



2016 / intervention avec des scolaires (écoles primaires)

Le projet *L'Île déboussolée* est porté par la Cie La Locomotive et a été réalisé par Amélie Port (chorégraphe-danseuse), Bruno Michellod (artiste plasticien-graphiste) et Stéphane Bientz (auteur-comédien) dans le cadre du Passeport pour l'Art de la ville de Toulouse.

Le projet *L'Île déboussolée* a été mis en œuvre, individuellement, dans deux classes de CM1.



L'Île déboussolée est une aventure extraordinaire à la rencontre d'une civilisation imaginaire à travers la danse, les arts plastiques et l'écriture.

Le processus artistique s'articule autour de l'idée suivante: comment s'enrichir des traces laissées par l'autre?

L'intérêt de cette démarche réside dans la façon de conjuguer son monde avec le monde de l'autre: chaque production artistique contient la somme de plusieurs élèves. L'élève apprend à lâcher prise, à s'enrichir de l'autre et à enrichir l'autre. La notion de résultat demeure secondaire, le principal objectif étant d'interroger le vivre ensemble.

Classe de Stéphanie - 24 élèves
École primaire de Bonnefoy

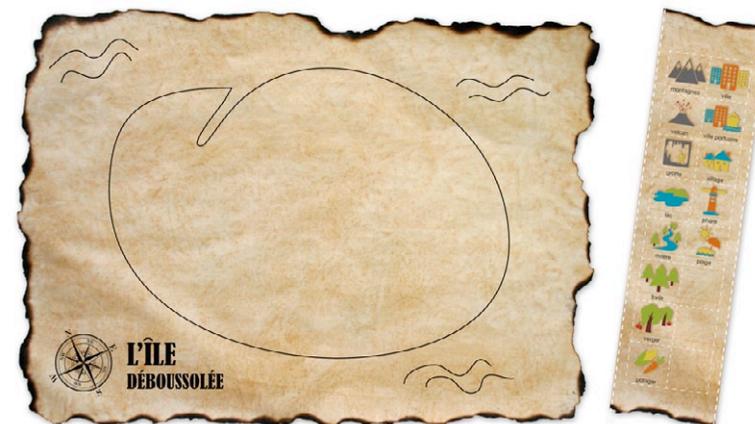


Classe de Laurence - 25 élèves
École primaire Alfred de Musset



L'AVANT

Les élèves, futurs explorateurs, reçoivent une carte vierge de *l'Île déboussolée* et une série de jetons sur lesquels sont dessinés des éléments de paysage (forêt, lac, ville, village...). Chaque élève réalise sa carte en collant tous les jetons, avec la possibilité d'en dessiner d'autres.



«L'ÎLE DÉBOUSSOLÉE» : MODULE 1 (2 JOURS)

Nous, les trois intervenants, arrivons dans la classe. Nous sommes Capitaine Pam (alias Amélie), Professeur Stub (alias Stéphane) et Docteur Brum's (alias Bruno). Professeur Stub commence par un court diaporama des grands explorateurs d'hier et d'aujourd'hui. Capitaine Pam prend le relais pour organiser le trajet qui nous attend jusqu'à *l'Île déboussolée*...

PREMIÈRE ÉTAPE : L'EXPÉDITION

Capitaine Pam dirige l'expédition. Nous traversons le gouffre du Rat Lent P'tit (cage d'escalier), les marais du Sans'toucher (couloir 1), la forêt du Démesuré (cour de récréation) et le passage du Tout Raidi (couloir 2).



DEUXIÈME ÉTAPE : LA DÉCOUVERTE DE L'ÎLE DÉBOUSSOLÉE

Tous les élèves-explorateurs se préparent à l'abordage. Chacun s'amarré à l'île et tous ensemble... 1, 2 et 3... nous mettons pied à terre.



Au milieu de l'île, un tas d'enveloppes : sous celui-ci, une boussole est révélée, représentée sur le sol, et nous donne des directions dans l'espace. Dans les enveloppes, des indices indiquent des parties de corps à bouger. Capitaine Pam conjugue avec ces éléments et met les élèves-explorateurs en mouvement.



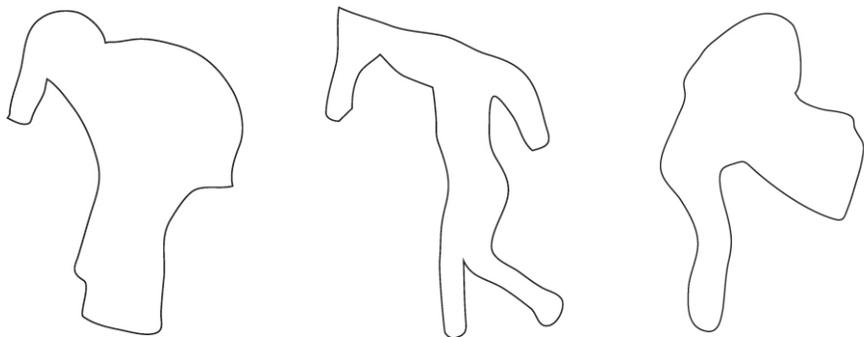
Au retour de la récréation, les élèves-explorateurs découvrent d'autres vestiges posés sur l'île. Au hasard, chacun choisit un sac... des vêtements trop grands. Ils enfilent, ils enlèvent, ils cherchent à utiliser autrement, ils mettent sens dessus dessous. Ils se cachent dans le vêtement, ils trouvent trois façons de se cacher: se cacher debout, se cacher assis et se cacher couché. Ils passent d'une position à une autre sans s'arrêter pour évoluer dans des états de corps... la danse existe et les élèves-explorateurs incarnent les habitants de l'Île déboissolée.





TROISIÈME ÉTAPE : LES HABITANTS

En binôme, les élèves-explorateurs suivent les flèches dessinées sur le sol qui les guident à l'ombroscope où Docteur Brum's les attend. Dans ce laboratoire, ils reprennent les positions «caché dans le vêtement» trouvées en danse. Nous prenons en photo les ombres chinoises qui deviendront les formes des habitants de l'Île déboussolée.



Toutes les ombres sont détournées par ordinateur et imprimées sur des feuilles A4.



Docteur Brum's présente un diaporama d'artistes qui travaillent avec l'ombre chinoise (Christian Boltanski, Diet Wiegman, Tim Noble et Sue Webster). Puis, il distribue au hasard un contour d'ombre à chaque élève-explorateur. Découpage aux ciseaux... et traçage au crayon à papier sur le support cartonné. Le carton part à la scierie pour être coupé au cutter par le Capitaine Pam et le Professeur Stub. En attendant, les élèves-explorateurs ouvrent leur deuxième enveloppe, récupérée à nouveau sur l'Île déboussolée, qui contient de nouveaux indices : des objets à utiliser pour leur habitant.

Première esquisse de l'habitant sur l'habitant en papier...





... et finalisation de l'habitant sur l'habitant en carton.

Chaque habitant de l'Île déboussolée est réalisé recto-verso, mais puisque sur l'Île déboussolée tout est déboussolé, un individu peut avoir une face et un dos, mais il peut aussi avoir deux faces, ou des yeux derrière la tête, ou d'un côté une tête en haut et de l'autre une tête en bas.

Quand l'habitant est colorié, les objets sont collés à l'atelier de soudure.

Ensuite, les élèves-explorateurs se rendent au bureau des archives pour tirer, au hasard, deux voyelles et trois ou quatre consonnes qui servent à trouver le nom de l'habitant qu'ils ont créé.



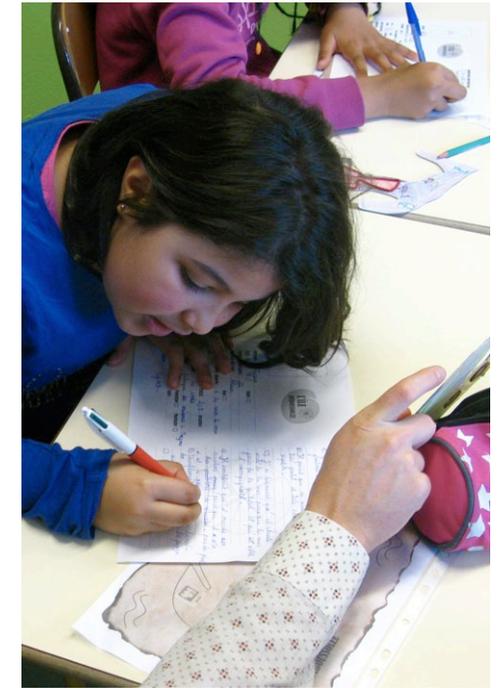
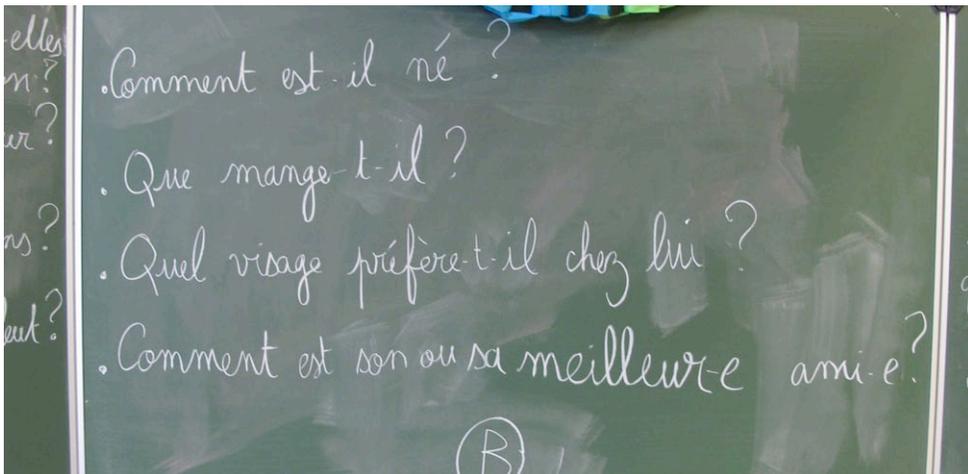
QUATRIÈME ÉTAPE : LA FICHE D'IDENTITÉ DES HABITANTS

Les habitants ont maintenant pris forme, ils peuvent se balader. Et chaque habitant a décidé de changer de table... par conséquent chaque élève-explorateur se retrouve en compagnie d'un nouvel habitant qu'il va prendre le temps de découvrir.

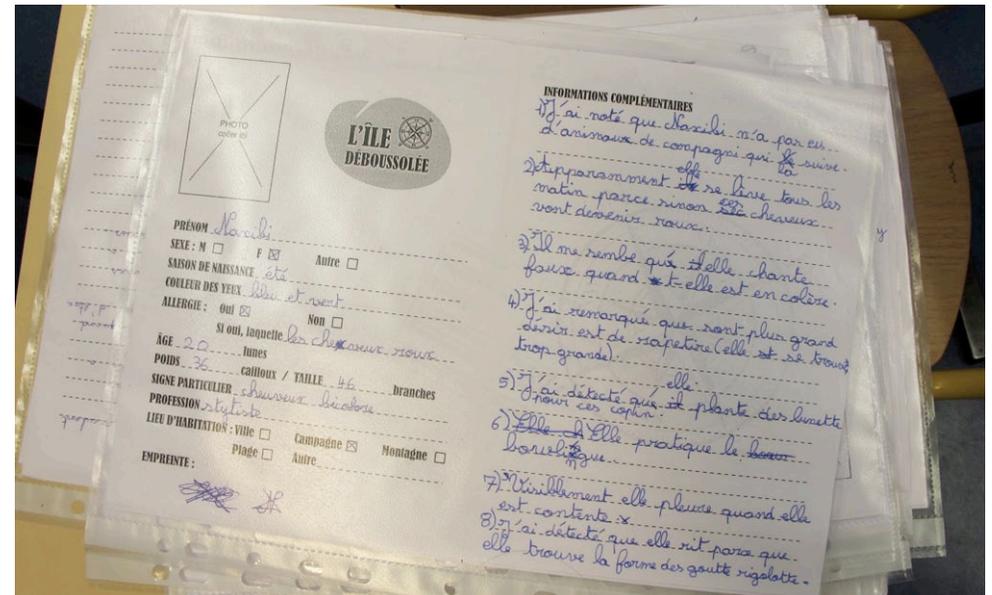


Professeur Stub mène les débats sur l'identité. Chaque élève-explorateur reçoit une fiche d'identité vierge qu'il va remplir pour son nouvel habitant à observer. Sur cette fiche doivent être inscrits le prénom de l'habitant, autant que sa saison de naissance ou que son âge en nombre de lunes : sur l'Île déboussolée, les repères d'identité sont différents...

Il est temps d'être encore un peu plus curieux et de poser d'autres questions aux habitants...



Les réponses aux questions commencent par «Il semblerait que... / Apparemment...» parce que rien n'est encore sûr, et que comme tout bon explorateur qui se respecte, on émet toujours des hypothèses sur les habitants de l'Île déboussolée.



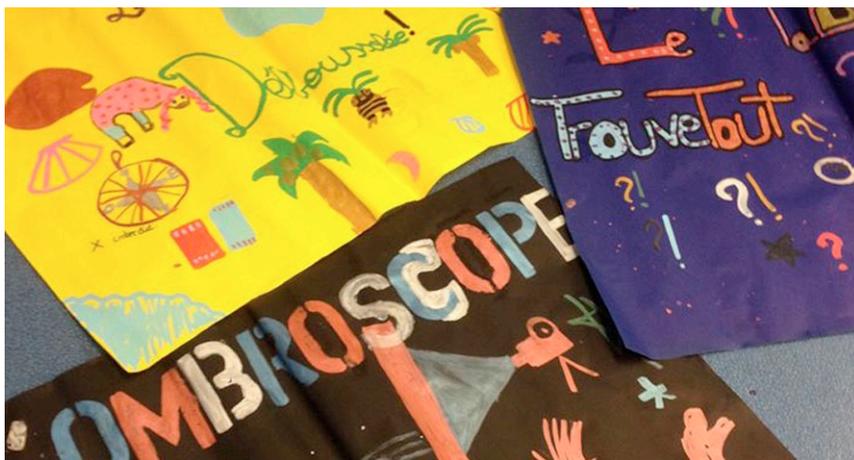
À la fin du premier module, nous savons à quoi ressemble et qui sont tous les habitants de l'Île déboussolée.

L'ENTRE-DEUX

Capitaine Pam, Professeur Stub et Docteur Brum's réalisent aussi chacun un habitant avec une fiche d'identité. Ceux-ci sont envoyés à la classe: ils sont les étrangers, les immigrés qui arrivent avec leur singularité. Comment vont-ils être accueillis?



Cette période permet aux maîtresses de faire réaliser aux élèves-explorateurs les affiches des différents lieux explorés (le Labo TrouveTout - le gouffre du Rat Lent P'tit - le marais du Sans'Toucher - la forêt du Démesuré - le passage du Tout Raidi - le tunnel de l'Apnée Groove - l'Ombroscope et l'Île déboussolée). Nous leur demandons aussi de faire des recherches sur les différentes façons de se saluer, de se dire bonjour à travers le monde.



«L'ÎLE DÉBOUSSOLÉE» : MODULE 2 (2 JOURS)

Capitaine Pam, Professeur Stub et Docteur Brum's donnent rendez-vous aux élèves-explorateurs sur l'Île déboussolée. Un parchemin se trouve au centre de celle-ci et nous informe que le lendemain aura lieu une fête: la Fête de la Source. C'est parti pour les préparatifs!

Échauffement avec Capitaine Pam autour des différentes façons de dire bonjour... Chaque élève-explorateur pioche une enveloppe contenant une couleur (six couleurs au total en vue de former six groupes de quatre ou cinq).



Retour au Labo TrouveTout. Chaque élève-explorateur rejoint la table correspondant à sa couleur et découvre un nom de plat ou de dessert imaginaire avec les ingrédients nécessaires à son élaboration: les préparatifs pour la fête de la Source se précisent...



PREMIÈRE ÉTAPE : LES INGRÉDIENTS DES RECETTES

Par groupe, les élèves-explorateurs imaginent à quoi ressemblent les aliments sur *l'île déboussolée*. Nous avons besoin de telestes ukliva avec nageoires rayonnées, de feuilles de kangachatis, de lait de chèvaphant ou encore de cornouilles dénoyautées...

**Papillote de telestes ukliva au maca râpé
avec une purée de haricots dragons
à la sauce de noix tigrée
+
salade de kangachatis
à la pulpe de hofie**

Pour 4 personnes

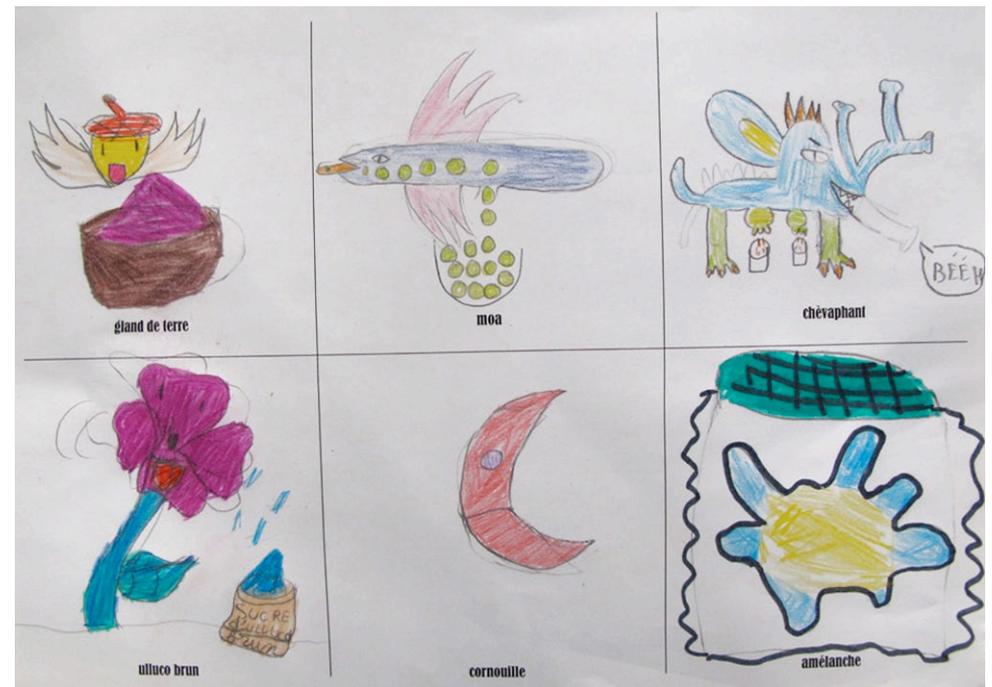
- 1 telestes ukliva avec nageoires rayonnées
- 15 g. de racine de maca râpé
- 500 g. d'haricots allés
- 200 t. de noix tigrée
- 85 feuilles de kangachatis
- ¼ de t. de pulpe de hofie
- 1 pincée de sel de rivière

**Gâteau de l'Okikoule
à la cornouille
et
à l'amélanche**

Pour 4 personnes

- 300 g. de farine de gland de terre
- 3 œufs de moa pondus la veille
- 27 t. de lait de chèvaphant
- 160 g. de sucre d'ulluco brun
- 500 g. de cornouilles dénoyautées
- 350 g. de confiture d'amélanches
- 1 pincée de sel de rivière

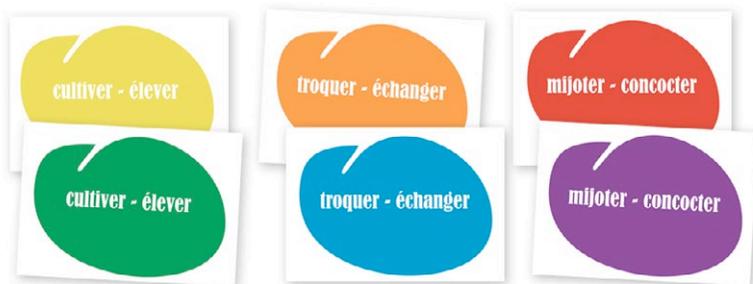
Séparément, trois groupes illustrent les aliments du plat principal et les trois autres groupes ceux du dessert. Tous les élèves-explorateurs se répartissent avec bienveillance les aliments à dessiner, selon les envies des uns et des autres.



DEUXIÈME ÉTAPE : OÙ TROUVER ET QUE FAIRE AVEC LES INGRÉDIENTS ?

Après la récréation, Docteur Brum's fait une présentation de plans d'architectes. Il est temps de créer les espaces/scènes où tous ces aliments poussent, s'échangent et se préparent.

Deux groupes, un pour le plat et un pour le dessert, sont les «cultiver-élever», deux autres groupes sont les «troquer-échanger» et les deux derniers groupes sont les «concocter-mijoter». Chaque groupe imagine un lieu, sous la forme d'un plan d'architecte et, en fonction de sa catégorie, où chaque aliment (animaux, légumes et fruits) pourrait avoir une place définie. À la fin, ils dessinent chaque aliment dans l'espace qui lui est déterminé.



Quand les plans sont terminés, chaque élève-explorateur vient piocher au hasard un habitant qui devient le sien pour un moment. Il lui fait découvrir l'espace (trois déplacements) puis l'installe à endroit précis du plan.

TROISIÈME ÉTAPE : ÉCRITURE ET ENREGISTREMENT DES TEXTES

En début d'après-midi, tous les élèves-explorateurs se retrouvent sur l'Île déboussolée. Ils sont organisés par catégorie :

- les «culiver-élever»: préparation d'une comptine.

Sur l'Île déboussolée, les habitants ont coutume d'invoquer les éléments pour que la récolte soit bonne.

Chaque élève-explorateur choisit trois ingrédients et reçoit une liste de verbes pour compléter les phrases de la comptine: «Pour que les téléstes ukliva grandissent, je...(tords la terre avec ma nageoire)». Ensuite, par groupe, ils écrivent un refrain qui comprend les mots: soleil, pluie, vent et terre.

Au final, les textes sont scandés et chantonnés avec des dictionnements différents.



- les «troquer-échanger»: préparation des phrases criées sur les marchés.

Sur l'Île déboussolée, le marché déborde de cris et de sons pour attirer le chaland.

Chaque élève-explorateur cherche sur la fiche d'identité de son habitant des savoir-faire qui pourront être troqués contre les ingrédients. Par groupe, ils doivent associer un savoir-faire répertorié à l'ingrédient choisi: «Noix tigrée contre nuages colorés!» Au final, ces phrases sont criées avec des intonations et des fréquences différentes.



- les «concocter-mijoter»: préparation des recettes en bruitage.

Sur l'Île déboussolée, les façons de préparer un plat sont pleines de surprise... et sonores. Par groupe, les élèves-explorateurs rédigent la recette déboussolée de leur plat ou de leur dessert à l'aide d'une liste de verbes: «Remuer le tout puis boxer des haricots ailés.»

Au final, on ne garde de la recette que des bruitages, en fonction que les ingrédients sont mixés, boxés, bouillis...



QUATRIÈME ÉTAPE : DÉCOUVERTE DU SÉNARIO DE LA RESTITUTION

De bon matin, nous retrouvons les élèves-explorateurs dans le Labo TrouveTout, notre point de départ. Nous répétons le trajet de l'expédition (les passages, gouffre et tunnel) qui nous conduit jusqu'à l'ombroscope, puis à *l'île déboussolée*. Arrivés sur l'île, les élèves-explorateurs s'installent derrière leur plan avec leur habitant du moment qu'ils mettent sur celui-ci. Nous avons donc six zones, définies par les plans, réparties autour de l'île.



Les élèves-explorateurs entendent pour la première fois leurs voix enregistrées la veille. Puis, Capitaine Pam commence, avec eux et par catégorie, le travail de chorégraphie sur la bande-son. D'abord les «cultiver-élever», puis les «troquer-échanger» et enfin les «mijoter-concoter». Chaque groupe observe attentivement les différentes consignes pour chacun, peu à peu le préambule à la fête de la Source se met en place...



Et maintenant, place à la Fête de la Source!!!

Tous ensemble, les élèves-explorateurs récoltent, échangent et mangent, chaque événement associé à des séries de gestes.



CINQUIÈME ÉTAPE : LA RESTITUTION AVEC LES PARENTS ET UNE AUTRE CLASSE DE L'ÉCOLE

En début d'après-midi, il est encore temps de répéter une dernière fois l'intégralité de la restitution qui va suivre. L'heure approche, les élèves-explorateurs sont gagnés par la fébrilité... et les parents arrivent... Nous les accueillons dans le Labo TrouveTout pour leur faire découvrir nos recherches effectuées durant les deux modules.



Brouuuuuuhouuuuh!!! Capitaine Pam donne le premier coup de corne de brume. L'équipage «cultiver-élever» se prépare, embarque et s'éloigne dans les marais du Sans'Toucher. Suivra l'équipage «troquer-échanger» avec Docteur Brum's, puis l'équipage «concocter-mijoter» avec le Professeur Stub.

Les parents traversent, avec pour guides et gardiens les élèves-explorateurs, la forêt du Démesuré, le gouffre du Rat Lent P'tit et tous les autres passages. Tout l'équipage arrive sain et sauf à l'ombroscope, dernière étape avant l'île.



Une classe de CP, témoin de l'aventure de la restitution, traverse la forêt du Dêmesuré pour nous rejoindre à son tour sur l'île déboussolée.



Parents et classe installés, la comptine des «cultiver-élever» retentit. Les élèves-explorateurs se saluent et entrent dans la danse. Puis c'est au tour des voix des «troquer-échanger» et enfin des «concocter-mijoter» de se faire entendre. Les parents, attentifs, découvrent l'univers créé par les élèves-explorateurs qui, concentrés et fiers, dansent autour des trois habitants, gardiens de la Source.



Puis, chaque plan est retourné et amené, avec précaution, par son gardien au centre de l'île, là où s'écoule la Source: la cartographie des différents affluents de la Source est révélée. Tous les élèves-explorateurs installent leur habitants autour de la Source et commencent la fête par une farandole humaine où ils récoltent, ils échantonnent et ils hument les senteurs du repas imaginaire. Imaginaire qui devient réalité quand il est question de festoyer tous ensemble. Une fête de la Source riche en émotions et réussite!!!



Une aventure extraordinaire et couronnée d'apprentissages vient de se terminer.
L'Île déboussolée a retrouvé le nord.



Classe de l'Amirale Stéphanie



Classe de l'Amirale Laurence

Merci aux élèves-explorateurs pour leur curiosité et leur enthousiasme qui ont permis de donner vie à cette aventure que nous - Capitaine Pam, Professeur Stub et Docteur Brum's - leur avons proposée.

Un grand merci aux maîtresses - Amirale Stéphanie et Amirale Laurence - sans qui tout ça n'aurait pas pu exister. Leur investissement, tout au long de l'aventure, a été précieux et indispensable.

LA COMPAGNIE PORTEUSE DU PROJET



Créée en septembre 2007, La Locomotive est une compagnie de danse contemporaine dont le travail artistique s'oriente sur deux axes: la création et la transmission. Elle développe et soutient depuis sa fondation, une politique en faveur de l'éducation culturelle et artistique pour tous au travers de ses créations. Et particulièrement en direction du jeune public.

À chacune de ses créations chorégraphiques, la compagnie collabore avec des artistes issus de disciplines différentes et permet ainsi de sensibiliser le jeune public à d'autres champs artistiques, notamment sous la forme d'ateliers en milieu scolaire et de rencontres pédagogiques.

Aujourd'hui, La Locomotive a l'ambition d'une collaboration en cercle vertueux: le travail de l'un qui nourrit celui de l'autre qui entraîne le suivant, avec des points de rencontre et des situations de chevauchement.

CONTACT

Amélie Port
info@lalocomotive.fr
06 19 21 20 41

www.lalocomotive.fr