

GOUPIL ET KOSMAO

Étienne Saglio, Compagnie Monstre(S)
Magie nouvelle, danse, théâtre muet



Tu vas venir au **Théâtre Am Stram Gram**.

Sur scène, tu vas découvrir **le magicien** Kosmao, et… Goupil !
Goupil est une **petite peau de renard farceuse** qui décide de voler la vedette au grand magicien.

Magie, illusion, rire, émerveillement… on te souhaite de passer un **très bon moment** !

LE RENARD DANS NOTRE IMAGINAIRE

Au Moyen Âge, le renard était déjà le personnage d'un très célèbre récit, ***Le Roman de Renart*** : les aventures d'un renard malin qui passe son temps à jouer des tours aux autres animaux et aux humains pour remplir son ventre et celui de sa famille. Ce personnage a eu tant de succès qu'on a alors oublié le vieux mot « goupil » pour l'appeler, comme lui, « renard ».
L'histoire de l'art est traversée de **renards célèbres**. En voici quelques-uns.



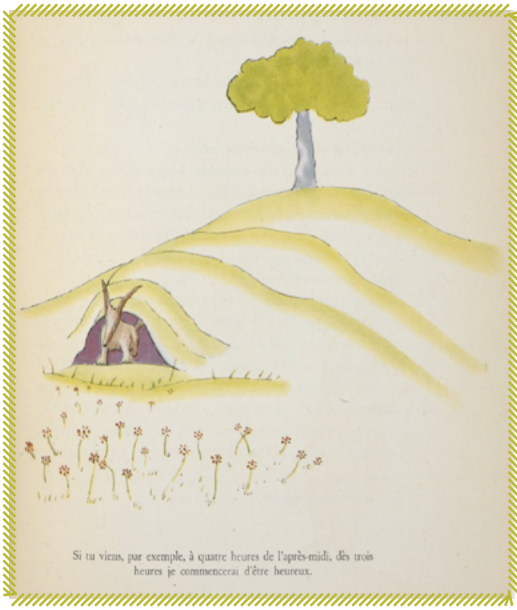
Détail d'une des tapisseries de ***La Dame à la licorne*** (vers 1500)



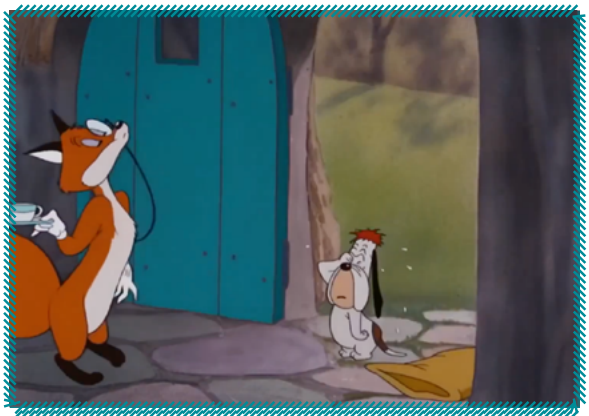
Illustration de la fable de La Fontaine ***Le Corbeau et le Renard*** (1668) par Benjamin Rabier (1906)



Dessin extrait de l'album illustré ***Le Roman de Renard***, de Benjamin Rabier (1909)



Dessin d'Antoine de Saint-Exupéry pour ***Le Petit Prince*** (1943)



Extrait du dessin animé
Droopy chasseur de Tex Avery (1949)



scanne le code pour voir le dessin animée (en anglais), ou clique ici



Illustration
de Quentin Blake pour
Fantastique Maître Renard
de Roald Dahl (1970)

✂️ **À ton tour**! Des dessins animés Disney à *Zootopie* en passant par l'univers Pokémon… connais-tu toi aussi des renards qui t'ont amusé·e ? Trouve des images, colle-les, et écris les légendes… ou dessine ton renard préféré !

UN SPECTACLE SANS PAROLES

Dans ***Goupil et Kosmao***, tout se raconte avec des **images**, des **gestes** et des **tours de magie**. Le spectacle reprend les numéros de **cabaret classique**, où un **grand magicien** présente ses tours avec l'aide d'un **assistant**. Mais l'assistant de Kosmao, c'est Goupil, et il n'en fait qu'à sa tête. Il faut dire qu'avant de faire ce métier, il a été un renard, puis une écharpe ! Peu à peu, la magie transforme la scène en un véritable **dessin animé**.
Étienne Saglio, qui a inventé ce spectacle, aime rappeler que le mot « **magie** » contient les mêmes lettres que le mot « **image** ». Pour lui, « l'imaginaire a besoin de silence et de vide ».

👉 As-tu déjà vu un **spectacle sans paroles** ? Lequel ? Et un dessin animé sans paroles ? Connais-tu des films muets ? Est-ce que tu as déjà remarqué que quand personne ne parle, c'est le **rythme** qui raconte l'histoire ? Les **gestes**, les **bruits**, la **musique**, et même les **silences** jouent un rôle très important. Un geste un peu trop rapide, et la blague tombe à plat. Une pause au bon moment, et toute la salle éclate de rire.

À toi de jouer ! En classe, avec tes camarades, choisis un geste simple, comme ouvrir une porte ou tendre un objet. Fais-le vite, ou très lentement… ajoute des hésitations, des moments où le geste s'arrête… Est-ce que des rires se déclenchent ? À quel(s) moment(s) ?

LA MAGIE NOUVELLE

Tu connais sûrement **les magiciens** qui sortent un lapin d'un chapeau ou qui devinent la carte que tu as choisie. On applaudit, et on se demande : « Mais comment a-t-il fait ? » Depuis le début des années 2000, des artistes inventent une autre façon de faire de la magie, qu'on appelle la **magie nouvelle**. Le magicien ne cherche pas seulement à montrer les tours les plus incroyables possible. Il se sert de sa magie pour **raconter une histoire** et faire apparaître des images : un objet qui flotte dans les airs, ou une marionnette qui semble vivante.

Dans ***Goupil et Kosmao***, les **deux magies** se rencontrent. Le spectacle commence comme un numéro de magie classique, puis les tours font peu à peu basculer la scène dans un **monde merveilleux.**

TOURS DE MAGIE

LE CRAYON EN CAOUTCHOUC (dès 5 ans)
Matériel : un crayon.

1. Montre le crayon à ton public et fais-le toucher : il est bien dur.
2. Tiens-le à l'horizontale, entre le pouce et l'index, vers le premier tiers, sans trop serrer.
3. Secoue la main de haut en bas, par petits mouvements rapides, et laisse le crayon bouger un peu.
4. Le crayon a l'air de se plier comme du caoutchouc !

LE SECRET : tes yeux ne suivent pas le crayon quand il va très vite, et ton cerveau croit qu'il se plie. C'est une illusion d'optique : nos yeux se laissent tromper. Beaucoup de magiciens s'en servent pour faire leurs tours !

LA CARTE DEVINÉE (dès 8 ans)
Matériel : un jeu de cartes.

1. Mélange le jeu. En le rangeant, regarde discrètement la carte du dessous et retiens-la : c'est ta carte repère.

2. Pose le paquet face cachée. Demande à quelqu'un de prendre une carte, de la regarder sans te la montrer, puis de la poser sur le dessus du paquet.

3. Demande-lui de couper le paquet en deux, puis de remettre la moitié du bas sur celle du haut.

4. Retourne les cartes une à une. La carte du public est celle qui vient juste après ta carte repère. Annonce-la !

Le secret : en coupant le paquet, ta carte repère s'est retrouvée juste au-dessus de la carte choisie. Couper un paquet ne mélange pas vraiment les cartes : elles restent dans le même ordre, comme sur une roue qui tourne. Les magiciens appellent cette astuce la « carte clé », et ils s'en servent dans beaucoup de tours de cartes !

QUESTIONS EN PARTAGE

👉 Est-ce que le spectacle t'a plu ? Qu'est-ce que tu as préféré ?

👉 Peux-tu raconter ce qui s'est passé entre Kosmao et Goupil ?
👉 Est-ce que c'était bien qu'il n'y ait pas de mots ? Pourquoi ?

👉 Qui commande vraiment : Kosmao ou Goupil ?
👉 Comment réagit Kosmao quand Goupil n'en fait qu'à sa tête ? Et toi, à sa place ?

👉 Au cirque, il y a souvent deux clowns : le clown blanc, sérieux et qui veut tout bien faire, et l'auguste, maladroit et farceur. Lequel est Kosmao ? Lequel est Goupil ?

👉 Goupil est une peau de renard… Est-ce qu'il t'a semblé vivant ? À quels moments ?

👉 Est-ce que Goupil ressemble aux renards farceurs mentionnés dans ce dossier ?
👉 Qu'est-ce qui est complètement nouveau chez lui ?

👉 À quels moments as-tu ri ? Te souviens-tu pourquoi ?

👉 Quel tour de magie t'a le plus étonné·e ? As-tu une idée de comment il a été fait ?
👉 À quel(s) moment(s) as-tu été pris·e par le spectacle au point d'oublier de « chercher le truc » ?

👉 À la fin du spectacle, quel monde as-tu quitté ? Qu'est-ce qui restera gravé dans ta mémoire ?



Croquis de recherche d'**Étienne Saglio** pour ***Goupil et Kosmao.***

TON ESPACE-SOUVENIR

Cet espace est ton espace. C'est ton souvenir du *Goupil et Kosmao.* Mots, dessins, textes, peinture, collages… tu peux y mettre ce que tu veux!

N'hésite pas à prendre une photo de ta création et à nous l'envoyer à l'adresse **info@amstramgram.ch**. Nous serons heureux de la recevoir et de la partager avec l'équipe du spectacle.