Caillou et le Bouffe-Cœur

- les prémices -

Intervention artistique / 2022

PORTEUR ET PARTENAIRES

Le projet *Caillou et le Bouffe-Cœur : les prémices* est porté par la compagnie La Barbe à Maman et a été réalisé par Bruno Michellod et Stéphane Bientz.

Ce projet a été soutenu par le Théâtre Halle Roublot à Fontenay-sous-Bois.

Ce projet a été mis en œuvre avec la complicité des enseignantes Carole Rodriguez (CE1) et Marie Bastos (CM2) de l'école primaire Romain Rolland à Fontenay-sous-Bois.

la barbe à maman

Théâtre Halle Roublot

PRÉMICES ET PROCESSUS

Ce projet est né suite au spectacle Caillou et le Bouffe-Cœur, actuellement en répétition, et qui sera créé en 2023.

Ce spectacle jeune public, dont l'univers visuel est créé par Bruno Michellod et les mots choisis par Stéphane Bientz, est une aventure fabuleuse et une rencontre inoubliable où se raconte l'histoire d'une enfant qui croit en elle et trouve sa voie. À travers ce conte de papier, nous nous aventurons dans les champs et les cascades du genre.

Le processus d'intervention artistique que nous avons mis en place est le suivant : concevoir un échange, un dialogue entre 1 classe de CE1 et une classe de CM2, issues de la même école. Chaque classe va nourrir le muscle de l'imaginaire de l'autre classe en apportant à chaque fois des éléments qui permettront aux élèves de devenir créateurs et créatrices de leur objet marionnettique, inspirés de l'univers la création en cours, Caillou et le Bouffe-Cœur.

À l'issue de ces 2 X 3 séances (6 séances au total), les élèves auront créé un univers plastique, parcouru l'écriture, découvert la grammaire de la manipulation et les enjeux de la scène (oralité, corps et jeu).

EN AMONT

Deux semaines avant notre première séance, nous faisons parvenir à chaque classe une carte à colorier représentant l'univers de Caillou. À cette carte, nous joignons aussi des vignettes à coller qui nomment les différents lieux figurés sur le dessin : *Cromignon-sur-Vent : ici vit l'Enfant* ; *Champ des Fleurs Démesurées* ; *Mont Finfond* ; *Cascade du Non-Retour* ; *Antre : ici vit la Bête*. Ce préambule à notre venue suscite l'imaginaire des enfants et permet de les embarquer dans l'aventure sans a priori de leur part.

Cromignon-sur-Vent Ici vit l'enfant	**Champ des fleurs démesurées**	**Mont Finfond**	**Cascade du non-retour**	**Antre** Ici vit la bête

SÉANCE 1 / CM2 : 2h

Nous consacrons la première heure à un travail d'écriture où les élèves sont invité·e·s à poursuivre un portrait écrit imaginaire de l'Enfant, l'un des deux personnages mentionnés sur la carte. Les élèves ont une fiche préremplie sur laquelle sont disposées des propositions à trous qu'ils et elles doivent enrichir. À aucun moment nous précisons si le personnage de l'Enfant est un petit garçon ou une petite fille.

> *ex : Il est une fois un village baptisé Cromignon-sur-Vent. Dans ce village, il y a un enfant. Cet enfant est du genre : à aimer enfiler des pulls tout doux en riant, et avec délicatesse.*

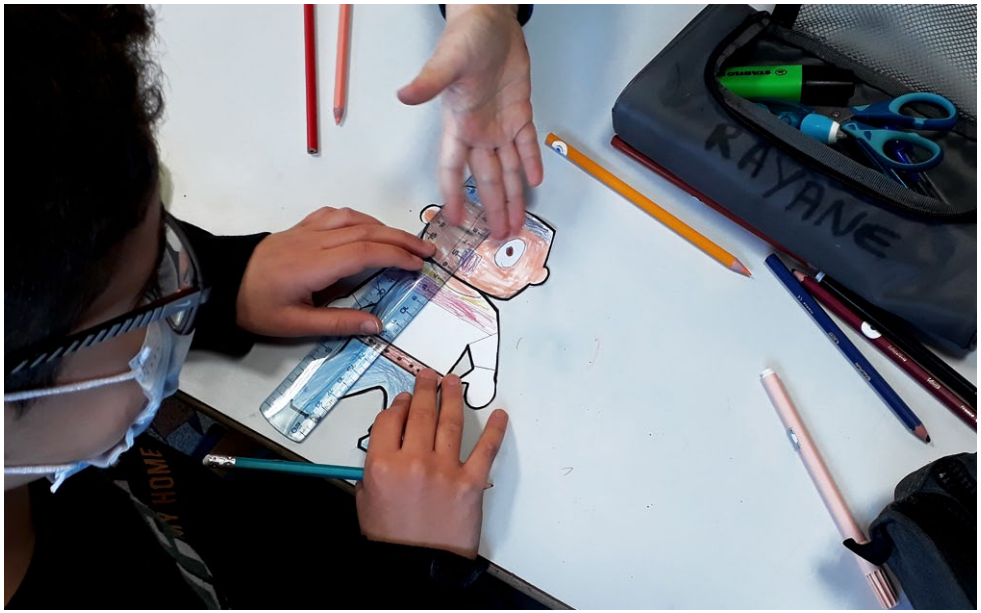
La deuxième heure se déroule dans la salle de motricité : après plusieurs exercices d'échauffement avec la classe entière ou en demi-groupe, nous explorons la manipulation à 2 avec une marionnette en mousse qui se manipule à l'aide de bâtons. La marionnette évolue sur une table qui sert de parcours avec des actions «obligatoires» : marcher, sauter, grimper. L'écoute et la concentration nécessaires à la bonne conduite de l'exercice sont au rendez-vous.

Des mots comme *coordination*, *concentration*, *confiance* émergent suite à cette séance.

Séance 2 / CE1 : 2h

Suite aux différents portrait écrits par les CM2, nous compilons les différentes propositions pour arriver à un portrait unique de l'Enfant. Nous mélangeons à dessein des caractéristiques stéréotypées plus masculines ou plus féminines afin d'en dresser un portrait mixte. Nous le lisons à haute voix comme on lit le début d'un conte : les enfants sont très attentives et attentifs. Suite à cette lecture, nous les invitons à utiliser le «muscle de l'imaginaire» : nous leur distribuons une silhouette de l'Enfant à découper puis à illustrer selon ce qui a été retenu des écrits des CM2 : les résultats sont enthousiasmants.

Nous observons que les réponses que nous proposons aux questions sur l'identité de genre de l'Enfant ne gênent en rien leur créativité et leur imaginaire : «C'est comme tu veux, ça peut être un garçon, une fille, ou qui tu veux».



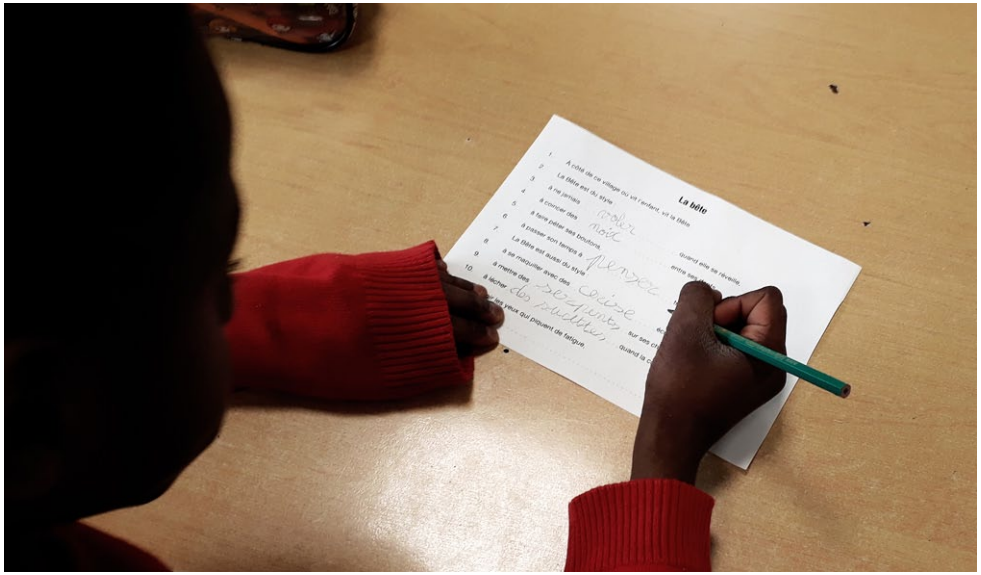
Durant la deuxième heure, après un échauffement portant sur les émotions, nous initions les enfants à quelques codes de manipulation à travers des marionnettes en bois très stylisées et épurées : on y parle du regard et de la direction indiquée par le nez, on y parle de l'attention portée par la/le marionnettiste avec son propre regard «comme deux phares de voiture». À la fin de la séance, tous les élèves et la maîtresse sont ravies.

Séance 3 / CE1 : 2h

La première partie de la séance est consacrée à un temps d'écriture. Il s'agit de dresser le portrait de la Bête. Nous recensons à l'oral plein de propositions émanant des enfants : nous leur proposons un texte à trous qui permet une description possible de la Bête.

> *ex : la Bête est du style à se maquiller avec des branches / mouches / framboises écrasées.*

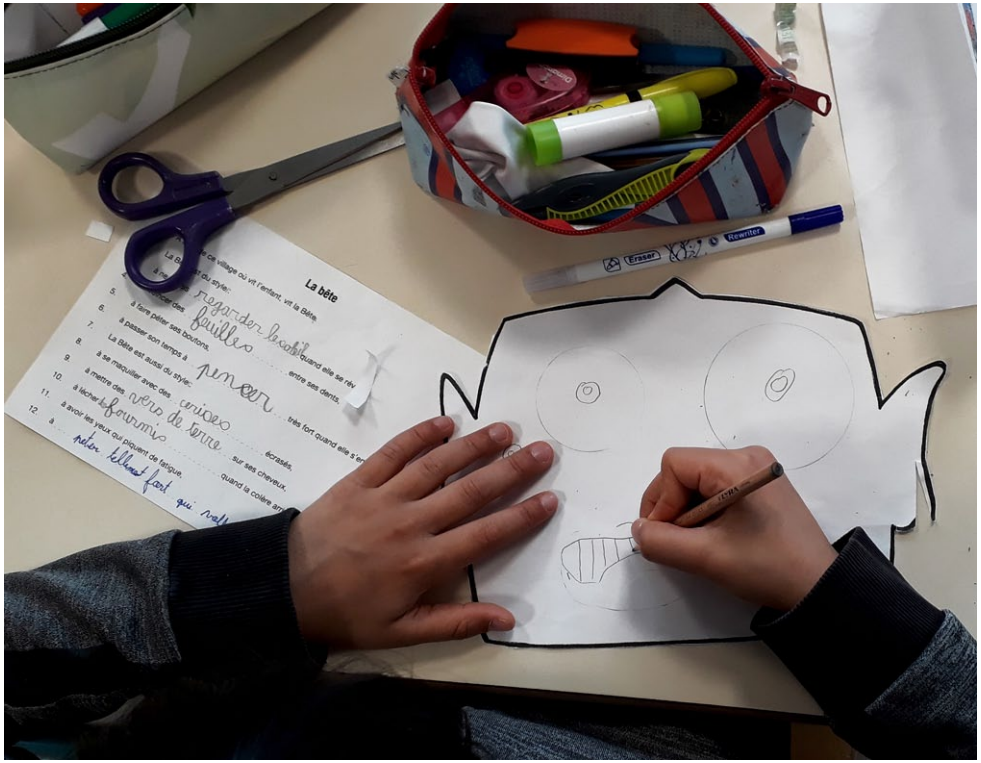
La participation est vive et même la maîtresse joue le jeu. Une fois que nous avons listé au tableau toutes les propositions, chaque élève est libre de piocher parmi celles-ci afin de personnaliser «sa» Bête en complétant les 6 propositions.



Puis la deuxième partie de la séance se déroule dans la salle de motricité. Après un échauffement, nous installons sur les tables de manipulation un parcours et des décors qui reprennent les différentes étapes dessinées sur la carte (le champs des fleurs démesurées, le mont Finfond et la cascade du Non-retour). Chaque élève choisit une silhouette de l'Enfant illustrée. Celle-ci a été plastifiée et, au dos, une accroche en chambre à air a été fixée afin d'en faciliter la manipulation. À tour de rôle, les élèves proposent le parcours de l'Enfant dans cet environnement. Nous insistons sur la direction de leur regard. Toute la classe est très attentive et respectueuse du travail effectué.

Séance 4 / CM2 : 2h

Cette fois-ci, c'est aux CM2 d'illustrer la silhouette de la Bête. Celle-ci est représentée par un visage (format A4). Les élèves reçoivent le texte écrit par les CE1. Chaque élève de CM2 se trouve donc en possession d'un portrait différent puisqu'il y a autant de propositions que d'élèves de CE1. Les CM2 prennent leur temps pour peaufiner leur portrait et sont soucieux et soucieuses de respecter les indications proposées par les CE1.



Ensuite, nous leur proposons de découvrir une marionnette de type Bunraku. Nous installons les portraits dessinés et plastifiés l'heure précédente sur la tête de la marionnette. Nous tirons ensuite 3 élèves manipulateur·ice·s au hasard : les trios se forment et chacun leur tour, le trio expérimente la manipulation. Les élèves des trios sont particulièrement à l'écoute. Les consignes sont simples : avancer, regarder à gauche, à droite, saluer, s'asseoir, sauter. L'air de rien, les élèves s'organisent d'eux-mêmes pour rendre cette manipulation la plus organique possible et les résultats sont assez surprenants et réjouissants.

Séance 5 / CE1 : 2h

Cette dernière séance avec les CE1 prend l'allure d'une restitution. Après notre habituel échauffement et un rappel des principes marionnettiques, nous créons deux espaces distincts sur les tables de manipulation :

– un espace pour la Bête (marionnette type Bunraku + la silhouette-masque) qui avance, renifle et observe l'Enfant

– un espace pour l'Enfant (silhouette papier) qui reprend les éléments de décor (les fleurs démesurées, le mont Finfond et la cascade du Non-retour).

Le dispositif est le suivant : à tour de rôle, les élèves sont tirés au sort. Celui ou celle qui est tiré·e en premier manipule les pieds de la marionnette Bête puis au passage suivant, le bassin et la main droite, puis la tête et la main gauche de celle-ci. Le dernier passage se termine par la manipulation en solo de la marionnette Enfant. Ainsi, tous les élèves auront traversé différentes étapes et auront travaillé avec plusieurs camarades. Nous proposons comme consigne supplémentaire de donner de la voix aux deux personnages : chacun doit se présenter et présenter une de ses caractéristiques.

> *Ex : - Je m'appelle l'Enfant et j'adore marcher dans la forêt. - Je m'appelle la Bête et j'adore manger les enfants qui marchent dans la forêt.*

Un·e élève se charge d'éteindre la lumière de la classe et de la rallumer, faisant office de régie plateau. L'ambiance est joyeuse et concentrée à la fois.

Séance 6 / CM2 : 2h

Nous déroulons cette dernière séance avec les CM2 selon le même protocole que celui avec les CE1. Nous insistons un peu plus sur la manipulation et le phrasé de la silhouette de l'Enfant. Les rencontres entre l'Enfant et la Bête donnent lieu à des scènes d'improvisation un peu plus longues.

La concentration et les progrès des élèves nous permettent de conclure cette séance avec enthousiasme.