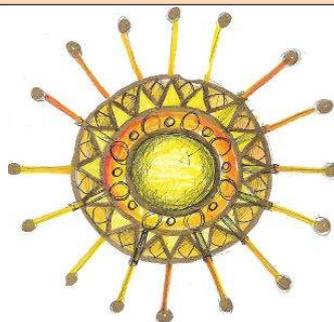
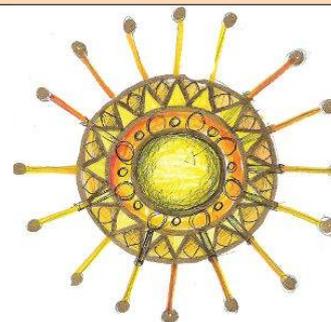


Dossier pédagogique spectacle de Marionnettes « Témooé l'ami du Soleil »



Conte Résumé de l'histoire



Un petit garçon nommé Témooé est l'ami du soleil qui réchauffe le monde de ses rayons bienveillants.

Chaque soir sa besogne accomplie, le soleil va se coucher.

Une nuit sans lune, le maître des choses sombres dont personne ne prononce jamais le nom, voulut plonger la terre dans les ténèbres afin d'y régner. Il emprisonna le soleil dans un voile glacial et le traîna jusque dans la plus sombre de ses cavernes.

Le matin suivant qui n'en était pas un car il faisait nuit, le vieux sage nommé Idrissa (car personne ne connaissait son âge) vint réveiller Témooé et le chargea de libérer le soleil.

Suivant les traces laissées par le maître des choses sombres, l'enfant rencontra un oiseau fou qui ne savait plus voler (c'était sans doute l'origine de sa folie). Témooé lui donna une plume et l'oiseau fut content car après quelques essais, il s'envola et emmena l'enfant au-delà des montagnes. Ils arrivèrent au dessus d'un gouffre qui forme l'entrée du monde souterrain. Dans un saut vers l'inconnu Témooé tomba tellement longtemps qu'il s'endormit pendant cette chute sans fin.

A son réveil l'enfant était sous terre, dans un territoire inconnu.

Complètement perdu dans ce monde, Témooé rencontra le grand illusionniste dont le nom est Adalbert Albus Sévère, maître des choses magiques, et qui pouvait apparaître et disparaître à volonté. Témooé, qui connaissait aussi quelques tours enseignés par Idrissa, devint l'ami du grand illusionniste, même si il n'arrivait jamais à se rappeler un nom si compliqué.

Adalbert Albus Sévère confia un bâton magique à Témooé et fit disparaître le garçon par un enchantement connu de lui seul.

Témooé se retrouva par magie à l'endroit même où était prisonnier le soleil, mais au moment de le libérer, celui dont on ne prononce pas le nom vint s'opposer au dessein du jeune garçon. Malgré son agilité, Témooé ne pourrait pas échapper très longtemps au maître des choses sombres.

Témooé se rappela qu'il possédait un bâton magique, il s'en servit pour mettre à terre celui dont on ne dit pas le nom. Le jeune garçon vit que le maître n'avait plus de cœur car celui-ci s'était desséché comme une pierre.

Celui dont on ne dit pas le nom implora la pitié de Témooé. Grâce au bâton magique qui possédait d'immenses pouvoirs, le jeune enfant redonna force et vigueur au cœur de celui qui désormais pourrait recevoir un nom et que tout le monde pourrait désormais prononcer sans peur. Alors le soleil fut libéré et Témooé disparu par on ne sait quel charme.

Le matin Témooé se réveilla et vit le soleil dans le ciel. Se demandant si il n'avait pas rêvé toute cette histoire il questionna le vieux sage Idrissa. Celui-ci pour toute réponse ne fit que rire. Témooé tourna les yeux vers le soleil, mais il était bien trop haut dans le ciel pour que l'on puisse l'interroger.

La marionnette qu'est ce que c'est et d'où cela vient ?

Définition : tout objet articulé ou non qui est manipulé à des fins de représentation. On peut donc penser que lorsqu'elle n'est pas manipulée la marionnette perd son statut pour devenir un simple objet.

L'étymologie du mot marionnette vient du moyen âge dans le sud de la France et sa connotation est religieuse. La bible et la messe étaient écrites et faites en latin que le peuple ne comprenait pas, des spectacles de marionnettes traitant de la vie de Jésus étaient donnés pour le peuple, et en langue d'oc Marie (mère de Jésus) se disait Marion. Y était ajouté le suffixe « ette » (signifiant petite) ce qui donna marionnette. Dans d'autres pays la dénomination se rapporte plus au terme « poupée » puppet en anglais, puppe en allemand, pupi ou pupazi en italien.

L'origine de la marionnette n'est pas clairement établie mais on pense qu'elle fut d'abord utilisée dans des sociétés dites « primitives » pour figurer des divinités ou des esprits dans différents rites religieux, chamaniques ou animistes. Par la suite on retrouve des traces dans la littérature en Inde, en Chine, en Amérique précolombienne et dans la Grèce antique sous forme de spectacles sacrés ou épiques. Le caractère non durable des matériaux utilisés (bois, tissus, végétaux) font que l'on n'a pas retrouvé d'artefacts archéologiques très anciens.

Comme sa définition l'indique, la marionnette se doit d'être manipulée. Celui qui manipule les marionnettes se dénomme donc manipulateur de marionnettes.

Plus d'infos sur les origines de la marionnette ici : <https://wepa.unima.org/fr/origine-des-marionnettes/>

Le Spectacle

Fabrication

Ce spectacle est tiré d'un conte spécialement écrit pour cette occasion, comme de nombreux contes il présente un caractère souvent illogique et onirique.

La fabrication des marionnettes a pris 2 mois et demi et les matériaux utilisés sont : le bois, la mousse de matelas, du métal, du polystyrène, de la pâte plastique (pâte à modeler qui durcit), des éléments de petite mécanique (ficelle, poulies, charnières, caoutchouc, plastique ...), du tissu et de la peinture.

La fabrication des décors a pris 15 jours et les matériaux sont vraiment très diversifiés. 4 espaces différents prennent leur place l'un après l'autre : l'espace de Témooé, la forêt où habite l'oiseau, la grotte du magicien, la caverne du maître des choses sombres.

La tendance générale de fabrication est inspirée des arts premiers (Amérique précolombienne, continent Africain, Océanie) sans toutefois faire appel à une culture, une civilisation ou une période précise.

Les Personnages



Témoé : C'est un enfant-adolescent son prénom Témoé est d'origine polynésienne et signifie « le bord sombre du soleil » (la couleur que prend l'horizon quand le soleil se couche) la tendance artistique est dérivée de l'art africain et de l'art précolombien.



Le soleil : C'est lui qui donne la vie, la chaleur, l'énergie. Sans lui la vie n'est pas possible mais comme dans de nombreuses légendes il doit se reposer la nuit et c'est à côté de la maison de Témoé qu'il le fait. La tendance artistique est clairement dérivée de l'art aztèque (civilisation ou était voué un culte au soleil)



Idrissa : C'est la figure qui représente le savoir, la sagesse et l'adulte. C'est aussi le professeur de Témoé. Idrissa est un prénom d'origine africaine qui signifie « celui qui n'a pas d'âge ou est éternel » il fait référence à la sagesse et au savoir. La tendance artistique est dérivée de l'art africain mais sans classification ethnologique ou géographique.



L'oiseau : Il n'a pas de nom car étant à l'origine un œuf abandonné, il n'a pas de parents donc pas de nom. Il n'a pas été éduqué donc il est un peu bête et surtout personne ne lui a appris à voler. La tendance est dérivée des totems indiens mais fortement colorisée à la manière du muppet show.



Adalbert Albus Sévère : C'est un magicien et pour renforcer l'aspect secret de la magie il vit sous terre. Il est entouré par ses accessoires de magie. Son nom composé est un mélange de divers prénoms ou appellations qui font référence aux noms qu'au moyen âge certains mages, chercheurs et alchimistes se donnaient. Ces prénoms se retrouvent souvent dans des histoires ou romans présentant des magiciens ou sorciers. La tendance artistique est un mélange d'art africain et d'art précolombien.



Le Maître des choses sombres : Il est trop dangereux d'invoquer son nom car il est vraiment méchant et veut régner sur la terre. Il n'a pas toujours été méchant mais l'est devenu. Étant jeune, il a eu un terrible accident qui l'a défiguré. Comme les gens se moquaient de lui il s'est caché sous la terre et son cœur s'est transformé en pierre. La tendance artistique ici n'est pas primitive, c'est plutôt l'art contemporain.

Le conteur-manipulateur : C'est celui qui présente l'histoire et qui fait le lien entre les différentes parties du spectacle. C'est aussi celui qui donne vie et parole aux marionnettes.

La technique de manipulation

La manipulation des marionnettes est dite « sur table à vue » c'est à dire que les marionnettes évoluent sur une table et dans l'espace au dessus, on voit le manipulateur qui tantôt participe à l'action, fait le lien entre les différentes scènes ou s'efface complètement pour laisser place aux marionnettes.

Les questionnements

Questions réponses

Les arts premiers qu'est ce que c'est ?

Les arts des régions géographiques Amérique, Afrique, et Océanie (Australie comprise) avant la colonisation par les européens ainsi que la perpétuation traditionnelle de ces arts.

Pourquoi a t'on donné cette définition ?

Sans doute par opposition à l'art antique (bassin méditerranéen et moyen orient) ou aux arts asiatiques et pour en finir avec la dénomination « primitifs ».

Pourquoi avoir changé la dénomination « arts primitifs » en « arts premiers » ?

Cette dénomination contenait une connotation péjorative surtout quand on sait que cela englobait de véritables civilisations qui n'avaient rien de « primitives ».

Pourquoi on n'a pas retrouvé des marionnettes datant de plusieurs millénaires.

Parce à ces époques les marionnettes (ou figurines manipulées) étaient faites en bois, fibres végétales et tissus. Ces matériaux ne se conservent pas avec le temps sauf si ils sont bien protégés comme dans un tombeau égyptien par exemple.

La technique de manipulation de ce spectacle c'est la manipulation à vue sur table, Connaissez vous d'autres techniques de manipulation de marionnettes ?

Il y a la marionnette à gaine en castelet, la marionnette à tringle et à fils (vers le bas), la marionnette portée dans l'espace (bunraku), la marionnette géante habitée, la marionnette à tige (genre bwa bwa), l'animatronique (télécommandée) et en fait il n'y a pas de limitation car les techniques peuvent être mélangées ou inventées suivant les besoins.

Le soleil, à quoi cela sert-il ?

Le soleil apporte toute l'énergie nécessaire à la vie, c'est lui qui a donné à la terre toute l'énergie qu'elle contient. Sans le soleil la vie n'est pas possible, mais pour que la vie soit possible le soleil doit être filtré par l'atmosphère. Par extension il faut donc aussi protéger la planète Terre car nous n'en avons qu'une seule dont les ressources ne sont pas illimitées et dont l'atmosphère permet à l'énergie du soleil de nous faire vivre sans nous détruire.

Questions à poser de retour en classe après le spectacle

Dans cette histoire on ne sait pas si finalement c'est un rêve ou bien la réalité, peut on en débattre ? A quoi peut bien servir une fiction ?

Par de nombreux aspects le parcours de Téméo prend la forme d'un rêve, à quoi peut bien servir de rêver ? Rêver, avoir des désirs et des aspirations est ce que cela fait avancer ou bien est ce inutile ?

Dans cette histoire on ne voit pas les parents de Téméo, est il assez grand pour ne plus en avoir besoin alors que pourtant il a toujours besoin d'Idrissa pour apprendre des choses et devenir un homme ?

La présence des parents de Téméo est elle nécessaire pour ce spectacle ? Pourquoi ?

Pour apprendre des choses a-t-on besoin de personnes plus grandes qui ont de l'expérience ou bien peut on apprendre tout par soit même ?

Idrissa envoie Témoé pour libérer le soleil, c'est une grande responsabilité. Doit-on accepter les responsabilités que l'on vous donne même si l'on risque de « rater », ou bien doit on refuser parce qu'on se sent trop petit ou que l'on a jamais fait la chose que l'on vous demande de faire ?

Pourquoi l'oiseau ne sait pas voler ?

Le maître des choses sombres, comment est il devenu méchant ? Est ce que l'on naît « méchant » ?

Doit-on se moquer de quelqu'un parce qu'il est différent, et si on le fait que peux ressentir celui dont on se moque ?

La magie est ce que cela existe vraiment ou bien y a-t-il des « trucs » qui font croire que ce que l'on voit est vrai ? Essayez de deviner un des trucs que vous avez vu pendant le spectacle !

Pouvez vous citer quelques matériaux qui ont permit de fabriquer les marionnettes ?

Comment s'appelait le spectacle ?

Quelques petits travaux que l'on peut faire

Montrer sur une carte les continents où l'on retrouve les arts premiers.

Récupérer sur internet des photos d'œuvres d'art premier (en récupérant les références) et les placer sur la carte du monde.

Fabriquer une figurine plate (personnage ou animal) en dessinant et coloriant une feuille de bristol puis découper la forme du personnage obtenu, ensuite l'animer en la faisant parler.

Fabriquer une marionnette simple (boule de papier pour la tête, bristol découpé pour les mains et tissus pour le reste) et la manipuler en la faisant parler.

Trouver sur internet des tours de magie expliqués simples à faire et à fabriquer, puis les essayer en classe.

Dans la cours quand il fait soleil avec de grandes feuilles de papier kraft (en rouleau) dessiner au gros feutre sur ce papier les contours de l'ombre projetée de son camarade de classe qui prend la pose. On peut aussi faire cela avec n'importe quel objet tenu au dessus de la feuille.

Faire un jeu de parcours ou on doit éviter de marcher sur l'ombre de ses camarades, même principe avec un jeu de chat on l'on doit marcher sur l'ombre de ses camarades.

Mettre un peu d'eau dans une cuillère et essayer de faire bouillir l'eau avec une loupe qui concentre l'énergie solaire.