

Créer des ombres à l'école

Hervé d'Otreppe

Les Eburons...

Une peuplade disparue ?

Oui, mais aussi un monde : un impressionnant bâtiment scolaire monté durant les années 60 dans la rue des Eburons. D'où le nom.

Jeudi. Il est 10h30. Les enfants sont libérés pour quelques minutes de récréation et agitent la cour. A droite du hall de l'école, à côté du distributeur de boissons, une porte mène à la cave. Là, dans cette grotte moderne, occultation oblige, Michel Liégeois et Véronique Gihoul ont déployé leur matériel : deux grandes tables sur lesquelles attendent, bien rangés, ciseaux, papier noirs, crayons blancs et colle. Dans un autre espace de ce local, des tapis au sol font face à un écran posé sur une table.

La sonnerie met fin à la récré. Une classe de première année primaire descend se mettre à l'ombre. Michel et Véronique installent les enfants au sol, sur le tapis, face à l'écran. Michel présente les ombres aux enfants. Il promène derrière l'écran des personnages qui se mettent à se charger de vie. Les enfants regardent, étonnés, attentifs.

L'atelier qui dure le temps de deux cours, c'est-à-dire une bonne heure et demie, est un parcours en trois étapes. Pour faire simple, on pourrait les nommer : montrer et expliquer, créer, jouer et partager.

Michel montre et explique aux enfants quelques aspects des techniques de l'ombre. Il s'agit surtout de choix à faire pour la marionnette qu'ils auront à réaliser : sera-t-elle de face ou de profil, articulée ou non, comment l'ajourer pour lui donner des yeux ? etc. Cette marionnette d'ombre, bien avant de la réaliser, chacun est invité à lui donner un prénom, puis, pour continuer à lui donner vie, imaginer les bêtises que fera cette marionnette (en lien avec le spectacle « Crasse-Tignasse » que la classe a vu au théâtre La montagne magique quelques jours avant).

Leur personnage dans la tête, les enfants se dirigent vers les tables où ils trouvent le matériel pour créer. Le papier est noir et le crayon blanc, c'est inhabituel. Le dessin du personnage doit rester simple, réalisable dans le temps de l'atelier. Et tous dessinent, coupent, ajourent, collent des bouts de gélatine colorée. La marionnette est munie d'un velcro qui permet de la fixer à un bâton par lequel elle sera manipulable. Mais il ne s'agit pas de rester vissé à la table : à tout moment, les enfants sont libres d'aller derrière l'écran pour « essayer » leur marionnette. Le travail est orienté vers ce qu'il donne à l'écran.

Et les va-et-vient avec les castelets se multiplient. Le jeu prend le pas sur le travail. Par deux ou par trois, les marionnettes se rencontrent, font connaissance. Les garçons, après quelques tâtonnements, glissent fatalement vers quelques bagarres, par ombres interposées. Les manipulateurs se font acrobates pour tenter d'être à la fois manipulateurs et spectateurs, curieux de voir « ce que ça donne » de l'autre côté de l'écran. Mais ici, pas de contrainte, chacun va son rythme et découvre par lui-même la manipulation, par le jeu. Les animateurs sont disponibles aux questions, ils proposent des solutions aux embûches techniques, ils prolongent les idées qui hésitent. Et puis, il est bon de partager les découvertes, des personnages et des bouts d'histoires. Il est demandé alors à chacun, en petits duos ou trios, de concrétiser, rapidement (le temps passe !), une courte séquence à montrer aux autres.

Après cette brève « représentation », la classe se transporte dans une autre cave divisée par un grand drap blanc. Des chaises font face. Là, les enfants découvrent les ombres corporelles. Michel et Véronique donnent des consignes précises à réaliser derrière l'écran, à tour de rôle, par un, deux ou trois enfants. Les autres sont spectateurs. Les enfants deviennent ombres : l'un avec un bouquet de fleur à offrir, l'autre avec un arrosoir. Des ombres se rencontrent. Un enfant-ombre offrira même des fleurs à son institutrice-ombre, l'un et l'autre

fort étonnés et amusés. Et quelques magies se produisent, comme la rencontre entre un géant, enfant placé près de la lampe et un nain, enfant contre l'écran.

Bien sûr que c'est trop court, une heure et demie. On aimerait tant que l'enseignement ose consacrer plus de temps pour des activités qui stimulent tant de neurones de l'imaginaire. On veille à apprendre aux enfants à aller « au bout des choses » mais on leur donne peu de temps pour aller puiser dans leur créativité. Cet atelier est aussi, et aujourd'hui ce n'est pas rien, une initiation à l'image par l'expérimentation : il ne se passe pas la même chose devant et derrière l'écran : l'image se fabrique ; elle part du vrai pour projeter du faux ; l'image se construit, du travail y mène ; le spectateur et l'acteur ne vivent pas la même réalité !