

# DOSSIER PEDAGOGIQUE

## SPECTACLE LES DERNIERS GEANTS // COMPAGNIE LES REMOULEURS

Théâtre d'ombres, de reflets, de papier et de matières vivantes et sonores impalpables  
Adaptation sur scène du chef d'œuvre de François Place

Création en novembre 2019 au Centre culturel le Figuier Blanc

Dans le cadre de la résidence artistique de la compagnie Les Rémouleurs à Argenteuil de 2017 à 2019



Photo Frédéric Allegrini

### Album, niveau CM1/CM2

Carnet de voyage d'un scientifique britannique du milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle explorant la jungle birmane afin de découvrir le pays des derniers Géants.



Résidence "artistes en territoire" de la compagnie Les Rémouleurs à Argenteuil de 2017 à 2019  
Subventionnée par le Ministère de la Culture et de la Communication - Direction Régionale des Affaires Culturelles  
d'Ile de France, la Ville d'Argenteuil, le Conseil Départemental du Val d'Oise, et le Festival Théâtral du Val d'Oise

## SOMMAIRE

Ce dossier pédagogique accompagne le spectacle LES DERNIERS GEANTS. Proposé aux enseignants du primaire et du secondaire, il prépare les élèves au spectacle qu'ils verront à travers quelques pistes pédagogiques pour les amener à réfléchir aux différents thèmes abordés et découvrir la forme artistique proposée.

### AUTOUR DU CONTE, DE L'ALBUM

#### PRESENTATION DE L'ŒUVRE ..... page 3

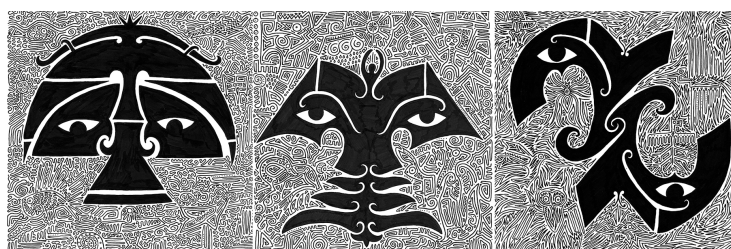
- Résumé de l'histoire..... page 3
- Petite analyse de l'œuvre ..... page 4
- Biographie de l'auteur, François Place ..... page 5

#### AUTOUR DU SPECTACLE ..... page 6

- Pourquoi ce spectacle ? ..... page 6
- Les techniques que la compagnie utilise dans le spectacle ..... page 7
  - *La scénographie* ..... page 7
  - *Les techniques et machines de théâtre* ..... page 8
- Petite histoire du théâtre d'ombres ..... page 9
- La projection d'images..... page 11
- L'équipe artistique du spectacle ..... page 13
- Présentation de la compagnie Les Rémouleurs..... page 14

#### QUELQUES PISTES PEDAGOGIQUES ..... page 15

- Pour travailler la compréhension de l'album..... page 15
- Pour explorer les techniques artistiques du spectacle ..... page 16
- Lexique, les mots du théâtre ..... page 18



dessin Gallia Vallet

## AUTOUR DU CONTE, DE L'ALBUM PRESENTATION DE L'OEUVRE<sup>1</sup>

*Album, classé dans les « récits illustrés » de la liste cycle III. 79 pages numérotées. Format italien.  
Auteur et illustrateur : François PLACE.  
Editions Casterman 1992*

### RESUME DE L'HISTOIRE

L'histoire se passe au milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle, c'est à dire à l'époque où les Européens engagent des grandes expéditions sur tous les continents, expéditions qui amèneront à la création des empires coloniaux.

C'est le récit d'un voyage déclenché par l'acquisition d'un objet mystérieux, une dent gigantesque. En 1849, après un voyage d'exploration dont il est le seul survivant, un anglais, Archibald Léopold Ruthmore, découvre le pays utopique et la civilisation des Derniers Géants. Il reste presque un an avec ces personnages hors du commun, remplis d'humanité, en communion avec la nature. Puis il décide de rentrer en Angleterre, de publier le résultat de ses découvertes qui divisent la communauté scientifique. Afin de prouver la véracité de ses propos, il organise une seconde expédition. À son arrivée en Birmanie, les notables l'accueillent en grande pompe et lui remettent la tête du géant Antala. Horrifié, il ne peut que constater la destruction du peuple des Géants et de leur civilisation. Conscient de sa responsabilité dans ce drame, il abandonne tout et devient marin-conteur.



*Photo Frédéric Allegrini*

---

<sup>1</sup> Source provenant du [site de l'Académie de Créteil](#), DSDEN 94

## PETITE ANALYSE DE L'OEUVRE

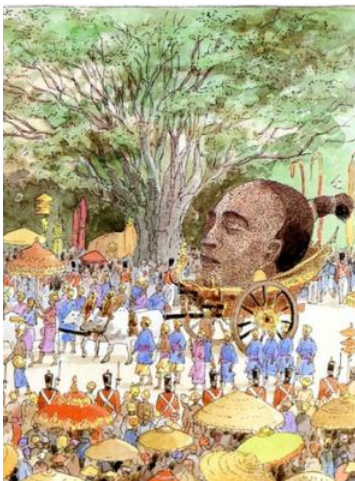
- **Les personnages**

Très nombreux. Parmi les principaux, Archibald Léopold Ruthmore, rentier, passionné par la collection d'objets insolites, prêt à partir à l'aventure pour vérifier une intuition ; les neuf géants, dont Antala, le plus grand d'entre eux. Ils réagissent aux événements et aux êtres non par la parole mais par des modifications de la peau qui se couvre de tatouages. Ils vivent sans doute plus de trois mille ans, alternent phases de sommeil et de veille. Les personnages secondaires correspondent à des silhouettes types : gouvernante, scientifiques, notables, marins...



- **Temporalité**

Chronologique, avec des ellipses, des accélérations (retour et deuxième voyage). La première phrase introduit une annonce anticipatrice, qui fait de ce récit un récit initiatique.



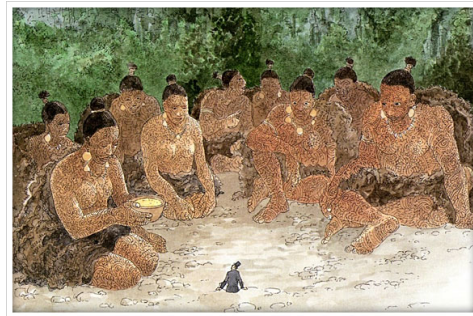
- **Thèmes et valeurs**

Le récit de voyage devient progressivement initiatique et philosophique. Cette transformation est déclenchée par la rencontre entre le gigantesque et l'humain, entre deux formes de civilisation : celle de la Nature et celle de la Parole. Cela instaure une réflexion sur les valeurs respectives du langage verbal opposé au non-verbal propre aux géants, puis sur l'opposition entre l'écriture qui tue et l'oralité qui rachète. Valeurs en jeu : le pouvoir, l'instrumentalisation de l'autre, la communion avec le vivant et le bonheur



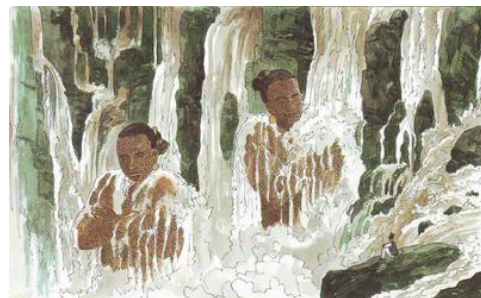
- **Les lieux**

Leur succession permet de retracer l'itinéraire du voyage : Angleterre (Sussex), l'océan, Inde, Birmanie... Pays des Géants... plateaux tibétains, steppes d'Asie Centrale, Sibérie, Moscou, Saint-Petersbourg, l'océan, Angleterre (Sussex), Paris, New-York (conférences), Birmanie (second voyage), Pays des Géants... océans (ports).



- **Choix narratifs**

Récit de voyage à la première personne, pris en charge par le personnage d'Archibald Léopold Ruthmore. Mais une rupture à la fin : un narrateur externe prend le relais dans la dernière page du récit. Le point de vue change et le lecteur est condamné aux hypothèses sur les motivations du personnage. Fin énigmatique.



## BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR



**François Place**  
Auteur et illustrateur jeunesse

François Place est né en 1957 à Ezanville, dans le Val d'Oise (95).

Après un bac littéraire, il fait des études de communication visuelle à l'école Estienne (1974-1977). Il travaille pendant quelques années comme illustrateur indépendant pour des studios de graphisme et de publicité.

En 1985, il rencontre Pierre Marchand, éditeur de Gallimard Jeunesse, qui remarque ses dessins d'adolescent. Il écrit et illustre alors une série de livres documentaires sur le thème des voyages et de la découverte du monde. Il contribue à la même époque à d'autres ouvrages documentaires dans la collection des guides Gallimard, et illustre des romans, notamment ceux de Michael Morpurgo. Depuis 1992, date de la sortie du livre : les derniers géants, aux éditions Casterman, François Place construit une œuvre autour du thème des voyages, constituée de plusieurs romans (Angel l'indien blanc, la douane volante), et d'albums illustrés (Atlas des géographes d'Orbae, la fille des batailles). Il a voyagé dans un premier temps en lisant un grand nombre de récits, puis en en imaginant à son tour, et enfin, en répondant à l'invitation de plusieurs centres culturels à travers le monde. Ses illustrations sont régulièrement proposées en exposition par la galerie l'Art à la page.

## AUTOUR DU SPECTACLE ADAPTATION SUR SCENE DU CONTE PAR LA COMPAGNIE LES REMOULEURS

Spectacle tout public, à partir de 6 ans // Durée : 50 mn

### POURQUOI CE SPECTACLE ?

« *Monter Les Derniers Géants de François Place est pour moi très émouvant. Ce livre nous accompagne en effet depuis sa sortie en 1992 et je l'ai lu à mes enfants dès leur plus jeune âge un grand nombre de fois ! Sa très grande qualité littéraire, tant du point de vue du style que de la dramaturgie, la beauté et le mystère se dégageant des aquarelles, la richesse des questions philosophiques et éthiques soulevées par l'histoire en ont fait l'un de nos livres de chevet, auquel il est doux et nécessaire de revenir aux différentes étapes de nos existences.*

*Le livre se suffit à lui-même, on pourrait donc s'interroger sur la pertinence de le mettre en scène. A travers notre interprétation scénique, nous cherchons à partager avec le plus grand nombre, sans distinction d'âge, et notamment avec ceux qui ne lisent pas de livres, la beauté de la langue et des illustrations de François Place et les questions posées par l'histoire d'Archibald Leopold Ruthmore, savant passionné mais aveuglé par son ambition personnelle.*

*Tout en respectant l'univers de François Place, nous mettons nos machines de théâtre et notre univers visuel au service du conte, afin d'en augmenter la 'profondeur de champ', de le mettre en perspective avec certaines problématiques contemporaines (la perte de l'essentiel, la vanité et l'aveuglement des hommes, les destructions par l'homme du bien commun, la science comme source de progrès, mais aussi, dans ses applications, comme danger pour l'humanité et la planète) ». Anne Bitran.*



**Anne Bitran**

Metteure en scène, marionnettiste  
Co-directrice artistique des Rémouleurs

## LES TECHNIQUES QUE LA COMPAGNIE UTILISE DANS LE SPECTACLE

### La scénographie

>> Trois grands écrans de papier kraft huilés et armés flottants verticalement au-dessus du plateau et pouvant être disposés de plusieurs manières



Ces écrans (≈ 3m/3m) accueillent les projections d'images des univers traversés par Archibald Léopold Ruthmore durant l'expédition, mais aussi la texture changeante de la peau des Géants, les cartes de voyage... Les projections viendront de techniques d'ombres chinoises et de rétroprojection.

>> Côté cour, à la manière des spectacles de marionnettes birmans, prend place le set d'instruments de musique utilisé par le musicien, ainsi que l'espace du narrateur



*Photos Frédéric Allegrini*

## Les techniques et machines de théâtre

>> Des techniques de théâtre d'ombres, rétroprojection d'images et de matières



Les ombres sont produites par des silhouettes de marionnettes que la compagnie fabrique et manipule derrière ou devant un écran. Tout comme les ombres chinoises, les marionnettes sont placées dans le faisceau lumineux qui éclaire l'écran créant ainsi une image animée.



>> Le narrateur utilise deux machines de théâtre fabriquées par Olivier Vallet pour accompagner l'histoire :

- Un cyclope/camera lucida doté d'un petit écran pour permettre au conteur de montrer par exemple la dent de géant du début de l'histoire, mais aussi feuilleter son carnet d'aquarelles pour illustrer et corroborer son récit.



- Un film de savon dansant (« Soap Opéra ») - qui s'anime avec la vibration d'un son diffusé sur la bulle à travers un tube - dernière machine de théâtre créée par Olivier Vallet, d'après les travaux de Florence Elias (Laboratoire Matière et Systèmes Complexes, Université Paris Diderot) - métaphore de son état intérieur, mais aussi matérialisation de la « musique





## PETITE HISTOIRE DU THEATRE D'OMBRES<sup>2</sup>

Le théâtre d'ombres a des origines très anciennes. Les plus anciens théâtres d'ombres se trouvent en Asie du Moyen-Orient et Extrême-Orient, région du monde où, actuellement, ils sont les plus vivants.

En Asie du Sud-Est (Cambodge, Thaïlande, Malaisie, et surtout en Indonésie), les théâtres d'ombres, d'origine indienne, représentaient et représentent toujours essentiellement des épisodes des deux grandes épopées indiennes, le Mahâbhârata ou le Râmâyana (composées entre le - IVème siècle et le IIIème siècle), et dans une bien moindre mesure des légendes locales (c'est surtout le cas en Chine). Chaque pays a développé un style de figurines propre et codifié.

L'autre grande tradition mondiale de théâtre d'ombres est celle du Karagöz de Turquie (connu en Grèce sous le nom de Karaghíosis), actuellement en net déclin. Ce théâtre populaire, satirique et subversif à l'égard du pouvoir raconte les aventures d'un héros comique, Karagöz, et de son compère Hacivat, aux prises avec des personnages représentant divers groupes sociaux de la société ottomane (le riche commerçant, les servantes, le policier, les rabbins...).

Ce n'est qu'au XVIIIème siècle que le théâtre d'ombres devient populaire en Europe, où il a été découvert grâce à des voyageurs venant de Chine. Il se développe notamment en France, où le lorrain François Dominique Séraphin développe un petit théâtre de silhouettes en carton projetées destiné aux enfants. Il complexifie petit à petit ce théâtre d'ombres, et finit par devenir célèbre à la cour de Versailles. A la Révolution, Séraphin change rapidement de perspective pour créer des « spectacles sans-culottes » pour enfants (il guillotine par exemple certaines marionnettes), qui connaissent à leur tour un grand succès. Après sa mort, le théâtre d'ombres familial se perpétue grâce aux imagiers d'Epinal et de Nancy, qui vendent des planches de silhouettes des personnages célèbres des histoires du XIXème siècle (comme Polichinelle, Saint-Antoine...) à découper, pour que les enfants confectionnent leur propre petit théâtre.

Dans tous ces théâtres d'ombres, les figurines sont découpées dans des peaux animales (buffle, âne, mouton, chameau...) - plus rarement, en Chine, dans du papier huilé. Les silhouettes sont très finement travaillées avec des emporte-pièces.

Elles sont ensuite peintes, puis articulées à l'aide de baguettes de bois ou de corne, généralement fixées au corps et aux poignets des personnages. Traditionnellement, les ombres se projetaient à la lumière de flammes (lampes à huile, bougies) sur un écran (drap de soie, de coton, papier), où elles apparaissent donc colorées et translucides. Les ombres sont maintenant projetées grâce à des lampes électriques.



*Spectacle FRONTIERES de la compagnie Les Rémouleurs créé en 2014 à Jakarta, Indonésie*

En Extrême-Orient, les couleurs et les formes des personnages sont codifiées. Par exemple en Indonésie, le visage blanc signifie un prince alors qu'en Chine elle désigne les méchants ; en Indonésie le rouge désigne la colère ; les nez ronds renvoient aux personnages clownesques alors que les nez fins sont ceux des princes...

Un seul marionnettiste manipule souvent toutes les figurines. Il est aussi le conteur qui imite les voix de tous les personnages, et est généralement accompagné par plusieurs musiciens. Les représentations qui se font la nuit tombée pouvaient, en Extrême-Orient, se dérouler sur plusieurs nuits.

---

<sup>2</sup> <http://www.lesombresportees.fr>

Le théâtre d'ombres ne connaît aucune réelle évolution entre la fin du XVIIIème siècle et celle du XIXème. Ce n'est qu'alors qu'il se renouvelle, au cabaret du Chat-Noir, situé à Montmartre à Paris, devenu le lieu de rendez-vous des artistes de l'époque. Caran d'Ache, entre autres, y fit de célèbres silhouettes en zinc. Les décors et le travail de l'ombre et de la lumière des spectacles d'ombres du Chat-Noir, très sophistiqués, connurent un tel succès que la troupe fit des tournées dans le monde entier. A la fermeture du Chat-Noir, d'autres cabarets diffusèrent des spectacles d'ombres dans le quartier de Montmartre, mais la première guerre mondiale puis l'essor du cinéma les firent définitivement disparaître de Paris.

Par ailleurs, en Europe, l'« ombromanie » (les jeux d'ombres avec les mains) devint populaire à la fin du XIXème siècle dans les cabarets et les cafés-concerts. On les utilisait surtout pour de courtes saynètes pendant les entractes, mais ils firent parfois l'objet de véritables spectacles.

Aujourd'hui, quelques compagnies de théâtre et marionnettes européennes travaillent l'ombre en créant des spectacles de théâtre d'ombres ou bien en mélangeant le théâtre d'ombres avec d'autres techniques, de manière plus ou moins expérimentale (compagnie Jean -Pierre Lescot, compagnie Le Théâtre de Nuit, compagnie Les Ombres Portées, compagnie Lucamoros en France, compagnie Gioco Vita en Italie, etc.).

Affiche du Chat Noir créée par Steinlen (1896)



Cabaret du Chat Noir; première des projections d'ombres de "L'épopée", dessinée par Caran d'Ache

## LA PROJECTION D'IMAGES

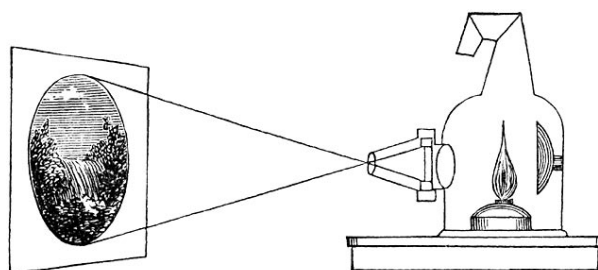
Cette technique permet de reproduire des images fixes ou animées sur un écran à l'aide d'un dispositif de projection ou d'un appareil d'optique.

De nos jours, le cinéma numérique en est l'illustration la plus moderne. Mais il existe de nombreuses techniques plus anciennes, parfois oubliées, qui disposent toujours d'une grande qualité artistique et que la compagnie aime à explorer et développer dans ses spectacles.

Elle utilise notamment la lanterne magique, appareil d'optique qui apparaît en 1659 à La Haye, dans le laboratoire de l'astronome hollandais Christiaan Huygens. Ancêtre des appareils de projection comme le projecteur de diapositives, la lanterne magique permet la projection amplifiée, sur écran, d'images peintes sur verre. Ces images peuvent être fixes ou animées, grâce à des superpositions de verres mobiles. Huygens est l'auteur de la première plaque animée connue, représentant un squelette exécutant divers mouvements, d'après La Danse de mort de Hans Holbein.

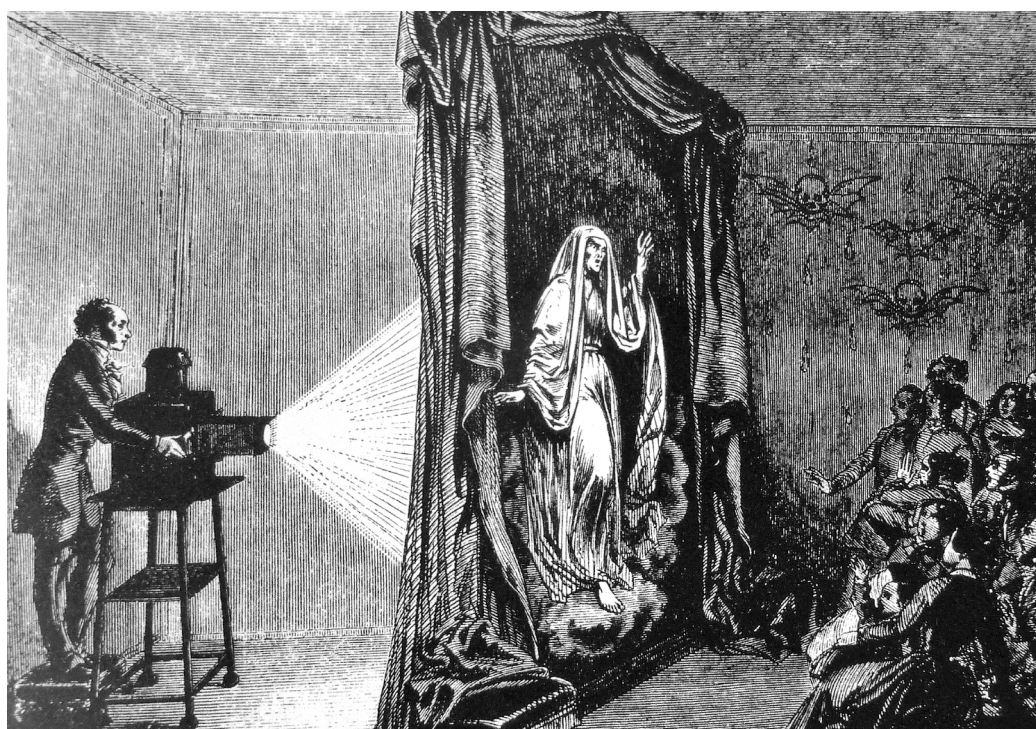
Perfectionnée au fil des ans, cette technique de projections lumineuses (optique, éclairage, peinture sur verre, systèmes d'animation) atteint son apogée à la fin du XVIIIe siècle avec l'apparition de la fantasmagorie. Oscillant entre art et science, la lanterne magique, permet de rendre accessible l'image à un maximum de personnes et permet l'instruction, en abordant les thèmes du voyage, des sciences, de la religion, des contes et même de la vie quotidienne

Trois éléments forment la lanterne magique : une source lumineuse, une plaque de verre peinte et un objectif (une lentille convergente). Elle fonctionne sur le principe de la chambre noire, où la source lumineuse (soleil) et les images projetées (paysages) sont remplacées par des éléments artificiels (lampe et plaque de verre peinte). La lumière passe par la plaque de verre, puis par la lentille, pour projeter l'image renversée (haut-bas) peinte sur la plaque.



Lanterne magique.

oldbookillustrations.com



*Une séance de fantasmagorie par Paul Philidor (fin XVIIIème siècle)*

Au sein de la compagnie, Olivier Vallet, concepteur d'effets spéciaux lumineux et spécialisé dans le domaine des anciennes technologies de l'image, mène un travail de recherche autour de ces techniques oubliées pour les mettre au service d'un propos contemporain.

Plusieurs dispositifs sont utilisés dans le spectacle dont le rétroprojecteur et ceux inventés par la compagnie comme le Cyclope (voir page 8). Cette machine d'optique a été créée par Olivier (Prix Lumière aux Trophée Louis Jouvét 2002) qui s'est inspiré des techniques de « camera lucida ». Elle projette des images animées d'objets en volume avec un rendu particulièrement saisissant, puisqu'il offre au public une surprenante image animée en couleur qui n'est issue ni du cinéma, ni de la vidéo, et encore moins du théâtre d'ombre. Cette image se caractérise par un grain très doux et une faible profondeur de champ, qui permet, en jouant avec le flou, de nombreuses apparitions et disparitions. L'image de l'objet manipulé est inversée deux fois, haut et bas et droite et gauche, ce qui permet de faire se volatiliser immédiatement les objets qui ont fini de servir, puisqu'en tombant ils paraissent s'envoler, et disparaissent immédiatement.



*La dent de géant à travers le Cyclope, résidence de création LES DERNIERS GEANTS*

## L'EQUIPE ARTISTIQUE DU SPECTACLE



### **Anne Bitran**

*Metteuse en scène, marionnettiste / Co-directrice artistique des Rémouleurs*

Mise en scène, construction des marionnettes, accessoires et éléments de décors et jeu (manipulation des écrans et des ombres en alternance avec Bérénice Guénée)

### **Olivier Vallet**

*Montreur d'ombres, comédien, concepteur d'effets spéciaux lumineux  
Co-directeur artistique des Rémouleurs*

Inventions lumineuses, création lumière et jeu (rôle d'Archibald Léopold Ruthmore).



### **Bérénice Guénée**

*Marionnettiste, scénographe*

Assistante à la mise en scène et à la scénographie, construction des marionnettes, accessoires et éléments de décors et jeu (manipulation des écrans et des ombres en alternance avec Anne Bitran)



### **Gallia Vallet**

*Dessinatrice, marionnettiste*

Assistante à la mise en scène et à la scénographie, dessin des ombres, des marionnettes et des images, construction des marionnettes, accessoires et éléments de décors et jeu (manipulation des écrans et des ombres en alternance avec Florence Boutet de Monvel)



### **Florence Boutet de Monvel**

*Comédienne, marionnettiste*

Assistante à la mise en scène et à la scénographie, construction des marionnettes, accessoires et éléments de décors et jeu (manipulation des écrans et des ombres en alternance avec Gallia Vallet).



### **Francesco Pastacaldi**

*Musicien percussionniste*

Ecriture musicale, recherche sonore et interprétation sur scène en alternance avec Benjamin Colin



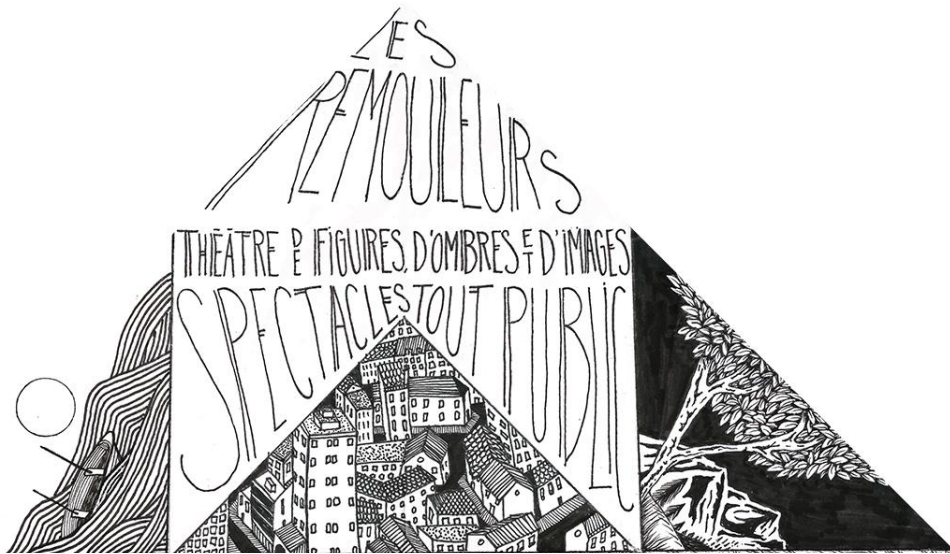
### **Benjamin Colin**

*Musicien poète, percussionniste*

Ecriture musicale, recherche sonore et interprétation sur scène en alternance avec Francesco Pastacaldi



## LA COMPAGNIE LES REMOULEURS

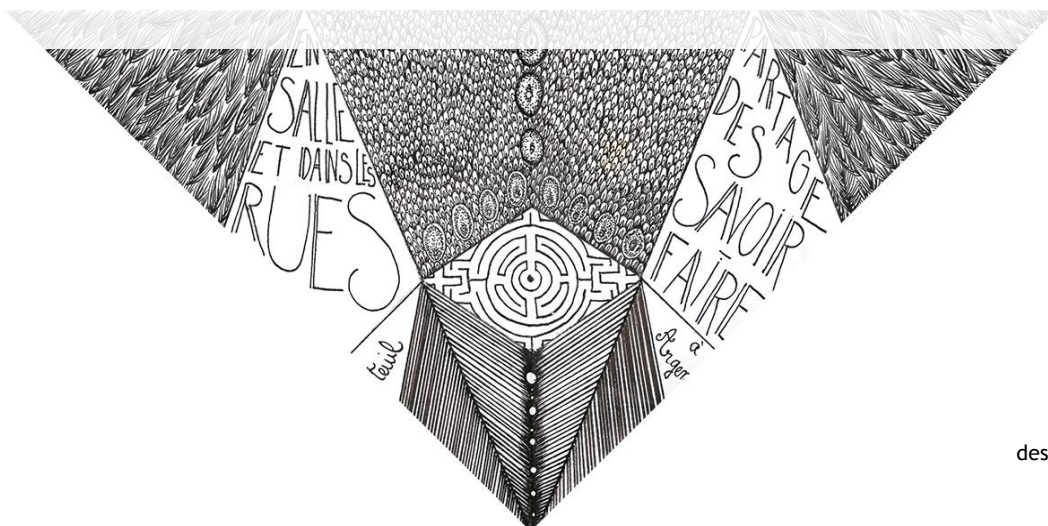


La compagnie existe depuis 1983 et est reconnue comme l'une des plus innovantes dans le domaine de la marionnette, du théâtre d'ombres et de projections d'images en France. Venue du théâtre de rue, elle aime jouer dans les théâtres, bien sûr, mais également dans des lieux moins attendus tels que les bars, les cours de fermes, les places de villages, les églises... Elle y touche un public très large, ordinairement éloigné des salles obscures.

Les Rémouleurs explorent en permanence de nouveaux territoires dans le domaine de la projection d'images et de la représentation scénique et construisent pour eux-mêmes mais également pour d'autres compagnies, des machines de théâtre (Miroir Liquide, prix Arts 2009, Cyclope/Camera Lucida, prix Louis Jovet 2002, écran de fumée...etc.).

Ils s'associent régulièrement avec des compositeurs (Petros Korelis, Albert Marcoeur, Scott Taylor...), des ensembles de musique de chambre (Quatuor Béla, Ensemble Cairn), ou des solistes (Noémi Boutin, Frédéric Aurier, Julian Boutin, Eric-Maria Couturier, Raphaël Ginzburg...) la musique étant toujours à la source de leurs créations.

[www.remouleurs.com](http://www.remouleurs.com)



dessin Gallia Vallet

# QUELQUES PISTES PEDAGOGIQUES

## POUR TRAVAILLER LA COMPREHENSION DE L'ALBUM<sup>3</sup>

### La géographie du voyage : terres réelles et imaginaires

- Suivre les étapes du voyage sur un globe terrestre (travail sur longitude et latitude).
- Distinguer territoires réels (îles, continents, océans) et territoires imaginaires.
- Comparer le voyage réel et le voyage immobile ou le voyage intérieur.

### La question du narrateur : voix et point de vue

- Observer dans des extraits les marques de la narration à la première personne.
- Observer les marques du point de vue du narrateur.
- Mettre en relation avec des carnets de voyage.
- Comparer la dernière page avec le reste du récit : pourquoi cette rupture au niveau du mode de narration (voix et point de vue) ? Quels effets produit cette rupture sur les lecteurs ? Recherche individuelle et à deux puis échange collectif.

Le narrateur est une figure intéressante et complexe qui évolue au cours du récit.

On pourra, à partir d'extraits de la première exploration, dégager les caractéristiques du personnage : passion du voyage et de la découverte d'autres civilisations qui le pousse à abandonner momentanément sa vie très confortable, courage face aux dangers et à l'inconnu, intérêt pour des cultures étrangères, tolérance et ouverture aux différences, etc.

On pourra faire comparer la situation initiale et la situation finale et poser la question de la rupture.

### Les figures des Géants - Nature et culture

- Faire découvrir les Géants dans le texte.
- Relever leurs caractéristiques (aspects physiques, moraux et relationnels, mode de vie).
- Quel(s) rôle(s) jouent les Géants dans le récit ?
- Quels rôles jouent les tatouages ? dans la civilisation contemporaine, dans le contexte de cet album (où il donne à voir leur mémoire et leur civilisation).

### Les valeurs véhiculées par le récit

Dans quelle mesure Archibald est-il responsable de l'extermination des derniers Géants ?

Un débat sur ces questions serait intéressant ; il permettrait par exemple de réfléchir aux motivations (souvent implicites) du narrateur lorsqu'il retourne à la « civilisation ».

Il n'échappe pas au désir de faire connaître ce qu'il a découvert, à tous et en particulier à ses pairs, les autres scientifiques, sans penser aux conséquences possibles de ses révélations. Vanité ? Goût du pouvoir ? Ou incapacité à mesurer la cruauté de ses semblables, à penser l'impensable ?

Qui est « primitif », qui est « civilisé » dans ce récit ?

Quelles valeurs veut défendre le narrateur devenu marin ?

Des débats sur la violence et l'intolérance peuvent prendre la forme d'ateliers philosophiques, de débats littéraires ou de production d'écrits.

### BIBLIOGRAPHIE

- Le Convoi de l'eau de Akira Yoshinara
- Tristes Tropiques de Claude Lévi-Strauss (ed. Poche)
- Les Maîtres fous de Jean Rouch  
<https://www.youtube.com/watch?v=F3nK5KNzZHc>
- Les voyages de Gulliver, Jonathan Swift
- L'Ancêtre de Juan José Saer, Edition Le Tripode

---

<sup>3</sup> Source provenant du [site de l'Académie de Créteil](#), DSDEN 94

## POUR EXPLORER LES TECHNIQUES ARTISTIQUES DU SPECTACLE

### Comprendre et expérimenter le théâtre d'ombres

Il est important que les élèves aient un aperçu de ce qu'est le théâtre d'ombres avant d'aller voir le spectacle afin qu'ils ne pensent pas regarder un film d'animation : tous les personnages qui habitent la maquette sont des marionnettes animées en direct, il n'y a pas de projection vidéo.

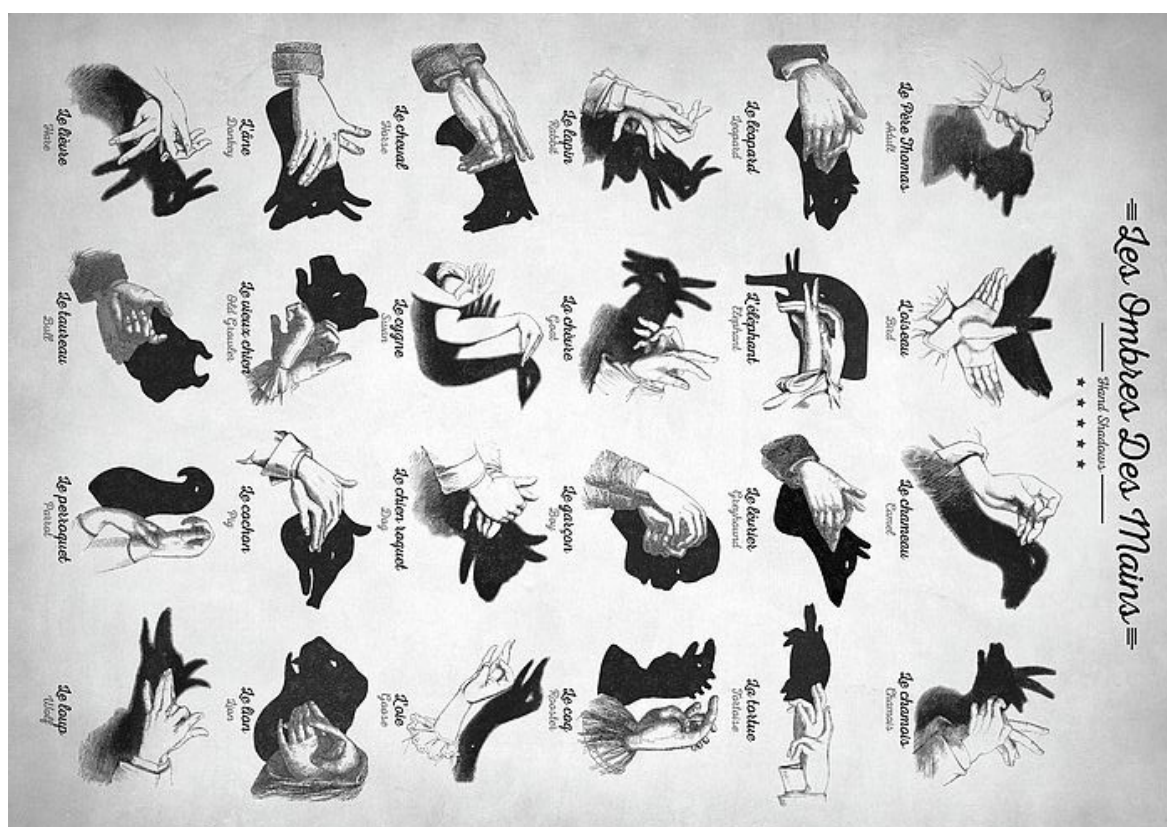
Le théâtre d'ombres consiste à projeter sur un écran des ombres produites par des silhouettes que l'on interpose dans le faisceau lumineux qui éclaire l'écran.

Pour faire du théâtre d'ombres, il faut réunir plusieurs éléments :

- une source lumineuse qui doit être la plus ponctuelle possible pour une ombre nette (lampe de poche, lampe de bureau, lampe LED, projecteur de diapositives, etc.) dans un espace plongé dans l'obscurité.
- un écran translucide (drap blanc, papier craft blanc, calque, PVC souple, etc.). On peut aussi projeter des ombres sur un mur, mais dans ce cas les manipulateurs et les spectateurs seront du même côté.
- entre la source et l'écran, il faut des objets, des silhouettes découpées ou des corps, qui seront représentés en ombre.

En jouant avec ces trois éléments, il est déjà possible de raconter des histoires et de commencer à intégrer quelques effets visuels propres au théâtre d'ombres (apparition, disparition d'objets ou corps, coloration de la lumière avec une feuille transparente colorée, changement de plan en bougeant la source de lumière, etc.).

On peut faire découvrir cette technique avec l'ombromanie ou ombre chinoise, qui consiste à faire des ombres avec ses mains en les plaçant au travers d'une lampe torche ou autres sources lumineuses.





## Ateliers de théâtre d'ombres avec la compagnie

Autour de la programmation de ses spectacles, la compagnie propose des stages de théâtre d'ombres et d'images pour le jeune public. Ces stages mettent les enfants directement aux prises avec les outils habituels du théâtre d'ombres, lampes, écrans, silhouettes, rétroprojecteurs, et avec ceux que nous avons inventés et développés pour nos spectacles, boîtes optiques comme le Cyclope (Prix Lumière aux Trophées Louis Jovet 2002) ou les miroirs mous (Prix Lumière aux Trophées Louis Jovet 2004). Les ateliers d'une semaine ou plus sont conçus autour de la réalisation et la représentation par les enfants d'un spectacle. Dans un premier temps, les enfants se voient présenter et expliquer le fonctionnement de chaque machine, et chacun d'entre eux peut les essayer. Puis commence la partie répétition, au cours de laquelle les jeunes participants vont prendre en charge toutes les parties du spectacle : manipulation et jeu, mais aussi régies lumière, son et plateau. Une participation active est demandée aux adultes encadrants (animateurs ou enseignants).

Pour des durées plus courtes, les ateliers que nous animons sont centrés sur l'explication et la prise en main de différentes techniques, suivant le temps disponible.

*Fiche technique : Le lieu de l'atelier doit être suffisamment grand pour accueillir les répétitions du spectacle (salle de 8m par 10m), avec le noir absolu et une alimentation électrique (une ligne 220volts 16Amp. suffit). Il doit pouvoir être mis à disposition deux heures avant l'arrivée des stagiaires, et doit être consacré uniquement à l'atelier pendant toute la durée du stage (des écrans seront installés et des projecteurs réglés). Prévoir tables et chaises pour l'ensemble des participants. Le lieu de la représentation elle même doit avoir un espace de jeu minimum de 6m par 6m, et doit également avoir le noir absolu.*



*Atelier à la maison de quartier d'Orgemont à Argenteuil, octobre 2017*

## LES MOTS DU THEATRE

### Les métiers du théâtre

**Le metteur en scène** adapte une pièce de théâtre pour le plateau. Il dirige les comédiens, choisit la lumière, les décors, la musique...

**Le comédien** incarne un ou plusieurs personnages de la pièce de théâtre. Il interprète un rôle, énonce un texte en suivant les indications du metteur en scène.

**Le scénographe** conçoit l'espace scénique dans lequel se déroulera le spectacle. Il définit ainsi le rapport « scène/salle », puis l'espace où évolueront les acteurs.

**L'éclairagiste** fait la création des lumières d'un spectacle. Il va mettre en valeur les éléments scéniques et créer des ambiances, des sensations en choisissant les lumières adaptées, les couleurs, les intensités ou la force des ombres.

**Le créateur son** crée la bande-son du spectacle à partir de musiques, bruitages, voix off... Il réalise les enregistrements, les prises de sons nécessaires et choisit le matériel approprié pour la diffusion du son dans la salle.

**Le costumier** conçoit, dessine et réalise (ou fait réaliser) les costumes pour le spectacle. Il doit avoir une grande connaissance des matériaux, de leur solidité, des effets et du rendu obtenus selon l'intensité de l'éclairage et selon la distance. Il doit également être astucieux pour résoudre des problèmes techniques tels que des changements rapides de costumes, des transformations à vue ou des effets spéciaux.

**Le maquilleur** conçoit et réalise les maquillages des comédiens. Il met en valeur l'expression, accentue ou modifie les volumes du visage des comédiens.

**Le machiniste** opère dans les coulisses et dans les cintres. Il assure la mise en place du décor et en pilote le mouvement : à chaque représentation, il effectue les changements de décor, de lumière ou de son exigés par le déroulement du spectacle.

**L'accessoiriste** fabrique, trouve ou modifie les accessoires nécessaires au jeu ou au décor.

**Le directeur technique** dirige l'équipe technique et organise le travail pour accueillir les spectacles. Il est responsable de la sécurité des lieux, du budget technique et de l'entretien du matériel.

### Le vocabulaire utilisé au théâtre

**Les accessoires** : les éléments présents sur scène (en plus du décor) sont appelés des accessoires. Les meubles et autres gros objets sont des accessoires de décor. Les objets manipulés par les comédiens pendant le spectacle sont des accessoires de jeu. Durant le spectacle, ces différents accessoires sont gérés par le régisseur plateau, ou par les accessoiristes.

**Les cintres** : forment la partie supérieure au-dessus de la scène. Ils sont arrimés la plupart du temps sur des perches (tubes métalliques), autrefois en bois. Ils sont utilisés pour suspendre du matériel d'éclairage, de son, de décor ou autre. Si le système de contrepoids est bien ordonné, on peut même y faire voler des acteurs. Les personnes travaillant dans les cintres sont appelées cintriers.

**Côté cour, côté jardin** : dans le vocabulaire théâtral, le côté cour est le côté droit de la scène, vu de la salle, par opposition au côté jardin. Ces deux termes permettent au metteur en scène et aux comédiens de communiquer plus facilement que s'ils parlaient des côtés « gauche » et « droit », qui varient selon l'orientation de celui qui parle. Les machinistes situés à cour sont appelés « courriers », et ceux à jardin « jardiniers ». Ces mots viennent d'une habitude prise à la Comédie-Française, à l'époque où, en 1771, la troupe s'installa dans la salle des machines du jardin des Tuileries ; la salle donnait effectivement d'un côté sur la cour du bâtiment, et de l'autre sur le jardin.

**Les dessous de scène** : sous le plateau de la grande salle du TNT, 240 trappes amovibles permettent l'apparition des décors, comédiens ou accessoires depuis les 7 mètres de profondeur sous le plateau.

**L'entracte** : interruption dans le spectacle. Elle permet aux machinistes de changer les décors. Avant l'invention de l'électricité, l'entracte permettait de changer les bougies et les chandelles qui éclairaient la scène entre deux actes.

**Le plateau** : autre nom de la scène



**COMPAGNIE LES REMOULEURS  
4 RUE MOLIERE, 93300 AUBERVILLIERS**

**REMOULEURS@WANADOO.FR**

*Une coproduction Les Rémouleurs / Le Figuiier Blanc - Ville d'Argenteuil / La Méridienne, Scène conventionnée de Lunéville / le Théâtre du Champ au Roy, Guingamp / Le Petit Echo de la Mode, Chatelaudren / Le Quai des Rêves, Lamballe.*

*La compagnie Les Rémouleurs est soutenue par la Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Ile-de-France - Ministère de la Culture et de la Communication*