

Depuis le mois d'octobre, il se passe quelque chose d'étonnant à l'école maternelle de Croze.

Quelque chose qui porte un nom ou plutôt un titre : La légende de l'école de Croze, et même un sous-titre, Une histoire d'ogres.

Un sculpteur, Max Sauze, est arrivé là, en début d'année scolaire, avec ses petites affaires ; il s'est installé, a trouvé qu'il était bien et a décidé de rester là jusqu'à l'été.

Évidemment, le lieu était déjà habité. Notamment par des petits enfants curieux qui ont tout de suite compris qu'il était le sorcier installé dans la mare et qu'il allait faire une magie.

Voilà l'historique extrêmement résumé de cette aventure. Mais il faut préciser qu'il n'était pas question, pour Max, de devenir un animateur d'atelier, mais plutôt d'inciter les enfants à établir eux-mêmes une communication avec lui, un échange, une relation !

Tout était possible, même le rien. En effet, il se pouvait que les enfants n'aient pas le désir constant de ce partage et c'est arrivé quelquefois dans l'année.

Mais le résultat a dépassé toutes les espérances : les enfants ont acquis le concept même de la communication, une préparation extraordinaire à l'apprentissage de l'écriture, de la liberté d'expression.

La légende de l'école de Croze

C'est une histoire, une légende que la classe des petits a fait le projet de créer. Mais celle-ci devra se développer dans le temps et occupera l'espace de l'école.

L'axe principal de la démarche artistique est donc de faire exister un rapport étroit entre l'architecture et le cheminement de la légende. C'est un fil conducteur qu'il faut trouver.

Parallèlement, et sans lien au départ avec le projet, Max Sauze a été invité à installer dans l'école un atelier d'artiste pour voir si cela déclencherait quelque chose chez les enfants.

Tu viens quand tu veux et fais ce que tu veux, c'était l'invitation de l'instituteur.

Après quelques séances en solitaire, qui attireraient néanmoins des regards curieux, Max décide de rénover le bassin abandonné de l'école, d'y installer quatre personnages amis de son imaginaire et de raconter leur histoire sous forme de spirales : ce sera le monde du labyrinthe.

Par ailleurs, il n'a rien à enseigner ni à démontrer, il s'adressera aux enfants sensibles à son expression. Son domaine sera celui de l'irrationnel et du non-dit. Les enfants y puiseront de nouvelles directions de travail.

Et voici l'histoire de deux projets qui, tout en gardant leur identité, vont se rejoindre, s'imbriquer pour n'en faire qu'un.

Du côté des enfants, une partie de l'histoire est née dans les ateliers d'écriture. Une liste de personnages, d'animaux aimés des enfants (le bestiaire de la classe) est prête à devenir sculptures, peintures dans le cheminement de la légende. Un code graphique, fait de signes observés par les enfants dans l'école – croix, carrés, traits... – donne lieu à la constitution d'une grammaire graphique. Ces signes seront gravés sur siporex ou peints sur les murs à hauteur des enfants. Ils vont tracer les différents chemins de *La légende des ogres*.

Mais voilà que les chemins des deux histoires vont se croiser. Les enfants se rapprochent de l'artiste, manifestent leur curiosité. Une étroite relation se noue entre eux.

Max reste mystérieux et ne dit pas tout de son projet. Les enfants l'interrogent, ont envie de travailler avec lui. Alors, il définit très précisément leur domaine d'intervention.

Le sorcier est né, il a ouvert la porte.

Le tour de la mare





Max souhaite que les enfants interviennent à propos des personnages, il fait appel à des *dépanneurs d'histoire*.

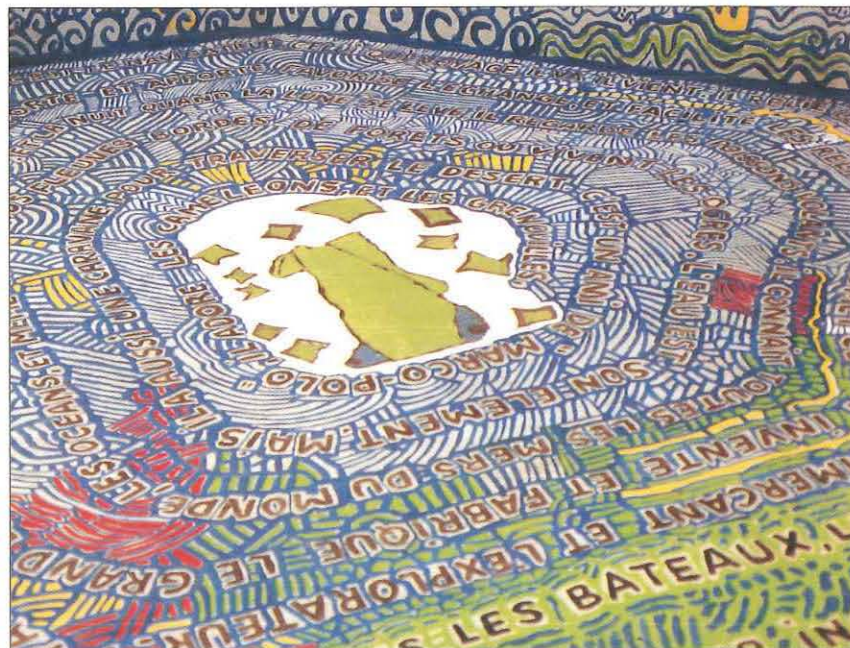
En même temps, le dessin d'une grenouille proposé par un élève va permettre de déclencher un projet coopératif : une idée naît à cet instant de faire participer les enfants à l'œuvre de l'artiste. Ils vont reproduire des dessins, mettre la couleur, décorer le tour de la mare avec la grammaire graphique.

Le bestiaire de l'histoire de la classe va prendre place dans l'espace du labyrinthe : hiboux, ogres, grenouilles, caméléons.

La communication avec l'artiste est établie, les enfants dans leur histoire, lui dans la sienne. Des clins d'œil complices s'installent. Les créations se mêlent pour n'en faire qu'une.

UNE HISTOIRE D'OGRES

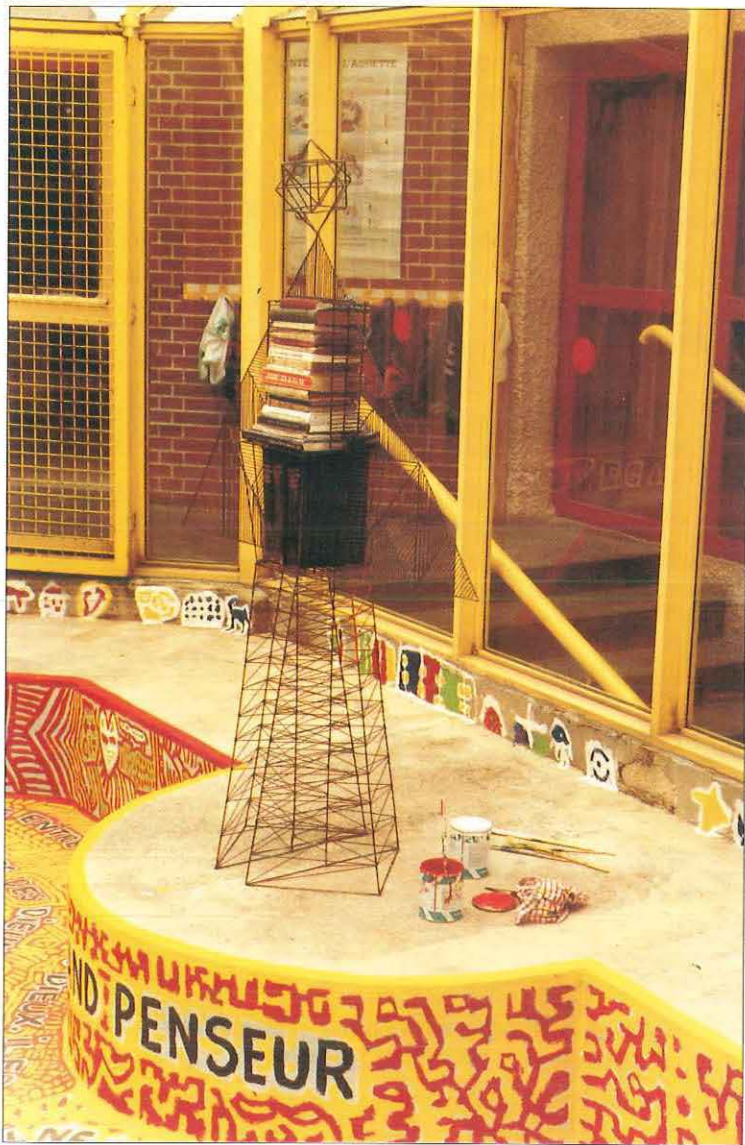
Les ogres habitaient une forêt, un jour elle disparut et maintenant ils habitent l'école.
 L'ogre dort la journée et se promène la nuit.
 Les ogres habitent en haut, les enfants habitent en bas.
 Pour commencer le dîner les ogres mangent les enfants, ils mangent les pierres carrées magiques au dessert.
 Ce sont des yaourts à trous.
 Les ogres fabriquaient des fenêtres de pierre pour regarder la nuit.
 Un sorcier habite l'école. Il va faire une magie dans la mare.



un sorcier habite la
 mare
 le sorcier a fait de la
 magie
 le sorcier a transformé
 les ogres en hiboux

Texte des enfants

Le sorcier, c'est Max, bien sûr.



LE GRAND PENSEUR

C'est celui qui organise le monde, il crée les règles, il est à la fois, l'administrateur et le magistrat.

Il habite la ville, s'occupe de la bibliothèque. Il ne supporte pas le désordre, il est aussi le philosophe, l'intellectuel, celui qui pense, ordonne les idées.

C'est le maître, l'artiste, le savant, parfois il est le seigneur, le chevalier.

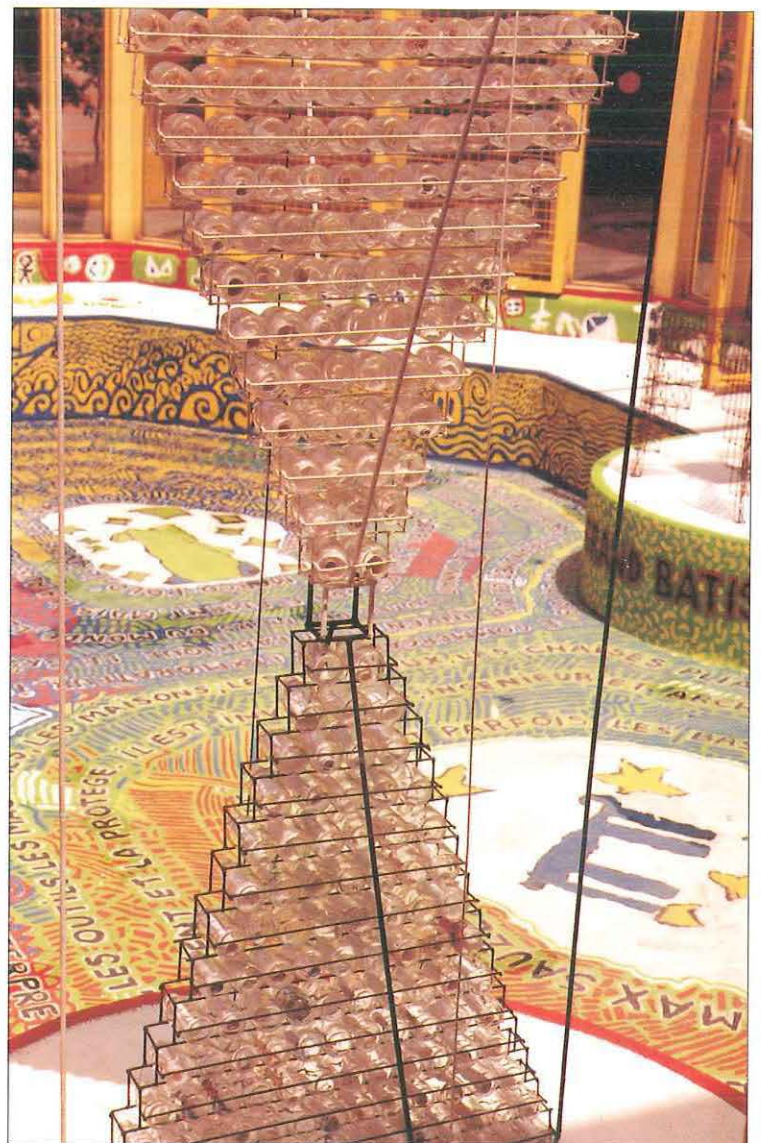
Il a créé le langage des hommes et parle aussi à l'air, au vent, certains disent qu'ils l'ont vu voler. Il est ami avec un *fermeur de livres* et a connu *Icare*.

LE GRAND MAGICIEN

C'est le chaman, celui qui sert d'intermédiaire entre les hommes et les dieux.

Il est parfois le sorcier, le prêtre, mais aussi le thérapeute, le marabout. Il sait écouter les hommes et parle le langage des dieux. Il connaît le mystère du labyrinthe et ne se perd jamais. Il aide les égarés et les conseille pour retrouver leur route.

Il possède le secret du feu, c'est un ami de *Bruno Bettelheim** et il a connu *Prométhée*. Une cérémonie des messages aux dieux a eu lieu. Il y a des papiers dans les bouteilles.

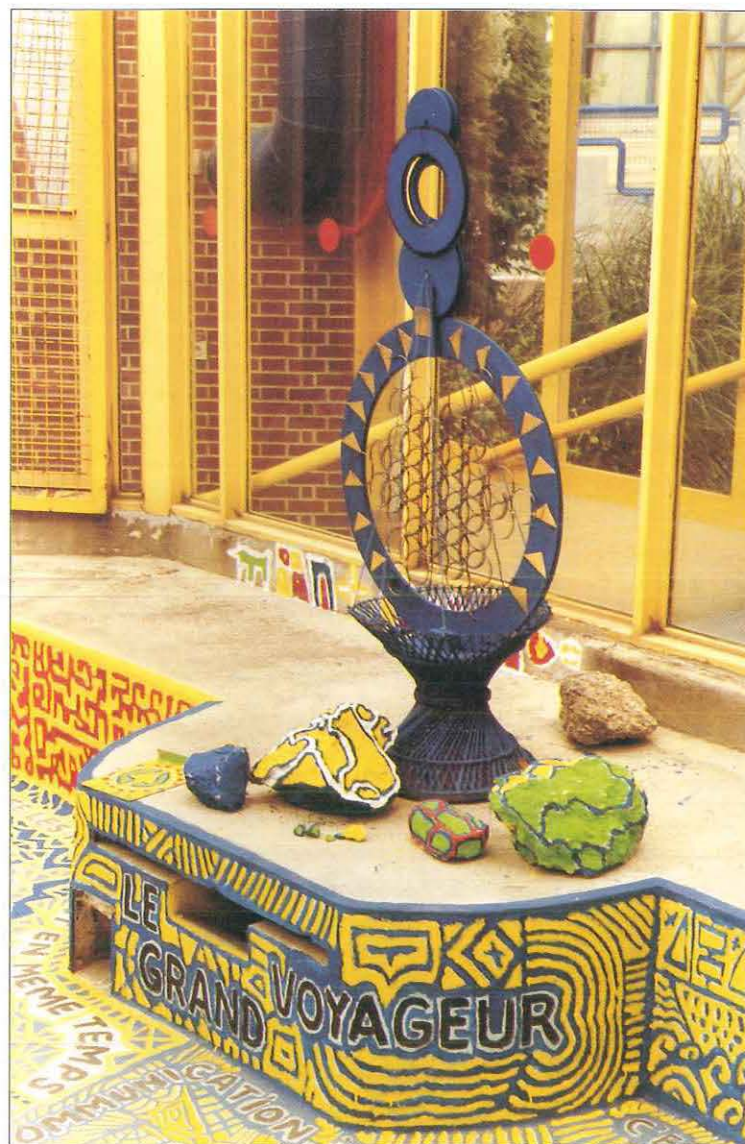


* Bruno Bettelheim venait de décéder.

LE GRAND VOYAGEUR

C'est le navigateur, celui qui voyage, il va, il vient. Il relie les hommes entre eux, il est à la fois le commerçant et l'explorateur. Il aide à la communication entre les hommes. Il parle toutes les langues. Il emporte et apporte, aide à l'échange et facilite les relations. Il transmet ce qu'a inventé le grand bâtisseur.

Il vit sur un bateau, et la nuit quand la lune se lève, il regarde les poissons volants. Il connaît toutes les mers, les océans, et même les grands fleuves bordés de forêts où vivent les ogres. L'eau est son élément.

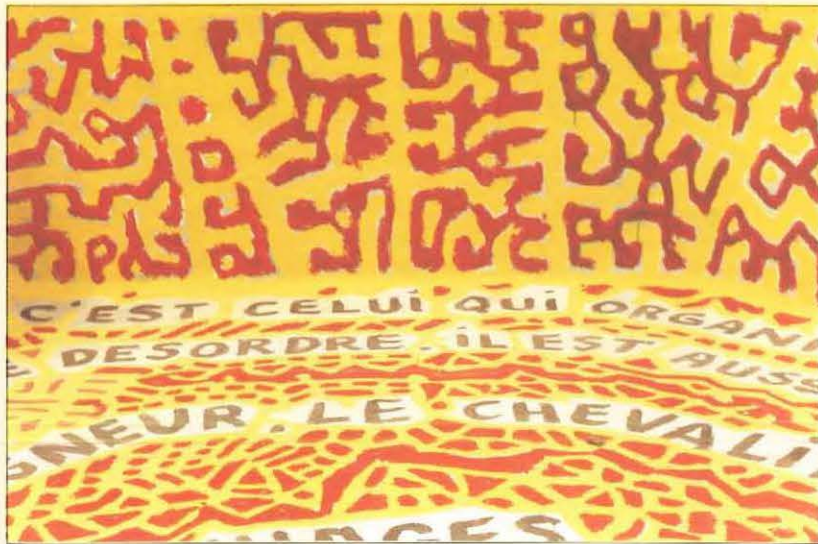


Mais il a aussi une caravane pour traverser les déserts. C'est un ami de « Marco Polo ». Il adore les caméléons et les grenouilles.

LE GRAND BÂTISEUR

C'est l'artisan, celui qui fait les choses, il construit le monde. Il fabrique les objets, les outils, les machines, les maisons, les bateaux, les chaises pliantes. Il est aussi le paysan, le jardinier. Il s'occupe de la terre, la cultive, l'entretient et la protège. Il est l'inventeur, l'ingénieur et l'architecte. Il parle le langage de la terre, de la matière, il a connu *Dédale* et repeint parfois les bassins avec Thierry Martin et Max Sauze.

Le sorcier a écrit
une histoire dans la mare.

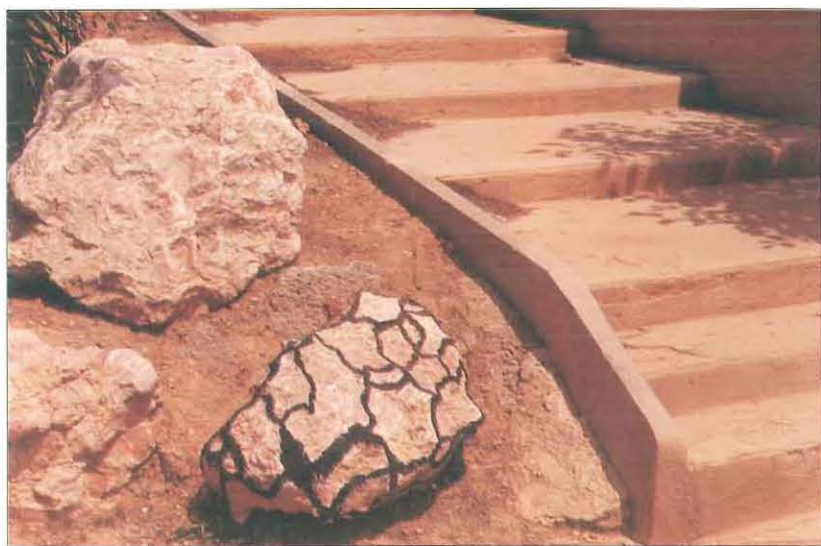


Les ogres s'ennuyaient, alors ils ont peint des cailloux pour créer des chemins.
Le projet sort de l'école pour partir vers la ville.

ils ont peint des pierres
en rouge

ils ont peint des pierres
en bleu

ils ont peint des pierres
en vert



TECHNIQUES DE SCULPTURE

A partir de sculptures sur siporex, Max demande aux enfants d'envisager les accidents de la pierre comme un événement que l'on doit utiliser. Pour réaliser les pierres magiques, les enfants ont observé l'école. Elle est faite de carrés, de traits, de croix...

On grave le siporex puis on entreprend un travail d'empreintes en faisant jouer le plus possible d'outils – craies, fusain, peinture.

On note les modifications au regard, au toucher.

Max a lui-même effectué une recherche graphique à partir des empreintes des pierres.

DÉMARCHE

1. Observation, description, analyse du travail.
2. Réalisation de dessins (entraînement), apprentissage du geste.
3. Relation avec le code graphique de l'école.

École maternelle Ferme de Croze - 13 Vitrolles.

Instituteur : Thierry Martin.

Sculpteur : Max Sauze - 13 Éguilles.

Photos : E. Sayou.