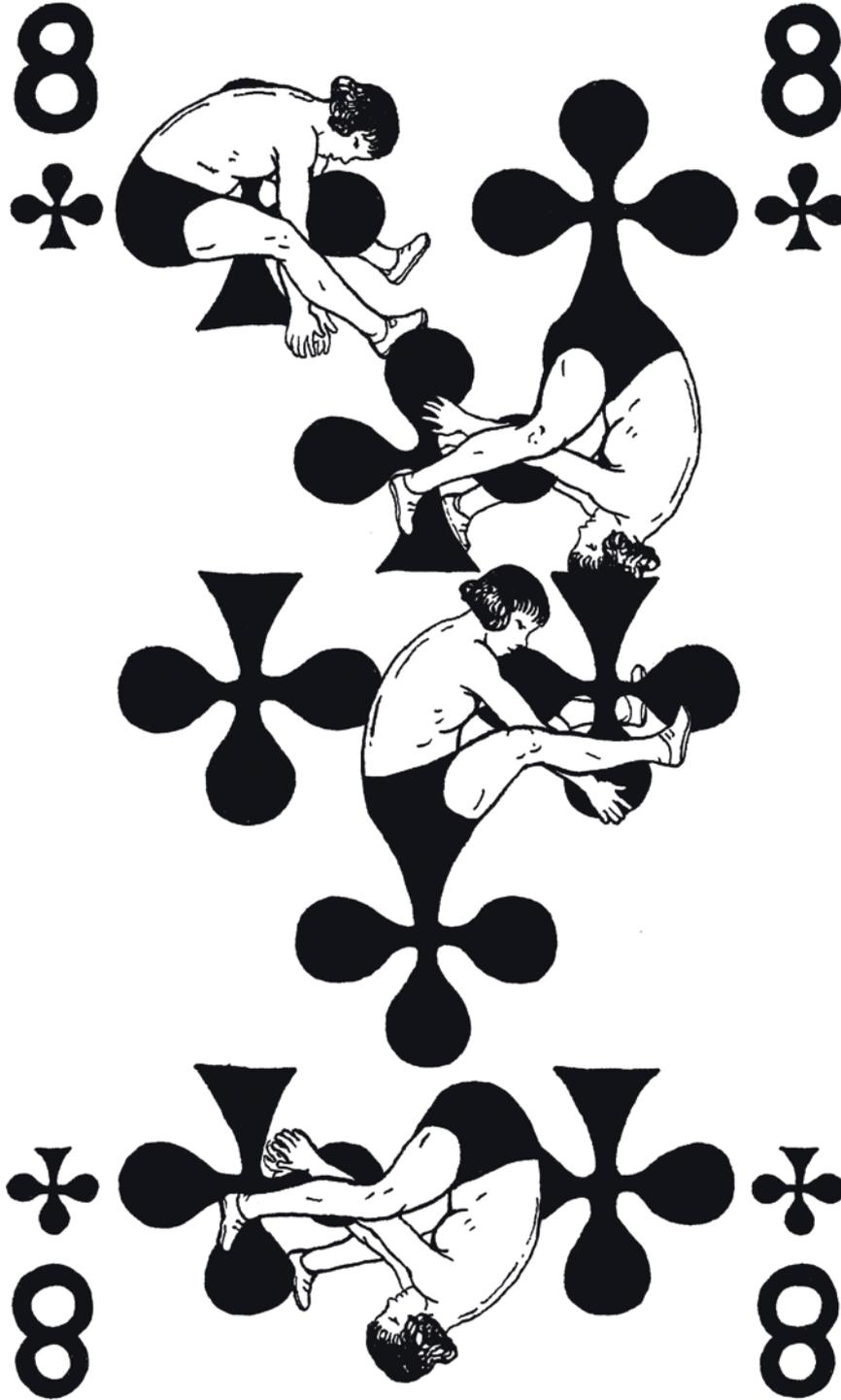


interstell'art



JOUER

éditorial

Voici le numéro 10 d'Interstell'art.
10 numéros,
10 bougies.

C'est à Jean-Marie Dubetz que nous devons la création de cette revue et cela mérite bien un hommage. Depuis 10 ans, en sa compagnie, nous ne cessons de rencontrer, inviter, nous associer, tisser des liens avec des praticien·nes, des penseuses, penseurs, de tous âges, occupant différents terrains.

Et aujourd'hui encore, nous défendons cet objet que vous tenez entre les mains, fait de papier et de pages que l'on tourne... Nous lui apportons le plus grand soin pour lui donner de l'élégance, sa propre allure et son identité en compagnie d'Ulla Hase.

Après un premier numéro sur le thème de la violence, les titres se sont enchaînés : *Transmission, chemins et rouages* ; *Se déplacer* ; *Je-nous* ; *Nos enfants les mutants* ; *Des histoires* ; *Inventer, réinventer* ; *Espèces de sauvage* ; *Traverser l'impossible*.

Aujourd'hui, en un mot, *Jouer*.

Ici, nous auscultons les scènes qui se réinventent, la place de chacun·e au moment de la représentation, le lien entre celui et celle qui acte et celle et celui qui regarde. Ils jouent ensemble, pensent et repensent parfois, avec urgence, notre monde. Et le jeu devient le rouage d'une possible transformation.

Et vous, êtes-vous sensible à ce possible mouvement ? Comment vous y prenez, prendriez-vous pour l'initier ? Avec quelles consignes de jeu ? Quelles règles, pour que se dessinent un ou *plusieurs petits mondes alternatifs* comme les nomme la chercheuse et metteuse en scène, Frédérique Aït Touati ?

Je vous pose ces questions, mais vous, jouez-vous encore ?

De quelle manière et avec qui ?

Et au fond, êtes-vous bon joueur ?

Bonne joueuse ?

Et si l'on vous invitait, vous prêteriez-vous au jeu d'un·e autre ?

Pour repenser nos organisations, nos liens, nos alliances, nos désaccords, nos *critères d'évaluation*, Axel Cornil et Valentin Demarcin, par exemple, ont choisi de créer un véritable jeu de société, un jeu de plateau, autour duquel s'asseoir et débattre.

On est d'accord que la période n'est pas *jouette*. Nous avançons, pas à pas... parfois la peur au ventre.

Alors, *Jouer* quand même ?

Pour approcher cette question, nous sommes partis à la recherche d'éléments de jeu, d'inventions, sur scène, mais aussi hors scène, à l'école, dans les ateliers d'art, les musées, les cours d'école, les rues...

On y a trouvé une paire de lunettes colorées pour regarder d'un autre œil nos espaces familiers, des micros, des casques, pour entendre en très gros plan ce qui peine à se faire voir, une partie de foot pour défier un régime meurtrier, un manuel de géographie pour réajuster le partage d'une cour de récréation, une paire de dés pour donner une place au hasard, un poker, un joker, un·e arbitre, des comédiennes et des comédiens capables de donner voix à un fleuve, un glacier, au vent, des simulations, des négociations, une plume pour déjouer la gravité, des chansons pour rester sauvage, un cadre duquel s'extraire pour goûter l'espace autour, le hors champ, le hors marché, pour être à rebrousse-poil, et parfois, quelle grâce, à contretemps.

Quel boulot si vous saviez...

Dans la construction de ce numéro, nous avons eu le plaisir de rencontrer de nouvelles plumes, celle de Sébastien Marandon et celle de Manon Marcélis, membre de l'équipe de *Pierre de Lune*. Le dessinateur Benjamin Monti a reçu carte blanche et nous a rejoints avec ses papiers anciens, ses traits, ses détournements et son humour.

Nous vous souhaitons une bonne lecture !

Claire Gatineau, rédactrice en chef

/1 jeux de société

Manuel d'adaptation à la planète p. 4-9

Un jeu pour mettre en jeu la société p. 10-13

Théâtres des mondes p. 14-19

Rabibochées p. 20-21

/2 jeux d'enfants

The nature of the game p. 23-27

Tendre l'oreille à la beauté du monde p. 28-29

Faire Je(u) égal p. 30-31

Cueillir une pierre p. 32-33

Contrer les grands déserts p. 34-37

/3 indispensables satellites

Le Grand feuilleton du PECA p. 38-39

Lire à l'école, propositions p. 40-41

Sursaut p. 42

Colophon p. 43

Illustrations de Benjamin Monti cover, p. 3, p. 22, p. 43

Cartoon et strip de Nicolas Viot p. 41, 42

JOUER





en équipe pour encadrer la recherche de stratégies d'adaptation

Loin d'être radieux, ce printemps a noyé bien des espérances. Dans la vallée de la Vesdre, à peine les affres de la précédente inondation effacés, voici que le déferlement des eaux est venu tout ravager. Un peu partout dans le monde, quand ce ne sont pas des trombes d'eau qui ont fait la une, c'est une chaleur accablante qui a épuisé les populations en détruisant leurs récoltes.

Manuel d'adaptation à la planète

Ce scénario catastrophe, les collapsologues¹ n'ont eu de cesse de l'annoncer. Selon leur théorie de l'effondrement, notre société fondée sur les énergies fossiles est vouée à disparaître dès 2050. Face à ce verdict, que faire ? Se laisser aller, se barricader ou s'accrocher à une lueur d'espoir quand les experts du GIEC² affirment que le réchauffement climatique est anthropique ? A les écouter, nous aurions en effet toutes les clefs en main pour le ralentir.

6 Ces clefs, deux artistes, Zelda Soussan et Ruggero Franceschini, les ont saisies à l'occasion de Metropolis, une résidence de création à Copenhague. Celle-ci leur a permis d'aller à la rencontre de Fredens Havn, une communauté alternative.

Ces pacifistes vivant sur des bateaux renfloués étaient de réels précurseurs. Pour s'adapter à la montée des eaux, leur ville préconise en effet maintenant de créer des îles artificielles flottantes.

A leur retour en France, nos deux nomades ont décidé de lancer un projet de performance théâtrale rassemblant dans l'espace public des habitants invités à se projeter dans le futur. Confrontés aux enjeux climatiques et sociaux à venir, ils sont amenés à se demander aujourd'hui ce qu'ils veulent garder, ce qu'ils sont prêts à abandonner et ce qu'ils imaginent pour relever le défi de leur nécessaire adaptation.

Jouer aujourd'hui pour vivre mieux demain

C'est au sein du collectif LUIT, le *Laboratoire Urbain d'Interventions Temporaires*³, que ce projet prend forme en stimulant l'imagination collective avec l'objectif de créer, à travers un jeu sur le futur, un dialogue sur le présent. Accueillis au sein d'un dispositif incluant 5 dômes géodésiques de différentes tailles, les participants sont invités à endosser le rôle des générations futures pour se projeter dans une simulation grandeur nature grâce aux moyens du théâtre.

Pour faire vivre 50 années en accéléré, le public écoute un bulletin météo du futur et équipé d'un climascope (lunettes colorées et texturées), visite son périmètre proche avant de se mettre en équipe pour imaginer comment faire société autrement en proposant des stratégies de survie.

Certaines sont pour le moins étonnantes comme celles imaginées par le public de Sault-les-Chartreux, une agglomération en banlieue parisienne. Au vu du débordement futur de la Seine, comment fera-

t-il pour accueillir le flux de réfugiés parisiens ? L'idée d'une charte de vie commune est aussitôt née pour accompagner ces migrants vers des cabanes dans les arbres. Plutôt que d'exterminer les requins arrivés avec la remontée des eaux, mieux vaut s'en faire des alliés pour tracter les roseaux destinés à être transformés en nourriture ! Ces propositions d'adaptation transformationnelle sont aussitôt dessinées sur les parois de la géode afin que, telles des peintures rupestres, elles laissent une trace questionnée lors de l'assemblée finale. Tout ceci donne ensuite lieu à l'écriture d'une page à transmettre. C'est donc un véritable Manuel d'adaptation à la planète qui se constitue ainsi comme une sorte de prophétie auto-réalisatrice pour l'adaptation de l'espèce humaine.

La genèse d'un projet

Intrigué par le côté protéiforme de ce projet, j'ai recherché auprès de la co-metteuse en scène Zelda Soussan un éclairage plus précis.

Jean-Marie Dupetz / Quelle importance accordez-vous à la notion de jeu dans votre approche ?

Zelda Soussan / Ce spectacle est construit un peu comme un jeu. Ce qui m'intéresse, c'est qu'il y a une notion de règle dans un espace public délimité. On pose un dispositif où l'on change les règles habituelles pour un temps donné. Le jeu proposé se doit d'être facile. Comme pour les créateurs de jeux de société, tout le travail consiste à simplifier notre exposé pour qu'avec très peu de phrases, les gens puissent facilement comprendre. Comment faire pour que ce public s'approprie tout de suite notre proposition, peu importe sa classe sociale ou son niveau d'études ? La recherche d'une égalité dans le jeu est primordiale pour qu'il n'y ait personne en difficulté. Si les participants jouent à leur

manière, ils peuvent presque retourner le jeu et son rapport de pouvoir en s'emparant de notre proposition. C'est un peu un rêve mais parfois cela arrive. Toute une partie du spectacle est liée au fait de savoir comment les gens vont jouer avec nous.

Vous mentionnez que votre manuel s'inspire du Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial Terre de Buckminster Fuller⁴. Existe-t-il d'autres filiations ?

En effet, par son livre *TAZ, Zone Autonome Temporaire*⁵, nous nous sentons proches des idées de l'écrivain américain Hakim Bey⁶. Cet écrit évoque des endroits qui sont définis par le fait qu'on ne peut pas les définir car ils se situent hors tout. Il prend exemple sur les utopies pirates du XVIII^e siècle, ces zones de flibuste qui en leur temps n'étant pas cartographiées, n'étaient pas trouvables. Cette pensée des *TAZ* a notamment imprégné le théâtre brésilien contemporain. La compagnie *Erro Gruppo* où je me suis formée mêlait ainsi le théâtre de l'opprimé et le courant situationniste, dans le but de créer des situations théâtrales qui changent les règles du jeu de la vie quotidienne. Aujourd'hui, les adeptes des *TAZ* se réclament toujours de l'esprit de révolte des flibustiers.

En créant ces formes de performances, poursuivez-vous un objectif spécifique propre ?

J'étais entourée de personnes qui ne votaient pas, ne croyant pas au système politique actuel. Cela pose toute la question de la démocratie aujourd'hui. Le théâtre est une manière de faire des recherches à cet endroit. Quand j'ai commencé ce projet, c'était donc avec une question politique : comment peut-on mettre en action des gens, comment créer les conditions pour qu'ils s'emparent de propositions ? Ma motivation plus spécifique avec ce spectacle est clairement de préparer les gens à l'adaptation. Comment faire en sorte qu'ils se posent la question du changement climatique en partant de leurs connaissances, de leur expertise personnelle ? Il faut se dire qu'ils ont le pouvoir d'avoir des idées pour changer des choses.

Vous considérez-vous comme des lanceurs d'alerte ?

Quand on a débuté en 2020, c'était un peu le cas. Maintenant ça ne l'est plus vraiment car après le Covid et la violence de l'été 2022, les gens ont entendu parler du changement climatique mais le problème

c'est qu'ils ne savent pas vraiment comment s'emparer de ces choses dures et déprimantes. A contrario, notre spectacle est drôle, imagé et collectif. Prenant les problèmes à contrepied, il permet d'imaginer plus positivement des solutions pour vivre autrement.

Avez-vous déjà rencontré des freins de la part d'autorités politiques méfiantes ?

Parfois il y a des réticences car nous venons inventer des solutions participatives dans un espace public. Quand on me demande des précisions je réponds *Je ne sais pas ce qui va se passer car cela dépend du territoire*. Certains élus me rétorquent alors qu'ils ont peur car notre performance risque de se poser à un endroit trop *touchy* pour eux. Je n'ai pas envie non plus que notre action soit récupérée. Il m'est arrivée d'arrêter un projet de territoire car il partait dans tous les sens. Nous restons assez vigilants.

Votre manuel est-il destiné à être édité en vue d'un essaimage ?

Une édition, c'est sûr qu'on y pense. Camille Potte, notre illustratrice, dessine aussi des BD. C'est un atout pour accéder au monde de l'édition. J'ai l'intuition que nous pourrions organiser une belle exposition conjointement par exemple avec des initiatives militantes sur l'écologie. Contacter un parti politique me semble par contre moins probable mais s'adresser à des milieux de recherche universitaire serait une bonne piste.

La liberté de ton décelée dans des stratégies de survie intégrant aussi bien l'utilisation de requins que des larmes d'enfants n'est-elle là que pour libérer une imagination fantaisiste ?

Ce sont des stratégies inventées par les gens, en fonction du contexte du jeu, lors de phases permettant la drôlerie. Les propositions des auteurs des premiers récits de science-fiction sont apparues absurdes et insensées. Reprises plus tard, elles sont bien souvent devenues réelles. La libération de l'imaginaire est source d'idées nouvelles qui ne doivent pas craindre la fantaisie. Oser l'humour ne signifie pas que l'on n'est pas sérieux. A ce propos, les chercheurs de la fondation Earth Species Project utilisent l'intelligence artificielle pour créer une correspondance entre les formes d'expression des animaux et notre langage humain. Au-delà de comprendre ce que racontent les animaux, ils pensent qu'il sera bientôt possible de leur parler !⁷

Consultez-vous également des conseillers scientifiques ?

Roman Teisserenc, maître de conférence en biogéochimie à l'*ENSAT*⁸ de Toulouse participe comme tuteur scientifique à notre aventure.

Il analyse en direct les stratégies d'adaptation improvisées par le public dans le but de réancrer les propositions de l'imaginaire dans le réel. Il résume ses analyses lors d'une émission radiophonique historique au cours de la performance et ouvre le débat sur ces stratégies au cours de l'assemblée finale.

Lors de nos repérages, nous travaillons avec Météo France et nous consultons les experts locaux en posant des questions sur la provenance de l'eau et sur la faune et la flore locale afin de recontextualiser toutes ces informations au moment de réécrire notre scénario.

Votre projet a-t-il vocation à passer les frontières ?

Né au Danemark, notre projet a vocation européenne. Il a été joué en France, en Italie et en Belgique, notamment à l'invitation de l'Atelier 210 à Bruxelles et à celle de La Bellone⁹ lors d'un entretien avec François Schuiten et Christophe Meierhans. Volontiers nous reviendrions jouer dans votre pays.

Espérons qu'une telle offre porteuse d'avenir soit suivie d'effets !

Jean-Marie Dubetz

¹ *Science de l'effondrement de la civilisation industrielle*. Terme inventé par Pablo Servigne et Raphaël Stevens.

² *GIEC* Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat.

³ www.luit.fr/manuel-dadaptation-a-la-planete

⁴ Ecrit en 1969, cet essai dresse un état des lieux de la situation de l'humanité. *Edition Lars Muller*.

⁵ *TAZ* Temporary Autonomous Zone, *Edition L'Éclat*.

⁶ Surnom de Peter Lamborn Wilson, écrivain et auteur d'articles libres de droit, adepte du deep Web.

⁷ www.trustmyscience.com/intelligence-artificielle-parler-aux-animaux

⁸ *ENSAT*, Ecole Nationale Supérieure Agronomique Toulouse.

⁹ www.bellone.be/fr/resultats.asp?search=soussan (Onglet Agenda, compile audio)



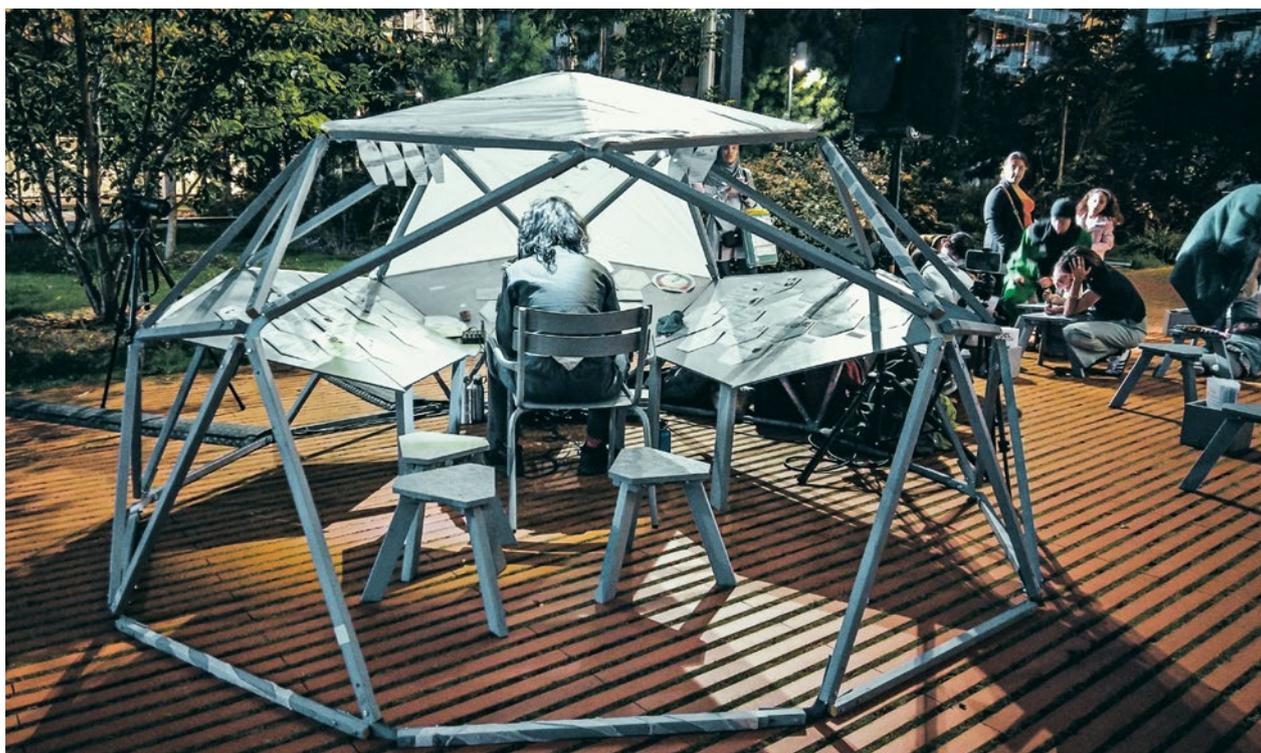
dans l'accélérateur temporel, l'imagination collective en action



exploration d'un milieu en cours de transformation



visite du périmètre à l'aide de climasopes



l'animateur radio invite à faire face aux événements inattendus

/1
jeux de société



Un jeu pour mettre en jeu la société

/1
jeux de société



une partie (animée)
d'Un monde ni pire ni meilleur

C'est un jeu de société. C'est une performance. Ou une sorte d'installation ludique – on ne sait pas très bien. Ça s'appelle *Un monde ni pire ni meilleur* et c'est une création d'Axel Cornil et Valentin Demarcin, deux artistes issus des arts de la scène qui cherchent à mettre en jeu la société.

Jeu de hasard

À l'origine il y a un projet de recherche, mené à L'L¹ par Axel et Valentin, autour de multiples questions soulevées par le *Livre de Job*. Parce que le spectre de réflexion est très vaste, les deux chercheurs décident, à un moment, d'orienter cette recherche à l'aide d'un jeu de société : *Destin, jeu de vie*.

Dans ce jeu, il s'agit de réussir sa vie – c'est-à-dire, en fait, d'amasser le plus d'argent possible m'explique Axel. Comme le moyen d'y arriver consiste à tourner une roulette, nous avons utilisé le jeu afin de laisser le hasard déterminer les notions sur lesquelles nous allions travailler. On pourrait dissenter ici sur la place que le hasard occupe dans la création artistique, de Francis Ford Coppola qui décide à pile ou face de mettre une moustache à Robert de Niro dans la deuxième partie du *Parrain*, à John Cage qui use de l'aléatoire pour ses compositions musicales des années 50. Toujours est-il que c'est autour de ce jeu, utilisé à l'origine, *par hasard*, comme un simple outil de recherche, que va se cristalliser finalement le désir des deux chercheurs.

Mettre en jeu la société

Nous avons beaucoup travaillé sur des domaines comme le développement personnel, le coaching, la méritocratie, le bonheur. A un moment, on s'est rendu compte que ce qui nous intéressait le plus, c'est la relation entre le cadre et l'individu. Quel cadre la société nous impose-t-elle ? Quels sont les critères avec lesquels la société nous évalue ? Comment l'individu réagit-il face à des sollicitations comme avoir un boulot, faire des enfants, acheter une maison, traverser quand c'est vert et pas quand c'est rouge ? Et qu'est-ce que les individus produisent comme discours pour valider leurs comportements ? Nous voulions interroger ce système d'injonctions. C'est là qu'on est revenus à l'idée du jeu de société : on voulait littéralement mettre en jeu la société.

11

¹ L'L est une structure bruxelloise qui donne le temps à des artistes de mener une recherche dans le domaine des arts vivants, sans obligation de résultat, et sans projet de production en cours.



Jeux de compétition, jeux de coopération

Dans un premier temps, Axel et Valentin entreprennent d'expérimenter de nombreux jeux afin d'en étudier les mécanismes. Est-ce qu'on lance un dé ? Est-ce qu'on pioche ? Le joueur a-t-il toutes les informations au début du jeu, comme aux échecs ? Ou, au contraire, certaines informations sont-elles cachées, comme au poker ? *Il y a quelque chose de démiurgique, dans la création d'un jeu – c'est comme la création d'un spectacle. Tu mets en place des règles, tu décides des mécaniques du jeu et ces mécaniques vont raconter une vision du monde. On s'est penché sur Res publica romana, par exemple, un jeu où tu dois sauver collectivement la République tout en prenant l'ascendant sur les autres joueurs. Cette dynamique-là, à la fois de coopération et de compétition, elle nous intéressait de par son injonction contradictoire.*

Un monde ni pire ni meilleur s'inspirera donc de ce mécanisme. Le but : réussir sa vie mieux que ses voisins. Mais sans que la société ne tombe en banqueroute. Tout doucement, je commence à comprendre où les deux compères veulent en venir.

Les règles du jeu

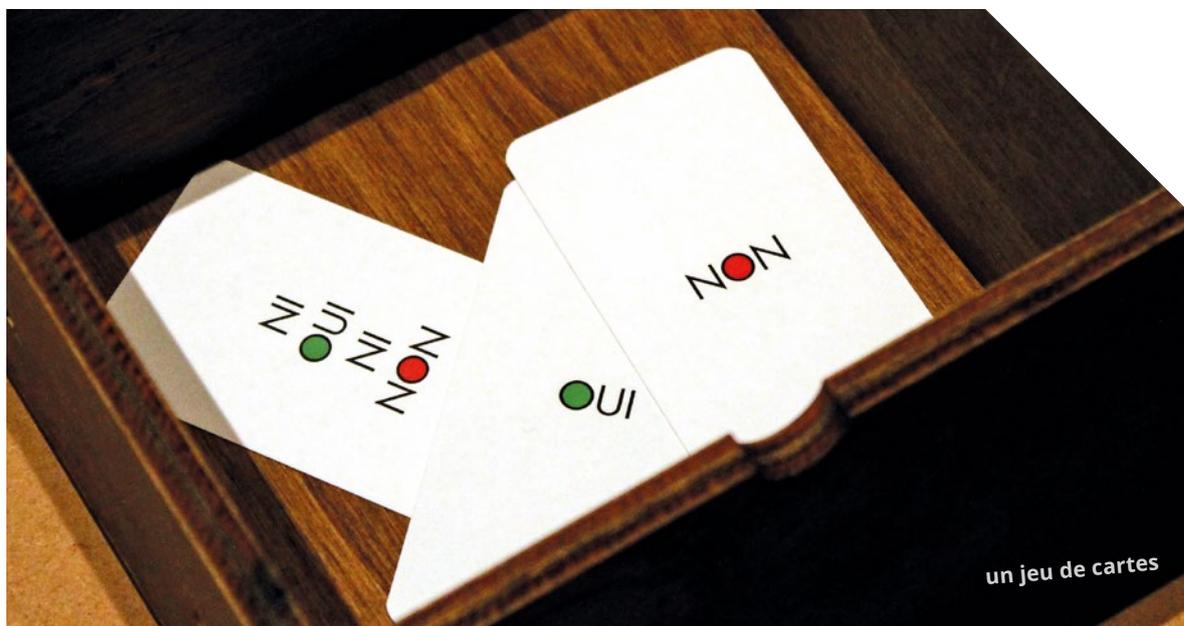
Chaque joueur ou joueuse progresse ou régresse ainsi, de - 10 à + 10, au sein des cinq domaines qui régissent nos existences : le social, le confort matériel, la santé, le monde professionnel et le milieu de vie. Si un joueur a - 4 dans trois domaines, il est suicidé et quitte la partie. S'il y a plus de dix points d'écart entre deux joueurs dans un même domaine, ce domaine est en banqueroute. Lorsque trois domaines sont en banqueroute, la partie est finie. *Nous considérons qu'à partir du moment où l'écart entre les gens qui constituent la société est trop distendu, ils ne font plus société. On n'est plus en compétition avec les autres dans la mesure où l'on n'est plus dans le même champ social. C'est 1789. C'est la guerre civile. Tout le monde a perdu !*

Le jeu se gagne en six parties, soit six tours de table appelés *Cycles de vie*, pendant lesquels les joueurs, appelés *Citoyen* ou *Citoyenne*, piochent, distribuent, choisissent et abattent les cartes. Celui ou celle qui cumule le plus de points, et cela, rappelons-le encore une fois, sans que la société ne s'effondre, gagne.

Jeu de rôle

Dans la brève simulation de jeu qu'Axel me propose, je commence par tirer la carte qui va déterminer mon profil. *Le jeu est tellement proche de ce que l'on peut éprouver au quotidien que, lors des phases d'expérimentation, les gens avaient tendance à jouer selon leurs valeurs. Or, c'est plus intéressant si les gens endossent un rôle. Ça leur permet d'être dédouanés d'éventuelles actions immorales par la fiction.* A partir de ce profil tiré au sort (je suis, par exemple, méticuleux, patient et sociable, trois qualités auxquelles sont attribuées des couleurs), je peux, pendant la partie, échanger des cartes *Activités* qui vont me permettre de gagner des points. Mais attention, certaines activités ne sont réservées qu'à certains profils, en fonction des couleurs. Ainsi, la patience étant associée à la couleur rouge, je découvre que je peux devenir médecin, puis chirurgien, voire, plus tard, directeur d'hôpital, et gagner ainsi des points dans les domaines *Confort matériel* et *Monde professionnel*.

Le fait que certaines activités sont restrictives à certains profils, ça c'est vraiment de la mécanique de jeu. Et ce que cela raconte, c'est que, dans le champ social, il est faux de dire que tout est ouvert : toutes les personnes ne peuvent pas exercer toutes les activités. On pourrait discuter longuement de la notion de libre-arbitre mais ce qui est clair, c'est qu'il y a du hasard dans l'endroit où l'on est au monde et que l'on est totalement déterminé par cet endroit.



Photos © Axel Cornil, Valentin Demarcin

Jeu caché

En plus de ces cartes *Activités*, je peux m'attribuer – ou attribuer à d'autres citoyens ou citoyennes – des cartes *Événements*.

Tu peux dire par exemple que je prends vingt kilos en trois mois, ce qui me fait perdre des points en santé, mais que mon quartier devient piétonnier, ce qui me fait gagner des points en santé et confort. J'argue alors que des citoyens et citoyennes pourraient considérer la piétonnisation de leur quartier comme un inconvénient – comme le montrent d'ailleurs les vives oppositions que rencontre généralement ce genre de projet dans la vraie vie. *Ce que nous mettons en place ici, c'est vraiment notre point de vue. Il est questionnable, et c'est ça qui fait la richesse du jeu. Quand les gens ne sont pas d'accord, ils le disent. C'est un jeu où les gens parlent beaucoup.* Sur une autre carte, je découvre avec surprise qu'une relation extra-conjugale me procure des points de santé. *Oui, on a considéré que c'était bon pour la santé* répond Axel. *C'est le genre de chose qui nous fait rire. On n'est pas à une blague près.*

Tirée au sort dès le début de la partie, une dernière carte propose aux citoyens et citoyennes un objectif secret à remplir afin de gagner des points supplémentaires. La carte *Marginal*, par exemple, me donne comme objectif d'être en négatif dans au moins trois domaines – avec un gain de quarante points en cas de réussite. Quant à la carte *Révolutionnaire*, elle me demande de mettre la société en banqueroute – et de mettre fin, ainsi, à la partie. Quel intérêt ai-je à mettre fin à la partie, demande-t-il. Sur la carte il est écrit : *Vous êtes le seul gagnant.*

Quand les gens jouent ces objectifs, ça permet de tendre le tissu social. Parce que ce que les sciences sociales nous apprennent, c'est qu'il n'y a que des intérêts particuliers qui parfois se rencontrent et font des tendances. Dans la société, l'intérêt général n'existe pas.

Changer les règles du jeu

Ainsi le jeu met-il en place une vision du monde nourrie par les nombreuses recherches menées par Axel et Valentin en sciences sociales ou en psychologie – vision que les deux auteurs nous invitent à critiquer grâce à *l'Hémicycle*, étape déterminante pendant laquelle les citoyens et les citoyennes sont invités, après chacun des six Cycles de vie, à se réapproprier les outils proposés par le jeu et à en modifier les règles. Par exemple, on peut décider qu'il n'y a plus de restriction de profil pour exercer une activité : c'est l'égalité des chances. Et si certaines nouvelles règles sont proposées par les concepteurs du jeu dans une Table des lois, on peut aussi inventer les siennes. Alors, tout devient possible. *Des citoyens et citoyennes, lors d'une partie, ont même voté une loi pour arrêter le jeu parce qu'ils le trouvaient trop horrible. Pour moi, c'est ici que se joue la dimension réflexive du jeu, sa dimension méta. Valentin et moi, on propose un médium et on laisse la possibilité aux citoyens et citoyennes de s'emparer de celui-ci comme ils l'entendent. On a vraiment pensé le jeu comme un médium critique.*

Régis Duqué



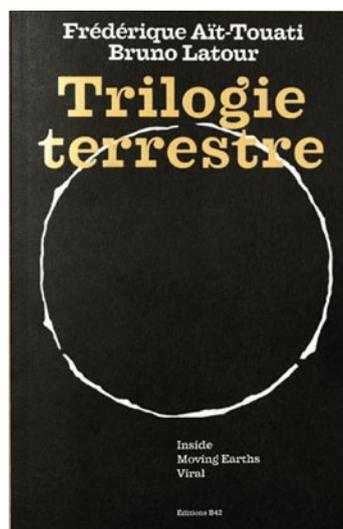
le vivant produit et rend possible l'espace et non l'inverse, c'est une citation du spectacle Viral

Théâtres des mondes

Frédérique Aït-Touati est à la fois metteuse en scène et chercheuse au CNRS. Son travail se situe au carrefour de plusieurs champs d'expérience : le politique, le théâtre, la philosophie et la science.

Frédérique Aït-Touati a publié chez B42, *Terra Forma* avec A. Arènes et A. Grégoire en 2019 et *Trilogie terrestre* avec Bruno Latour en 2022 ainsi que *Contes de la Lune* et *Théâtres du monde* aux éditions *La découverte* respectivement en 2011 et 2024. Parallèlement, elle a monté avec sa compagnie *Zone critique*¹ de nombreuses pièces telles que *Cosmocolosse*, *Inside*, *Moving's Earths*, *Viral*.

Elle a également, avec Bruno Latour, organisé avec des étudiants du monde entier *Le Théâtre des négociations* en 2015, qui consistait en une contre conférence de la COP 21. Ses ouvrages et ses pièces tentent de faire sentir et de décrire l'irruption de nouveaux acteurs dans l'histoire humaine et de lutter contre une forme de déni collectif face au réchauffement climatique.



Sébastien Marandon / Le point commun de vos différents travaux est les notions intriquées de scène et d'écologie. Vous écrivez dans l'introduction de *Trilogie Terrestre : Certaines des questions anthropologiques et politiques les plus vives posées par la crise écologique sont des questions de dramaturgie et de scénographie : Qui parle ? Qui distribue les rôles ? Qui a le pouvoir d'agir et comment ? Qui décide de l'occupation des territoires, de la manière de se déplacer ? Quelle est la scène de l'anthropos et que signifie la par-tager, vivre parmi les vivants ?*

Pouvez-vous nous décrire comment votre théâtre constitue une tentative d'exploration de ces questions ?

Frédérique Aït-Touati / Dans cette introduction, j'essaie de revenir plus largement sur tout le travail théâtral que nous avons mené avec Bruno Latour depuis les années 2009. J'avais déjà alors ma compagnie et il commençait à découvrir cette immense question de la crise écologique et de l'hypothèse de Gaïa², liée à l'Anthropocène. Il m'a suggéré que la compagnie *Zone critique* serve en quelque sorte de lieu de travail et de terrain de recherche. Au commencement, je n'avais pas du tout eu l'idée de faire le lien entre l'écologie, la recherche en philosophie, et le théâtre. C'étaient des choses totalement différentes et parallèles dans mon parcours, et c'est Bruno qui a voulu qu'on en fasse un objet commun.

Avec *Le Théâtre des négociations*, en 2015, les choses se sont précisées.

Le Théâtre des négociations, au *Théâtre des Amandiers* à Nanterre, a consisté à créer une COP parallèle où 200 étudiants du monde entier ont rejoué-déjoué la COP 21 avec ses règles et ses procédures mais en représentant et en invitant à la table des négociations climatiques des acteurs non-humains tels que des fleuves, des plantes, des animaux, des écosystèmes entiers. Pourquoi cette expérience a-t-elle été importante ?

Parce qu'elle nous a permis de tester la pertinence du théâtre face à ces interrogations. Le théâtre est pertinent ici parce qu'il permet d'expérimenter des questions d'espace, qui sont celles de l'écologie, et que le théâtre interprète en termes de scénographie, et des questions d'action politique, qui dans le langage théâtral sont des questions de dramaturgie. Qui a accès aux ressources, et comment ? Comment aborder les questions géopolitiques de partage des territoires, les questions d'habitabilité ? *Le Théâtre des négociations* a rendu visible tout cela même si c'était une COP 21 fictionnelle, dans un théâtre, qui s'est tenue 6 mois avant la vraie COP. L'intérêt du théâtre ici était de nous permettre de tester en grand l'hypothèse de Bruno du *Parlement des choses*, en *invitant* autour de la table des négociations des non-humains, des territoires en danger, des entités qui d'habitude ne sont pas représentées en politique.

Grâce à ce projet fou, 200 étudiants ont préparé pendant un an les *position papers* puis ont joué les rôles de l'Antarctique, de l'Amazonie, des espèces en danger, des pôles et des glaces. On s'est rendu compte que, par le théâtre, et en particulier par la prosopopée – qui consiste à faire parler les êtres qui n'ont pas la parole – il était possible de tester l'hypothèse d'un *parlement des choses*, telle qu'elle avait été faite dès les années 90 et republiée il y a quelques années dans *L'esquisse d'un Parlement des choses*³.

¹ www.zonecritiquecie.org

² Gaïa est une figure créée par James Lovelock et Lynn Margulis dans les années 70 afin de décrire la Terre et les phénomènes de rétroaction dont elle est le théâtre. Les êtres vivants qui la peuplent, génèrent leur propre condition d'habitabilité car les écosystèmes sont des circuits fermés interdépendants. Chez B. Latour le terme est repris en y ajoutant une dimension supplémentaire : la Terre, le sol sur lequel les histoires des hommes s'étaient toujours déroulées, est devenue instable. L'Anthropocène, *nouveau régime climatique*, est l'irruption du système Terre-Gaïa comme nouvel acteur sur la scène des affaires humaines.

³ www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-2018-1-page-47.htm

Et ça, c'était un geste d'une grande importance, à la fois profondément politique, philosophique, esthétique évidemment, puisque pour nous, gens de théâtre, c'était une manière de reconnaître combien le théâtre peut être précieux, puissant, performatif, pour réouvrir la question de la représentation politique.

Cette hypothèse de travail, je l'ai prolongée d'ailleurs dans mon dernier livre, *Théâtres du monde*⁴. J'étudie le théâtre comme lieu profondément heuristique, au sens de producteur de connaissance ; un lieu de recherche et de jeu, un lieu où le jeu est sérieux. Cela me passionne, cette puissance conceptuelle, cognitive et épistémologique de la fiction et le sérieux du jeu. Je me souviens d'un moment au théâtre des Amandiers où une jeune étudiante était presque en larmes, en tout cas extrêmement émue, et disait : *On n'y arrive pas, c'est terrible. On se rend compte qu'on est là depuis trois jours, on ne dort plus. On prend conscience que le jeu est un jeu sérieux*. Elle le dit littéralement. Tous les étudiants ont été saisis par la puissance performative du jeu et sa puissance politique. La plupart de ceux qui ont participé à l'expérience en ont été profondément marqués, et ont d'ailleurs continué à travailler sur ces questions ensuite dans leur vie professionnelle.

Dans la nouvelle préface de la réédition de vos *Contes de la lune*⁵ vous parlez de fabrication risquée.

Il y a un lien très fort entre mes deux livres d'histoire des sciences et mes recherches sur les plateaux : je défends l'idée, à la fois théoriquement et dans ma pratique de mise en scène, qu'il faut faire confiance à la fiction dans sa capacité à produire des mondes. Par exemple, dans l'histoire de l'astronomie, on voit très bien que la fiction a eu un rôle très important au XVII^e siècle, au moment du bouleversement cosmologique et du passage à l'héliocentrisme⁶, parce qu'elle a permis de concevoir un cosmos totalement différent du cosmos ancien, organisé autour d'une Terre fixe et centrale. Je défends une conception de la fiction étroitement liée à l'histoire des sciences, dans laquelle la fiction est une expérience de pensée, ce qui lui donne une puissance de reconfiguration considérable. Dans ma pratique de metteuse en scène, le théâtre occupe cette place : par la fiction spatiale de la scène, il devient un lieu d'expérience de pensée où l'on met à l'épreuve des hypothèses alternatives, d'autres distributions des rôles, d'autres manières de penser l'espace et de le configurer, d'autres articulations entre les puissances de la nature, les histoires humaines, les échelles de temps.

Les notions de théâtre, de scène et de jeu véhiculent les actions de refaire, de reconstituer et de répéter. Est-ce que le théâtre n'est pas une façon de rejouer le monde et est-ce que cette contrefaçon a des effets politiques sur nos vies collectives ?

Je n'aime pas beaucoup le terme de contrefaçon. Il supposerait que la fiction théâtrale est une tromperie, un mensonge. Or ce qui m'intéresse au contraire dans cette action de *refaire* le monde comme vous dites, dans cette capacité du théâtre à *faire monde*, ou du moins à inventer de petits mondes alternatifs, c'est que le jeu, le test, se fait à vue : aucune tromperie là-dedans. Bien au contraire, on propose au public et aux performeurs de se mettre au travail collectivement, de repenser les structures sous-jacentes de notre monde commun, d'en révéler les impensés : la division entre nature et culture, la position de l'observateur face à une nature conçue comme un paysage, la distribution des forces, les hiérarchies

implicites, l'organisation du savoir... Tout cela peut être testé et mis à l'épreuve dans ce *jeu sérieux* qu'est le théâtre ! Je conçois le théâtre comme un lieu de modélisation, et même comme l'un des rares lieux où l'on peut aujourd'hui tester, essayer, transformer, expérimenter, précisément parce qu'il s'agit d'un ensemble de pratiques et de techniques qui ont été inventées afin de pouvoir changer de configuration très rapidement. *Le Théâtre des négociations* était précisément cela : nous l'avons conçu comme une simulation, et même plus précisément comme un *reenactement* qui est un terme anglais qui signifie rejouer des performances, des pièces de théâtre ou des expériences scientifiques. Il y a cette œuvre merveilleuse, *The battle of Orgreave*⁷ de Jérémy Deller. Cet artiste anglais a rejoué, des décennies après, une grande manifestation des années 80 des mineurs du nord de l'Angleterre contre Thatcher. Il en a fait une œuvre à la fois performative, une performance et un film absolument extraordinaire. Il a été un de nos grands modèles.

La différence avec son travail consiste dans le fait qu'on n'a pas rejoué la *COP 21* mais qu'on l'a jouée à l'avance, pré-jouée en quelque sorte ! Et en même temps, on a essayé de la déjouer avant qu'elle ne se déroule ; en créant un modèle d'assemblée politique, en changeant les règles du jeu. Encore une fois, le mot *jeu* revient. Les règles du jeu sont essentielles dans ces grand-messes que sont les *COP*. C'est en changeant les règles du jeu qu'on a pu tester dans l'espace du théâtre des Amandiers l'idée d'une représentation politique élargie aux être de la nature, et prenant en compte les droits de la nature – sujet qui est enfin en train de devenir central dans les discussions aujourd'hui. Changer les règles du jeu, cela signifiait donc : repenser la liste des délégations (les invités à la *COP*), imaginer d'autres manières de prendre la parole, d'organiser les négociations, tout en gardant une structure dramaturgique qui était celle d'une négociation sur le climat.

⁴ Frédérique Ait-Touati, *Théâtres du monde*, édition La découverte, mars 2024.

⁵ Frédérique Ait-Touati, *Contes de la Lune*, édition La découverte, 2024, Introduction.

⁶ Le Soleil remplace alors la Terre au centre du Système Solaire. Ce déplacement initie en même temps les changements politiques et esthétiques à venir.

⁷ www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php

Changer – bouleverser et bousculer les habitudes – cela ne passe-t-il pas forcément par le corps et les affects ? La scène, le lieu du sensible ?

Bruno Latour m'a convaincue qu'il fallait qu'on fasse un *théâtre de recherche* autour de l'écologie parce que nous faisons face à des passions très vives, et que le théâtre est l'un des lieux qui sait exprimer, donner à voir et aussi traiter ces passions : c'est la catharsis. De quelle catharsis avons-nous besoin au temps de l'Anthropocène ? Avec l'entrée en scène de *Gaïa*⁸, ce qui nous arrive est si bouleversant qu'on ne va pas pouvoir s'en sortir sans les arts, sans les corps, sans les affects. Comment faire avec ces affects terribles qui nous saisissent quand on comprend ce qui survient ? Toutes les passions débarquent : la terreur, la peur, le déni, la stupéfaction et la folie. C'est vraiment cela je crois qui a motivé Bruno à me proposer de nous lancer ensemble dans cette série de projets entre théâtre, écologie et politique. C'était pour lui l'une des entrées possibles, importantes, pour *faire face à Gaïa*.

Les questions politiques et écologiques traversent les corps. La scénographie et la dramaturgie explorent le sensible, les dimensions physiques de posture, de corps individuels et de corps élargis. Qu'est-ce que signifie habiter dans un espace qui n'est pas vide mais qui est plein ? Cette interrogation pose à son tour des problèmes liés au jeu de l'acteur, aux voix que l'on entend ; cela nous oblige à repenser des questions classiques au théâtre : celles de mouvement, d'adresse, de regard. Ces sujets, on le voit bien, ne peuvent pas rester sur la page d'un livre. Ils doivent être abordés collectivement à 5, 10, 20 ou 200. Le théâtre, et en ce qui me concerne le travail que je mène avec ma compagnie *Zone Critique*, ce sont des corps collectifs, des aventures et des expérimentations qui se jouent en cheminant à plusieurs.

Est-ce que jouer signifie aussi former au double sens de transmettre, mais aussi de mettre en forme ?

Je suis fascinée par ce terme de forme et par cette idée de mise en forme, de mise en représentation du cosmos⁹. La notion de motif – sens et forme – constitue peut-être une des choses qui parcourent mon travail souterrainement, et qui se manifeste dans mon intérêt pour l'astronomie, pour les artefacts et pour les formes théâtrales. Le théâtre est un endroit pour expérimenter des formes d'assemblée et des formes d'interaction des corps. Donna Haraway parle de *String Figure*¹⁰ pour parler de ces jeux collectifs qui produisent des motifs, qui sont des jeux de transformation de formes très simples mais très métamorphiques. La scène de théâtre permet ça, avec trois bouts de ficelle, on transforme le monde de manière très folle et très simple à la fois.

Pour saisir à mon tour – SF – cette idée de formation, est-ce que le théâtre ne mélange pas créatures et créations ? Dans vos livres et vos spectacles, il semble y avoir une forme d'indétermination entre ce qui serait de l'ordre de la nature et de l'artifice.

Créature et Créateur, cette indistinction m'intéresse. En revanche, la rupture, le dualisme m'agacent. Il y a des philosophes plus tranchés et d'autres plus mêlés. Je fais clairement partie de la famille qui privilégie les liaisons et qui a besoin de casser les divisions et les catégories que la Modernité a voulu nous imposer. Une de ces grandes catégories instaure justement la différence entre Créateur et créature, entre les gens qui produisent et les gens qui regardent, entre les gens qui savent et ceux qui ignorent, entre les professionnels et les amateurs, entre les hommes et les femmes, entre ceux qui ont le droit de parler et ceux qui se taisent. L'une des motivations profondes de tout ce que je fais, en recherche et sur scène, consiste à essayer de repenser ces catégories, et souvent à remettre en question les dualismes et les hiérarchies implicites qui y sont rattachées. Parce qu'elle vient percuter un certain ordre du monde, celui d'une modernité occidentale positiviste et sûre d'elle-même, la question écologique me passionne, et nous donne l'occasion de questionner cet ordre.

Dans mon dernier livre¹¹, je m'intéresse en particulier à tous les artefacts (modèles, architectures, récits fondateurs) qui ont construit les fondations sous-jacentes de notre rapport à la nature, et j'essaie de comprendre comment nous avons *construit* ce rapport à la nature. Ce qui suppose bien entendu qu'il pourrait être tout autre.

Le livre est aussi un éloge de la médiation. J'essaie de montrer que notre manière à nous, humains, de nous relier à ce qu'on appelle la *nature*, passe par la création d'artefacts. Comme beaucoup d'autres animaux, nous passons notre temps à produire des choses ; nous sommes des créatures créatrices. Et cet entremêlement de l'artifice et de la nature, des faits et des fictions, pose des problèmes et des questions de positions, de positionnement, de théâtre à nouveau.

Pour conclure j'aimerais que vous réagissiez à cette citation : *Prophètes et inventeurs, peintres et poètes, tous sont amphibies, tous peuvent vivre aussi bien dans les champs arpentés que dans l'océan sans bornes*¹².

Je répondrai par une autre citation : *Les philosophes sont, d'une certaine façon, peintres et poètes, les poètes, peintres et philosophes, les peintres, philosophes et poètes, les vrais poètes, les vrais peintres et les vrais philosophes s'aiment et s'admirent les uns les autres*.¹³ Donc, vive les amphibies.

Propos recueillis par S. Marandon

⁸ Bruno Latour, *Face à Gaïa*, La découverte, 2015.

⁹ Dans *Théâtres du monde*, cette problématique est abordée sous la notion de *Cosmogramme*. Voir en particulier les pages 142 et 143 de cet ouvrage.

¹⁰ Les SF se pratiquent encore dans les cours d'école. Il s'agit de produire des motifs entrelaçant une ficelle qui passe de main en main. Dona Haraway, *Vivre avec le trouble*, Les éditions du monde à faire, 2020, pages 21 et suivantes.

¹¹ Frédérique Ait-Touati, *Théâtres du monde*, édition La découverte, mars 2024.

¹² Arthur Koestler, *Les somnambules*, Les belles lettres, 2010.

¹³ Giordano Bruno, *Il pensiere*.

expérimenter des formes d'assemblées,
et des formes d'interaction des corps



NETWORK



Rabibochées

C'est l'histoire de deux enfants, des garçons ou des filles... On ne sait pas trop mais ce qu'on sait c'est que ce sont de super copains ou de super copines. Un des enfants s'appelle Sasha et l'autre Lulu. C'est une histoire d'amitié et comme pour tous les amis il y a des disputes. Ils se disputent et puis se réconcilient!



20

Ce commentaire d'enfants qui ont participé à une phase préparatoire avec dialogues et bancs d'essai esquisse bien l'essentiel du propos de cette histoire jouée presque sans paroles tout en restant lisible. Si bien que ces jeunes pousses de critiques perçoivent la symbolique des gestes et des objets sur le plateau en ajoutant: *La corde à sauter dans la cour, c'est le lien entre deux amis, le soutien d'un ami qui aime l'autre. Les bobines, ça peut être des meubles, de super cachettes, de la déco ou des milliers de jeux à la fois!*

Avec des cordes et des balles, les bobines évoquées font partie de ces rares accessoires présents sur le plateau et renvoient au titre de la pièce car *rabiboche* est un mot du Nord de cette France encore active dans le domaine du fil au XIX^e siècle, un mot probablement

issu de *rabobicher*, variante régionale de *rabobiner*, *raccommoder*, lui-même dérivé de *bobine*.

Voici donc un spectacle de cirque mâtiné de théâtre où il est question de réparation. Qui dit cirque dit corps et mouvement. Les deux personnages n'ont donc point besoin de paroles pour toucher le cœur des petits de 3 à 7 ans car la déclinaison et la rythmique de leurs gestes se réfèrent aux jeux de l'enfance.

Le jeu seul peut-il être le levain qui a fait monter la pâte de ce petit pain doux à déguster? Pour découvrir la recette de *Rabibochées*, j'ai été à la rencontre de Suzon Gheur et Jeanne Decuyper, toutes jeunes circasiennes au four et au moulin pour leur premier spectacle en commun. De formation, l'une pratique le trapèze, l'autre la jonglerie.

Jean-Marie Dubetz / Comment est née l'idée de créer votre spectacle?

Suzon Gheur / Nous nous sommes rencontrées lors d'un stage et comme le courant passait bien, l'envie d'un spectacle à deux a bien vite surgi. Nous avons partagé 4 semaines d'entraînement et de laboratoire, sans autre objectif que d'apprendre à mieux nous connaître...

Jeanne Decuyper / Avec Suzon on a simplement joué à faire des choses ensemble. On se lançait des défis. C'est grisant de voir l'autre faire et réussir! Un vrai travail collaboratif, source de plaisir.

Quelle est pour vous la principale valeur du jeu?

J / La spontanéité... Quand on joue, on lâche prise et on apporte une réponse instantanée. C'est par le jeu que tout passe pour l'enfant. La découverte fait partie du jeu et est source de joie.

S / Le jeu est relié au vivant. Il permet l'observation, apporte des solutions aux problèmes, ouvre des portes. Pour l'adulte, il autorise aussi l'insouciance en gommant l'obligation de but et de réussite. On peut ressentir de la joie même en ratant!

Choisir le jeu comme moteur du spectacle, cela a-t-il favorisé de nouvelles formes de création?

J / Complètement. Le jeu s'est avéré devenir le processus créatif en lui-même. Toute la matière, toutes les manipulations, les séquences, tout est venu du jeu.

S / Pour ce qui concerne les choix retenus, même s'il y a eu des fluctuations dans nos initiatives, pour moi cette aventure a été une vraie co-construction.

Les enfants ont dit que Sasha et Lulu étaient de super copains ou copines. Le choix de prénoms pouvant être féminins ou masculins et de salopettes presque uniformes, est-ce volontaire ?

S / C'est un vrai choix. Notre genre ne devrait pas définir la manière dont on peut vivre et interagir les uns et les unes avec les autres. On voulait que ce soit un non-sujet. Pour nous, c'est important de donner de la visibilité à des personnes dont le genre est plus flou. Pourtant, un jour, lors d'une représentation nous entendions un petit groupe d'enfants s'interroger : *Si leurs jeux sont doux, leurs personnages sont-ils féminins ? Plus violents ou super stylés, ne sont-ils pas des garçons ?* Incroyable car pour nous, le genre c'est une construction personnelle ! La question du genre a donc un impact dès ce premier âge et nous restons persuadées que les enfants doivent pouvoir projeter sur les personnages ce qu'ils ou elles ont envie.

Lors de la phase de préparation, les enfants rencontrés ont-ils quelque peu défini la notion d'amitié ?

J / Pour certains, l'amitié est liée à la notion de famille, ce milieu porteur de repères. Un ami, c'est aussi quelqu'un avec qui on passe du temps et sur qui on peut compter.

S / Par contre, entre amitié et amour, un peu de flou persiste.

Provocateur, le personnage de Sasha s'amuse à perturber les installations de Lulu qui arrête alors de jouer. Pourquoi cette dispute ne vire-t-elle pas au conflit ?

S / En jouant, Sasha s'emballe et perturbe sans volonté de faire mal. Leur jeu s'arrête, mais parce qu'il y a une limite identifiée, il y a aussi possibilité de réparation. Quand on expérimente, parfois on dépasse. Que faire alors ? Demander pardon, réparer, recréer permet d'ouvrir de nouveaux chemins.

Y aurait-il une volonté d'encourager les enfants à prendre conscience de la manière d'entretenir une amitié ?

S / Oui, c'est important de montrer que c'est bien de jouer mais qu'il faut être responsable. Si on a cassé, on range, on répare, cela fait partie du processus de la vie.

J / Pour moi, une relation d'amitié forte, c'est une relation où il y a du soin pour l'autre. Nous voulions ainsi aborder le thème de la bienveillance et du respect. Dans le jeu, il arrive que l'on se touche. Toucher n'est pas un geste anodin. Ce peut être un geste spontané mais c'est toujours fort. Un OUI ou un NON donne de l'importance et permet que ce soit respecté. En cas de maladresse, le pardon c'est ce qui autorise notamment avec le temps, de se rabibocher. Quand on connaît ses limites, on peut vraiment interagir avec les autres. Se respecter soi-même permet de mieux respecter les autres. N'est-ce pas un élément prépondérant de tout lien ?

L'usage d'objets de récupération, est-ce pour vous différencier d'un mode de vie consumériste ?

J / C'est une valeur qui nous appartient. De plus, sans budget au départ, nous voulions une petite forme avec des facilités pour nous déplacer en ne consommant pas beaucoup. Bien sûr, avec les bobines récupérées, s'est posée la question de leur utilisation. Mais la créativité face aux objets est quelque chose de coutumier dans la pratique du cirque. *Comment je fais si ça roule, que tu le rattrapes, que je grimpe dessus ou qu'on passe en-dessous ?*

S / Dans nos recherches, nous avons eu le souci de mêler poésie et force en valorisant la matière brute dans sa sincérité et son authenticité plutôt que de privilégier l'esthétique.

Avez-vous ainsi créé un vocabulaire propre, une grammaire commune ?

S / Chercher tous les possibles en croisant nos disciplines a boosté notre créativité en développant un langage propre à *Rabibochées*. Tout notre travail sur nos intentions que nous avons voulues claires a permis cet équilibre entre pratiques circassiennes et techniques théâtrales. Nos personnages s'échangent souvent des regards qu'ils adressent aussi vers la salle. Nous apprécions alors la complicité qui s'établit avec le public et s'il rit sans que nous l'ayons cherché, c'est la preuve que par le travail du corps surviennent des choses qui vont au-delà de nos envies, et c'est trop beau !

Jean-Marie Dubetz

Co-producteur, **Pierre de Lune**
programme *Rabibochées* :

Au Théâtre Océan Nord
6 décembre 2024 à 10 h et 13h30

7 décembre, Tout public

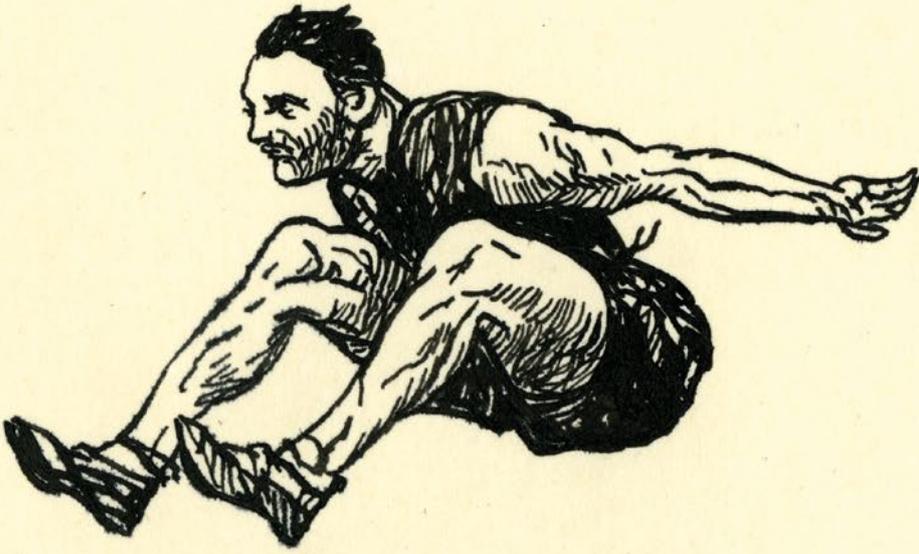
A la Bissectine

3 avril 2025 à 19 h et 13h30

4 avril 2025 à 10 h

5 avril 2025 à 16 h





The Nature of the game

En avril 2022, l'exposition *The nature of the game* de Francis Alÿs est présentée au pavillon belge de la Biennale de Venise. Elle est composée de 36 courtes vidéos de jeux d'enfants réalisées dans une multitude de pays. De septembre 2023 à janvier 2024, elle s'installe au Wiels à Bruxelles. Les vidéos sont projetées dans un même espace, sur des écrans suspendus dans différentes directions. Les images se répondent et les sons s'entremêlent. Dans ce labyrinthe, chacun·e choisit son parcours, se plongeant au milieu des enfants dans le brouhaha d'une partie de jeu, quasi mondiale.

Les jeux observés sont filmés au fil de voyages que Francis Alÿs est amené à faire pour ses différents projets. Les premières images datent de 2010 et proviennent d'Afghanistan. On y voit des garçons jouer avec des pneus de vélo sur une route de terre. L'un après l'autre, ils courent en les poussant à l'aide d'une baguette de bois, de manière à les faire rouler le plus longtemps possible. Les enfants rient et s'encouragent en criant (**#7: Stick and Wheels**). Parfois, un des garçons plonge son regard dans l'objectif de la caméra. Une complicité se tisse entre filmeur et filmé. *Je pense que si les enfants nous acceptent c'est parce qu'ils voient que nous prenons leurs jeux vraiment sérieusement*, explique Francis Alÿs. De déplacement en déplacement, il cherche à trouver les lieux où les enfants jouent à l'extérieur, dans l'espace public. Il pose un regard anthropologique qui offre plus à voir qu'à conceptualiser.

Son intention n'est pas d'analyser la valeur dite pédagogique du jeu, mais plutôt d'en faire le reflet d'une société. Le jeu peut témoigner d'un moment particulier de l'Histoire, comme Bruegel l'a peint en 1560 dans les *Jeux d'enfants*. Il peut aussi être vu comme une conséquence directe de la situation d'une société, d'un pays où il est pratiqué. Une grande partie des films est réalisée dans des parties du monde marquées par des conflits politiques, religieux, par la pauvreté, différentes formes de colonisation ou d'occupation.

Dans **#19: Haram Football**, on est à Mossoul en Irak, en 2017. À proximité de bâtiments bombardés et de carcasses de voitures, des garçons préparent un terrain pour commencer une partie de foot. Mais celle-ci se fait sans ballon. Sous l'occupation de Daesh, ce jeu est interdit. Le film est tourné deux ans après que treize enfants aient été fusillés pour avoir regardé un match à la télévision. Avec tous les gestes habituels de ce sport – les passes, la course, les buts, les applaudissements –, jouer devient un acte tenace de résistance. Quand des coups de feu se font entendre, les enfants se dispersent rapidement.

Plus proche de nous, en mai 2023 en Ukraine, des enfants se trouvent au bord d'une route. Vêtus de vestes et casquettes de camouflage militaire, munis de mitraillettes en bois, ils reproduisent la situation d'un check point. Ils arrêtent les voitures, demandent leurs papiers aux conducteur·ices qui se prêtent au jeu, en souriant. Une autre épreuve est de leur faire prononcer le mot ukrainien *Palianytsya*, qui signifie pain. Ce signe de reconnaissance verbale leur permet d'identifier l'ami de l'ennemi. Les enfants miment le sérieux et l'autorité des militaires mais parfois, l'expression du jeu réapparaît sur leurs visages. Quand, dans les voitures arrêtées, se trouvent de véritables militaires l'échange se fait parfois plus grave (**#39: Parol**).

Alors qu'il y a dans cette compilation mondiale le désir de préserver la mémoire de formes qui disparaissent doucement, elle laisse apparaître aussi des jeux similaires existant aux quatre coins du monde. Le moment du COVID en a donné un incroyable exemple avec l'adaptation du jeu du chat et de la souris. *Dans ce cas, le chasseur était le virus lui-même ou quelqu'un qui en était infecté. Il poursuivait les autres joueurs, infectés une fois touchés. Cette adaptation a été rapportée dans une cinquantaine de pays. C'est un exemple fantastique de la façon dont l'acte de jouer peut aider les enfants à faire face à des expériences traumatisantes en transformant les circonstances dramatiques qui les entourent en un monde plus fictif et ludique.* On peut voir deux films, liés à cette période, l'un venant de Hong Kong et l'autre du Mexique, à plus de 13 000 kilomètres l'un de l'autre (**#24: Pandemic Games** à Hong Kong et **#25: Contagio** à Mexico).

Quelle est la nature du jeu ?

– essai de définition

Alors que le jeu est plus qu'universel et qu'il semble ancré dans notre ADN, il est aussi passé à la moulinette de l'uniformisation, écrit Hilde Teernick, la curatrice de l'exposition. La réduction de sa présence dans l'espace public serait liée, pour l'artiste, à la présence des voitures, l'inquiétude de la part des parents du manque de sécurité pour leurs enfants, de leur captivité par les réseaux sociaux et les jeux numériques. Pour Enrique Peñalosa, ancien maire de Bogota, l'existence des jeux de rue et la place qui leur est donnée est un des indices du bien-être d'une ville.

The nature of the game prend la forme d'une exposition, mais les films sont aussi accessibles sur le site de Francis Alijs¹. S'inscrivant dans l'espace du *Créative Commons*², le parti pris est qu'ils puissent être vus et téléchargés par celles et ceux qui ont été filmés, mais aussi par toute personne qui souhaiterait en faire usage (pour peu qu'elle ne le fasse pas à des fins commerciales). *J'ai rencontré toutes sortes de personnes qui travaillent avec des enfants*, explique Raphaël Ortega, l'un des cameramen. *Certaines visitent des camps pour aider les enfants, comme des ONG par exemple. Elles ont utilisé ce travail comme un déclencheur pour parler avec eux dans des situations particulières. Un chercheur en psychiatrie utilise la série avec des patients pour parler de leurs souvenirs d'enfance. Elle est devenue glorieusement incontrôlable et permet de rendre visible ce qui ne l'est pas souvent.*

Claire Gatineau

Dans un territoire plus pacifique, à Bruxelles, l'exposition de Francis Alijs a été une étape importante d'une série d'ateliers artistiques donnés au sein du groupe scolaire Tenbosch. Le processus a été imaginé par Anne-Claire Dave et Maureen Wuyts de l'*asbl Reform*³, en collaboration avec 5 enseignantes de 3^e et 4^e primaire⁴. L'axe principal s'est construit autour d'un dialogue entre art plastique et mouvement. L'artiste pédagogue Hélène Spehl les a rejointes pour le volet danse.

Le fil conducteur entre toutes les expériences vécues a été le JEU. Les élèves ont vécu et découvert de manière ludique différentes techniques et propositions artistiques à partir d'œuvres d'art plastiques, scéniques et chorégraphiques. Un des aboutissements de ces ateliers est l'invention de jeux. Les enseignantes ont accompagné les élèves dans leur processus de création ainsi que dans la réalisation de fiches explicatives de chaque jeu. Ces fiches seront placées dans la cour de récréation de l'école, afin d'y proposer de nouveaux jeux, et de donner envie aux enfants d'y jouer mais d'en inventer aussi, encore et encore, explique Anne-Claire.

Le jour de la visite est celui d'une évaluation collective du processus. Dans le couloir devant la classe, certains enfants laissent des traces sur de grandes feuilles après y avoir dansé. D'autres construisent des sortes de petits temples où sont rassemblés images et objets de ce qui s'est passé durant toute l'année.

Réunis dans la classe en compagnie d'Anne-Claire, Maureen et l'enseignante Virginie Baisse, c'est avec les inventeurs et inventeuses, devenu·es des spécialistes du jeu, que s'est construit cet essai de définition.

¹ www.francisalys.com/category/childrens-games/

² www.fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons

Quels jeux avez-vous inventés ?

– Moi dans le mien, il y a une personne qui a une balle. Elle la lance à quelqu'un en disant un mot, comme par exemple, *Pomme de terre* et la personne qui la reçoit doit la renvoyer à une autre en lui disant un mot qui lui fait penser à *Pomme de terre*, comme par exemple *Cuisine* ou *Racine*.

– Dans le mien il y a un loup et il y a plein de bébés lapins qui courent. Si le loup touche un bébé lapin, le bébé lapin devient une maman lapin. Alors elle ne peut plus courir, elle doit sautiller. Et si le loup la retouche encore une fois, c'est elle qui devient le loup.

– Quelqu'un te lance une balle et par exemple il dit *Légume* et après quand tu attrapes la balle, tu dois donner le nom d'un légume, comme *Carotte* et après quand tu lances la balle à une autre personne, elle doit dire un autre légume. Si tu attends trop longtemps, plus que 5 secondes, tu es éliminé. Et tu ne peux pas redire le légume qui a déjà été dit.

Et qu'est-ce qu'ils vont devenir ces jeux ?

– On va mettre les règles sur un mur, comme ça, si des enfants s'ennuient, ils pourront les regarder, les comprendre et jouer.

– Un jour, il y avait des 6^e qui ne savaient pas à quoi jouer et du coup, ils jouaient à la bagarre. Donc ils se sont donné des coups de pied et des coups de poing. Et il y en avait qui les encourageaient.

Et ça fait partie des jeux que vous avez inventés ?

– Non !
– C'est pour ça que c'est une bonne idée d'inventer des jeux.

Quelle définition donneriez-vous du mot Jeu ?

– Un jeu, c'est fait pour s'amuser.
– À un moment, les humains commençaient à s'ennuyer, donc, ils ont inventé quelque chose pour s'amuser.
– Ce ne sont pas les humains qui ont créé les jeux, ce sont les animaux ! Ils jouaient avec des bouts de bois et se lançaient des bâtons.

Et pourquoi ils faisaient ça ?

– Pour s'amuser. Parce qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Et les règles du jeu, d'après vous, à quoi servent-elles ?

– Ça sert à ne pas tricher.
– Ça sert à ne pas se disputer.
– Ça sert aussi à comprendre le jeu.
– Ça sert à ne pas faire n'importe quoi.
– Ça sert à mieux s'amuser parce que si on fait comme on veut ça ne devient plus drôle.

Est-ce que les jeux doivent toujours être drôles et amusants ?

– Oui !
– Non ! Il y a des jeux qui ne sont pas chouettes.
– Comme la bagarre. C'est un jeu, mais c'est pas chouette.
– Ben non, c'est pas un jeu.
– Parfois c'est chouette la bagarre !

Est-ce que les jeux permettent d'apprendre des choses ?

– Ça, c'est vrai !
– Le scrabble par exemple, ça sert à apprendre à faire des mots.
– Moi je prends une feuille pour faire des mathématiques. Je fais un abaque avec les unités, les dizaines, les centaines. À l'intérieur je mets un calcul au hasard. Par exemple je mets 123 moins 50. Après sur ma montre je mets le chronomètre. Je fais le calcul et j'essaye de battre des records.
– Ça, c'est pas très drôle...
– Mais si ! C'est facile !
– Ben ça dépend les calculs ! Si c'est $87 + 1$ ou si c'est 8×87 .

Est-ce que vous avez inventé aussi des jeux où on joue tout seul ?

– C'est plus rare, mais ça existe.
– Moi j'ai inventé un jeu, ça s'appelle *La bagarre des doigts*. En fait, quand tu t'ennuies, tu mets tes doigts les uns en face des autres et tu as juste à les faire se bagarrer, mais sans se faire mal.
– Moi j'ai un jeu quand tu as une dent qui bouge. Tu fais bouger ta langue sur la dent jusqu'à ce qu'elle tombe.

Et ça, ça ne fait pas mal ?

– Non !

Après notre rencontre, Anne-Claire m'envoie cette citation de Vincianne Despret :

*Le jeu déploie et cultive des multiples modalités d'être accordé à d'autres, selon les codes du juste, et dans la grâce de la joie.*⁵

La joie durant cette rencontre était bien là à l'évocation de ces inventions et le temps sans doute trop court pour donner tous les détails de leur élaboration.

Que deviendront-ils ?

Seront-ils dans l'école une source de transmission au sein de la communauté des enfants ?

D'invention et de réinvention ?

Encore et encore.

Claire Gatineau

³ www.reform.be

⁴ Un projet réalisé dans le cadre du programme *La culture à la classe* de la Cocof

⁵ Dans *Que diraient les animaux si... on leur posait les bonnes questions ?* aux Ed. de la découverte.

Francis Alÿs
Children's Game #19:
Haram Football

Mosul, Iraq, 2017; 9:11 min



Francis Alÿs
Children's Game #7:
Stick and Wheels

Bamiyan, Afghanistan, 2010; 5:22 min



26





**Francis Alj's
Children's Game #25:
Contagio**

Malinalco, Mexico, 2021; 5:30 min



**Francis Alj's
Children's Game #24:
Pandemic Games**

Hong Kong, 2020; 3:16 min

Tendre l'oreille à la beauté du monde

Myriam Van Imschoot et Federico Protto font de la performance sonore. La rencontre et la transmission étant au coeur de leur démarche artistique, pas étonnant qu'un jour, ils se soient retrouvés au milieu de cours d'école !

En Belgique, à l'*Athénée Royal Toots Thielemans* de Molenbeek dans le cadre d'un atelier *Pierre de Lune* à la découverte de l'art sonore ; et en France, l'*école élémentaire Charlotte Delbo* d'Aubervilliers pour leur projet *Cour*¹ : un an d'immersion pour observer, écouter, enregistrer, tester les émissions sonores de la cour de récréation, interagir avec les enfants, transmettre et créer avec eux une composition sonore.

Collaborer avec des enfants

Dans sa pratique utilisant la polyphonie, Myriam est souvent amenée à travailler avec des partenaires qui ont développé une manière de vivre avec le chant et le son sans pour autant être professionnels. Elle préfère le terme *porteurs*.

Nous sommes porteurs de nos connaissances et les collaborations naissent d'une envie de porter ensemble une pratique, de partager des techniques vocales ou d'écoute. Ainsi, chaque nouveau projet redéfinit avec qui tu travailles. C'est ainsi que l'enfant est apparu comme quelqu'un avec qui j'avais envie de partager des choses et de qui j'avais envie d'apprendre.

Ce sont les vocalistes les plus incroyables que j'ai été amenée à rencontrer ! Par exemple, beaucoup d'enfants ont une grande capacité à crier longtemps sans abîmer leurs cordes vocales : c'est une incroyable technique du diaphragme ! La manière dont ils pleurent, dont ils utilisent leur souffle, leur force vocale, de projection... C'est fascinant du point de vue des sonorités.

Federico se souvient aussi du début du confinement. Comme ils étaient soumis à moins de restrictions, les enfants étaient plus présents au niveau sonore dans l'espace public. On les entendait crier, courir et c'est là qu'on a commencé à s'intéresser à la manière dont ils utilisent les sons, si différente des adultes. Et comme je viens du monde de la mode, je découvre encore beaucoup de choses dans les techniques sonores. J'aime cette idée d'apprendre avec les enfants, à tâtons, en observant et en expérimentant.

Écoute !

À l'école, cette injonction fait autorité. Elle est souvent synonyme d'interdiction : de bavarder, chipoter, bouger... Elle est rarement vue comme une activité autonome, qu'on aime faire et qui a une valeur en soi. *En tant qu'artiste sonore, dit Myriam, j'aime écouter. Je peux vraiment me perdre dans l'écoute et être transportée. C'est une sorte de transe. Mais comment écoutent les enfants ? Si je veux travailler avec eux, je dois comprendre comment ça marche. Généralement, ils impliquent tous leurs sens à 100 % dans le jeu. Alors si on isole l'écoute, ça donne quoi ?*

En classe, casques et enregistreurs permettent d'amplifier les sons. Les enfants les découvrent comme s'ils les voyaient au microscope. Cela crée une sorte d'hyper acuité, une écoute *animale*.

Voir le visage des enfants dans ce moment de transition entre le bruit d'une main sur le papier et ce qu'ils entendent au casque, c'est magique ! Après cette initiation, on peut les mener vers une exploration à l'oreille nue et partager les fascinations autrement. On crée des jeux de devinettes à partir de sons préenregistrés et les enfants dessinent ce qu'ils et elles ont entendu. Le bruit d'une machine à laver peut devenir celui d'une comète ! En général, après notre passage dans une classe, il y a comme un nectar qui s'est déposé sur les enfants. Cela influence la manière dont se développent nos rencontres dans la cour de récréation, qui est un terrain plus sauvage.



¹ Résidence menée dans le cadre des *Laboratoires d'Aubervilliers*, outil dédié à la recherche artistique.



photos © Myriam Van Imschoot, Federico Pratto

Corps sensibles et chasse aux sons

Pratiquer l'écoute augmentée au casque, c'est se mettre en relation avec les choses pour essayer d'entendre cette relation: le son devient une extension du toucher. Dans leurs explorations, les enfants vont d'abord reproduire des formes musicales connues : tambouriner une grille, faire du rythme avec un bâton sur un pilier, puis... Une fois dépassé ce stade, en prolongeant l'écoute, on entend la chanson propre à cette relation d'exploration entre soi et l'objet. C'est à ce moment-là que les enfants comprennent la notion d'art sonore et entrent dans une écoute esthétique. C'est réjouissant de savoir que ces enfants ont désormais cette référence dans le panel des arts.

Ce processus permet aussi à Federico d'explorer une autre manière d'être ensemble. Arpenter les couloirs de l'école avec un zoom² qui relie 10 casques crée une manière particulière de se déplacer, telle une pieuvre en mouvement. C'est le cas aussi lorsque les enfants explorent des endroits de la cour en solo : l'écoute transforme le corps de celui qui écoute. Elle entre dans les corps et devient vibration. Naissent alors différentes formes d'écoute physique.

Certains enfants ont déjà une écoute sensible propre à l'artiste sonore. Meriem, par exemple, est allée se placer près de la grille qui sépare la cour des petits et celle des grands. En choisissant cet endroit, elle a saisi que le son lui permettait de transgresser cette limite. Et par son écoute très délicate, elle a réussi, de manière intuitive, à enregistrer le silence des plus petits. Son enregistrement de 20 minutes était comme une transe entre elle et ces 7 ou 8 enfants qui la suivaient en faisant Chuuut ! Il n'y avait pas de raison de s'arrêter, c'était suffisant en soi. Ce que cette enfant a réalisé instinctivement, c'est exactement ce que cherche Myriam dans son travail d'artiste sonore : rester dans l'abstraction sans être dans le récit, rencontrer cette chose pure d'être dans le présent de l'écoute.

Il y a aussi Mohamad, un enfant à besoins spécifiques et qui est devenu un proche collaborateur des deux artistes. Il vient souvent à notre rencontre et nous interpelle avec un Qu'est-ce qu'on va découvrir aujourd'hui ?

Composition poétique

Myriam et Federico font aussi leur propre récolte sonore. La récréation, c'est une grande variation de sons, chaque individu fait son bruit, influencé par les autres. Il y a des ritournelles chantées en chœur, des cris d'excitation, de la course,... C'est déjà une forme de composition. Nous voulions la découvrir et tenter de l'influencer. Proposer par exemple que tout le monde enlève son manteau en même temps, puis que les jeux reprennent. Créer une composition avec eux au sein de cette composition sauvage. Mais la cour, c'est aussi une architecture particulière : le vent, des pigeons, des arbres, le son de l'ambulance qui passe, les balançoires, des gens qui la traversent, la nettoient... Ce lieu a toute une vie en dehors de sa relation aux enfants. Artistiquement, c'est important pour nous de capter ces sons pour faire entendre aussi que nous faisons partie d'une écologie beaucoup plus vaste et sortir de l'anthropocentrisme.

La restitution de leur résidence prendra la forme d'une pièce sonore participative et interactive suggérant les espaces de la cour. La partition sera suffisamment libre pour que les enfants et les adultes de l'école puissent intervenir en direct (en mot, en chant, en action...) et laisser la possibilité aux spectateurs de s'inscrire eux aussi dans l'espace sonore de cette cour de récréation.

Entendre l'enregistrement d'une cour de récréation provoque une très belle écoute. Il y a chez les adultes une écoute-mémoire qui s'enclenche et chez les plus jeunes, un effet miroir de ce qu'ils connaissent. En y insérant de petites choses, on peut se décaler un peu du réalisme, créer des glissements poétiques qui montrent que dans l'écoute, il peut se passer beaucoup de choses. C'est ce que nous tenterons de faire.

Julie Antoine

² petit enregistreur

Faire Je(u) égal

Est-ce un projet sociétal que les filles et les garçons apprennent à se connaître et à se respecter ? Qu'iels jouent, rient et mangent ensemble ? L'école est un des rares endroits où l'on est obligé-es de vivre entre filles et garçons. Si on n'apprend pas à *faire relation* à ce moment-là, quand le fait-on ?

Edith Maruéjols¹ est géographe de genre. C'est-à-dire qu'elle étudie un territoire et ses dynamiques sociales, sous le prisme des genres. Son paradigme est le suivant : la mise en scène des stéréotypes de genre et la hiérarchie qu'elle engendre vise à accorder moins de valeur à tout ce qui classifie le monde des filles. Ce modèle renvoie aux autres dominations (en interrogeant le statut du *vrai* garçon et des *autres*) ainsi qu'aux inégalités subies majoritairement par les femmes dans l'espace public et privé. Dans son livre *Faire je(u) égal*², elle relate son expérience au sein des écoles avec l'ARObE, le bureau d'étude qu'elle a fondé en 2014, acronyme d'Atelier Recherche Observatoire de l'Égalité. Accompagnée d'une sociologue et d'une designer sociale, elle intervient dans le réaménagement des espaces pour plus d'égalité. Concernant les établissements scolaires cela signifie réinventer les espaces de la cour, les blocs sanitaires, la cantine... pour les rendre plus inclusifs. Observons ce qui se joue dans la cour de récréation.

Quelle manière de faire société se prépare dans cet espace ? Quelles mises en scène, renforçant les stéréotypes de genres et centrées sur la performance, s'y répètent quotidiennement ? Quelles habitudes se prennent dans les mobilités de chacun-e en fonction de l'organisation de cet espace ? Comment ces habitudes définiront plus tard des comportements dans l'espace public et influenceront le sentiment de légitimité ou d'illégitimité de chacun-e ?

Partons d'un exemple très concret. Imaginons une cour de récréation dont le centre est occupé par le foot : espace tentaculaire réservé à quelques garçons et dont sont exclu-es (presque) toutes les filles ainsi que tout autre individu qui ne correspond pas aux critères du *bon joueur* et ne rentre pas dans le jeu de la performance.

Quelle est ma conscience des autres et d'un espace à partager lorsque, plongé dans ma partie de foot, je suis légitimé à occuper tous les jours le centre de cette cour ? A contrario, quelle est ma liberté quand mes déplacements sont conditionnés par l'évitement de cette zone ? Et si cette place centrale se libère, vais-je l'occuper pour autant ? Où est ma place lorsque j'ai besoin d'interactions calmes ou de solitude ?

Tous les enfants s'accordent sur le fait que, dans une cour, tout le monde a le droit de jouer. Pourtant, ce droit n'y est pas exercé de manière égale et cela ne se résume pas à une question de volonté. Des rapports de pouvoir et de domination sont en jeu, dictés par des normes qui s'imposent si elles ne sont pas questionnées. C'est par là que commence l'équipe de l'ARObE. Ses missions (4 à 6 mois d'immersion dans une école) se déroulent en 4 temps : un temps de discussion, d'observation, d'expérimentation et de conclusion :

1. Des face-à-face pédagogiques permettent de débattre avec les élèves les notions d'égalité, de droit, d'identités de genre, de stéréotypes et de mixité :

- *Qu'est-ce qu'être une fille, un garçon ?*
- *Les garçons sont-ils plus forts que les filles ?*
- *Les filles et les garçons sont-ils à égalité dans votre cour de récréation ?*
- *Est-ce important de se mélanger entre filles et garçons ?*

Un travail s'effectuera aussi sur la toponymie (changer le nom d'un espace peut-il transformer ce qui s'y passe ?) et les insultes : prendre conscience que l'insulte, même lorsqu'elle est utilisée *pour rire*, valide et perpétue un système de hiérarchie et de domination. Des supports visuels sont réalisés par les élèves et affichés dans l'école pour faire rejaillir ces sujets en dehors des classes.

Dans ces moments d'échange, les élèves vont également dessiner leur cour de récré, s'y situer, y tracer leurs déplacements, marquer les endroits où il y a une majorité de filles ou de garçons... Même si ces dessins divergent un peu de la réalité, ils révèlent la manière dont les jeunes se perçoivent dans ce lieu. On remarque dans la majorité des dessins de filles une mobilité utilitaire (du banc aux toilettes jusqu'au préau) quand les *crabouillis* des garçons témoignent d'une mobilité insouciant de l'espace.

¹ Retrouvez de nombreux webinaires, entretiens, podcasts et articles d'Edith Maruéjols sur le site de l'ARObE : www.larobe.org.

² Maruejols Edith, *Faire je(u) égal*, 2022, Edition Double ponctuation, coll. Point d'interrogation.

2. Une balade sensible donne la possibilité de rediscuter des notions d'égalité et de pouvoir en étant immergé-es dans la cour : *Là, est-ce que tu y vas ou pas ? Pourquoi ? J'ai le droit, mais on m'interdit ; je veux, mais je suis seul-e contre 10.* C'est une manière de prendre conscience des rapports de force qui contraignent la liberté de certain-es. À l'aide de carnets de notes, les élèves peuvent aussi observer concrètement les temps de récré.

3. Une semaine d'expérimentation permet de tester de nouveaux aménagements de la cour avec du matériel à portée de main : changer ou dessiner un tracé au sol, déplacer l'espace de jeu dynamique, créer de nouvelles zones, etc. Après avoir diagnostiqué le *dedans* qui regroupe toutes les activités dites *de filles* (perles, danse...), l'enjeu sera de tout faire *dehors* pour rendre ces activités visibles et légitimer les filles en tant que sujets. De plus, les garçons pourront s'y intéresser sans risquer de se faire *traiter* de filles.

De manière générale, trois ambiances sont redéfinies. Une ambiance calme : un espace protégé, sans risque d'agression sonore ou physique ; un espace intermédiaire où l'on fait société autrement que par l'activité dynamique (jeux de société, dessin, perles, kapla ...) et où on choisit ce qu'on regarde en disposant des assises en étoiles, dos à dos ou au sol pour discuter ; et une zone de jeux collectifs où on teste comment se faire plaisir, suer, se challenger et gagner ensemble, en dehors de la mise en scène d'une performance individuelle.

L'objectif est aussi de rendre ces zones perméables. Permettre aux enfants de passer d'une zone à une autre leur donne conscience de faire partie d'un ensemble. La *roue du jeu au hasard* décide par exemple du jeu qui occupera une zone, tourner toutes les 10 minutes permet de céder sa place et d'apprendre le renoncement. Car partager, c'est avoir son espace de négociation : *j'ai le droit et tu as le droit, donc maintenant il faut qu'on s'arrange.* Ça se consent sur des valeurs.

Durant cette semaine, l'ARObE inclut les animateur-ices³ dans une démarche proactive : iels vont sécuriser les zones, favoriser et protéger la relation fille / garçon, aider à ce que les négociations aient lieu et imposer parfois la mixité. Tout l'enjeu est de faire de cette relation le sujet de leur métier. Iels vont pouvoir expérimenter concrètement et immédiatement leur capacité d'agir pour des relations plus égalitaires. C'est une manière de réinjecter du sens dans leur métier, un métier qui sert aussi à changer la société. Ce dispositif permettra aussi à certain-es de prendre conscience de leurs propres stéréotypes de genre et de déconstruire la hiérarchisation à laquelle iels contribuent parfois sans s'en rendre compte.

4. Les conclusions de cette semaine d'expérimentation, remises à l'établissement sous forme d'un dossier détaillé, rendent visible ce que ces aménagements transforment dans la relation et dans l'espace. Des pistes concrètes permettent à l'école de poursuivre ces transformations.

Par ses interventions, l'ARObE vient questionner notre projet de société. Quel lien relationnel désirons-nous aujourd'hui entre les filles et les garçons ? Quel terreau créons-nous pour les relations qu'entreprendront plus tard ces hommes et ces femmes ? L'égalité est un projet politique. Ça se concrétise et s'objective. C'est une gouvernance, une stratégie, un contrat dans lequel adultes et enfants ont leur part à jouer.

Etre égal, ce n'est pas être d'accord. Au contraire : la relation crée le conflit. Et ce n'est pas un problème, pour peu qu'on apprenne à l'exprimer et le régler sur base de valeurs communes. C'est lorsque les conflits ne sont pas exprimés, discutés, travaillés et protégés par des adultes, qu'ils s'expriment ensuite plus fortement et deviennent violence. Quand on a rencontré le corps de l'autre, qu'on consent au fait qu'il / elle a la même valeur et les mêmes droits, on n'entre plus en violence, on entre en espace de négociation.

Créer de la mixité, provoquer les rencontres et les négociations, voilà l'objectif constant de l'ARObE. L'espace de récréation à *surveiller* devient alors un espace à *co-veiller*. Un lieu où le collectif est réhabilité. Et dans cette cour, les jeunes se créent des souvenirs. Plus tard, iels pourront se rappeler qu'iels se sont donné la main, ont réalisé une superbe fresque collective, ont ri, gagné, chanté, dansé ensemble. Cette cour égalitaire c'est la préparation d'un espace public mixte, aux mondes perméables, avec des gens qui jouent, des groupes de femmes qui discutent, des enfants et des adultes qui se mélangent, des espaces sécurisés qu'on traverse librement, des êtres humains avec qui on a déjà expérimenté une relation possible et face à qui on choisit la confiance plutôt que la méfiance. C'est un projet réaliste et enviable, une vision optimiste de nos relations humaines.

Julie Antoine

³ En France les temps de récréation sont surveillés par des animateur-ices périscolaires.



Cueillir une pierre et la jeter très haut

La compagnie *INTI théâtre* est une compagnie qui allie spectacles et médiation où l'art fait lien par sa place centrale et sa capacité d'éveiller au sensible et à la réflexion.

Pierre-Paul Constant a accompagné une classe de maternelle tout au long de l'année scolaire 2023-2024 à l'école fondamentale libre Saint-Thomas d'Aquin à 1000 Bruxelles en compagnie de deux institutrices Laëtitia Boulanger et Christelle Ghiste. Ce projet long, encadré par *Pierre de Lune* avec Lisa Vanbraekel, s'est construit autour d'une quatorzaine d'ateliers mouvement par demi-classe d'une vingtaine d'enfants.

Il faisait suite à une demande des deux institutrices et de leur contexte spécifique. Elles ont mis en place cette année une classe verticale et un co-enseignement. Elles ont voulu compléter cette installation progressive avec de nouvelles manières de faire et notamment un laboratoire plus sensible. Elles ont donc fait alliance avec

Pierre-Paul afin d'affiner le vivre ensemble et l'accueil des enfants dans l'école par le mouvement et la danse. Ils sont nombreux, en effet, à ne pas forcément parler le français dans leur famille. Les ateliers ont permis de *parler avec le corps*, d'élaborer toute une série d'accordage entre les enfants et les différents adultes, de composer avec les contraintes et les situations ancrées dans le quotidien et de se constituer un terrain poétique commun.

Les ateliers se caractérisent d'abord par un souci de prendre soin de l'arrivée des enfants dans l'école. Privilégier le temps de l'accueil, faire attention au quotidien, aux rythmes des enfants, prendre son temps pour mieux ancrer les apprentissages collectifs. Cela commence toujours en classe en compagnie des institutrices, sas et seuil,



© Pierre de Lune



afin de s'installer dans le rythme de la journée. Pierre-Paul s'assoit avec les enfants, qui participent aux différents petits ateliers qui scandent les entrées.

Cette attention se manifeste aussi par l'importance des rituels dans les ateliers ; un cadre sécurisant pour les enfants qui leur permet, dans la répétition des gestes, de construire des repères. Pierre-Paul débute par un bonjour à tout le monde, en cercle, puis par un bonjour au corps, échauffement et réveil musculaire et enfin un bonjour à la musique.

Le rituel permet d'inscrire les ateliers dans une continuité, de rassurer et de produire une culture commune, d'explorer nos interdépendances et le collectif. Ritualiser, accueillir et ralentir ; toutes ces attentions-soins s'inscrivent dans la volonté de ne pas brusquer les enfants. Chaque proposition de jeu et d'interaction se réalise avec délicatesse, en tenant compte des consentements. Les petits peuvent rester au bord, être spectateurs du mouvement des autres et entrer à leur rythme dans la danse.

Chaque atelier s'organise autour d'objets et de leurs matérialités : *papier collant à*

coller sur le sol afin de délimiter un dedans – dehors ou à positionner sur les corps pour travailler la latéralisation, l'équilibre et le déséquilibre ; rubans, fines bandes plastiques ou en tissus de couleurs différentes pour découvrir différentes actions sonores, gratter, froisser, frotter, caresser ; une plume pour décliner la gravité, le lourd et le léger dit Pierre-Paul. Ces objets spatialisent le corps et ceux des autres. Ils forment des bulles kinesthésiques et en même temps des invitations à s'accorder avec les corps des autres, à composer avec mes émotions, mes mouvements et la liberté de mes pairs.

Leur activation mettent en relation, érigent des passerelles entre des individus qui n'ont pas encore les mots pour mettre à distance la complexité de leurs sentiments. Les ateliers travaillent l'autonomie. Il s'agit de saisir des gestes et de se laisser contaminer par l'émulation collective. *Cela permet aussi aux enfants de s'ancrer, d'avoir un cadre tout en leur permettant d'être créatif sans les effaroucher* dit Christelle Ghiste.

Les ateliers ont constitué pour les institutrices un contrepoint à leur propre

cheminement et l'installation de leur co-enseignement. Au mouvement collectif des enfants faisait écho l'apprentissage commun des institutrices. Christelle Ghiste rebondit : *L'un des bénéfices de ces ateliers consiste en la possibilité de voir les enfants avec un autre regard. Les enfants se révèlent différemment.*

Ils se déploient dans leur rythme à eux répond en écho Pierre-Paul.

Un projet scolaire et artistique ne devrait-il pas être une codécouverte au sens double de faire connaissance mais aussi d'un rapport au savoir, fait de curiosité et de surprise pour les enfants et les adultes ? Jouer aussi, partir d'abord du simple fait de danser, de quelques mouvements, saisir les initiatives et les ricochets des enfants, construire progressivement un alphabet commun avec lequel on va composer ?

Il est temps de dire au revoir. De descendre à la rivière, les pieds dans l'eau, de cueillir une pierre et de la jeter très haut conclut Pierre-Paul.

Sébastien Marandon

Contre les grands déserts en s'amusant avant tout

Rencontre avec Maxime Lacôme, artiste sonore et cofondateur d'Axoso, atelier de création sonore et sauvage, une asbl née d'une utopie : créer un lieu destiné à devenir un pôle de création avec pour ambition de *faire de la musique avec tout et avec tout le monde.*

Je ne sais pas trop pourquoi je fais ça. J'ai l'impression de laisser ma carrière solo de côté et en même temps, les projets socio-artistiques, c'est là où je me retrouve le plus utile à la société. Il y a 20 ans, il y avait peu de projets de ce type. Depuis, une vraie réflexion s'est installée : comment faire en sorte que la pratique artistique se propage ? Qu'il n'y ait pas d'un côté ça, c'est les artistes et de l'autre, nous, membres de la société productiviste, nous on peut consommer et non produire de la culture. Quand il n'y a pas de création, ça se sent. C'est comme un grand désert. Il y a un peu tout ça qui se joue. Je me sens responsable de participer à former des êtres sensibles, de préserver ça pour que les futurs adultes soient dans un terreau fertile. J'ai parfois l'impression de faire du politique en permettant qu'il n'y ait pas de frontière entre l'acte artistique et la vie lambda, que l'on puisse cultiver soi-même l'acte de création. Je trouve ça super de donner des pistes à des enfants, de leur dire : Ecris 3 mots, produis un fond sonore et voilà en une heure, tu as une chanson. T'auras ça dans tes bagages pour plus tard.

34



Accueil d'un groupe d'adultes pour une visite de l'Axoso par Maxime. En vitrine, une photo de l'Orchestre Sauvage de Belgique et l'instrumentarium éveillent la curiosité par leur singularité.

Sauvage

C'est par ces mots que s'est terminée l'entrevue avec Maxime Lacôme. Depuis sa création en 2017, Axoso a développé et accompagné plusieurs projets musicaux, que ce soit avec des enfants (*L'Orchestre Sauvage de Belgique*), de jeunes adultes porteurs de handicap mental léger (*Micucocola*, groupe né d'une collaboration avec l'asbl *Le 8^e jour*), des adultes (*GAML*). Installé dans les Marolles, à l'*Aquarium*, un lieu mis à disposition par *Les Brigittines*, Axoso s'est constitué un atelier de bricolage, un espace de répétition, un studio d'enregistrement et un instrumentarium, dont quelques spécimens exposés en vitrine attirent l'œil des passants. Depuis 2 ans, l'asbl propose des résidences et avec l'arrivée récente d'Emmanuelle Nizou, coordinatrice, de nouveaux projets et collaborations émergent. Ainsi depuis 2023, avec *L'entraide des Marolles*, Centre d'Action Sociale Global, un atelier ouvert aux habitant·e·s du quartier prend place le mercredi. Ce jour-là, à Axoso, ça improvise, ça teste des instruments autant que se transmet un répertoire qui va de la Tammurriata de Campanie au Mutusahi de RDC en passant par des chants de lutte palestiniens.

Pour la rencontre avec Maxime, j'avais préparé des mots clés. Très vite, il les associe : amusement, expérimentation, collectif... L'un d'eux lui semble être un intrus. Ce mot, choisi en écho au projet *Le sens des Sons* mené en collaboration avec *Pierre de Lune* et une classe d'enfants porteurs de handicap physique du *Centre d'études et de traitement différencié (CETD)* en 2020 et 2021, c'est impossible.

Impossible

Rien ne me semble impossible car je ne me sens pas moi-même musicien. Je n'ai pas fait de solfège et pour autant j'arrive à m'amuser en produisant du son. Dans mon cas, je parlerais d'art sonore parce que l'art sonore, plus que la musique, offre la possibilité d'explorer la musicalité. Le bruit ou chanter faux, ça peut être musical. Tout ça se fait par l'expérimentation et la possibilité de découvrir ce que l'on a expérimenté. J'ai envie de rassurer les gens, on n'a pas besoin de savoir faire de la musique. Jouer ensemble, c'est avant tout s'écouter, une histoire de dialogue et de soutien aussi. Par exemple, par un rythme, on peut soutenir quelqu'un pour qu'il ait de la place pour prendre la parole.

Si on l'a choisi pour Axoso, c'est certainement en lien et en référence au Carnaval sauvage¹. Il vient prendre sa place à un endroit où il n'y a plus que du folklore qui a tendance à scléroser une forme. Le Carnaval sauvage, c'est se réapproprié les traditions et les faire évoluer. Dans la musique et dans l'art, il y a beaucoup de personnes qui se brident, laissent le statut d'artiste aux artistes. Elles ne se permettent pas de mettre la main dedans, d'essayer.

Sauvage, c'est aussi les débuts d'Axoso où la pratique de la lutherie sauvage à partir de matériaux récupérés à la place du Jeu de Balle, a permis de développer une collection d'instruments avec et pour *L'Orchestre Sauvage de Belgique*. Cette pratique s'est renouvelée avec *GAML*, groupe qui joue du gamelan, musique traditionnelle indonésienne, avec des casseroles.

Collectif

Pour moi, c'est sensibiliser les personnes à des actes antiproductivistes. Le collectif permet de sortir du rapport à la propriété intellectuelle. À Axoso, nous n'avons jamais fait un seul copyright.

Ce mot s'illustre dans le fonctionnement de *Micucocola*, le projet porté avec les jeunes de l'asbl *Le 8^e jour* : *À chaque morceau, une personne chante, les autres viennent servir. On rentre dans différents univers avec des personnes solaires qui racontent des choses légères et avec des personnes plus compulsives qui ressassent des phrases. Ça ne se restreint jamais à un style musical. J'aime bien qu'au sein d'un groupe, il y ait une évolution constante, que ça se régénère sans cesse.*

Ce mot est aussi au cœur d'une démarche : *Ce qui est important, c'est de pouvoir impliquer les participant·e·s. Mon grand plaisir, c'est de voir les personnes se soucier du projet, en devenir relais et responsables, qu'une autogestion se développe.*

¹ Le Carnaval sauvage, organisé depuis 2012 à Bruxelles par un collectif, est un carnaval alternatif retournant aux sources des célébrations rituelles de la fin de l'hiver tout en détournant les codes et les valeurs.

Sacré

C'est intéressant le sacré. Quand on se groupe en cercle et qu'on produit quelque chose, on est dans une sorte de communion. Il faut beaucoup d'équilibre pour arriver à produire une musique tout en restant chacun et chacune dans l'anonymat, que personne ne vienne au-dessus des autres et sorte sa science. D'ailleurs, il y a un instrument que je bannis et, il n'y en a pas ici, c'est le saxophone. Avec le jazz, c'est devenu l'instrument du soliste par excellence alors qu'ensemble, on fait masse et quelque chose sort de ça. Mon approche est aussi nourrie par 10 ans de pratique du gamelan qui est un ensemble de métallophones. De la masse sort une mélodie. C'est un rituel, un dialogue cosmique où la musique est produite pour envoyer des ondes à l'univers, non pour un public. Avec le gamelan, personne n'a un rôle déterminant et la musique s'adresse à quelque chose de plus grand qu'un auditoire.

Populaire

Je n'ai jamais pu dire quel style musical j'écoutais. Adolescent, je ne comprenais pas qu'on puisse avoir un seul style de musique. Il y a tellement de genres à découvrir, à écouter en dehors des productions de l'industrie musicale. Très tôt j'ai découvert des musiques de partout qui avaient été produites de façon désintéressée, sans but commercial. J'aime la variété, j'y trouve beaucoup de choses intéressantes. J'adore les chansons. Cet amour des chansons se traduit notamment par les karaokés Bisou Nizou qu'il coanime avec Emmanuelle Nizou.

Valorisation

*C'est valoriser la singularité. Cette année, j'ai participé à un projet du Théâtre National où j'ai collaboré avec Clément Papachristou et son frère Guillaume. On a travaillé avec un groupe du Centre Bruxellois pour Infirmités Moteurs Cérébraux. Pour ce projet, j'ai fait beaucoup de captations sonores. Ce que j'aime c'est leur parole, l'emploi de leurs mots, chercher des bizarreries, des singularités. Des personnes qui peuvent être timides et qui peut-être sont peu entendues ont alors la possibilité que leurs mots soient amplifiés dans un moment sacré qui est la représentation au théâtre. Ce qui m'intéresse, c'est le choix du mot autant que l'intonation. Avec l'intonation on revient à la mélodie, à la musique. Au final, pour la performance sur scène, il y avait une bande son avec leurs voix habillées des sons que les enfants du groupe ont produits. La valorisation, c'est aussi *Micucocola*, le projet porté avec les*

jeunes de l'asbl *Le 8ème jour*, où après une première année d'improvisations et d'expérimentations donnant une cinquantaine de morceaux pas très structurés, est venue l'envie de ne pas tourner en rond et de préparer les jeunes à la scène. Ils ont commencé à chanter et à écrire. Après, il y a eu la sortie d'un album. On a mis un an et demi pour faire un vinyl. C'était un gros rêve de faire ça avec un projet socio-artistique. Comme c'est un groupe très stable au niveau de la fréquentation, on a poursuivi avec une série de concerts. Avec le temps, on a créé une intimité avec les jeunes, on est devenu très proches des parents et des familles qui sont heureuses de voir leur enfant sur scène. Elles sont engagées et répondent aux invitations. À chaque concert de Micuicocola, on a 40 à 50 personnes solidaires et une centaine de personnes par concert. Un nouvel album se prépare pour l'automne 2024 : Ce sera quelque chose de moins expérimental, de plus mainstream. Les jeunes se retrouvent beaucoup dedans. Il sera sur cassette et ses sonorités seront marquées par le vocoder et la boîte à rythmes, les nouvelles acquisitions d'Axoso.

Hélène Hocquet



photo © Pierre de Lune

Conseils

à ceux qui voudraient se lancer :

- L'enregistreur, c'est la base. Depuis que j'ai 5 ans, j'enregistre. C'est la magie de réécouter et de se dire qu'on a produit quelque chose de sonore. L'enregistrement, c'est une autre façon d'écrire de la musique. À chaque atelier on enregistre, on réécoute pour assimiler et on reproduit.
- Rester circulaire et horizontal comme une assemblée prête à faire un rituel. On joue en cercle car il y a une volonté de tourner dans les rôles. Avec Micuicocola par exemple, après un morceau,

on change de place. Pour chaque morceau on a un plan avec qui joue où. Il y a une horizontalité, personne ne prend la direction. En tant qu'intervenant, on oriente mais ce sont les jeunes qui font des propositions.

- L'écoute.
- Et surtout : L'amusement avant tout. C'est comme ça qu'il y aura des moments de grâce qui vont révéler les personnes.

Pour s'inspirer et voyager :
www.axoso.club



Ambiance joyeuse et colorée assurée lorsque Micuicocola se produit en concert. Ce groupe de musique expérimentale est né de la rencontre entre les artistes d'Axoso et les jeunes adultes hors normes du centre *Le 8ème jour*, dans les Marolles.

PECA (saison 4) : Amener les enfants et les professeurs là où ils n'auraient pas été

Alors que le *Parcours d'éducation culturelle et artistique (PECA)* s'installe petit à petit dans les écoles, comment se vit, sur le terrain, la rencontre entre les artistes, les professeurs et les élèves ? Premiers échos avec Fanny Hanciaux et Sybille Wolfs, interviewées par Régis Duqué.



© Fanny Hanciaux

Comédienne, professeure et animatrice d'ateliers théâtre et danse pour de nombreuses associations (Pierre de Lune, La Montagne magique...), Fanny Hanciaux assure, depuis 2019, la codirection artistique de la Compagnie des Mutants avec Chloé Périlleux.

Fanny Hanciaux / La Compagnie des Mutants est une compagnie de théâtre jeune public qui existe à la Louvière depuis quarante ans et qui a toujours associé des animations à ses créations. Nous avons notamment la particularité de recevoir des subventions du Hainaut pour tout le volet animation autour des spectacles que les Mutants donnent dans la province. De la création du spectacle jusqu'à la représentation, nous accompagnons les enfants et les adolescent·e·s un peu, beaucoup, passionnément.

Qu'est-ce que le PECA apporte de nouveau aujourd'hui ?

FH / A titre personnel, le PECA a intensifié mon investissement en tant que pédagogue et artiste. L'année passée, par exemple, il a été multiplié par sept. Comme j'ai le profil de la comédienne motivée qui aime affronter des situations difficiles, et que cela commence à se savoir, je suis de plus en plus sollicitée.

Que retires-tu de ces expériences ?

FH / Le pire et le meilleur.

C'est quoi, le pire ?

FH / Quand le projet PECA est forcé. Ce que je trouve forcé, c'est de penser que l'art va tout résoudre. Je suis maman d'ados et mes ados, ils n'ont pas forcément envie de participer à des ateliers théâtre. Ça ne leur ferait pas de mal, d'accord, mais parfois je me demande s'ils ne préféreraient pas avoir douze séances avec un artisan ou un mathématicien. On met tout sur le théâtre et la danse, mais il faut arrêter de croire que ça parle à tous les élèves et à tous les profs. Quand tu forces la main à quelqu'un, quand il n'y a pas d'envie, ça ne fonctionne pas.

Sybille Wolfs / Aujourd'hui la culture est une matière à part entière, au même titre que les mathématiques ou le français, ce qui pose la question de la formation des enseignants. Et même si c'est en train de changer de ce côté-là, tous les étudiants n'ont pas forcément un rapport évident à l'art et à la culture.

FH / On met toujours ça sur la tête des profs mais il faut aussi interroger la formation et la sensibilité pédagogique des artistes. Certains débarquent parfois dans les écoles sans avoir la bienveillance et l'ouverture nécessaire. Il ne faut jamais oublier que nous on est là pour aider les profs. Moi, quand ça se passe mal, je me dis que je n'ai peut-être pas été assez à l'écoute de ce dont ils avaient besoin. L'an passé, j'ai mené un atelier avec une professeure qui voulait que je fasse de l'improvisation et du slam. Or, moi, je n'ai pas ces compétences-là. Ce n'est pas ma force. Du coup, je la décevais. Peut-être



© Sybille Wolfs

Médiatrice culturelle à Pierre de Lune, Sybille Wolfs a coordonné de nombreux projets artistiques dans les écoles et travaille depuis plusieurs années dans les hautes écoles dans le cadre de la formation des futur·e·s enseignant·e·s. Elle est devenue la personne ressource PECA au sein de Pierre de Lune.

qu'une comédienne géniale en impro aurait cartonné avec cette classe-là.

SW / Ce qu'il y a de très important à défendre, c'est le travail des opérateurs culturels qui vont faciliter la rencontre et le partenariat ; il faut cibler les attentes des professeurs et bien définir les compétences de l'artiste.

FH / Le partenariat est primordial. L'an passé, j'ai mené un projet dans une école en technique de qualification avec des jeunes entre 17 et 23 ans, option agent de sécurité. L'idée de départ était de monter *Roméo et Juliette* en anglais. Quand je suis arrivée, clairement, ils n'avaient pas du tout envie de faire du théâtre. Ils disaient, nous on veut juste apprendre l'anglais, des listes de vocabulaire, la grammaire... La prof était tellement motivée qu'on a toutes les deux cherché à s'adapter. On leur a dit, on va faire un film, et on va essayer de trouver ce qu'on pense être le mieux pour

parti d'une peinture de Brueghel, *Les jeux d'enfants*, qu'on a été voir au musée. Pour ça, on a dû prendre le métro, regarder le plan – ils n'avaient jamais été au musée. En fait, on a multiplié les transversalités. Un projet PECA dans toute sa splendeur ! Finalement on a présenté une forme autour des jeux d'enfant – je crois qu'un artiste, à la Biennale de Venise, a travaillé là-dessus également¹. C'était d'une beauté bouleversante. Dans la salle, le jour de la représentation, il y avait tous les enfants de cet établissement spécialisé, des élèves porteurs de troubles autistiques et différents handicaps moteurs et neuro-divergents. Un des élèves du public, atteint du syndrome Gilles de La Tourette, et sans doute très ému de voir ses camarades sur scène, a hurlé pendant toute la représentation. Eh bien, mes petits élèves ont fait tout le spectacle sans broncher, dans un investissement et une concentration hallucinante. Ce que j'ai vu, c'est des enfants qui faisaient pleinement ce que nous, en tant qu'artiste, nous n'arrivons pas toujours à faire devant des spectateur-ice-s comme elles.eux. Sur ce projet, c'était vraiment objectif atteint de chez atteint. Mais qu'est-ce qu'il y a autour ? Une structure, *La montagne magique*, qui met en place une médiation, organise des sorties, met à disposition un lieu, un régisseur, du matériel technique...

SW / C'était un financement *Cocof* ou PECA ?

FH / Pour ce projet-là, je t'avoue que je ne sais plus.

SW / A mon avis, c'était un projet La culture a de la classe, ce qui change beaucoup de choses. On parle ici de dix ou quinze séances de deux heures financées par la *Cocof*, avec un type d'encadrement comme le propose *La montagne magique*, *Pierre de Lune* ou *La Roseraie*.

Est-ce que ça veut dire qu'avec les financements PECA, c'est plus difficile de mener ce genre de projet ?

SW / Avec le financement PECA, on ne couvre que cinq séances de deux heures, auxquelles il faut ajouter la coordination et l'accompagnement par l'opérateur culturel. S'il y a des compléments de financement pour les interventions de l'artiste, si l'artiste ne compte pas ses heures, si l'opérateur culturel investit en plus, alors un projet comme celui que Fanny a mené peut prendre sa juste mesure. S'il n'y a pas tout ça, alors le projet est autre et l'impact sur les élèves, différent.

chacun et chacune d'entre vous – toi tu prendras le son, toi tu tiendras la caméra, toi tu t'occuperas des chorégraphies. Et ça a marché. À la fin, la prof et moi, on pleurait. Ça nous faisait chaud au cœur d'imaginer que ces futurs agents de sécurité ont, à un moment de leur vie, fait un film sur *Roméo et Juliette*. Je ne dis pas que ça va changer leur vie, je n'en sais rien, mais on aura quand même vécu quelque chose de fédérateur. On leur aura ouvert une petite porte sur l'ailleurs. Mais pour arriver à ça, moi, j'ai explosé mes heures – la prof et les élèves aussi, d'ailleurs.

SW / Ça pose de vraies questions sur les budgets. On dit, regardez les formidables projets PECA. Bien sûr, ces projets sont formidables. Mais dans les faits, les artistes travaillent parfois gratuitement une partie de leurs heures.

FH / On le fait tous.tes parce qu'on est tenus par la passion et qu'on a envie d'emmener les jeunes le plus loin possible, surtout quand il y a une production finale.

SW / Il ne faut pas qu'il y ait systématiquement de finalisation.

FH / Je suis d'accord : on peut venir douze fois dans une classe sans finalisation. On doit pouvoir rester dans la recherche, l'expérimentation. Ce qui est important, c'est d'emmener les enfants, mais aussi les professeurs, dans des endroits où ils n'auraient pas été autrement.

SW / Il peut y avoir une finalisation, mais elle ne doit pas être forcément publique. On ne doit pas non plus viser une forme *professionnelle*. Quand l'artiste écrit à la maison, qu'il travaille chez lui sur une vidéo ou une bande son pour donner au projet un bel emballage, on peut se demander quelle est la participation des élèves à cette partie-là du projet.

Fanny, tu dis que tu as vécu le pire comme le meilleur. Ce serait quoi le meilleur ?

FH / L'an passé, j'ai eu l'immense chance, grâce à *La montagne magique*, de travailler avec des enfants aux troubles autistiques. La présentation, à la fin du projet, c'est sans doute la chose la plus bouleversante que j'ai vécue dans ma vie. On est

FH / Tu as raison. Avec le projet Shakespeare, c'est grâce à l'apport des *Mutants* qu'on a pu aller aussi loin. Maintenant, j'ai aussi fait des projets PECA dits *moyens* ou *courts* qui étaient super. Grâce au *Centre culturel de Lessines*, par exemple, je suis allée toute une journée dans une classe de première primaire. L'enthousiasme était débordant. J'ai reçu des déclarations d'amour extraordinaires alors que j'ai juste fait du mouvement dans une salle de gym ! En une journée, tu peux permettre à des enfants qui ne sont pas scolaires de vivre un moment où ils sont mis en valeur. Je me souviens que cinq minutes à peine après mon arrivée, l'institut m'a désigné une petite fille en me disant : *Je vous prévient, celle-là, ça ne va pas aller*. Sans doute qu'elle était dyslexique ou TDAH, alors passer sa journée à danser, à bouger, faire du yoga, c'était idéal pour elle. Que des enfants, à un certain moment de leur vie, puissent vivre cela, même pour une seule journée, c'est formidable.

Et les animations courtes, c'est quoi ?

FH / Une animation courte, aux *Mutants*, c'est nonante minutes. Alors là j'avoue qu'il faut amener une sorte d'efficacité. Il faut aimer. Bon, moi, j'ai vraiment un côté Agence tous risques. Tout me va.

SW / Les animations courtes, ce sont souvent des interventions d'avant ou d'après spectacle.

FH / En fait, le PECA dégage de nouveaux moyens pour financer ce que des compagnies comme les *Mutants* prennent en charge depuis longtemps. Cela va notamment permettre à de très jeunes compagnies de créer un accompagnement autour de leurs spectacles, ce qu'elles n'avaient pas toujours les moyens de faire.

SW / Tout le dispositif PECA sert à renforcer des projets qui existaient déjà avant. On s'engage juste aujourd'hui à toucher un maximum d'élèves. Ce qu'il faut souhaiter, c'est que les subventions suivent dans les années à venir et qu'un maximum d'artistes et d'opérateurs culturels puissent en bénéficier pour couvrir les besoins des écoles.

¹ Il s'agit de l'artiste belge Francis Alys et de son projet *Children's Game*, dont il est par ailleurs question dans ce numéro.



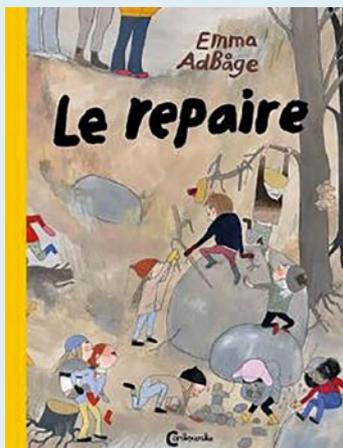
Éditions Milan, 2021

Dans la cour de l'école de Christophe Loupy

Voici un livre bienvenu dès la rentrée en 2^e maternelle car il permet bien vite de poser la question de l'utilisation de la cour de récréation. Privilégiant de simples boules de couleur en pleine page pour représenter les enfants, l'auteur permet à ceux-ci de plus facilement exprimer leur désir de se situer au sein de ce vaste espace. Comment éviter de se retrouver isolé ? Le cercle des copains-copines est-il ouvert ou fermé ? Jeux de ballon et farandoles font-ils bon ménage ? Filles et garçons mêlés ou séparés ? Belle occasion d'organiser un atelier philo ou d'inventer de nouveaux jeux ! A l'aide de couleurs multiples, penser l'usage de la cour autrement, cela permettrait-il de se la réapproprier de manière plus conviviale ? La place restreinte du texte facilite aussi son usage en 1^{er} primaire dans des classes avec des élèves maîtrisant peu le français.

Un dossier pédagogique est en libre accès sur le site editionsmilan.com.

Delphine Schepers, 5^e et 6^e primaire,
Ecole Arc-en-Ciel à Saint-Josse



Éditions Cambourakis, 2020

Le repaire de Emma AdBâge

Adèle a bien de la chance de pouvoir aller jouer avec ses camarades dans le grand trou en forêt juste à côté de son école. Pendant les récréations, grimper sur les racines, construire des cabanes ou creuser la terre, quel plaisir !

Attention, vous pourriez tomber et vous faire mal a beau dire Eva, son institutrice, rien n'y fait car chaque jour s'inventent de nouveaux jeux d'exploration. Le dernier est un parcours d'équilibre où glissades et escalades s'enchaînent sans répit.

Oh non, quelqu'un va se casser les dents prévient Eva mais les enfants restent confiants.

Malchance, c'est en sortant de sa classe qu'Adèle chute sur le béton et saigne du nez. Après le week-end, quelle déception. Inquiets, les adultes ont fait remblayer le trou ! Finis les roulés-boulés, le ramping ou les jeux d'incendie. Mais surprise, un gigantesque tas est apparu dans la cour ! Y courir, y fouiller, s'y cacher, quel génial dérivatif !

Avec ses traits sobres, colorés et un brin naïf, par son récit alerte, Emma AdBâge met en lumière la libre audace des enfants jamais à court d'imagination pour s'amuser. Mes élèves de maternelles ont adoré cette histoire et ceux des collègues du premier degré en primaires ont eu grand plaisir à la lire.

Marie-Rose Lopez Barcelo,
3^e maternelle,
Ecole en couleurs à Forest



Ker Éditions, 2019

#Balancetavie Recueil collectif

#Balancetavie, de 13 auteur.e.s différent.e.s, parmi lequel.le.s figurent notamment Nicolas Ancion, Geneviève Damas, Vincent Engel, Pascale Fonteneau. Ce recueil permet de questionner les jeux dangereux parfois à l'œuvre au sein des écoles ou sur les réseaux sociaux en général, et d'interroger nos rapports à la vie privée. La nouvelle *Ce ne sont que des mots* de Geneviève Damas interroge de manière subtile la complexité des amitiés adolescentes et les rapports *bourreau-victime* qui peuvent s'installer : qui envoie tous ces messages anonymes à Pia, dont la façade inébranlable se fissure pourtant peu à peu ? Une thématique également abordée dans la nouvelle *Dégâts collatéraux* d'Armel Job, sur fond d'intrigue policière : quel est le véritable drame sur lequel enquête le commissaire ?

Ce recueil est accompagné par un très bon dossier pédagogique, qui propose de nombreuses pistes pour l'exploiter en classe : www.kerditions.eu/wp-content/uploads/2015/10/FP_Balancetavie.pdf. Il m'a permis d'aborder la question du harcèlement en passant par la fiction. Les élèves ont trouvé les nouvelles très réalistes, proches de leur quotidien et cela a permis des débats intéressants en classe.

Pauline Forges, 3^e secondaire,
Institut De Mot-Couvreur à Bruxelles



Egalement recommandés :

Une place pour moi

Naomi et James Jones *Hatier jeunesse*

On fait la taille **Emile Jadoul** *Pastel*

On joue ?

Hervé Tullet *Bayard Jeunesse*

La petite boîte

Yuichi Kasano *Ecole des loisirs*

Anton et les rabat-joie

Ecole des Loisirs *Lutin poche*

sursaut

Projet *l'Ecoute du monde* avec : Liane Van de Putte et Liévine Hubert, et pour le chœur, Fanny Dille, Géraldine Candelier, Isaline Dumont, Jeanne Lavigne, Manon Marcélis, Myriam Horman, Paul Chevalier, Regina Röhrer, Virginie Baysse. Dramaturgie : Pauline de La Boulaye

Quand on m'a proposé d'écrire ce sursaut, je me suis demandé ce qui m'animait en ce moment dans mon travail à *Pierre de Lune* à travers les ateliers que nous organisons dans les écoles mais aussi les ateliers / formations à destination des enseignant-e-s et des artistes.

Ce qui m'est apparu, c'est l'importance de la rencontre entre les artistes et les enseignant-e-s, la création d'espaces où l'on prend soin de ces partenaires qui ensuite amèneront des pratiques artistiques au sein des écoles. Leur proposer de vivre une pratique pour soi avant de pouvoir la transmettre, les inspirer, les sensibiliser, susciter l'envie, leur donner des pistes et de la confiance avant qu'ils ne se lancent sur le terrain, me semble essentiel et fait partie intégrante de notre travail.

Dans la saison que nous venons de traverser, un projet résonne particulièrement en moi, toujours dans l'optique de nourrir les enseignant-e-s, les passeur-euse-s de culture. Il s'agit de *L'Ecoute du monde*, un projet atypique soutenu par *Pierre de Lune*, mêlant artistes et enseignant.e.s.

Sur une idée de Liévine Hubert, ce projet est une création artistique qui implique trois artistes professionnel.le.s et un groupes d'amateur-ice-s. L'envie était de travailler particulièrement avec un public d'enseignant-e-s, de les inviter à travers plusieurs ateliers à prendre le temps de l'écoute ; l'écoute d'un lieu, l'écoute de soi et l'écoute des autres. Une enseignante participante au projet parle de *moments de pleine conscience*. Le projet les a amené-e-s à faire partie d'un chœur, à chanter ensemble, à s'écouter les un-e-s les autres, à s'harmoniser, à profiter du silence comme de la polyphonie que peut créer un ensemble de voix. L'expérience leur a permis aussi de travailler la présence de chacun-e et la présence du groupe, d'expérimenter des pratiques somatiques qui permettent d'envisager le corps comme un instrument vibrant et l'exploration d'un espace commun.

Le processus a mené à la création d'une performance artistique présentée à un public un week-end du mois de juin dernier, au cimetière de Molenbeek, lieu de leur exploration.

Ce projet a été une expérience très forte à vivre ensemble. En tant que médiatrice pour *Pierre de Lune* j'ai souhaité le vivre de l'intérieur, comme membre du chœur. L'expérience nous montre la force que peut avoir une pratique artistique pour créer du lien entre des personnes qui ne se connaissent pas. Elle a été agrémentée de petits moments informels auxquels Liévine Hubert porte particulièrement attention pour soigner la rencontre : les repas collectifs, les moments d'accueil, un week-end au vert,...

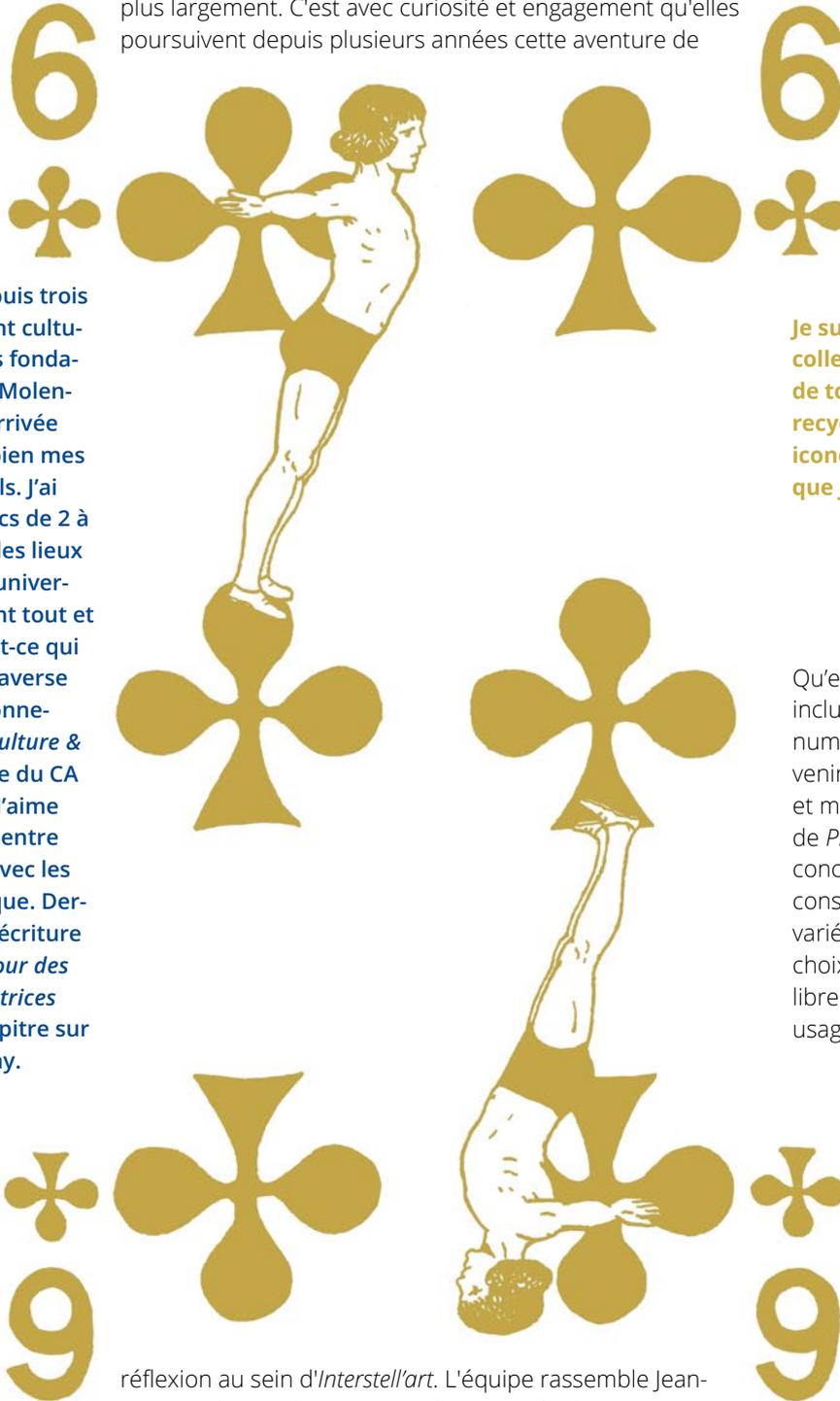
A l'heure où j'écris ces mots, nous n'avons pas encore eu l'occasion de prendre du recul sur le processus qui se termine à peine et de mesurer comment il a concrètement fait écho auprès de chacun-e, en tant que qu'enseignant.e et artiste. Je sais cependant que la plupart des participant.e.s expriment que cette expérience les a changé-e-s en tant que personne, ce qui aura sans aucun doute un effet sur leur pratique professionnelle. L'envie étant aussi, bien sûr, que cette pratique et cette sensibilité accrue au silence, au son et à l'espace qui nous entoure puisse se transmettre aux plus jeunes, au sein des écoles.

Ce projet se clôture, d'autres arriveront dans les mois à venir avec toujours cette même idée de s'adresser aux enseignant-e-s, même futur.e.s enseignant.e.s et aux artistes intervenant-e-s en classe en créant des moments propices à la rencontre autour de la pratique artistique et de faire résonner ces expériences au maximum dans les écoles.

Manon Marcelis, médiatrice et coordinatrice des ateliers de *Pierre de Lune*



Notre équipe de rédaction rassemble des personnalités liées au monde de l'enseignement, du journalisme, de la scène et plus largement de la création artistique ; d'une certaine manière, tout ce qui touche à la transmission. Leur attention se porte sur les enjeux liés à la place de l'art et de la culture à l'école, sur les scènes et dans la société plus largement. C'est avec curiosité et engagement qu'elles poursuivent depuis plusieurs années cette aventure de



Je suis en détachement depuis trois ans au CECP comme référent culturel. J'accompagne les écoles fondamentales du Hainaut et de Molenbeek à mettre en œuvre l'arrivée du PECA. Ce choix résume bien mes engagements professionnels. J'ai travaillé avec tous les publics de 2 à 70 ans et dans l'ensemble des lieux dédiés de la maternelle à l'université. Je suis enseignant avant tout et ce qui m'occupe, c'est qu'est-ce qui nous transforme et nous traverse collectivement ? Un questionnement que j'approfondie à *Culture & Démocratie* comme membre du CA et du comité de rédaction. J'aime cet aller-retour permanent entre expérimentation sensible avec les enfants et réflexion théorique. Dernièrement, j'ai participé à l'écriture de l'ouvrage : *9 essentiels Pour des politiques culturelles réparatrices* dans lequel j'ai écrit un chapitre sur la philosophe Dona Haraway. Sébastien Marandon, juin 2024

Je suis un iconophage, collecteur d'images de tous genres, recycleur d'un corpus iconographique que j'hybride.

Benjamin Monti

Qu'en est-il de l'écriture inclusive pour ce numéro et ceux à venir ? Rédacteur·rices et membres de l'équipe de *Pierre de Lune* se sont concertés. La revue étant constituée d'une grande variété de plumes, le choix a été de laisser libre chacun·e de son usage.

réflexion au sein d'*Interstell'art*. L'équipe rassemble Jean-Marie Dubetz, Julie Antoine, Régis Duqué, Claire Gatineau, Nicolas Viot, Sybille Wolfs et Hélène Hocquet. Manon Marcelis, médiatrice au sein de l'équipe de *Pierre de Lune* et Sébastien Marandon nous ont rejoints. Benjamin Monti a répondu à notre invitation pour une carte blanche, munis de ses traits, ses cartes à jouer et ses papiers glanés. Ulla Hase en a conçu et réalisé le graphisme.

ÉQUIPE PERMANENTE

Christian Machiels direction

Lætitia Jacqmin

adjointe de direction

Sybille Wolfs médiation,
formations et Hautes Écoles

Manon Marcéls médiation,
formations et ateliers

Hélène Hocquet

médiation et ateliers

Morgane Delaby médiation,

ateliers et relations public

scolaire fondamental

Lisa Vanbraekel

médiation, formations et ateliers

Manon Custodio

chargée de communication,

relations publics associatif,

scolaire secondaire et tout public

Noémie Muangala

accueils et communication

Maggy Paixao

secrétariat et réservations

Serge Devergnies

responsable technique

Juan Rivera régie

ORGANE D'ADMINISTRATION

Serge Rangoni Président

Claudine Lison Vice-présidente

Françoise Jurion Secrétaire

Maggy Wauters Trésorière

Membres : **Sophie Berlaimont,**

Carole Bonbled, Juliette Bonmariage,

Eric De Staercke, Murielle Deleu,

André Drouart, Sarah Gigot,

Jean-Michel Haerten, Bernard Ligot,

Delara Pouya, Claire Renson-Tihon,

Sylvie Risopoulos, Julien Sigard,

Sylvie Somen, Vincent Thirion,

François Tricot, Milena Valachs,

Hadrien Wolf

**PIERRE DE LUNE BÉNÉFICIE PAR
AILLEURS DE L'AIDE RÉCURRENTE
de la Fédération Wallonie-Bruxelles,
de la Commission communautaire
française, du C.C. Le Botanique,
de Wallonie-Bruxelles International**

REMERCIEMENTS

Cette revue est réalisée avec l'aide
de la Commission communautaire
française

PIERRE DE LUNE

Rue Royale 236
1210 Bruxelles
+32 2 218 79 35
contact@pierredelune.be
www.pierredelune.be

Rédactrice en chef

Claire Gatineau

Graphiste Ulla Hase

Illustration cover

Benjamin Monti

Imprimeur

Impresor-Ariane Bruxelles

Editeur responsable

Christian Machiels

Rue Royale 236

1210 Bruxelles

