

# THÉÂTRE DUNOIS

UN THÉÂTRE À PARIS  
POUR L'ENFANCE ET LA JEUNESSE

THEATRE  
ARTS PLASTIQUES



## ANIMAL ÉPIQUE

Les Ateliers du spectacle

Conception Jean-Pierre Larroche, Catherine Pavet et Zoé Chantre

## DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



## AUTOUR DU SPECTACLE

Une bête approche.

Par où commencer ?

Par où l'attraper ?

Les plumes, les poils, la trompe, les palmes ?

Tâchons d'abord de l'apercevoir, voilà ce que se disent

Jean Pierre Larroche et Zoé Chantre.

Suivons ses traces.

Et puisqu'elle s'échappe, dessinons-la, sculptons-la, tentons de la représenter en faisant feu de tout bois : branches, carton, argile, plâtre.

Disposons sur le plateau les formes de cet animal, toujours changeantes, toujours instables.

Cela le fera peut-être venir.

Et attendons

Ayant chacun une expérience individuelle avec l'animal vu, les deux personnages ont un but commun : retrouver l'animal, le recréer, le réinventer...

## DISTRIBUTION

**Jean-Pierre Larroche, Catherine Pavet, Zoé Chantre** conception et interprétation

**Benoît Fincker** lumières et régie générale

**Catherine Pavet** musique

**Sabine Siegwalt** costumes

**Emilien Diaz, Nicolas Diaz, Benoît Fincker, Jean-Pierre Larroche** construction

**Léo Larroche** contribution à l'écriture

**Charlène Chivard** administration avec l'aide de **Zoé Pautet**

## LA COMPAGNIE

La compagnie Les ateliers du spectacle a été créée en 1988 à l'occasion de la réalisation du Rébus malheureux - spectacle visuel et musical sans paroles d'une vingtaine de minutes. Elle est dirigée depuis sa création par Jean Pierre Larroche avec, depuis 2009, le groupe n+1, dont Mickaël Chouquet, Balthazar

Daninos et Léo Larroche forment le noyau permanent, auquel s'ajoute une variable n+1 de camarades.

## L'EQUIPE DE CREATION

**Jean-Pierre Larroche**

**Conception et interprétation**

Jean Pierre Larroche est réalisateur de spectacle et scénographe. Il crée la compagnie Les Ateliers du Spectacle en 88 et a réalisé depuis une quinzaine de spectacles parmi lesquels :

*Bafouilles, Tête de mort et J'oublie tout* avec Catherine Pavet. Il est, depuis longtemps, scénographe pour le théâtre et l'opéra. Il est aussi architecte et construit des cabanes.

### **Catherine Pavet**

#### **Interprétation et musique**

Un parcours protéiforme, vorace et épicurien. Après une formation musicale classique comme pianiste et percussionniste elle aborde le théâtre musical puis le cabaret. Elle est comédienne et compositeur de musiques de scène de la Compagnie *Pour ainsi dire*, Thierry Roisin, Guy Alloucherie ou le chorégraphe Herman Diephuis... Depuis 2010, elle met en scène les spectacles du Collectif *n+1*, a composé *Duales Solitudes* pour le duo *Léger Sourire*, joue *Deux mots!* monologue écrit pour elle par Philippe Dorin.

### **Zoé Chantre**

#### **Conception et interprétation**

Zoé Chantre est réalisatrice de films et bricoleuse d'images (scénographies, arts plastiques, livres, visuels). En 2007, après ses études à l'École Supérieure des arts Décoratifs de Strasbourg, elle réalise son premier long métrage *Tiens moi droite* en 2011 et conçoit des scénographies et vidéos pour des compagnies de théâtre. En 2010, elle intègre le groupe *n+1* des Ateliers du spectacle.

### **Benoît Fincker**

#### **Conception technique et éclairagiste**

Benoît Fincker est concepteur technique multidirectionnel ainsi qu'éclairagiste. Il collabore aux réalisations de la compagnie depuis de nombreuses années.

## **PISTES PÉDAGOGIQUES**

### **THÉMATIQUES**

- Double
- L'autre
- La rencontre
- Construction
- Matières
- Invention
- Fabriquer
- Animal imaginaire

## DRAMATURGIE

- 2 pièces à 4 mains
- Performances artistiques
- 2 plasticiens
- Peinture
- Sculpture
- Vidéo
- Outils : burin, cloueuse électrique, terre, plastique, carton...

### Les animaux imaginaires

#### → A faire en classe

- se rappeler des histoires avec des animaux imaginaires. Quel rôle avaient ces animaux dans l'histoire ?

Sont-ils les personnages principaux ou plus souvent ils aident les héros et les héroïnes à accomplir leurs tâches ?

- décrire les animaux de ces histoires.

- quelques images à leur montrer, connaissent-ils ces animaux ?



Dragon, Très Riches Heures de Champagne, 15<sup>ème</sup> siècle



La Dame à la Licorne, tapisserie 15-16<sup>ème</sup> siècle, Musée de Cluny



Hybride, animal-homme, bestiaire du Moyen Âge. Eglise Saint - Martin, Zillis, (Suède), 12<sup>ème</sup> siècle

Quels sentiments leur provoquent ces images ?

## Reconnaître les empreintes de pas d'animaux : on mène l'enquête !

Ce n'est pas facile, mais il y a quelques astuces pour identifier les empreintes des animaux que l'on peut croiser au cours de randonnées ou de promenades :

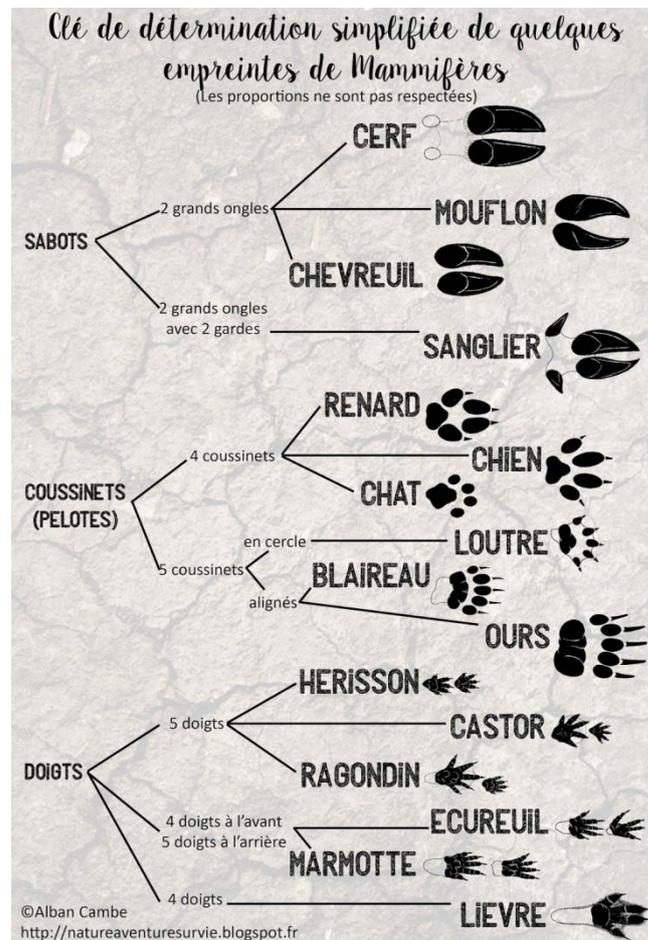
-Les traces d'animaux sont plus faciles à trouver dans la boue, le sable, la neige ou dans le sol meuble du jardin.

-Examinez le sol de près. Agenouillez-vous et regardez de près : mesurez la taille de l'empreinte et si elle présente des marques de griffe. Vous pouvez aussi faire un petit dessin ou la prendre en photo. Plus les traces sont profondes, plus l'animal est lourd. Plus l'empattement est grand, plus l'animal a de longues pattes.

-Il vaut mieux s'adonner à cette activité le matin ou tard dans la journée, les ombres facilitant la recherche (les traces sont alors plus faciles à voir).

-Si vous perdez la trace, cherchez en cercle jusqu'à la retrouver. Mais le plus important est de ne pas se perdre !

-Utilisez ce tableau<sup>1</sup> :



<sup>1</sup> La cabane à idées : <http://www.cabaneaidees.com/2016/10/comment-reconnaitre-des-empreintes-danimaux/>

## Quelques animaux imaginaires

### Le Sphinx

Monstre mythique de l'antiquité grecque, le sphinx a le buste d'une **femme**, le corps d'un **lion** et des ailes d'**oiseau**. Le sphinx est cité pour la première fois par le poète Hésiode, au 8<sup>ème</sup> siècle avant Jésus Christ. La légende raconte que l'animal a été envoyé par **Héra** (femme de Zeus, le roi des dieux), afin de punir **Laïos, le roi de Thèbes**. Elle serait également de la même famille que **l'Hydre de Lerne** et **le lion de Némée** (tués par Héraclès), **Cerbère** (chien qui garde les Enfers).

Le sphinx élit domicile sur le mont Pichium, aux portes de Thèbes et pose une énigme aux voyageurs qui passe à proximité. Celui qui répond mal à la question est tué et dévoré par le monstre.

On connaît surtout le sphinx grâce au mythe d'**Œdipe** (cité dans Sophocle et Pindare). Créon, le frère de Laïos, annonce que le royaume de Thèbes et la main de la reine Jocaste seront accordés à celui qui pourra résoudre l'énigme du sphinx. Œdipe doit donc répondre à cette énigme :

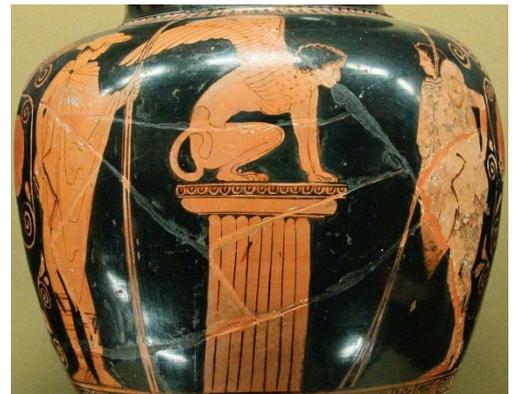
« *Quel être a quatre pattes le matin, deux le midi et trois le soir ?* »

Ce à quoi Œdipe répond : « *Quand il est enfant, au matin de sa vie, il marche à quatre pattes, quand il est adulte il se tient sur ses deux jambes, et quand il est vieux, au soir de sa vie, il a besoin d'une canne pour se déplacer* » avant de tuer l'animal et de devenir roi.

Le sphinx est beaucoup représenté dans la poterie grecque, mais également dans la peinture symboliste (fin du 19<sup>ème</sup> siècle) en Europe<sup>2</sup>.



Œdipe et le sphinx,  
Gustave Moreau,  
1864)



Œdipe, le dieu Hermès et le Sphinx,  
poterie d'environ -440

<sup>2</sup> Mythologica <https://mythologica.fr/grec/sphinx.htm>

## Le dragon

Créature légendaire représentée comme une sorte de **gigantesque reptile, ailes déployées et pattes armées de griffes**, elle est présente dans plusieurs mythologies à travers les âges et les continents. Lié à la terre par son côté reptilien, il est également lié à l'air, puisque cette créature est capable de voler.

Dans les **traditions grecques, celtes et nordiques**, le dragon est un monstre capable de cracher du feu, qui sème le trouble et la désolation. Dans la tradition biblique, le dragon est une créature du diable que doivent combattre des saints (Saint-Michel, Saint-Geroges). En **Asie**, le dragon reste une créature dangereuse mais pas hostile aux humains comme en Occident et est associé au pouvoir. Enfin, dans la tradition **d'Amérique centrale et du Sud**, le dragon, associé au serpent, est un animal lié à la transformation et à la mutation. **Quetzalcoatl**, (Littéralement le serpent à plumes), est une des principales divinités maya avant l'arrivée des Européens.

Dans la littérature occidentale, on trouve le dragon dans les romans dits « *fantasy* », par exemples Le Seigneur des Anneaux, Harry Potter, Eragorn ou Le Trône de fer. C'est au cours du 20<sup>ème</sup> siècle notamment que l'image du dragon comme gardien d'un trésor ou retenant une personne (bien souvent une princesse) prisonnière<sup>3</sup>.



Saint Georges et ses compagnons terrassant les dragons (13<sup>ème</sup> siècle)



Dragon sur le temple de Longshan à Taipei (Taïwan)

<sup>3</sup> Wikipédia <https://fr.wikipedia.org/wiki/Dragon>

## Le monstre du Loch Ness

Le Monstre du Loch Ness est une créature légendaire écossaise, créée probablement par des raisons économiques et touristiques. Il vivrait dans un loch (lac des Highlands, région de l'Écosse), en eaux profondes, avec des **caractéristiques de serpent de mer et de plésiosaure**, dinosaure avec un long cou.

En 1934, **Robert Kenneth** apporte une preuve photographique de l'existence de ce monstre, jusque là uniquement connu des Écossais. L'engouement pour la bête provoqua une véritable ruée touristique vers les lochs, et ce même après que Kenneth eut avoué que la photographie était un canular.<sup>4</sup>



Le monstre dans la Daily Mail, après la publication de la photo de Kenneth



Le Monstre du Loch Ness, Hugo Heikenwaelder, 1999

<sup>4</sup> Wikipédia, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Monstre\\_du\\_Loch\\_Ness](https://fr.wikipedia.org/wiki/Monstre_du_Loch_Ness)

**Quelques suggestions pour susciter la réflexion après le spectacle :**

Décrire et/ou dessiner l'animal qu'ils ont vu sur scène.

Décrire les sentiments qu'ils ont eus tout au long du spectacle.

Enumérer les actions des deux personnages

- chercher
- explorer
- imaginer
- fabriquer
- inventer

→ **A faire en classe : son animal imaginaire**

A. Imaginer de nouveaux animaux (têtes, corps, pattes) par collages à partir de morceaux d'animaux photocopiés.

B. A partir d'une photocopie de main, inventer un personnage fantastique.

Exemple :



©Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron, Claude Ponti

→ **A faire en classe : le cadavre exquis revisité**

**Version 1.**

Un élève se trouve au tableau.

Les autres donnent tour à tour une caractéristique d'un animal imaginaire et l'élève le dessine progressivement au tableau.

**Version 2. Par groupe de 4-5.**

Un élève commence un dessin d'animal, avec une partie du corps, par exemple une patte.

Le deuxième élève doit rajouter une autre partie et ainsi de suite, pour fabriquer un animal imaginaire.

Possibilité de définir au préalable une liste de parties du corps d'animal.

**Version 3. Pour un projet plus ample : groupes de 4-5 élèves.**

Construire un animal imaginaire en matériau recyclé. Le présenter à leurs camarades.



## BIBLIOGRAPHIE

### Monstres et autres créatures



**Hélène Kerilis**, Œdipe et l'énigme du sphinx, collection Ma Première Mythologie, Hatier jeunesse, 2014

**A partir de 6 ans**

La ville de Thèbes est menacée par un terrible monstre : le sphinx. Œdipe, qui n'a plus ni parents ni famille, se propose de relever le défi : résoudre l'énigme du sphinx pour devenir roi de Thèbes.

Les titres de la collection Ma première mythologie Hatier Poche sont de vrais petits romans, nourris de vocabulaire et de structure langagière plus élaborées. Un épisode classique de la mythologie est ici raconté en plusieurs chapitres pour pouvoir faire des pauses et rendre la lecture plus facile, à partir de 6-7 ans. Pour les élèves, fiers de lire, des classes de CP et de CE1.

## MAX ET LES MAXIMONSTRES

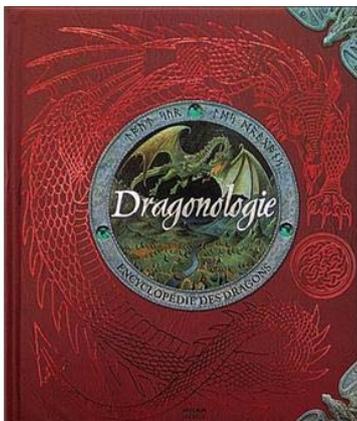


HISTOIRE ET ILLUSTRATIONS DE MAURICE SENDAK

**Maurice Sendak**, Max et les Maximonstres, éditions L'Ecole des Loisirs Poche, 2015

**A partir de 6 ans**

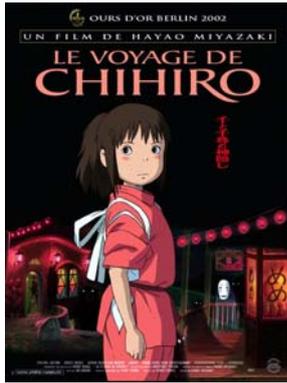
À force de faire bêtise sur bêtise dans son terrible costume de loup, Max s'est retrouvé puni et enfermé dans sa chambre. Mais pas seulement. Voilà qu'il se retrouve aussi roi d'une armée de bêtes immondes, les Maximonstres. Max le maudit les a domptés. Ils sont griffus, dentus, poilus, vivent sur une île et ne savent rien faire que des sarabandes, des fêtes horribles où il n'y a rien à manger. Max a la nostalgie de son chez-lui, des bonnes odeurs de cuisine et de l'amour de sa mère. Que faut-il faire pour rentrer ? Peut-être commencer par le désirer.



**Emmanuelle Pignault**, Dragonologie, l'encyclopédie des Dragons, Milan Editions, 2004

**A partir de 6 ans**

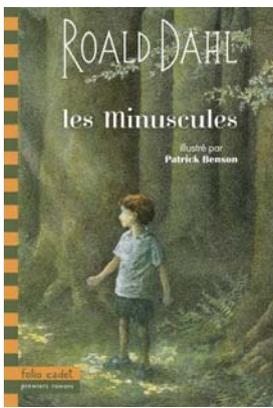
Une encyclopédie « magique » sur la « dragonologie », cette science hors du commun ! Grâce à cet ouvrage « de référence » en la matière, les dragons les plus rares des régions les plus reculées n'auront plus de secrets pour les lecteurs curieux ! Tout sur tous les dragons du monde : quelles sont les différentes espèces de dragons et dans quel type d'habitat peut-on les voir évoluer ? Quelles sont leurs proies de prédilection et leurs modes d'attaque spécifiques ? Comment préparer les potions secrètes qui permettront de les apprivoiser et même... de les chevaucher ?



**Hayao Miyazaki, Le Voyage de Chihiro, Studio Ghibli, 2001**

**A partir de 8 ans**

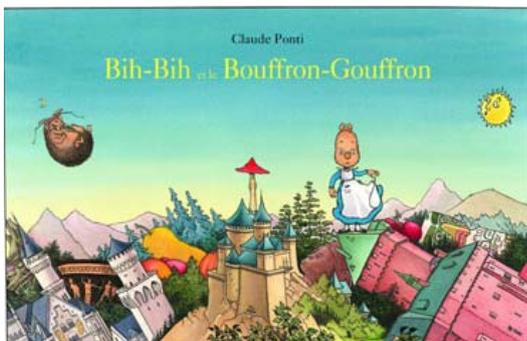
Chihiro, une fillette de 10 ans, est en route vers sa nouvelle demeure en compagnie de ses parents. Au cours du voyage, la famille fait une halte dans un parc à thème qui leur paraît délabré. Lors de la visite, les parents s'arrêtent dans un des bâtiments pour déguster quelques mets très appétissants, apparus comme par enchantement. Hélas cette nourriture les transforme en porcs. Prise de panique, Chihiro s'enfuit et se retrouve seule dans cet univers fantasmagorique ; elle rencontre alors l'énigmatique Haku, son seul allié dans cette terrible épreuve.



**Roald Dahl, Les Minucules, FolioCadet, 2004**

**A partir de 7 ans**

Petit Louis est trop curieux. Sa maman lui avait pourtant raconté des choses terribles sur la Forêt Interdite. Il n'aurait jamais dû y pénétrer. Maintenant l'horrible Goinfognard est à sa poursuite, crachant une fumée rouge, prêt à le faire griller dans son ventre-rôtissoire. Par bonheur, Petit Louis va rencontrer le peuple des Minuscules qu'abritent les arbres géants de la forêt... Sous la plume envoûtante de Roald Dahl, une merveilleuse aventure et un secret à découvrir.



**Claude Ponti, Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron, Ecole des Loisirs, 2009**

**A partir de 6 ans**

Bih-Bih se promène tranquillement, quand, tout à coup, elle s'aperçoit que son chemin se trouve sur la langue d'un monstre. Il est en train de l'avaloir ! Et ce chemin était le dernier morceau intact du monde. Le monstre vient de l'engloutir. C'est un Bouffron-Gouffron. Il bouffe, il se goinfre, c'est un gouffre. Dans son ventre, Bih-Bih distingue bientôt des monuments, des bâtiments, des tableaux, des sculptures de tous les temps et de tous les

pays. Peut-on laisser mourir ces chefs-d'œuvre ? Non!

## La rencontre avec l'autre



**Hélène Kerilis, La Maison Soleil, Leon Arts & Stories, 2013**

**A partir de 6 ans**

Camille a beaucoup d'imagination : il invente des monstres quand sa maison tremble, quand on creuse des tranchées dans la rue, quand un drôle de bonhomme s'installe à côté de chez lui : il s'appelle Vincent et repeint tout en jaune. Pourquoi ? Camille se lie d'amitié avec ce peintre, qui n'est autre que Vincent Van Gogh. Mais les voisins font courir des rumeurs et veulent le chasser.

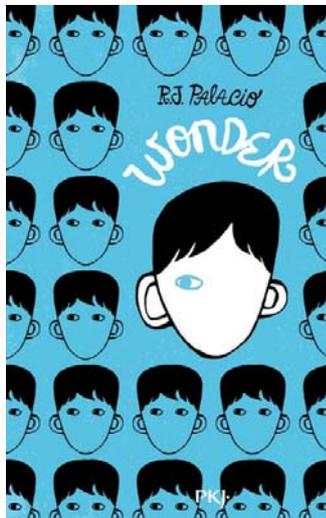
Inspiré par le célèbre tableau La maison jaune à Arles de Vincent Van Gogh.



**Daniel Pennac, L'œil du Loup, Poket Jeunesse, 2002**

### A partir de 9 ans

Chaque jour, au zoo, le vieux loup voit un petit garçon le fixer de ses deux yeux grands ouverts. Et ça, le loup ne le supporte pas : il est borgne et ne sait pas quel œil regarder. Mais l'enfant le comprend et ferme un œil. Le voyage peut commencer : dans l'œil du loup, l'enfant va découvrir le Grand Nord et, dans l'œil de l'enfant, le loup verra défiler la vie dans le désert africain. Un roman bref qui éveille une foule d'émotions : tendresse, nostalgie, rêves d'ailleurs...

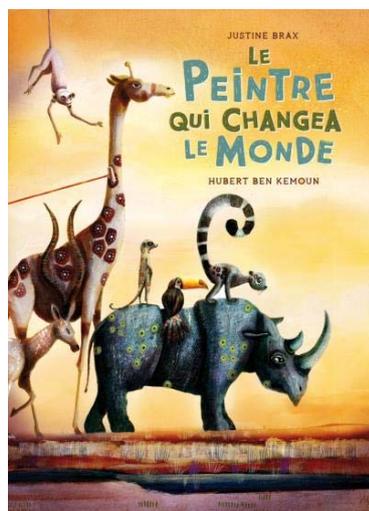


**R.J. Palacio, Wonder, Poket Jeunesse, 2013**

### A partir de 9 ans

Ne jugez pas un livre sur sa couverture. Ne jugez pas un garçon sur son apparence. « Je m'appelle August. Je ne me décrirai pas. Quoi que vous imaginiez, c'est sans doute pire. » Né avec une malformation faciale, August, dix ans, n'est jamais allé à l'école. Aujourd'hui, pour la première fois, ses parents l'envoient au collège... Pourra-t-il convaincre les élèves qu'il est comme eux ?

## Peinture et matière



**Hubert Ben Kemoun, Justine Brax, Le Peintre qui changea le monde, Albin Michel Jeunesse, 2015.**

### A partir de 6 ans

Il y a très très longtemps, les animaux étaient gris comme un dimanche de pluie. Un peintre avait alors créé pour eux des parures colorées, à rayures, à taches... Boniface Lazuli, son fils, a pris sa suite, redonnant éclats aux robes et aux pelages. La vie se déroulait paisiblement, dans sa maison au pied du Kilimandjaro.

Un jour, la belle Lucina arrive. Peut-il faire son portrait ? Le peintre refuse : il ne peint jamais ce genre de tableaux. Mais n'est-ce pas lassant de peindre la toujours même chose ? Les questions, la présence de Lucina troublent le peintre. Submergé par ses pensées, Boniface peint son émotion sur les robes des animaux... Ravis par la fantaisie et la beauté que ce trouble insuffle à son art, les animaux se pressent nombreux à sa porte. Un grand peintre n'est pas celui qui montre la réalité, mais celui qui l'invente. Boniface réalise alors qu'il a toujours attendu Lucina...