

THÉÂTRE D'OBJETS  
ET MARIONNETTES

**Compagnie Théâtre Mu**

# **Bidouille ex-machina**

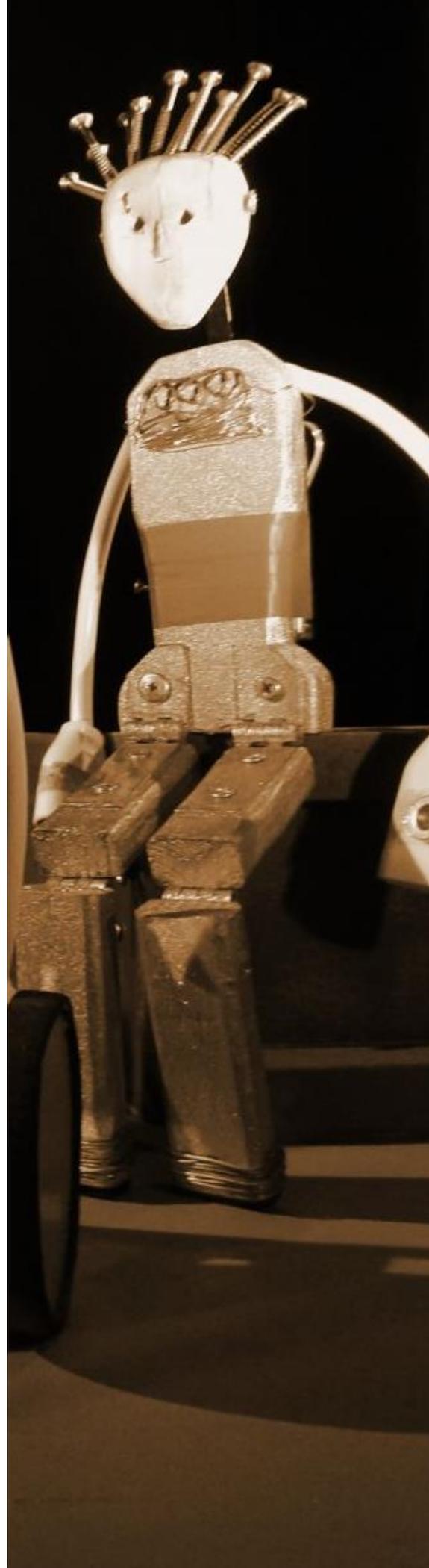
CITÉ DES ARTS

## **Dossier ressources**

**Clara Donadio**

Professeur relais de la Cité des Arts  
auprès de la délégation académique  
à l'éducation artistique et à l'action  
culturelle

[www.citedesarts.re](http://www.citedesarts.re)



# Bidouille ex-machina

## Sommaire

L'histoire .....	3
La forme .....	3
Les thématiques traitées .....	4
Références .....	4
Ivan Pommet, metteur en scène .....	5
Le théâtre MU .....	5
Pour aller plus loin .....	6
Fabriquer des marionnettes .....	6
Créer des affiches de spectacle .....	9
Ramener à la maison une boîte ou un sac à raconter .....	9
Travail autour du handicap .....	10
Codage, programmation et robots à l'école .....	10
Ressources / Bibliographie .....	11
Théâtre Mu .....	11
Bidouille ex-machina .....	11
Pour aller plus loin .....	11

## L'histoire

Un petit être bidouilleur de génie bricole des machines derrière son énorme établi d'où il dépasse à peine. Tombé amoureux, il décide de tout mettre en œuvre pour plaire à sa belle et cacher ce qu'il n'ose dévoiler. Dépourvu de jambes, le bricoleur de talent se lance dans la construction de jambes mécaniques pour gommer son handicap...



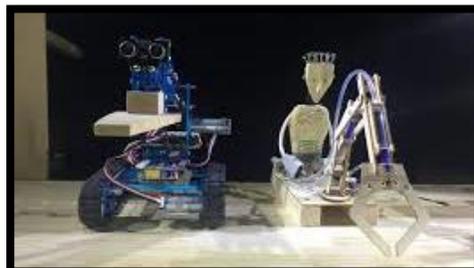
Metteur en scène : Ivan Pommet, Marionnettistes : Gabrielle Folio et Florence Laroche, Musiques : Trio Mamiso (Madagascar), Jean Sebastian Bach (Allemagne)

## La forme

C'est un mélange de théâtre d'objets et d'acteurs, marionnettes, automates et robots, avec construction et manipulation à vue, où le plus simple des bricolages côtoie la technologie de pointe.

Une table servant à tout, établi, plan de travail, divan... entourée d'étagères débordant d'outils, de bazar, de bricolages en cour ou déjà obsolètes, de jouets construits de bric et de broc, d'assemblages improbables de fer blanc et de bois.

Sur cette table évoluent des créatures toutes plus étranges les unes que les autres, certaines ayant la capacité de se déplacer seules, d'évoluer en autonomie. Elles interagissent avec la marionnette et créent des situations dramatiques, comiques ou sensibles, de véritables dialogues visuels.



## Les thématiques traitées

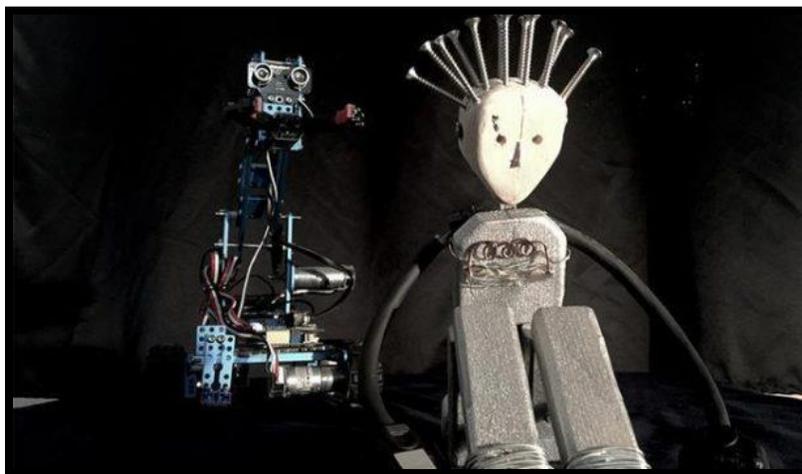
« *Bidouille Ex Machina* » traite le thème du handicap, de la différence et de leur acceptation. Être différent ne signifie pas forcément devoir changer pour ressembler aux autres mais s'accepter et se faire accepter. C'est pourtant par le regard des autres que l'on existe et l'attention qu'ils nous portent permet de nous intégrer au groupe tout en étant tels que nous sommes.

Parallèlement, c'est un questionnement sur la notion de création et de créateur, et sa réelle responsabilité au monde. Le créateur n'a de cesse de vouloir apporter sa contribution à l'évolution du monde et apporte de ce fait un regard critique sur ce qui est convenu.

Pourquoi a-t-on autant le besoin d'inventer ? Le monde est-il si imparfait tel qu'il est pour que nous cherchions sans cesse à l'améliorer, voire le changer ? De même, inventons-nous vraiment ou ne faisons-nous que guider l'évolution ?

## Références

« *Bidouille Ex Machina* » est une allégorie, mélange de « *Pinocchio* » et « *Frankenstein* », très inspirée d'« *Edward aux mains d'argent* ». Ce dernier est un conte de fées moderne où le héros, conçu encore imparfait, doit sortir de son isolement à travers un parcours initiatique afin d'opérer sa métamorphose pour s'intégrer totalement, ou choisir la solitude pour échapper à une société qui ne peut l'accepter tel qu'il est.



## Ivan Pommet, metteur en scène de marionnettes poétiques autour de sujets parfois délicats

« Au début de ma carrière, alors que j'étais encore technicien du spectacle, j'ai eu l'occasion de travailler avec une troupe de théâtre formée de résidents d'un foyer CAT (Centre d'Adaptation par le Travail). Je les avais rencontrés lors d'un festival de théâtre amateur durant lequel je m'étais surpris, à la vue de leur spectacle, à oublier leur handicap, tant la scénographie et la mise en scène les avaient intégrés dans une logique dramatique. J'ai eu ensuite la chance qu'ils me proposent de faire leur création lumières et de les suivre en tournée. Notre collaboration a duré plusieurs années durant lesquelles j'ai vu à quel point le théâtre pouvait être un facteur d'intégration et de reconnaissance des personnes telles qu'elles sont. Mieux que ça, le théâtre a le pouvoir non seulement de mettre en avant des qualités, mais de sublimer nos défauts, de transformer une infirmité en caractère. Lorsque j'ai commencé la mise en scène, je me suis dit qu'un jour je parlerai de cette histoire, de la place de la personne handicapée dans la société, de notre regard sur elle, de son combat permanent pour l'intégration. Mais avant ce jour, je n'avais pas trouvé le biais qui à mes yeux fonctionnait, restait suffisamment pudique et efficace sans manquer de respect.

Puis il y a eu la marionnette, outil théâtral de tous les possibles, créant la distance nécessaire pour accepter certains discours. Et puis enfin, la découverte de la robotique, de toutes les possibilités que la science aujourd'hui met à notre portée pour transformer nos vies et celles des personnes nécessiteuses.



En mêlant les deux, j'ai trouvé la possibilité de créer des images fortes et évocatrices ayant la faculté de rendre tout discours inutile, d'éviter d'énoncer des lieux communs ou de tomber dans le pathétique. J'ai voulu que ce spectacle s'adresse à tous les publics dès le plus jeune âge car je suis convaincu que c'est par les enfants que le monde changera et plus tôt on s'adresse à eux, plus vite les différences s'oublient. « *Bidouille Ex Machina* » est finalement l'aboutissement de plus de 20 ans de maturation d'un thème qu'il me semblait impossible de ne pas aborder sur un plateau. »

### Le théâtre MU

Théâtre MU existe depuis 2000 avec une vingtaine de créations. Ces spectacles ont donné lieu à plus de 2500 représentations lors de tournées dans plus de 30

destinations du globe (France, Chine, Burkina Faso, Mozambique, Kenya, Sénégal, Côte d'Ivoire, Madagascar, Réunion, Guyane, République Tchèque, Roumanie, Allemagne, Luxembourg, Belgique, Espagne...).

Parfois composés d'objets simples découverts au hasard de flâneries, ou bien construits en utilisant des techniques de fabrication de pointe, les personnages interviennent en salle ou dans la rue, pour les enfants comme pour les adultes. Ces marionnettes sont des amorces d'imaginaire permettant de s'élancer vers des aventures originales, souvent issues des grands thèmes dramatiques classiques. Personnages dérisoires, faits de bric et de broc, ils vous racontent tour à tour l'amour, la haine, la colère, le respect, le courage, le désespoir, la vie ou la mort... Leur fragilité et leur apparente faiblesse nous les rendent plus familiers, plus touchants et donc plus convaincants.



« Réplum poids plume »



« Cœur de cuillère »



« Roméo et Juliette, amants de liège »

## Pour aller plus loin

### Fabriquer des marionnettes

Quel que soit leur cycle, les élèves aiment fabriquer et faire vivre les marionnettes. Il suffit de partir d'un objet et de lui donner vie. Outre la stimulation de l'imagination, cela permet de créer des situations d'échange et de favoriser l'oralisation.

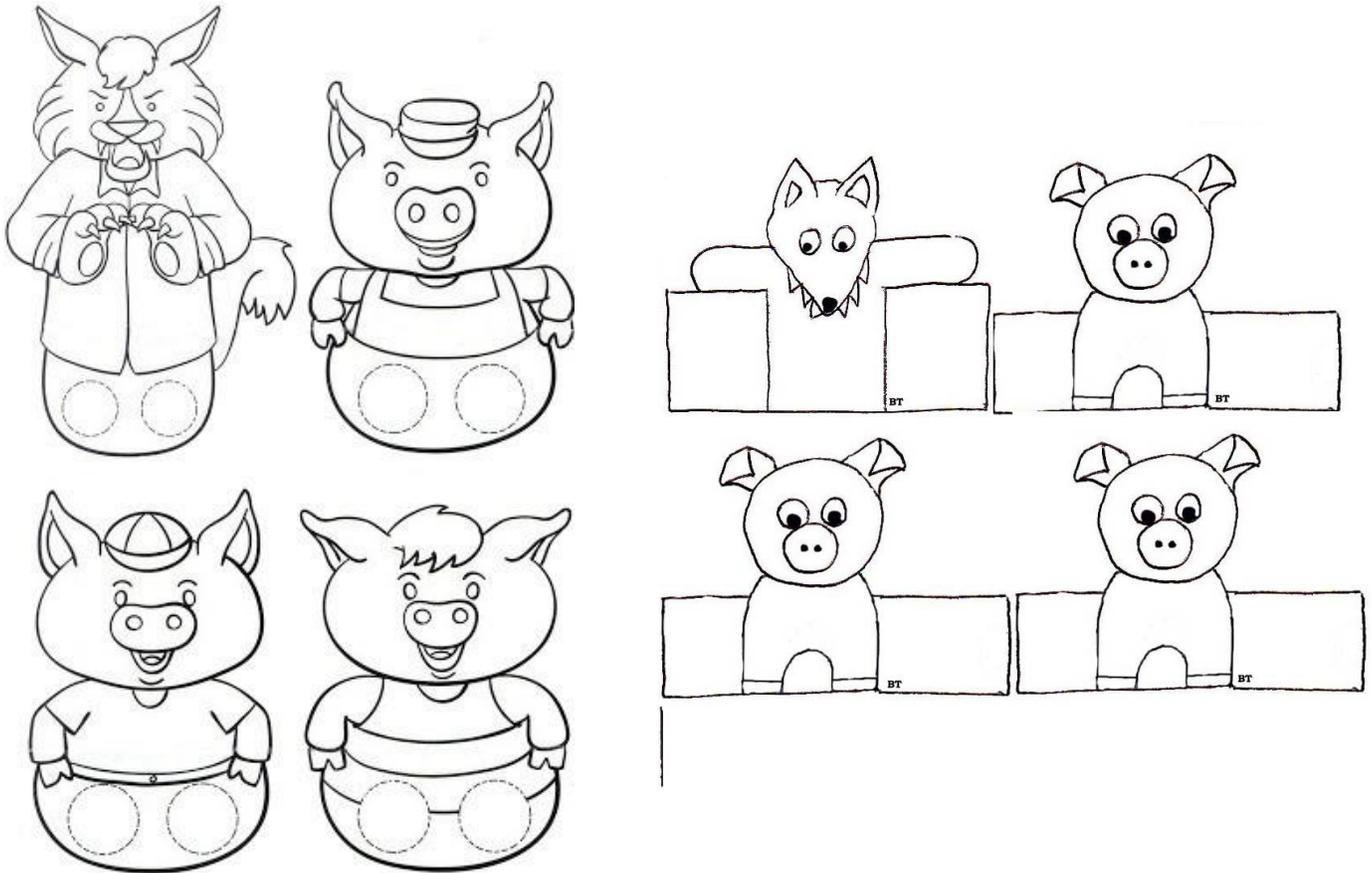
Voici quelques exemples réalisables en classe.

#### Les marottes : *Petit poisson blanc*

Images plastifiées fixées sur des pic à brochette (dont le côté piquant aura été coupé de préférence). Très facile à construire et à manipuler avec des petits.



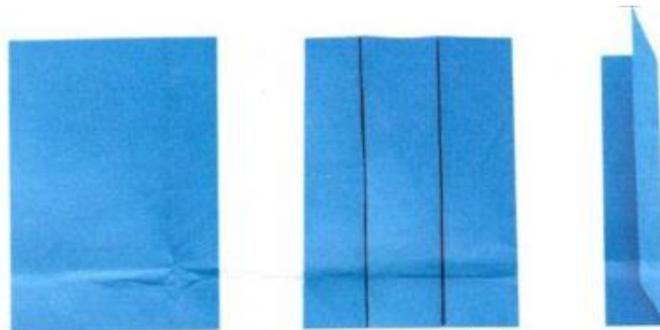
Marionnettes à doigts : Les 3 petits cochons



Les doigts se glissent pour former les jambes des personnages... ou servent de support pour une marionnette-bague.



## Marionnette à plier : la grenouille



Plier une feuille A4 en 3 dans le sens de la longueur



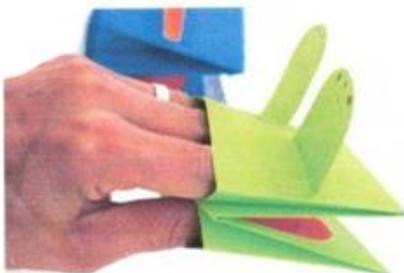
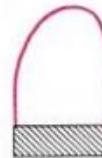
Plier en 2



Replier  
chaque côté  
en 2 pour  
obtenir un  
« escalier »



Ajouter 2 yeux  
en les collant  
sur la languette



Ajouter une  
bouche en  
collant deux  
ovales de  
couleur  
différente.

Il est possible d'ajouter une grande langue en papier rouge ou de changer la couleur du papier pour faire d'autres animaux (rose pour un cochon, noir avec des moustaches pour un chat...).



## Marionnette en chaussette

A customiser selon l'inspiration des élèves ou le thème abordé en classe.



## **Créer des affiches de spectacle**

Pour travailler la production d'écrits et les arts plastiques.

## **Ramener à la maison une boîte ou un sac à raconter**

Le « sac d'histoires » est un concept issu de Suisse pour travailler la lecture au primaire. Le projet vise à renforcer le lien école famille, mais aussi à inciter le langage au sein des familles.

Après son élaboration, un sac circule dans les familles, ramené par les élèves, dont le contenu est le plus souvent :

- L'album lu et travaillé en classe
- Une ou plusieurs aides (ex. marionnettes) pour que l'élève puisse raconter le livre à ses parents (supports visuels manipulables pour faire vivre l'ouvrage).
- Un jeu se présentant sous la forme d'un glossaire à compléter de mots-clefs imagés de l'histoire.
- Un jeu de plateau en lien avec le livre (memory, lotos, imagier séquentiel...).
- Une fiche de suivi que les familles peuvent remplir pour faire un retour sur l'utilisation du sac. Cette fiche sera ensuite lue en classe en présence des

élèves. Cela permettra notamment de faire prendre conscience aux élèves de l'importance de l'écrit : mes parents ont écrit un mot que mon enseignant lit. Mes parents ne sont pas là mais le message passe quand même.

### Travail autour du handicap

Pour permettre à chaque enfant de découvrir un handicap et d'aborder le thème de la différence de manière vivante en mettant l'accent sur :

- L'acceptation de celle-ci
- Une véritable intégration
- Un mieux vivre ensemble

Voir fiche en bibliographie (jeux de mise en situation en EPS, débat).

### Codage, programmation et robots à l'école

Expérimenter, Manipuler, collaborer, se former du cycle 1 au cycle 3 (et plus).

Exemple pour le cycle 1 avec le robot *Bee bot* mais applicable avec tout autre robot similaire (souvent disponible en circonscription – renseignez-vous).

	But/ Problématique	Grands axes / résumé
Phase 1	Découverte des déplacements dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves jouent au robot en se déplaçant dans la salle de motricité,</li><li>- Les élèves codent leurs déplacements (oral et/ou écrit)</li></ul>
Phase 2	Passage au plan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves transposent les déplacements de la salle de motricité en un codage écrit symbolisé par des cartes déplacement</li></ul>
Phase 3	Programmer la beebot	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coder un déplacement et programmer la beebot pour qu'elle l'exécute</li></ul>
Phase 4	Défier une autre classe	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coder un déplacement et proposer à une autre classe de retrouver ce déplacement</li></ul>

Voir fiche en bibliographie.

Pour ceux qui n'ont pas de robot à disposition :

- Des ateliers de programmation simple sont disponibles sur le BNE (*bureau numérique des écoles*) des ordinateurs scolaires.
- Des activités de programmation dites débranchées sont aussi réalisables (voir lien en bibliographie).

## Ressources / Bibliographie

### **Théâtre Mu**

<http://www.theatre-mu.com/>

<https://www.youtube.com/channel/UCB24PxIFWXxeRbAzoSaHsRw>

### **Bidouille ex-machina**

<https://www.youtube.com/watch?v=zkdeb2lfgSM&feature=youtu.be>

### **Pour aller plus loin**

#### Marionnettes

[https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2004/04\\_0260473Y.pdf](https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2004/04_0260473Y.pdf)

[file:///C:/Users/P%C3%A9tunia/Downloads/Koloaina\\_Fiches\\_techniques\\_Atelier\\_Marionnettes\\_avril09.PDF](file:///C:/Users/P%C3%A9tunia/Downloads/Koloaina_Fiches_techniques_Atelier_Marionnettes_avril09.PDF)

<https://eduscol.education.fr/experitheque/fiches/fiche11329.pdf>

<http://bilem.ac-besancon.fr/faire-classe/faire-classe-activites/sacs-a-reconter/>

#### Handicap

<http://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2013/01/diff%C3%A9rence-04-trois-activit%C3%A9s-pour-se-familiariser-avec-le-handicap.pdf>

<https://eduscol.education.fr/cid66273/ressources-pour-animer-une-seance-de-sensibilisation-au-handicap.html>

#### Programmation et robot

<https://www.dailymotion.com/video/x6g8g6w>

[https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c\\_10499255/fr/jouer-au-robot-en-maternelle-avec-bee-bot](https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10499255/fr/jouer-au-robot-en-maternelle-avec-bee-bot)

[http://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/01\\_sequences\\_bee\\_botc1etaper.pdf](http://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/01_sequences_bee_botc1etaper.pdf)

<https://pixees.fr/category/support-pedagogique/activite/activite-debranchee/>

<http://www.ressources91.ac-versailles.fr/le-codage-et-les-activites-debranchees/>

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Machine\\_a\\_trier/72/3/RA16\\_C3\\_SCTE\\_2\\_machine\\_trier\\_V2\\_572723.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Machine_a_trier/72/3/RA16_C3_SCTE_2_machine_trier_V2_572723.pdf)

<https://irem.univ-grenoble-alpes.fr/>

*Les éléments d'analyse proposés dans ce dossier n'ont pas pour objectif d'être exhaustifs mais constituent des clés autour du spectacle « Bidouille ex-machina ».*