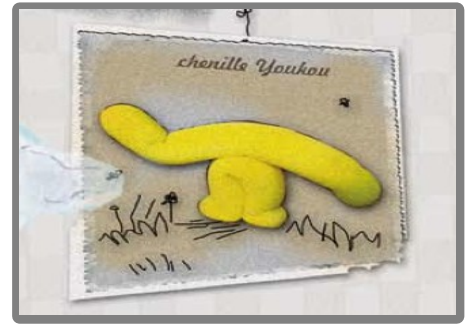


Le MANIPULOKIT



Projet pédagogique à destination des établissements scolaires ou Centres Aérés autour d'installations ludiques, favorisant la découverte des arts de la marionnette

AU DEPART : LE MANIPULOPARC

Le Manipuloparc est le seul et unique parc d'attractions pour marionnettes. Créé en 2011 par Louis-Do Bazin, marionnettiste, dit le Montreur, il a fait ses preuves lors de festivals ou événements culturels et artistiques. Un nombre incroyable de curieux, petits et grands l'ont éprouvé et ont ressenti ensemble le plaisir de la manipulation. La dynamique créative et l'imagination qui naissent du jeu, font du Manipuloparc une expérience sensationnelle et originale. Dans un souci de démocratisation culturelle, il se veut accessible à tous, comme un modèle insolite d'éducation populaire, en étant également un outil de médiation pour les arts de la marionnette. Une école de marionnettes itinérante.

Forme artistique à part entière, le Manipuloparc est une installation-spectacle, conduite par deux comédiens. Tel qu'il a été pensé et construit, il comporte une vingtaine d'attractions à destination de 300 manipulateurs par jour.

PUIS : LE MANIPULOKIT

Pour aller à la rencontre des élèves et passer le relai aux enseignants

C'est pour que des établissements scolaires puissent découvrir cette forme d'expérimentation que le Montreur a créé une forme plus légère, **le Manipulokit**. Ludique et accessible à partir de 4 ans, elle a été conçue pour évoluer dans les écoles au contact des jeunes élèves. Une installation plus nomade, avec une médiation pensée pour le secteur scolaire et un coût adapté pour les écoles.

Compagnie Le Montreur
25 chemin des pâturages
69126 BRINDAS
06 52 82 77 28
contact@lemontreur.org



CONSTRUIRE UN PROJET A L'ECOLE

Le Montreur propose aux écoles d'accueillir le Manipulokit avec un planning ajusté à l'emploi du temps. Après son départ, le Manipulokit offre aux enseignants la possibilité de poursuivre l'exploration *marionnettique* puisqu'il invite à la création d'un univers déclinable à souhait.

De plus en plus de professeurs des écoles sont attirés par les arts de la marionnette et souhaitent mettre en place des projets en lien avec cette thématique. Le Manipulokit est une forme d'atelier permettant de découvrir, d'approcher et de saisir les arts de la manipulation. Il peut être perçu comme une introduction en amont du projet global de l'établissement ou du projet de classe, comme un projet à part entière questionné et pensé avec l'équipe du Montreur, ou être associé à une sortie pour une représentation dans une structure culturelle.

De plus, il met à disposition des enseignants toujours soucieux de références et de ressources **deux dossiers pédagogiques**. Le projet du Manipulokit est un véritable outil de médiation qui permet aux enfants d'éprouver simplement et rapidement le fait d'être manipulateur. Il donne également aux enseignants des bases structurantes ainsi que des idées et outils pratiques et théoriques pour poursuivre le travail.



LES APPORTS PEDAGOGIQUES

Le Manipulokit permet d'entrer en découverte et en quête de soi, pour un développement émotionnel et culturel.

Avoir accès à une forme d'art mal connue

Le Manipulokit est une aire d'expérience qui œuvre pour le développement des intérêts culturels. L'accès aux arts, pour tous et de manière égale passe d'abord par l'école. C'est ainsi que l'horizon culturel s'élargit. La pratique artistique ne peut se faire qu'en lien avec la confrontation aux œuvres, qu'avec la participation et ceci doit être encouragé au sein des institutions scolaires.

Aussi, l'école est le relais des habitudes culturelles des enfants avec leurs familles. Le Manipulokit au sein de l'école encourage la réflexion et le dialogue sur une forme d'art qui reste malgré l'effet de mode qu'elle porte aujourd'hui, assez méconnue. Le Montreur a choisi d'élaborer cet outil pour favoriser le développement d'habitudes culturelles, aussi en famille, celle-ci étant comprise comme un relai. Que cet outil et ses apports artistiques et culturels franchissent les murs de l'école, entrent dans un autre quotidien.

Le Manipulokit est donc le lieu de démocratisation des savoirs relatifs aux arts de la marionnette. C'est l'alliance de l'enseignement et de l'éducation, de l'art et de la culture. Nous tenons à valoriser ces moments significatifs pour permettre aux enfants de vivre ensemble d'autres formes d'expression que celles auxquelles il sont généralement habitués.

L'enfance au centre

Le Manipulokit permet aussi d'explorer de l'intérieur les secrets de la rencontre grâce à une forme interactive aux interprétations multiples. Il accorde une place centrale aux enfants, trop souvent considérés comme de simples consommateurs. Evoluer sur les attractions du parc c'est entrer dans un imaginaire ; un imaginaire proposé, à inventer, voire à détourner. C'est, grâce à tous ces imaginaires déployés sur le même espace, avoir accès au symbolique et aux émotions.

Être créateur

Il répond au besoin de chacun de découvrir de nouvelles formes ou des formes jusqu'alors inconnues, tout en exerçant sa créativité, en inventant, interprétant et en appréciant une œuvre construite pour un public particulier. Nous est-il souvent permis d'être actif, de participer à une œuvre, d'y être intégré ? En tant que *spect-acteurs*, les élèves se mettent en jeu et en capacité de transformer ce qu'ils reçoivent.

Jouer pour se construire

Le Manipulokit, espace-temps de rencontres, est un outil pour construire et se construire. Les temps de jeu, dans leur dimension sociale sont aussi de réels moments de construction de la personne et de la personnalité. Se donner le temps du jeu est primordial. Le Montreur sait que l'enseignant-observateur apprend beaucoup des élèves lorsqu'ils sont en situation de jeu.

POURQUOI LA MARIONNETTE A L'ECOLE ?

La qualité première du Manipulokit est de permettre à tous de **pratiquer un art vivant** grâce à une démarche de transmission ludique. C'est une initiation pour appréhender particulièrement les arts visuels. Il permet de découvrir les arts de la marionnette et de s'essayer à la manipulation par la **découverte d'un geste technique**, mais, plus largement, il est un **guide vers un autre rapport au monde**. Il permet de transformer le réel et de questionner son regard grâce au jeu. A partir de choses simples, il invite à revenir à l'essentiel : jouer avec ses mains et créer. Proche de l'humain et du partage, la justesse de sa proposition permet de sortir des pratiques solitaires favorisées par la technologie. Approcher le magique et vivre un moment en dehors du monde. Il aide à la formation de la sensibilité et permet d'être ensemble simplement en recherchant l'épanouissement par l'expression, l'expérience et l'échange.

Comprenant tout cela, le Manipulokit s'avère un outil extrêmement pratique et porteur d'idées pour les enseignants. La marionnette développe également les capacités d'écoute, questionne le rapport au corps dans la manipulation, et favorise une attention dans l'instant et de l'instant. Elle est un intermédiaire, un objet médiateur et parfois si besoin cathartique ou transitionnel. Par la création d'un univers singulier, le Manipulokit permet d'**accéder de façon sensible** à un théâtre d'images et favorise le plaisir de se confronter à un art : appréhender un univers culturel et ses ressources, découvrir le monde de la création artistique, comprendre les codes d'un art et devenir capable de lire et d'analyser une œuvre.

La marionnette dans l'éducation permet de travailler un bon nombre de notions psychomotrices.

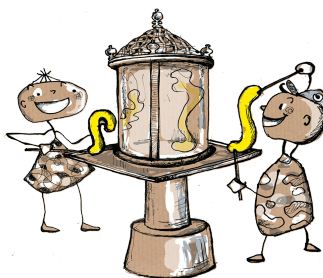


L'exercice de la marionnette auprès de jeunes enfants est difficile mais complet, il dissocie manipulation, jeu et voix. Quand je manipule une marionnette, j'éprouve la dissociation, la coordination et la succession (une main correspond à un geste et une charge émotionnelle va avec un mouvement contrôlé), je ressens et transmet une énergie, je questionne la distanciation et/ou l'association. J'engage mon corps et devient l'ombre de ma marionnette. J'explore donc les postures en observant le monde, je travaille en miroir, questionne le mimétisme et explore le théâtre de geste. Devant un public, j'expérimente le point fixe, le regard, le mouvement, sa source et son intention, le dialogue, la voix alliée au jeu, les bruitages, etc.

Puis, dans la **construction**, je perfectionne ma motricité fine, le travail manuel, le bricolage et le graphisme. L'enfant apprend également à questionner la matière et la transformer pour créer des effets. Sensible à son environnement, il récupère des matériaux.

De plus, le Manipulokit travaille précisément **l'autonomie et l'initiative**. En jouant à plusieurs et en le faisant vivre, les élèves s'engagent dans un réel projet et éprouvent les règles élémentaires de la vie en société. Ils éveillent leur créativité en concevant des attractions seuls ou à plusieurs, recherchent des histoires ou des scénarios et les expérimentent.

Le **travail en équipe** ainsi que le **tutorat** entre les élèves sont encouragés et de ce fait, c'est l'ouverture aux autres qui est favorisée. On travaille à la fois son écoute, son regard et son potentiel de *passer*. Enfin, l'enfant éprouve les notions de **responsabilité et de liberté**, puisque cet outil deviendra le sien et qu'il lui incombera de le faire évoluer.



L'EXPLORATION

Le Manipulokit propose une expérience

Les spécificités des arts de la marionnette sont d'abord abordées, des démonstrations, et l'acquisition d'un vocabulaire artistique précis, permettent de découvrir les processus de création dans le spectacle vivant, pour se forger une culture propre. Mettre en discussion des notions pour mieux les maîtriser.

Qu'est-ce qu'une marionnette ? A quoi ça sert ? Qu'est-ce que ça raconte ?

Puis, au cours de la partie expérimentation, par l'intermédiaire du jeu, le Manipulokit propose une ouverture sur des savoirs-faire artistiques, mais pas seulement. Il vise aussi à aiguïser la curiosité et le sens critique pour susciter autant de réponses que de sensibilités mises en éveil. Il permet de faire, d'appréhender une forme, un langage, d'écouter et d'entendre, et en recevant, de se situer dans le monde.



DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Premier temps

Questionner les fondements des arts de la marionnette

Cette première période de découverte se déroule en classe. La médiatrice culturelle de l'équipe du Montreur questionne avec les enfants leur perception, compréhension et connaissance des arts de la marionnette. Ils réfléchissent ensemble à ce que signifie la manipulation d'un objet et acquièrent des références artistiques et historiques en lien avec l'enseignement d'Histoire des arts. Autour de questions générales, ils tentent de définir et identifier les enjeux de ces arts, d'acquiescer un jugement esthétique favorisant l'esprit critique grâce à la création de repères.

Faire évoluer les présupposés généralement erronés vis-à-vis des arts de la marionnette est l'un des objectifs de cet atelier. Ensemble, nous posons les bases de la réflexion : qu'est ce qu'une marionnette ? Un marionnettiste ? Quelles sont les différentes techniques ? Il est nécessaire pour l'équipe du Montreur que les enfants questionnent leur regard sur cette forme artistique et s'interrogent sur son essence. D'où vient la marionnette ? Qu'implique la manipulation, pour le marionnettiste et pour le spectateur ? Les élèves pourront également comprendre comment sont faites les marionnettes et éprouver la manipulation, grâce à quelques marionnettes d'exercice. Puis ils questionneront les matériaux, les différentes techniques et leur provenance géographique, pour une ouverture au monde qui les entoure. Comment ça marche ? Le but de cette introduction est de découvrir ce *théâtre autrement*, ses métiers, et questionner la place de l'art dans notre quotidien et notre société.

L'outil "map monde" développé plus loin participe de cet atelier.

L'éducation artistique à l'école pour s'ouvrir au monde et être les spectateurs de demain !

Second temps

Explorer l'univers du Montreur

Ce temps de jeu se déroule généralement dans la salle d'évolution où les attractions sont disposées. Certaines sont inhérentes au Manipulokit et d'autres seront créés à l'école même à l'issue de la rencontre, à l'aide de matériaux préalablement récupérés ou de matériel disponible sur place. Les élèves accèdent enfin au plaisir de la manipulation. Ils apprennent à construire leur marionnette-chenille, la faire naître et vivre et deviennent libres d'inventer, de créer et de jouer. Car le jeu facilite l'accès à l'art et le désacralise.

C'est le moment de ressentir tout ce que l'on vient d'évoquer. C'est l'instant du partage et de la participation active et physique. Les élèves font vivre leurs marionnettes dans leurs micro-environnements. Par le jeu, ils explorent l'univers qui leur est offert et construisent ensemble leur propre parcours. Ils mettent en jeu, se mettent en jeu, **donnent à voir, et explorent ainsi leurs rapports à l'objet et par son intermédiaire leur rapport aux autres**. Avec leurs coéquipiers de l'imaginaire, ils vont vivre une aventure dans un autre espace, presque un autre temps. Ils testent alors un rapport direct et sensible à l'objet et retrouvent le goût de la simplicité. Ils sortent d'un imaginaire préfabriqué et sont désormais créateurs. Le Manipulokit donne le droit et le pouvoir de s'exprimer à sa façon et de s'approprier les choses. Dans les arts de la marionnette, voir et savoir ne suffit pas, il faut toucher, sentir et ressentir, éprouver. Le Manipulokit est l'espace sensible où la médiation se réalise et où **l'envie amène à la vie**. Transmettre une énergie, prêter la vie, éprouver le passage de l'inanimé à l'animé, ressentir le plaisir de raconter des histoires, être apprenti-marionnettiste pour devenir le maître du champ des possibles !

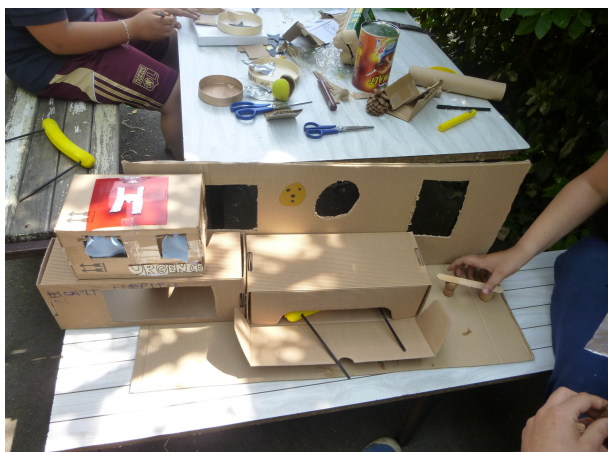
Troisième temps Investir le temps libre – Les récréations

Ce troisième temps entrainera des centaines d'heures de jeu riches de rencontres et d'imaginaire durant lesquelles les élèves seront en position de marionnettistes et prêteront la vie à un objet. Cette phase de **création autonome** se déroulera après le départ du Montreur. Les temps de récréation apparaissent comme les plus appropriés, non seulement à la création d'éléments par les élèves et à leur partage, mais aussi bien évidemment au jeu. Cela n'empiète pas sur les apprentissages disciplinaires, permet un suivi de la part des enseignants qui peuvent garder des traces (clichés pour exposition par exemple) de ce qui a été construit et inventé et prendront soin de questionner les enfants sur leurs productions. Durant les récréations, les enfants peuvent bricoler, récupérer des matériaux, recycler, en totale autonomie et liberté.

Ce troisième temps donne du sens à la récréation qui est un temps de latence généralement réservé à la digestion. Les élèves alors en situation de disponibilité peuvent, s'ils le souhaitent, car rien n'est imposé, ré-investir l'outil. Il est possible de mettre à disposition dans des caisses à chaque récréation, des matériaux récupérés (bois, cuir, carton,...) qui serviront à la création de constructions éphémères. Une fois que les chenilles et les constructions auront investi l'école, les jeux pourront être maintenus une semaine ou une année, sans contrainte de temps ou d'espace.

Ce temps ludique, conduira progressivement à un espace de représentation artistique. Il permettra de passer du jeu enfantin au jeu théâtral. Alors, si l'enseignant souhaite poursuivre l'aventure, il pourra inclure des temps de répétition, pour reproduire les gestes, les situations, les histoires inventées autrement et « en public ». Cela permettra également à des enfants d'être spectateurs du jeu des autres. En prenant le relai, l'enseignant pourra questionner avec les enfants, la place du spectateur et son regard.

Par la suite, un plus important projet de construction pourra aussi être mené, avec dessins, croquis, maquettes, photos et recherches « architecturales ».



POUR ALLER PLUS LOIN... VERS UNE PEDAGOGIE ALTERNATIVE ET DURABLE

Deux dossiers pédagogiques sont remis aux enseignants pour leur permettre de poursuivre la découverte et le travail avec leurs élèves. Ceux-ci reprendront l'exposé des différentes techniques de marionnettes, ainsi que leur histoire. Mais surtout, ils leur présenteront quelques compagnies contemporaines repérées ainsi que les lieux identifiés, les lieux ressources, et une bibliographie nécessaire.

Au-delà du Manipulokit, ces outils aideront les professeurs à s'investir dans les projets de leur choix : construction de marionnettes, création d'un spectacle, etc.

Une fois la transmission réalisée, les enseignants pourront à leur tour changer les règles du jeu. Ils pourront faire évoluer le parc car celui-ci est mobile et modulable.

Un travail de récupération et détournement d'objets ainsi que de construction pourra être envisagé. Le Manipulokit deviendra alors un espace libre où changer son regard sur le monde et apporter une autre lecture.

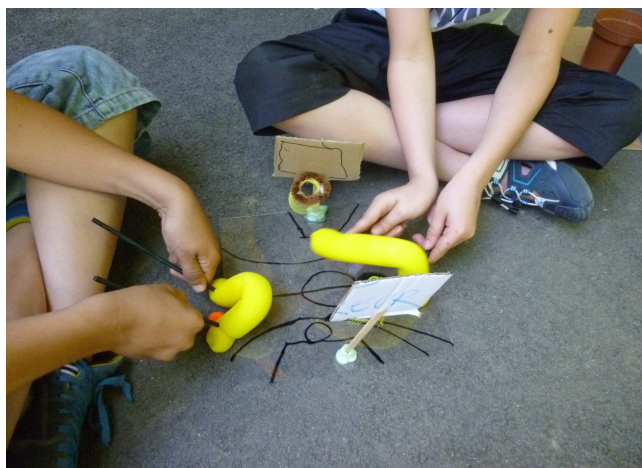
Le parc peut de cette façon perdurer dans l'école et évoluer au gré des différents projets ou ateliers. Les enfants seront enchantés de participer à son renouvellement et d'y ajouter leurs touches personnelles.

Il est possible aussi de faire du Manipulokit un lieu de représentation.

Sa force est de permettre une appropriation à la carte, tout aussi bien pour les enseignants que pour les élèves.

Enfin, l'équipe du Montreur se fera un plaisir d'étudier avec vous tout projet spécifique et envie particulière ou simplement de vous conseiller.

Chaque Manipulokit porte en lui potentiellement une vie à écrire.



LA MAP MONDE MARIONNETTES



Nous avons créé un outil de médiation pour aborder les marionnettes du monde. Ce globe permet d'échanger avec les enfants sur les différents types de marionnettes et les diverses techniques de manipulation qu'on peut trouver partout dans le monde. Il met en parallèle la marionnette traditionnelle et la marionnette contemporaine. Les discussions qui se créent peuvent aller des matériaux utilisés, jusqu'aux types de personnages, leur histoire, en passant le conte d'histoires et des anecdotes à découvrir.

Règles du jeu

Un enfant volontaire choisit une marionnette parmi toutes celles disposées sur l'étage inférieur du globe. Il l'a montre aux autres, explique pourquoi il l'a choisie et la décrit. Il tente ensuite avec ses camarades de deviner sa provenance, le type de personnage concerné, la technique de manipulation d'après ce qu'il observe et les matériaux utilisés. Il est invité à faire des parallèles avec ce qu'il connaît : spectacle vu, costume qu'il reconnaît, dessin animé,...

Nous délivrons ensuite certaines connaissances pour compléter les informations et des anecdotes pour marquer l'esprit des enfants et susciter d'autant plus leur intérêt. Nous tentons ensuite de deviner d'où vient cette marionnette et la plaçons sur le globe. Vient le tour d'un second enfant, puis un autre, jusqu'à épuisement des figurines ou du temps.

Cet exercice ludique est très surprenant à réaliser car il capte réellement l'attention des enfants, très à l'écoute de leurs camarades, soucieux d'ajouter des informations qu'ils détiennent, et d'enfin passer à leur tour. Même s'ils connaissent Guignol, les autres personnages sont une vraie découverte et suscitent leur intérêt.

En faisant le tour du monde on découvre des marionnettes à gaine, à tiges, à tringle, le théâtre d'objet et d'ombre ou de théâtre de papier, la marionnette à fils, la marionnette-doigt ou marionnette-pied, la marionnette portée, les muppets, la marotte, le bunraku et la marionnette sur l'eau.

Cette activité déplace la focal des enfants auparavant sur la chenille, marionnette à tige et en mousse, vers d'autres possibilités d'expression.

CONSTRUIRE UN PROJET AU CENTRE AERE

Nous pouvons intervenir jusqu'à 4 journées entières, consécutives ou non, afin de faire découvrir aux enfants le plaisir de la manipulation de marionnettes. En parallèle à ces interventions, une action de formation - découverte de plusieurs techniques, fabrication et manipulation - à destination des animateurs du centre aéré peut être organisée.

Le projet de travail en Centre Aéré se décline autour de l'habitat

Nous proposons la création d'une ville de chenilles, ludique, avec non seulement une place mais aussi un rôle pour tous. Cette thématique permet d'aborder pour les plus jeunes, les habitations et leur organisation au coeur de la cité, mais aussi plus largement et pour les plus grands, la vie en société, en démocratie et ses modes de fonctionnement possibles. Pour explorer à divers endroits, à distance puis en le jouant, le vivre ensemble, à l'aide de l'intermédiaire/outil marionnette. Il est possible de former plusieurs groupes, qui travailleront chacun sur une thématique différente. L'objectif final est de réunir tous les groupes le dernier jour pour construire une véritable cité qui prenne vie, corps et couleurs et restera à dessein installée au centre aéré.

1ère journée

Thème de l'habitat: maisons, nids, cocons, abris,...

Matériaux exploités: papier de soie, kraft, végétaux

Matin 2h30

- Fabrication de sa chenille-marionnette
- Apprentissage de la manipulation
- Mise en jeu sur les éléments du Manipulokit

Après-midi 2h

Recherches et construction des habitations + jeu sur le Manipulokit

2ème journée

Thème des espaces ludiques : parcs, jardins, attractions, terrains de sport,...

Matériaux exploités: récupérations, carton lisse et ondulé, papier bulle

Matin

- Connaissance des arts de la marionnette contemporaine avec la map monde
- Fabrication de sa chenille-marionnette
- Apprentissage de la manipulation par 1/2 groupe
- Découverte du Manipulokit et jeu

Après-midi

- Présentation du projet de cité
- Recherches et construction des espaces ludiques + jeu sur le Manipulokit

3ème journée (si groupe différent)

Thème des services: commerces en tout genre, garagiste, coiffeur, hôpital,...

Matériaux exploités : récupérations, plastiques (bidons, bouteilles), aluminium

Matin

- Connaissance des arts de la marionnette contemporaine
- Fabrication de sa chenille-marionnette
- Apprentissage de la manipulation
- Découverte du Manipulokit et jeu

Après-midi

- Présentation du projet de cité et étude du vivre ensemble des chenilles
- Recherches et construction des espaces de commerces et services de la cité + jeu sur le Manipulokit

Dernière séance

Matin

Installation de la cité, groupe par groupe, maisons, espaces ludiques et enfin services. Le premier groupe s'installe, commence à jouer, puis le deuxième groupe arrive installe ses jeux, explique aux chenilles le mode d'emploi si besoin, puis le troisième groupe prend place, en tenant compte de l'existant.

Chacun peut présenter s'il le souhaite sa création ou les créations communes aux autres.

Un groupe de plus petits enfants peut être invité. Les plus grands qui ont suivi le projet endossent le rôle de tuteurs pour les plus petits auxquels ils présentent le parc et les attractions.

Après-midi

Jeu et observations.

Relance des activités: gazette, radio, reportage et journal d'information, travaux publics, élections, goûter ou fête nationale, jeux olympiques, etc.

Pour la réalisation des diverses installations, nous fournissons par avance une liste de matériels et matériaux nécessaires à vous procurer (peut-être achat, surtout récupération). L'idée étant en amont d'éveiller la curiosité et l'intérêt des enfants pour le projet, en les sensibilisant à la récupération et en les invitant à apporter divers matériaux et objets pouvant être détournés.