite l'imaginaire et nourrit l'ouverture de pensée, jusqu'à parfois fonder une pensée critique.

Bibliographie (liste non exhaustive !)

- BLOCH Muriel. **365 contes de pourquoi et de comment** / Giboulées
- GIORDA et BLOCH Muriel. **365 porte-bonheur** / Hatier
- RACHMUL Françoise. **18 contes de la naissance du monde** / Castor Poche Flammarion
- REISS Benoît. **Aux origines du monde** / ill. par Alexios Tjoyas / Albin Michel Jeunesse, 2004.
Ce recueil regroupe des récits cosmogoniques issus de plusieurs traditions. Cosmogonie aborigène, chinoise, égyptienne, mésopotamienne, inuit et bien d'autres encore y mêlent leurs adaptations. En début d'ouvrage, une grande planisphère permet de localiser la contrée d'origine de chaque récit. Ce regroupement en un seul recueil de tous ces mythes fondateurs est une réussite. A partir du cycle 2 et bien au-delà (mythologie - contes des origines)
- DAVOL Marguerite W. **Les contes du serpent** / ill. par Yumi Héo / Circonflexe, 2004.
" En ce temps-là, il n'y avait ni contes ni histoires. " une famille vivait à l'orée des bois et un beau jour la mère envoya son fils, Beno cueillir des fraises de l'autre côté du bois. En rentrant par la forêt, il s'assit sur une pierre plate sans voir le serpent enroulé autour. L'animal se hissa sur le panier et demanda des fraises en échange d'histoires. Beno ne sait pas ce que sont les histoires, mais plein de curiosité il accepte l'échange. Pas de fraises ce soir-là au dîner... Peu après c'est au tour d'Allita, sa sœur, d'aller cueillir des framboises et de rencontrer le serpent. Elle aussi accepte l'échange framboises contre histoires et rentre avec un panier vide à la maison. Un beau matin d'automne, Allita et Beno vont cueillir des pommes dans le verger. Cette fois, ce sont eux qui attendent le serpent pour avoir des histoires..." Un album qui présente une nouvelle version de l'origine des contes, réjouissant avec ses illustrations naïves. **A partir de 6 ans**
- GOUGAULT Henri. "La mère des contes" & "Comment les hommes firent le soleil et la lune" dans **L'arbre d'amour et de sagesse : contes du monde entier** / Seuil, 1992.
- GOUGAULT Henri. "Comment les oiseaux soulevèrent le ciel et comment naquit la nuit" & "Les enfants du soleil et de la lune" dans **Contes du soleil, de la lune et des étoiles** / Gründ.
- TANAKA, Béatrice. Le soleil et l'araignée dans **Contes en f** / Messidor, La Farandole.
- "L'histoire des premiers hommes" dans **Contes des Philippines** / Gründ - Contes et légendes de tous les pays
- **Le garçon qui inventa la libellule : un mythe zuni** rapporté par Tony HILLERMAN / Rivages, 1991.
- "Les tracasseries que la Lune causa au Soleil et comment l'aïeul s'installa dans les cieux" dans **Contes d'Amérique du Sud** / Gründ - Contes et légendes de tous les pays
- "Pourquoi les hommes ne sont-ils pas tous de la même couleur ?" dans **Contes des Philippines** / Gründ - Contes et légendes de tous les pays
- BENESOVA Alain. **Les plus belles histoires d'animaux** (surtout "Et la terre se couvrit d'arbres fruitiers") / Gründ
- TROUGHTON Joanna. **Comment les couleurs vinrent aux oiseaux : conte de Guyane & Le rêve de la tortue : conte africain** / Gründ - un pays, un conte

4. LE THÉÂTRE D'OMBRES

art de l'émerveillement

Avant-propos : une histoire en “pourquoi-comment” du théâtre d'ombres

Une légende raconte que l'empereur de Chine Wu-ti, qui régnait sur une Chine encore plus vaste que celle d'aujourd'hui, après la perte de son épouse adorée, s'asseyait, nuit après nuit, devant une toile tendue entre les deux montants d'une porte. Emu, il voyait apparaître la silhouette de sa bien-aimée.

Il conversait ainsi avec elle, du coucher au lever du soleil, des affaires du royaume, lui demandait conseil, et il évoquait avec passion tous les merveilleux moments passés ensemble. Au petit matin, il se sentait soulagé de son immense chagrin. Mais la peine le regagnait tout au long du jour et il tardait au malheureux empereur que le soleil se couche à nouveau.

Une nuit, oubliant sa promesse de ne jamais regarder derrière l'écran, il arracha la toile et découvrit un montreur de marionnettes tenant à la main une figure découpée dans une peau d'animal, éclairée à la lueur d'une bougie. La silhouette de sa femme aimée n'en était donc que l'ombre !

Wu Ti, d'abord effrayé d'avoir aimé un leurre, demanda à l'artiste de continuer à faire revivre, tout le jour et toute la nuit dans une pièce obscure, sa bien-aimée. L'empereur décida aussi de créer une école dans laquelle de jeunes élèves seraient formés à l'art de l'ombre.

Et depuis ce temps-là, de nombreux marionnettistes-conteurs ambulants racontent des histoires en théâtre d'ombres.

Cette légende illustre bien la fonction primitive, ancestrale et magique du théâtre d'ombres : une évocation de l'âme des morts.

Les différents noms donnés à l'écran de projection en attestent : *toile des morts* (Chine), *brouillard et nuages* (Java-Indonésie), *rideau du départ* (Turquie), *toile du rêve* (Arabie).

Cette dimension spirituelle, sacrée, religieuse, se développe au travers d'un répertoire du merveilleux, du fantastique, du tragique, **histoire de faire peur à sa peur**.

Dans le même temps se constitue un répertoire profane au registre grotesque, farcesque, **histoire de rire de sa peur**.

Il est amusant de songer aussi au mythe de la caverne, dans La République-Livre VII, de Platon.

Au-delà de la portée philosophique du rapport à l'image et donc à la vérité, et du chemin à emprunter pour parvenir à une connaissance de soi, nous pouvons juste noter la référence au “saltimbanque montreur de marionnettes” caché derrière son muret et jouant d'objets et de figures à la lumière d'un feu.

Ainsi, telles les grandes découvertes et expressions scientifiques, économiques, artistiques, philosophiques, issues d'un puissant contexte culturel qui “fait civilisation”, l'art de l'ombre appartient à l'histoire de l'humanité.

Aujourd'hui, le théâtre d'ombre n'est pas d'un seul continent, d'une unique esthétique, d'une forme exclusive, il est l'expression de notre universalité.

Il n'est donc pas surprenant, au regard de cette aspiration universaliste, que le théâtre d'ombre soit un art complexe qui associe virtuosité de manipulation, jeu d'acteur, musique, chant, parole dite, dessin, sculpture, artisanat d'art (travail du cuir, du bois, du carton) et techniques des plus simples aux plus élaborées (lumière-s et conception de l'écran).

L'histoire

La tradition fait de la Chine son lieu de naissance au 11^{ème} siècle où les conteurs ambulants (les 1^{ers} étaient des hommes religieux) réhaussaient leurs histoires par des jeux d'ombres (les fameuses « ombres chinoises »), mais à la même époque l'Inde pratiquait un théâtre d'ombres très abouti (épopée du Mahabharata).

Elles sont aussi très présentes en Birmanie (Myanmar), Thaïlande, Laos, etc. En Indonésie, elles sont connues sous le nom de Wayang kulit (ombre de cuir) sur les îles de Java, Bali et Lombok.

À la différence des ombres traditionnelles où l'on observe uniquement l'ombre projetée, à Java et Bali on peut assister au spectacle soit côté ombre, soit côté marionnettiste.

À Java, il existe aussi une forme intermédiaire ombre/marionnette plus rare : les Wayang Kulit, leur corps est en bois et les membres supérieurs en cuir.



Il y a aussi une grande tradition de marionnettes d'ombre en Turquie, en Grèce, ..., dont le personnage principal est Karaghiozis, très irrévérencieux, qui fait appel à son intelligence pour lutter contre la soumission (l'équivalent de guignol).



De fait, le théâtre d'ombres utilisé d'abord à des fins religieuses et d'exorcisme, est ensuite devenu une forme particulièrement séduisante de **spectacle populaire**, mettant en scène des mythes, des légendes et des récits populaires. La tradition est toujours vivante en Asie, en Grèce et en Turquie.

C'est au 18^{ème} siècle que l'Europe découvre le théâtre d'ombres par ce qu'en rapporta un missionnaire revenant de Chine.

En France, différentes sources citent le théâtre d'ombres de **Dominique Séraphin** (1747-1800) véritable fondateur en France des ombres chinoises.

Installé à Versailles, Dominique Séraphin divertit plusieurs fois la famille royale. Son premier théâtre d'ombres fut créé à Versailles en 1772. Le *Théâtre Séraphin* s'installe à Paris au Palais Royal en 1784 et y connaît un plein succès pendant 75 ans. Transporté en 1859 sur les boulevards il est peu à peu délaissé par le public, les marionnettes (Guignol, marionnettes à fil, à tiges, ...) remplacent les silhouettes d'ombres.

Après le déclin du Séraphin il a fallu trouver du nouveau, et c'est dans un célèbre cabaret de Montmartre, **Le Chat Noir**, fondé en 1881 par Rodolphe Salis que **Caran d'Ache** a eu l'idée de découper en ombres non seulement des personnages isolés mais des groupes entiers ...son spectacle d'ombres "L'épopée" inspiré par Napoléon fut représenté avec succès en 1886.



Le cabaret devint un lieu privilégié où se réunissait la bohème montmartroise. Tous les vendredis après-midi, des peintres, des poètes et des musiciens se retrouvent pour chanter et entendre des récitations en vers et voir du théâtre d'ombres. Un artiste comme Henri Rivière livra de véritables petits chefs-d'œuvre comme "La Tentation de Saint-Antoine" ou "La Marche à l'Étoile".

Devant le succès auprès du public de plus en plus nombreux, le simple castelet est très vite remplacé par un véritable théâtre au sens premier du terme, contenant des coulisses et des cintres qui se dressent suspendus au-dessus du vide dans une construction en bois bâtie en porte-à-faux érigée au dos du cabaret. L'écran sur lequel sont projetées les pièces mesure un mètre de long par quatre-vingt-dix-huit centimètres de haut. Il est éclairé par un chalumeau oxyhydrique placé au fond des coulisses et les silhouettes, initialement découpées dans du carton, sont très vite réalisées dans des plaques de zinc beaucoup plus résistantes. Dès 1887 les coulisses et l'écran sont agrandis, un orgue et du matériel de bruitage sont installés pour renforcer les spectacles. Les pièces du Chat Noir ont été jouées à Paris mais aussi en province et à l'étranger lors des tournées.

Le Musée d'Orsay a réuni les pièces de décor et les silhouettes du Chat Noir dans une magnifique exposition en 2014.

<https://unpointculture.com/2014/11/16/le-theatre-dombres-du-cabaret-du-chat-noir-au-musee-dorsay/>

A partir du XIXe siècle, de petits castelets de théâtre d'ombres ont vu le jour dans les grandes familles bourgeoises. Ils se transmettaient de génération en génération comme objet de décoration et les représentations se donnaient dans la sphère familiale et amicale.



Aujourd'hui le théâtre d'ombres n'est plus seulement réservé aux enfants, il a tendance à quitter le cadre du castelet pour se projeter sur des éléments scénographiques, ou directement sur le sol ou les murs, en mettant en jeu acteurs ou danseurs...



Dispositif technique : *silhouettes, lumière et castelet.*

Le théâtre d'ombres consiste à projeter les ombres produites par des **silhouettes** et **gabarits de décors** que l'on interpose dans un faisceau lumineux qui éclaire un **écran**.

Les silhouettes, personnages de l'histoire, sont manipulées en général à l'aide de fines tiges.

Le "petit théâtre" dans lequel s'intègre l'écran est appelé **castelet**.

Les silhouettes.

Les silhouettes sont découpées, ajourées (découpe intérieure pour laisser passer la lumière), articulées (ou non), et sont montées sur baguettes. L'**ajourage** permet de créer le contraste noir/blanc, mais permet également de colorer les silhouettes en collant de la matière (gélatine de théâtre) sur les parties enlevées.

Ces silhouettes étaient, à l'origine, fabriquées en cuir (peaux de chèvre, d'âne, de buffle, et même peaux d'ours et de panthère pour des personnages très précis). Le cuir, finement tanné puis préparé (corroyage) était peint de couleurs translucides.

On en trouve aujourd'hui dans toutes les matières : plastique, bois, métal (le Théâtre du Chat Noir) mais essentiellement en carton fort noir.

Au fil du temps, d'autres principes voient le jour pour faire exister des silhouettes. Le jeu de mains, par composition de figures entre la lumière et l'écran, donne naissance à l'« **ombromanie** ».



Puis vint le temps où l'ombre des corps entiers, ou de certaines parties, fut mise en jeu. Cette expression de l'ombre appartient à ce qui est communément appelé le théâtre d' « **ombres tchèques** ».

Les décors.

Dans le théâtre d'ombres, comme dans le "théâtre de texte", l'opéra, la danse..., le décor situe l'action, crée une ambiance, mais il donne avant tout l'espace de jeu nécessaire aux silhouettes qui doivent capter l'intérêt du public. Ce qui n'empêche pas que le décor soit travaillé, "ouvragé" et présente aussi une esthétique forte. Il participe pleinement de l'imaginaire offert aux spectateurs.



Il existe 3 grands principes d'apparition de décors.

Le premier consiste à découper des silhouettes de végétation (arbres, fleurs, forêt, ...), d'habitations (maisons, châteaux, fermes...), mais aussi des rues, des paysages entiers, des fonds sous-marins, le ciel, sur la lune, ... en un mot, tout ce que l'histoire suggère.

En seconde possibilité, le décor peut être peint directement sur l'écran, sur les côtés et même au centre si l'on utilise des couleurs délavées (procédé fréquemment utilisé dans les spectacles du Théâtre du Chat Noir). Avec un tel choix, c'est l'écran en entier qu'il faut changer à chaque changement de séquence, à moins de jouer sur plusieurs écrans qui seront placés les uns à côté des autres, face au public.

Enfin, propositions plus techniques et actuelles, on peut également projeter le décor sur l'écran à l'aide d'un vidéoprojecteur, d'un rétroprojecteur ou de diapositives.

L'écran

Pour l'écran, à peu près tous les tissus peuvent convenir : drap, étoffe de couleur pâle.

S'il s'agit d'ombres tchèques, il suffit de tendre un drap ou d'utiliser simplement un mur comme écran pour une étape de travail (l'enfant n'étant pas caché derrière le drap, il est plus facile de l'accompagner sur la découverte du principe d'ombre avec le corps tout entier)

Le castelet

Le terme de castelet serait hérité du Moyen Âge et est composé à partir du mot *castel* signifiant petit château.

Généralement construit en bois, le castelet est un cadre entouré de panneaux occultant la présence des marionnettistes.

Il se compose comme une reproduction miniature d'un théâtre, dont les spectateurs ne verraient pas la scène (puisque cachée par l'écran).

Là encore, des propositions de castelet de toutes formes, toutes tailles, faits d'autres matières, ont vu le jour.



BIBLIOGRAPHIE & SITES DE REFERENCES

Livres :

■ "La marionnette (*de l'objet manipulé à l'objet théâtral*)" / Edition SCEREN (CNDP-CRDP), La librairie de l'éducation

■ DVD « marionnette et théâtre d'objet » / Edition SCEREN

Ces documents très bien faits, pédagogiques, traitent de la marionnette en générale.

■ Mon théâtre d'ombres - Mila édition / Collection Le Petit Théâtre d'ombres - Gallimard jeunesse

<http://www.gallimard-jeunesse.fr/Catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Le-Petit-Theatre-d-Ombres>

Un spectacle d'ombres et de lumière féérique, à partager entre petits et grands. Avec cette collection, les enfants disposeront de tout le nécessaire pour jouer les pièces des plus beaux contes en s'amusant avec les ombres. Ils pourront se vivre tour à tour directeur de théâtre, metteur en scène, acteur !

4 théâtres disponibles (Le Petit Chaperon rouge, Le Chat botté, Le Petit Poucet, Les Fables de La Fontaine)

*4 recharges : (La Belle au bois dormant, Ali Baba et les quarante voleurs, Le Petit Chaperon rouge, Le Chat botté, Le Petit Poucet, Les Fables de La Fontaine)
À partir de 8 ans.*

DVD:

Michel Ocelot les trésors cachés (2008) (ce sont ses tout 1ers travaux - plusieurs petits films - avec un documentaire où il montre son travail). Passionnant.

sites:

<http://theatredombres-actu.over-blog.com/article-livres-sur-le-theatre-d-ombres-79648840.html>

<http://www.ricochet-jeunes.org/themes/theme/766-theatre-d-ombres>
ce site propose plusieurs livres avec comme thème principal l'ombre

<http://www.cocodenhaut.com>
ce site propose des castelets, silhouettes et source lumineuse

<http://ombres-et-silhouettes.wifeo.com>
mine d'or sur le théâtre d'ombre, un site passionnant tenu par un passionné

<http://www.youtube.com/watch?v=IhBUc1bwoP0>
Raymond Crowe, ombromane, immense artiste / sur YouTube, 2min18 exceptionnelles

5. LA RÉCUPÉRATION ET LE DÉTOURNEMENT D'OBJETS

Sonia Millot et Vincent Nadal, Les Lubies, affectionnent particulièrement les esthétiques diverses qui détournent, transforment et donnent une nouvelle vie aux objets.

Pourquoi l'objet ?

Toute époque est marquée par des objets qui font partie de son histoire, de notre histoire.

Le 20^e siècle, par exemple, se caractérise par la production en masse des objets industriels, reflet des profonds changements de société (travail, consommation, divertissement, ...)

Utilitaires, fonctionnels, ces objets du 20^{ème} siècle répondent alors à des besoins précis, à un moment donné. Ils ont une valeur marchande et entrent dans les échanges économiques.

Vite hors d'usage, démodés, cassés, ils finissent au rebut, dans les décharges, et leur recyclage industriel n'en est qu'à ses débuts.

On voit donc immédiatement que penser à l'objet, c'est penser au sujet : celui qui le désire, l'achète, l'utilise, le vend, le jette.

C'est, ainsi, penser à l'humain.

L'art s'approprie l'objet

Depuis l'Antiquité, l'objet artisanal, précieux ou non, a sa place dans l'art : les natures mortes à thème représentent les objets liés à la fuite du temps (sabliers, pendules), aux plaisirs de la vie (instruments de musique, cartes à jouer, verres de vin), à la beauté et au luxe (bijoux, miroirs, étoffes précieuses), ou à la vie simple de tous les jours (cruches en terre, corbeilles, pipes).

Au 20^e siècle, la nature morte ne disparaît pas : juste avant la Première Guerre mondiale, les cubistes peignent des bouteilles, des guéridons, des cartes à jouer, des journaux ; mais leur but n'est plus de les représenter fidèlement puisque, désormais, la photographie le fait beaucoup mieux ; c'est plutôt de s'en servir comme matière d'expérience pour représenter autrement l'espace et le volume.

“Petite mort” de l'objet

Devant la beauté de l'objet industriel, Fernand Léger disait en 1914 : « Il n'y a qu'à admirer et se croiser les bras... Le créateur est concurrencé par l'objet utile qui est quelquefois beau. Ou tout au moins troublant. Il faut faire aussi bien ou mieux. ».

Mais si l'objet fonctionnel, pris dans sa réelle utilité, est beau quand il est en action, devient-il laid quand, ensuite, il ne sert plus ? Et cette « inutilité laide » l'exclut-elle de la création ?

L'artiste et l'objet

Pour aller plus loin, est-il interdit à l'artiste de faire usage d'un ou de plusieurs objets qu'il n'aurait pas lui-même créés ? Aujourd'hui, en récupérant un ou des objets, l'artiste rend-il compte du monde dans lequel il vit, met-il ce monde en scène, le fait-il voir sous un nouvel angle, ainsi que le faisaient les natures mortes classiques ?

La récupération / le détournement

Dans les objets, on peut voir d'abord des matériaux : au lieu de créer à partir de matières naturelles (marbre, bois, terre) ou transformées (bronze, toile, peinture), des artistes prélèvent des objets déjà fabriqués, soit entiers, soit sous formes de débris plus ou moins identifiables; ils les assemblent, soit en jouant sur l'accumulation, soit en cherchant des rencontres inattendues.

On peut s'interroger sur le sens des objets ou le modifier en les changeant de contexte, on parle alors de détournement, activité qui consiste à donner aux objets une nouvelle chance.

L'artiste est, parfois, un récupérateur, un metteur en scène de débris hors d'usage ; parfois aussi il donne aux objets une parole plus complexe, plus fondamentale, plus vraie que ce qu'ils nous disent par leur simple valeur d'usage.

Les objets nous parlent et parlent de nous



LIENS:

<http://blog.espe-bretagne.fr/blog-artsvisuel-m1m2-sb/wp-content/uploads/Dossier-HDA-Sophie-Bouchez-objets-arts-cycle-3.pdf>

dossier pédagogique de l'ESPE-Bretagne (particulièrement sensible à la marionnette et objets !) vraiment complet sur la récupération d'objets (arts plastiques et arts vivants), avec des pistes d'atelier pratique très enrichissantes.

2ème PARTIE

La main à la pâte

1. JEUX D'OMBRES

Une salle, la pénombre, une lumière, un mur, un écran, et l'ombre apparaît

Avant-propos personnel sur la marionnette :

Au théâtre le comédien cherche à recréer de la vie poétisée.

La marionnette à elle seule associe **vie et poésie**.



L'objet inanimé qui prend vie, c'est déjà un miracle émouvant pour le spectateur. Le marionnettiste, devant nos yeux, donne de la vie aux objets inertes, par la vérité du mouvement. Non seulement il donne de la vie, mais il la transcende, la dépasse par la poésie. La marionnette s'affranchit de la pesanteur, elle peut voler, elle peut se fragmenter, mourir, se détruire, se reconstruire.

L'émotion du spectateur vient de ce parcours-là : du passage de la matière morte à une vérité poétisée.

La marionnette réveille une émotion liée à l'enfance. Elle crée son monde auquel on veut croire, parce que rien n'est caché, tout est montré. Elle sublime la vérité dans sa fragilité de matière morte. Elle peut ainsi accueillir toutes nos émotions et notre empathie.

C'est cette connivence, cette convention avec le spectateur qui nous permet de lui attribuer toutes nos émotions.

Ainsi le moindre mouvement devient signe, porteur de sens.

Il n'est pas nécessaire d'agiter un objet pour lui donner vie. C'est au contraire dans la précision et le minimalisme des mouvements que la poésie s'exprime.

La pratique en atelier(s) :

Comme toute pratique artistique avec un groupe d'enfants, un atelier de théâtre d'ombres favorise le **travail collectif** dans un esprit d'équipe et d'entraide, développe les capacités de **création** et d'**imagination** de chacun-e, et invite les enfants au calme, à la **concentration** et à la **précision**.

La particularité du théâtre d'ombres d'être tantôt "derrière", tantôt "devant" l'écran impose que ceux qui regardent face à l'écran doivent rester à l'écoute et être "actifs", pour guider ceux qui "jouent des ombres". Leurs remarques, leurs impressions permettent de comprendre et d'améliorer ensemble l'apprentissage de la technique du théâtre d'ombres.

Le rapport à l'image et à la "chose manipulée" conduit à imaginer des propositions différentes suivant l'âge des enfants.

Découvrir l'ombre avec les maternelles-CP

C'est l'âge où il faut accompagner l'enfant dans la découverte de son ombre, ce "double de lui-même".

En extérieur, on peut dessiner l'ombre au sol avec une craie. On peut s'amuser à dessiner cette ombre en se plaçant toujours à la même place, mais à des heures différentes du jour.

A l'intérieur, avec une source lumineuse dans leur dos, on met les enfants, par petit groupe de 5, bien alignés face à leur ombre sur le mur. Attention de bien donner les consignes de sécurité au début : on ne regarde pas la source lumineuse, on regarde toujours son ombre.



1/ Moi-mon corps, entre la lumière et le mur (ombre tchèque)

- **"Où est mon ombre ?"** : chaque enfant par petits signes de main repère son ombre, et avance jusqu'à la toucher sur le mur.
- **"1-2-3 Ombres !"** : sur le principe du célèbre jeu, les enfants avancent vers le mur et s'immobilisent en essayant de créer des statues d'ombres de plus en plus expressives. Jusqu'à toucher son ombre sur le mur. Petit à petit ils découvrent l'ombre de face et de profil, et que pour faire des ombres expressives, c'est mieux de détacher les bras, les jambes du corps, d'ouvrir les mains, les doigts, de jouer avec la position du corps et même de créer à 2 une ombre monstrueuse.
- **"Le géant minuscule"** : devant le mur les enfants découvrent le jeu des échelles. Plus on se rapproche de la source, plus mon ombre grandit et devient flou. Plus je me rapproche du mur, plus mon ombre rapetisse et devient nette.
- **"Grand et petit / loin et proche"** : 2 enfants alignés, l'un avance, l'autre recule, leurs ombres changent de taille et peuvent jouer ensemble : se toucher sur le mur sans se toucher en vrai.
- **"le pouvoir magique"** : si l'enfant ne bouge pas, toujours face à son ombre sur le mur, et que l'adulte déplace dans son dos la source lumineuse, l'ombre se déplace sur le mur.
- **"je dessine mon ombre"** : si on pose une feuille de papier contre le mur, à l'endroit de l'ombre, ou au sol, un autre enfant peut dessiner l'ombre en suivant les contours. Ou isoler une main, une tête de profil, une jambe etc...et créer une première silhouette en papier qu'on scotche ensemble.

L'utilisation du mur plutôt qu'un écran pour découvrir les grands principes de l'ombre, c'est l'avantage d'y associer tout le monde : les enfants acteurs et ceux qui sont spectateurs et de leur donner envie de jouer avec leur ombre aussi. L'adulte peut expliquer les principes de l'ombre en étant vu de tous. Le principe du drap-écran sera mis ensuite plus facilement en pratique et sera mieux compris par les petits spectateurs qui ne verront plus les acteurs.

Pour certains enfants, l'ombre est évidente, ludique ; pour d'autres elle peut être déroutante, parfois inquiétante. Il faut, en leur donnant le temps, que ces derniers apprivoisent leur ombre par le jeu, pour se l'approprier et se rassurer.

2 / Derrière le drap (ombre tchèque)

Si les grands principes de l'ombre sont compris, alors on peut passer derrière l'écran (le drap) et reprendre les mêmes jeux mais cette fois cachés.

- **"Qui est qui ?"** : un petit groupe de 5 enfants passe derrière le drap 1 par 1. Au public de deviner de qui il s'agit. Ce petit jeu permet surtout pour les plus timides de prendre de l'assurance. On peut y ajouter une action (se réveiller, se laver, manger, marcher, courir - sur place-, ...), une humeur (joie, tristesse, colère, ...), ou donner l'indication d'un âge (tout petit, jeune, vieux). Le public cherche à deviner et aide l'acteur à rendre son ombre plus expressive.

- **“l’Animal”** : l’enfant essaie de représenter un animal de son choix en ombre. Ce petit jeu permet de voir jaillir des mouvements plus audacieux que ceux de la “vraie vie”. Ce jeu permet de parler de rythme (les mouvements trop rapides, trop brouillons, ne sont pas lisibles par les spectateurs, il faut donc avoir des mouvements plus lents, plus précis). Il permet d’essayer différentes façons d’apparaître et de disparaître dans l’écran (de loin au flou, du sol, de côté en faisant apparaître une partie du corps...). Il permet enfin de faire sortir la voix (le cri de l’animal)
- **“La rencontre”** : 2 enfants se rencontrent au centre de l’écran, ils ont pour consigne chacun de proposer une action à l’autre (se dire bonjour, danser, sauter...) et l’autre doit y répondre par une action. Mais tout ça sans mot. Une fois les actions faites, ils sortent ensemble ou chacun séparément. On peut y ajouter la voix.
- **“La créature”** : A deux, trois ou plus, les uns derrière les autres, on crée une créature avec plein de bras, de jambes, de têtes. Plus tard on peut chercher comment cette créature apparaît, comment elle respire, se déplace, comment elle attaque, elle a peur, elle se réveille, elle mange, elle sort, ... Créer en groupe la vie de la créature.



- Si on a plusieurs séances, on peut se lancer dans une petite saynète avec ou sans parole, avec ou sans musique. Le vidéoprojecteur ou le rétroprojecteur peut projeter un décor, une image qui accompagne le jeu.

3 / Derrière l’écran avec des silhouettes

Avec les tout-petits, on peut partir de leur dessin (personnage ou animal), ou d’un personnage découpé sur un livre, ou de photocopies de gabarits d’ombre.

Le découpage dans du carton, pas trop épais, assure une bonne rigidité de la silhouette.

Ensuite on peut scotcher une paille coudée en guise de tige, ou coller de petites baguettes en bois (piques à brochettes dont on enlève la pointe par sécurité).

L’enfant peut alors découvrir l’ombre de sa silhouette dans l’écran avec un petit passage, sur de la musique par exemple (la musique crée une ambiance, une émotion, qui aident l’enfant).

Il faut poser la silhouette bien à plat contre l’écran si on veut une ombre nette ; il ne faut pas voir la main du manipulateur.

On incite les enfants à jouer avec les silhouettes, comme ils l’ont fait eux-mêmes, sur les façons d’apparaître ou disparaître (le bas, le côté, le haut, au flou). On peut jouer avec le décor (sortir d’une maison, monter à un arbre...).

Là encore, il faut éviter les mouvements trop brusques, être délicat avec la silhouette qui est fragile. Le jeu d’éloignement de la silhouette de l’écran permet de retrouver le jeu d’échelle (plus ma silhouette est proche de la lumière, plus elle est grande ... mais plus floue !)

Si deux silhouettes se rencontrent, ça peut donner lieu à une petite scène. Et on peut encourager la mise en voix (trouver une voix pour sa marionnette)

4 / Faire un décor

On demande aux enfants, par petits groupes, de dessiner un décor sur une feuille : un arbre, une maison etc...ou encore une fois de découper ou d’utiliser des gabarits. On les découpe et on les dispose sur un carton en rigidifiant la base de chaque élément de décor. Puis, avec une lampe de poche, on joue des ombres sur le mur ou derrière l’écran. En déplaçant eux-mêmes la source lumineuse, ils vont faire danser l’ombre du décor et changer les échelles.

On peut ensuite poser les éléments de décor bien à plat sur la vitre du rétroprojecteur (quand il y en a un à disposition!), et chercher, dans l'ombre projetée la bonne place de chaque élément.

Ensuite on peut y faire évoluer les silhouettes et, ainsi, créer de véritables "petits moments" de théâtre.

Découvrir l'ombre avec les plus grands

On peut réutiliser une partie des jeux d'ombres proposés pour les petits, en les adaptant selon l'âge. L'essentiel c'est de faire découvrir les grands principes de l'ombre.

Avec les enfants plus grands (7 à 11 ans), on va plus dans l'exploration derrière l'écran.

1 / Théâtre d'ombres tchèques (avec le corps ou les parties du corps)

Matériel : un drap blanc pas trop fin (prévoir un système d'accroche et bien le tendre en le lestant au sol pour avoir des ombres nettes). Une source lumineuse assez puissante (par exemple, une lampe halogène).

1. Choisir une situation relationnelle simple que l'on fait jouer devant l'écran (en jeu « comédien»). Par exemple une rencontre. Un premier passage peut être muet, le deuxième en dialogue simple improvisé.

2. Transposer cette même scène en jeu d'ombres :
- conscience du corps par rapport à la lumière et à l'écran (regarder sa propre ombre pour prendre conscience de ce que voient les spectateurs)
- conscience du rythme de jeu qui change (nous ne sommes plus dans un rythme réaliste, il faut décomposer le geste, être précis dans ses mouvements)
- conscience de l'image rendue (différence d'échelle selon sa position par rapport à la source et à l'écran)



Les enfants doivent être incités à se déplacer et à occuper tout l'espace scénique donné par l'écran (c'est pourquoi il ne faut pas que celui-ci soit trop petit !). Donner de l'ampleur des mouvements, exagérer les expressions du corps, jouer des apparitions et des disparitions. Il faut rappeler aux enfants un code simple, à ne pas oublier : celui qui parle bouge, celui qui écoute reste immobile, sinon les spectateurs sont perdus.

3. improvisation à deux ou à plusieurs : derrière l'écran un « acteur » accomplit silencieusement des gestes quotidiens, réalistes. Devant l'écran un narrateur décrit, commente au fur et à mesure, improvise, invente une histoire à partir de ce qu'il perçoit de l'improvisation en ombre.

La parole et le corps en ombre se nourrissent l'un l'autre dans l'écoute des propositions de chacun.

4. Exprimer avec son corps un personnage de son choix derrière l'écran et le faire vivre en ombre. Ajouter éventuellement des vêtements qui transforment la silhouette (chapeau, foulard, manteau, faux ventre...). Utiliser pour cela la musique comme tension dramatique

5. Passage à 2 (jouer une situation)

6. Composer un personnage (un monstre) à plusieurs.

Ce sont quelques exercices de base pour appréhender la technique de l'ombre, ils sont modulables à l'infini selon l'objectif que l'on se donne (simple sensibilisation ou création d'un spectacle)

2 / Une histoire en théâtre d'ombres avec silhouettes

Matériel :

- carton noir ou carton blanc (rigide) / feuilles noires (pour les décors) / baguettes de bois (pique à brochettes) / colle et scotch / attaches parisiennes (si marionnettes articulées) / ciseaux / éventuellement plastique coloré type Rhodoïd de couleur (attention prendre une colle sans solvant pour le plastique)
- Les cutters et scalpels pour ajourer les silhouettes sont utilisés par les adultes exclusivement, avec un tapis de découpe. Un poinçon peut être utilisé pour percer proprement le trou de l'attache parisienne.
- un drap blanc (prévoir un système d'accroche) / 1 spot / des petites lampes de poche / éventuellement un rétroprojecteur et/ou un vidéoprojecteur
- obstruer le bas de l'écran afin de cacher les manipulateurs qui tiendront leurs silhouettes au-dessus d'eux. Prévoir une petite table pour poser les silhouettes



L'HISTOIRE / LE SCÉNARIO

1 / Que l'on s'inspire d'une histoire connue (un livre, un conte) ou que l'on imagine sa propre histoire, il faudra l'adapter en théâtre d'ombre et donc en scénariser les saynètes.

- les personnages (recherche iconographique)
- les décors

Ensuite, comme pour un story board, il faut découper l'histoire en séquences.

- établir le lieu (le décor de chaque scène)
- L'action des différents personnages en présence (un même personnage peut avoir plusieurs silhouettes de différentes tailles et/ou articulations selon l'action qui lui est demandée.)
- le dialogue / la narration / une musique si nécessaire

2 / la fabrication des marionnettes (répartir le travail par groupe. Chaque groupe peut être en charge d'une séquence)

Chaque marionnette mesure généralement environ 20 cm de hauteur (selon la taille de l'écran).

Dessiner la silhouette des personnages en fonction des différentes séquences sur du carton puis en découper le contour.

Evider l'œil. On peut créer des marionnettes de face mais **le profil est souvent plus simple à appréhender**. On peut articuler les silhouettes à l'épaule (nous conseillons de limiter la manipulation à 2 baguettes par personnage : une pour tenir le corps, une pour tenir la main (une attache parisienne à l'épaule))

Si on souhaite faire des silhouettes colorées, il faut ajourer le personnage et y coller délicatement les filtres de plastique colorés (colle sans solvant)

3 / Ensuite il faut que chacun éprouve les règles du théâtre d'ombres en passant derrière l'écran comme pour le théâtre d'ombres tchèque. Eloignement ou rapprochement de l'écran, rythme de manipulation, précision du geste de la silhouette (ce n'est pas soi qui joue, le jeu doit passer à travers la silhouette),

fragilité de l'objet...la musique aide beaucoup les manipulateurs en herbe à trouver rythme et expression.

4 / Il faut chercher la voix qui correspond à la silhouette. Il faut s'amuser à tester différents registres de voix, rythme de parole, articulation. Les spectateurs doivent aider et encourager ceux qui sont derrière l'écran. Autre possibilité, un ou plusieurs narrateurs portent le texte devant l'écran, à vue du public. On peut mélanger les dialogues joués par les marionnettistes et une narration devant l'écran.

5 / On peut pousser jusqu'à créer un décor pour chaque scène (silhouettes d'arbres, de maisons...etc.) qui encadre l'écran tout en laissant la place pour le jeu des silhouettes. Une autre solution consiste à projeter des photos de paysages avec un vidéo-projecteur devant l'écran. Les silhouettes évoluent dans la photo.

6 / on peut aussi utiliser des sources lumineuses individuelles, des petites lampes de poche qui crée un halo autour de la silhouette, dont elle peut s'extraire ou y entrer. Jouer d'apparitions et de disparitions, faire découvrir un décor qui jusque là était caché. Ne pas hésiter aussi à poser des filtres de couleur sur la source lumineuse principale.



La voix

Trouver une voix à sa marionnette peut être un passage difficile, alors que les enfants, spontanément, dans leurs jeux, n'ont aucune inhibition de ce côté-là. Mais « faire parler » une marionnette devant un public, c'est se retrouver à nu, c'est intimidant. Peur du ridicule.

Il faut d'abord bien s'imprégner de sa marionnette. L'observer, lui donner un caractère, une humeur. C'est un jeu. Aucune voix n'est meilleure qu'une autre, chacun a raison dans son choix s'il est convaincu et affirmé.

Le gromelo : Au départ, le gromelo, les petits sons, les onomatopées libèrent la voix. Jouer une rencontre entre 2 personnages sans mots, ça marche à coup sûr.

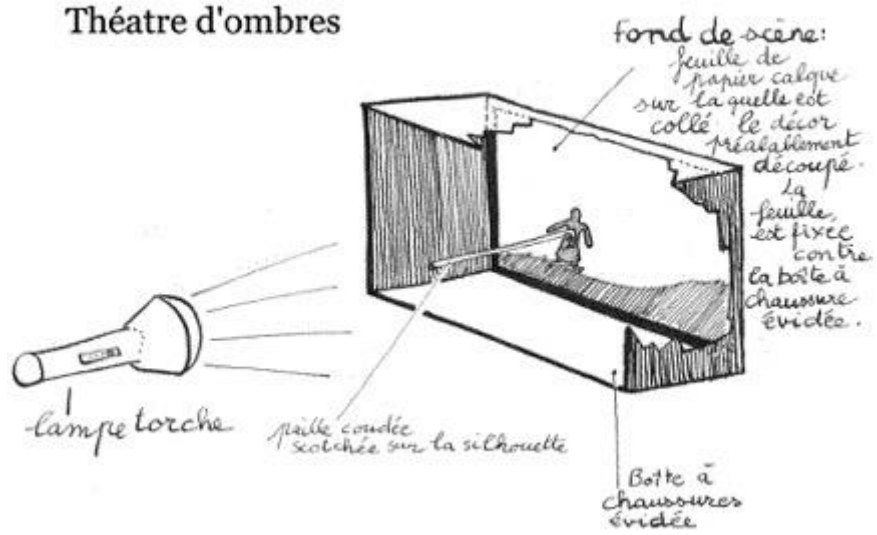
Cela permet de dédramatiser par le jeu la mise en voix. Par exemple donner un prénom à sa marionnette et jouer à la présenter au public. La faire apparaître et décliner un simple « bonjour je m'appelle...x » en essayant toutes les gammes vocales en s'aidant d'un sentiment (la grosse voix, la voix aiguë, la voix chantante, la voix timide, la voix en colère...) laisser l'enfant choisir parmi toutes ses propositions, demander aux autres leur avis. Cet exercice aide à « valider » et à assumer devant les autres une voix.

Pour certains enfants, trouver une voix ne pose aucun problème ! Elle vient très spontanément.

LES RÉPÉTITIONS : surtout prendre plaisir !!!

Lorsqu'on répète une petite scène, il faut que les enfants prennent l'habitude de préparer leurs silhouettes. Les disposer dans l'ordre sur une table où ils pourront les prendre sans se tromper et sans précipitation. Cela demande du calme et de la précision. Jouer avec la bonne énergie, alors qu'on tient un objet fragile. Être précis dans la manipulation des silhouettes. Parler fort pour qu'on les entende derrière l'écran, respecter le rythme de la scène, du dialogue, des autres partenaires. Prendre en charge les changements de décor si nécessaire, et pour les plus grands aller jusqu'à assurer une régie lumière (filtres de couleur, différentes sources lumineuses...)

Théâtre d'ombres



2. JEU(X) D'ECriture

Une ou des histoire(s) qui ne ressemble(nt) à aucune autre

Les enseignant-e-s ont l'habitude de mener des travaux d'écriture.

Ces travaux peuvent être individuels, en petits groupes de 4 à 5 élèves, ou même avec l'ensemble de la classe.

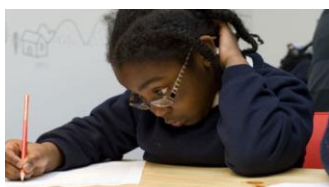
Ce(s) jeu(x) d'écriture peuvent avoir une première phase d'expression orale. Les idées, les images, les situations, les personnages, ..., fusent, et ce n'est qu'après qu'on "met de l'ordre dans tout ça" et que l'on pose en mots et en phrases toute la richesse des trouvailles.

Le passage au dessin est un moyen de stimuler encore plus l'imaginaire.

Les enjeux essentiels d'un jeu d'écriture autour du "conte du pourquoi" :

- pour qui j'invente cette histoire? : des enfants de mon âge / mes parents (des adultes) pour leur apprendre une histoire qu'ils ne connaissent pas et qui va les surprendre
- quel sera le genre de mon histoire? : drôle, triste, les deux à la fois, ...?
- qui sera le personnage principal, héros-héroïne, de mon histoire? : un humain, un animal, une plante, une planète, ...?
- comment est mon héros-héroïne au début de l'histoire et comment il finit par être comme aujourd'hui tout le monde le-la connaît?
- quelle est sa manière de vivre? ses habitudes, ce qu'il mange, où et comment il dort, ses qualités, ses défauts, ...?
- comment parle-t-il? A-t-il une langue que personne ne connaît ? Parle-t-il avec des mots étranges?
- dans quel pays se déroule mon histoire?
- à quoi ressemblent la végétation, les paysages, les villes, les maisons, ... (formes, couleurs, matériaux, ...)?
- qui sont les autres personnages de mon histoire?
- comment interviennent-ils?
- quel-s est-sont le-les événement-s qui change-nt tout?
- trouver un titre à mon histoire
- commencer par "il ya bien longtemps de cela", ou inventer une formulation qui est le même sens (ex : "*Quand les poissons n'étaient pas poissons, les vaches pas vaches, les roses pas roses,...*")

Ceci est évidemment une liste non exhaustive de tous les "tremplins" possibles pour s'engager dans un jeu d'écriture.



3. JEUX D'ESPRIT-S

le-s petit-s plus

L'histoire de L'Enfant d'Éléphant, le genre étiologique, la vie de Rudyard Kipling ouvrent de multiples pistes de moments ludiques et enrichissants...

- On peut imaginer une "conversation philosophique" autour des questions
"C'est quoi être curieux ?" / "doit-on toujours se poser des questions ?"
"Faut-il avoir peur de ce qu'on ne connaît pas ?"
"C'est quoi avoir de l'audace ?"

...

Sur le mode du "bâton de parole", faire circuler les propositions de chaque élève. Il n'y a pas de bonnes réponses, un enfant peut redire ce qu'un autre a dit mais avec ses mots, chaque enfant essaie de compléter, de répondre, de questionner ce qu'a pu dire un autre enfant, sans jugement, sans rejet. C'est un moment d'émulation partagée qui demande une grande qualité d'écoute.

- On peut imaginer un atelier au cours duquel sur une mappemonde on pointe tous les endroits où a voyagé Rudyard Kipling: est-ce que j'ai envie d'aller là-bas, à quoi ça ressemble, comment les gens vivent là-bas, ..., et moi où j'irais en voyage dans le monde, pourquoi, comment, ...???
- On peut imaginer un moment où on regarde la carte de l'Afrique, et on cherche tous les paysages qu'il y a, la faune, et se raconter d'autres histoires venues du continent africain, ou inspirées par ce continent.
- **« Ma trousse vient en classe et moi aussi ! »** / amusement plastique-je suis un artiste !
Renverser le contenu de sa trousse sur le bureau
Sélectionner les premiers éléments qui constitueront le point de départ d'un assemblage qui se fera sans colle (seulement par imbrication ou superposition) sur la table
Rajouter progressivement de nouveaux objets, objets qui plaisent, en conservant l'équilibre de l'édifice
Troquer (temporairement) avec ses voisins les éléments qu'ils détiennent mais qui vous font défaut...
Arriver à un "tableau-sculpture" qui tient et qu'on aime
Photographier, image brute ou avec mise en lumière qui crée de l'ombre, contre un mur, un grand papier, ...) et imprimer sa production
Signer le tout
Faire un portrait de la classe où chaque enfant sera représenté par son tableau-sculpture-objets