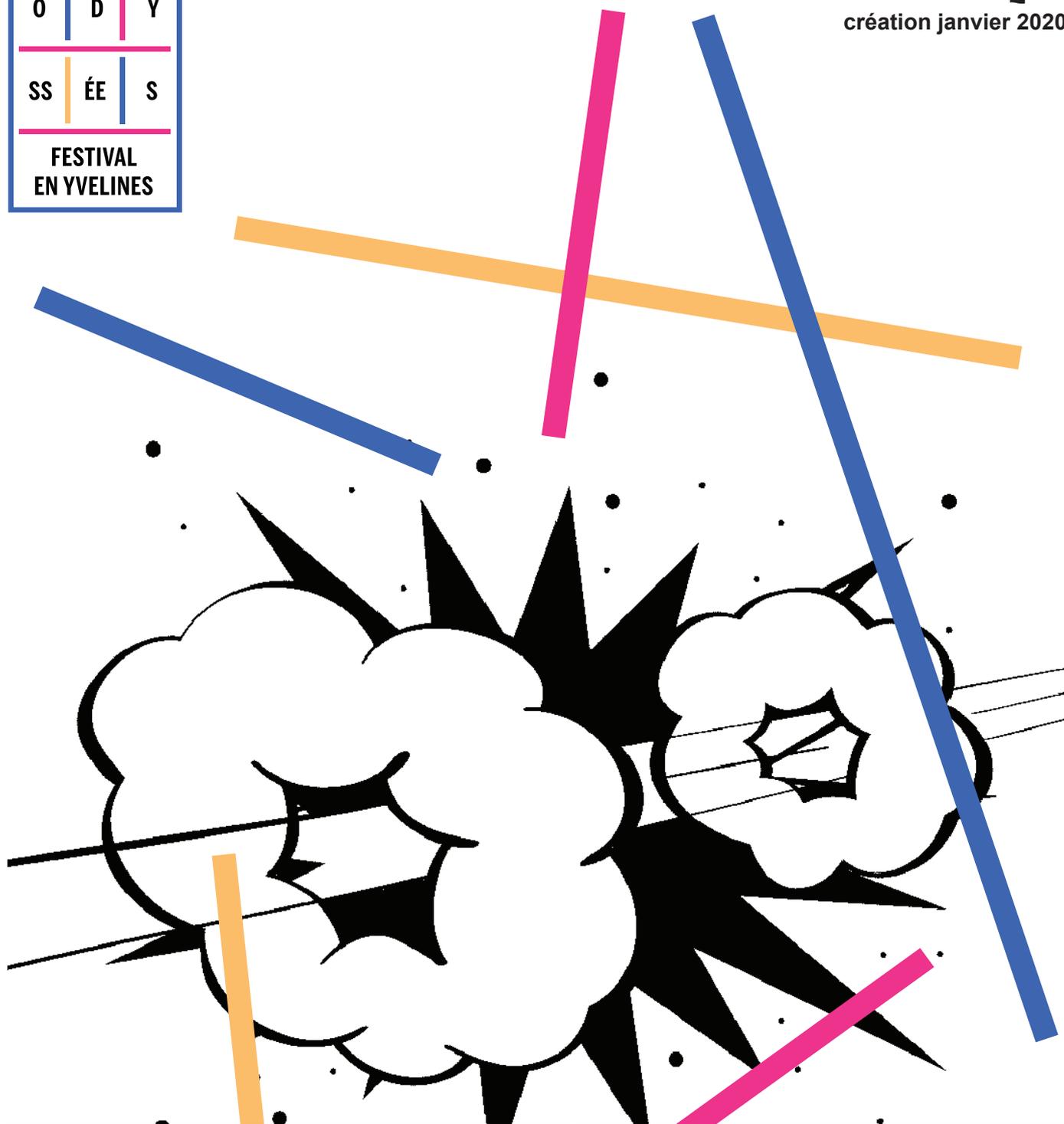


DOSSIER PÉDAGOGIQUE

création janvier 2020



L'ENCYCLOPÉDIE DES SUPER-HÉROS

Théâtre
dès 7 ans | 45 min

Thomas
Quillardet

THÉÂTRE • dès 7 ans

L'ENCYCLOPÉDIE DES SUPER-HÉROS

texte **BENOIT CARRÉ, BÉNÉDICTE MBEMBA** et **THOMAS QUILLARDET**

mise en scène **THOMAS QUILLARDET**

avec **BENOIT CARRÉ** et **BÉNÉDICTE MBEMBA**

assistanat à la mise en scène **JULIA DE REYKE**

scénographie **FLORIANE JAN**

construction et chorégraphies des marionnettes **SIMON DELATTRE**

régie générale **CAMILLE JAMIN**

production Théâtre de Sartrouville et des Yvelines – CDN et Compagnie 8 avril

avec la participation artistique du Jeune théâtre national

spectacle créé dans le cadre d'Odysées 2020, festival de création conçu par le Théâtre de Sartrouville et des Yvelines–CDN, en partenariat avec le Conseil départemental des Yvelines

DURÉE 45 MIN

• Dossier pédagogique réalisé par Agnès Ceccaldi / CDN de Sartrouville



ÉDITO

Fabriquer une BD-spectacle sur les super-héros en 45 minutes chrono, c'est le défi que se sont donné deux comédiens. Dans leur laboratoire, il y a des objets, des figurines, des échantillons de matière, des marionnettes... et la collection complète de tous les super-pouvoirs possibles. Sabre laser, armure, pouvoir de voler ou d'être invisible ? Il ne reste plus qu'à imaginer la formule parfaite ! Thomas Quillardet raconte dans ce spectacle notre fascination, enfants et adultes, pour ces héros et héroïnes qui symbolisent notre besoin de protection et notre fantasme de posséder des pouvoirs qui régleraient tous les problèmes. La première partie de ce dossier a pour but de mettre les enfants « en appétit », d'aiguiser et nourrir leur curiosité avant la représentation... sans trop leur en dire sur ce qu'ils vont voir. Les activités visent à découvrir la démarche du metteur en scène, à entrer

dans les thématiques du spectacle, en s'intéressant notamment à l'univers de la bande dessinée (qui constitue l'inspiration principale de Thomas Quillardet et la passion de l'un de ses interprètes, Benoît Carré). À l'appui de photos des répétitions, les enfants sont également invités à faire des hypothèses sur les personnages et la mise en scène, et à anticiper les péripéties de l'histoire.

La seconde partie du dossier débute par une mise en commun des souvenirs et impressions des enfants à l'issue de la représentation. Ils sont ensuite invités à classer leurs observations à propos de la narration, de la mise en scène et de l'interprétation. Des activités leur sont proposées pour restituer en autonomie le récit, sa chronologie et ses personnages, puis inventer d'autres histoires en s'inspirant du procédé narratif du spectacle.

SOMMAIRE

Titre / générique	Page 2
Édito / sommaire	Page 3
Pistes d'activités avant la représentation	
Découvrir l'affiche et l'équipe de création du spectacle	Page 4
Aborder la démarche artistique de Thomas Quillardet	Page 4
Entrer dans l'univers de la bande dessinée	Page 4
Inventer des symboles graphiques	Page 4
Découvrir des photos de répétition	Page 4
Faire des hypothèses sur le récit et la mise en scène	Page 4
Pistes d'activités après la représentation	
Mener une analyse chorale du spectacle	Page 7
Revenir sur le récit et sa mise en scène	Page 7
Constituer une collection d'objets et inventer une histoire	Page 7
Fiche 1 : Côté coulisses	Page 10
Fiche 2 : Autour de la bande dessinée	Page 12
Fiche 3 : Les personnages et les péripéties du spectacle	Page 15
Corrigés des fiches activités	Page 17

PISTES D'ACTIVITÉS

avant la représentation

Découvrir l'affiche et l'équipe de création

• Afficher le visuel* de *L'Encyclopédie des super-héros*, en cachant le titre. Proposer de décrire l'illustration : que voit-on ? Où peut-on trouver ce genre de graphisme ? Quelle peut être sa signification ? Quel pourrait être le thème abordé par le spectacle ? Dévoiler le titre. Proposer de nouvelles interprétations de l'image (les lignes noires suggèrent peut-être une impression de vitesse... un super-héros qui vient de passer en volant ? L'éclaté évoque une explosion... ou une métamorphose ? Etc.).

• Proposer de citer quelques super-héros célèbres et différents types d'œuvres où l'on peut découvrir leurs aventures (roman, bande-dessinée, cinéma...).

• Faire des hypothèses sur la manière dont se fabrique un spectacle : quelles sont les personnes qui participent à sa création ? Quel est leur rôle ? Découvrir le générique de *L'Encyclopédie des super-héros*, puis faire réaliser la **Fiche 1 - Côté coulisses** (p. 10).

Cette activité permettra d'attirer l'attention sur les spécificités de l'équipe de création de *L'Encyclopédie des super-héros* : Thomas Quillardet est à la fois auteur et metteur en scène, il est assisté pour son travail de mise en scène, il y aura deux interprètes au plateau (qui contribuent également à l'écriture), et le spectacle mêlera théâtre et marionnettes.

Aborder le projet

• Lire collectivement la note d'intention de Thomas Quillardet (cf. encadré). Expliciter les termes pop culture, comics, Marvel. Inviter à reformuler ce qui a déclenché l'envie de ce spectacle et les étapes qui ont suivi. Faire des hypothèses sur les phases de travail qui ne sont pas évoquées (écriture du texte, fabrication du décor et des marionnettes, création de la mise en scène, répétitions).

Ce spectacle s'inscrit dans ce que j'ai pu faire avec *L'Histoire du rock* par Raphaële Bouchard. Un portrait en creux d'hommes ou de femmes par la pop culture. Rentrer dans l'intime par le petit bout de la lorgnette en quelque sorte.

Habituellement, c'est le metteur en scène qui essaie d'embarquer l'acteur dans son univers. À l'inverse pour ce projet, c'est l'univers de Benoît qui a constitué ma première source d'inspiration. Je voulais partir de ce qui le travaille en tant qu'acteur, et ce qui le nourrit dans sa vie personnelle.

Au début est apparu le thème des étoiles, car Benoît adore l'astrophysique, *Star Wars*, etc. On trouvait qu'il y avait là une belle matière à théâtre. Puis, en creusant, on s'est rendu compte que les étoiles et la notion de fiction se rejoignent dans la fascination qu'il a pour les super-héros. Il collectionne depuis l'enfance les comics Marvel.

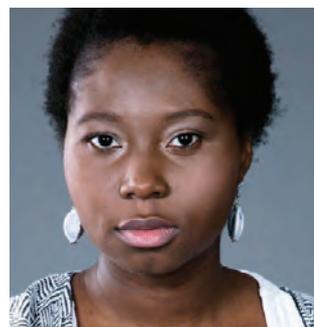
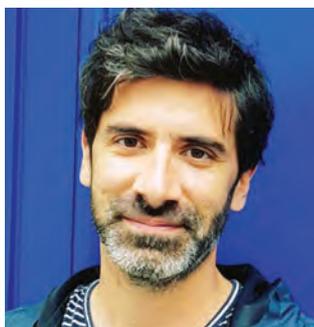
J'ai mené de nombreuses interviews avec Benoît et effectué des recherches pour m'approprier la thématique des super-héros. Je voulais comprendre pourquoi il est fan de super-héros et où cela le conduit, en tant que personne mais aussi en tant qu'acteur : Est-ce que, par exemple, son désir de devenir comédien lui vient de cette passion ?

La comédienne Bénédicte Mbemba, qui a rejoint le projet dans un deuxième temps, est arrivée avec un regard neuf. L'histoire que je suis en train d'écrire se tisse donc aussi par la présence de Bénédicte, sans être centrée sur Benoît. Au plateau il y aura un duo d'acteurs à part entière, avec son équilibre, ses lignes de force.

Ce sera un spectacle sur nos super-héros et nos super-héroïnes, ceux et celles qui nous ont fait vibrer et qui restent dans nos têtes. Ils nous renvoient à nous-mêmes mais aussi à notre société. Le besoin de protection, le fantasme des super-pouvoirs qui régleraient tous les problèmes. Le spectacle va aussi tenter de relever un défi esthétique qui sera un des enjeux de notre histoire : comment retranscrire l'univers de la BD des comics au théâtre.

THOMAS QUILLARDET

* L'affiche est à télécharger dans la rubrique « Ressources » sur le site : odyssees-yvelines.com page du spectacle



Thomas Quillardet, Benoît Carré et Bénédicte Mbemba

● ● ● avant la représentation

Entrer dans l'univers de la bande dessinée

• Lire le témoignage de Benoît (cf. encadré). Proposer à ceux qui les connaissent de nommer les personnages qu'il évoque (quel est l'autre nom de l'Araignée ? Comment s'appelle l'homme en slip vert ? Celui en violet ?). Quels pouvoirs possèdent-ils ? Sont-ils méchants ou gentils ? Repérer les termes pour décrire la bande dessinée : BD, scénariste, dessinateur, encreur, onomatopées.

• Chercher à dégager les spécificités de ce genre littéraire. Pour cela, proposer aux enfants, réunis en petits groupes, de chercher des bandes dessinées dans la bibliothèque et de noter leurs observations (sur la manière dont est racontée l'histoire, son découpage, le style des illustrations...). Mettre en commun.

Un jour de février 1984, ma mère vint nous chercher chez mémé. J'avais 6 ans, j'étais en CE1, je savais donc lire depuis peu. Elle avait apporté un cadeau pour mon frère et moi. Ce cadeau, c'était ça : une bande dessinée. J'aimais les bandes dessinées. Nous en avions de belles cartonnées chez nous, tous les Tintin, plein d'Astérix et de Lucky Luke.

Mais celle-là avait l'air bien différente. C'était un magazine, couverture souple. Mais rien à voir avec les périodiques de BD que je connaissais (Disney et Pif Gadget). Là, les personnages ressemblaient à des vraies personnes. Bizarres certes, mais c'était la première fois que j'avais affaire à un style de dessin réaliste.

Ensuite je reconnaissais un personnage : l'Araignée. Le héros du dessin animé dont nous chantions le générique à la récréation. Il était en train de jeter un filet sur un type en slip vert, qui ne touchait pas le sol. Cela dit le type avait des petites ailes aux chevilles. Et d'ailleurs l'Araignée non plus ne touchait pas le sol. Contrairement au type en rose à grosse tête derrière, qui brandissait un fusil étrange. En n pas tant que ça : si c'est étrange ça doit être un truc laser. Et il y a un quatrième type au-dessus, en violet, mais il est monté sur quoi ? Une espèce de diapason volant ? Attends mais il y a combien de méchants dans ce truc ? Le type en slip sûrement, puisque l'Araignée lui jetait un filet, mais les deux autres, c'est qui ?

Puis arrive l'Étonnant Araignée. Deuxième surprise : les dessins ne sont pas pareils. D'ailleurs, contrairement à Mickey, les auteurs sont mentionnés : un scénariste, un dessinateur, et un... encreur ? Qu'est-ce que c'est que ça ? Bref.

Je me souviens encore des onomatopées quand l'Étonnant Araignée reprend sa respiration : « Gasp ! Koff ! Koff ! » Ces bruitages nous avaient tant marqués avec mon frère qu'on les a gardés pendant des années dans nos jeux, à la piscine, etc. : Gasp ! Koff ! Koff !

EXTRAIT DU TÉMOIGNAGE DE BENOÎT CARRÉ

• Introduire le vocabulaire de la bande dessinée : **vignette**, **bande** (série de vignettes placée sur une ligne), **planche** (ensemble des vignettes d'une page), **bulle** ou **phylactère** (contenant les paroles ou pensées des personnages), **appendice** (prolongement de la bulle, relié au personnage qui s'exprime), **cartouche** (rectangle accueillant des éléments de narration, de description ou de commentaire), **typographie** (style des lettres et caractères), **idéogramme** (symbole graphique illustrant une idée, un mot, un son).

• En s'appuyant sur les ouvrages à disposition et le vocabulaire appris, affiner les descriptions pour s'intéresser à la narration. Quel est le mode de **découpage** (organisation des cases sur la planche) ? Quels sont les **plans** (points de vue) choisis pour représenter la (les) scène(s) ? Comment s'opère l'enchaînement d'une vignette à l'autre ? Y a-t-il des ellipses dans la narration ? Quels sont les éléments visuels suggérant le mouvement ? On pourra emprunter au vocabulaire cinématographique (**séquence**, **cadrage**, **zoom avant ou arrière**, **travelling**...).



● ● ● avant la représentation

Inventer des symboles graphiques

Proposer de créer des symboles, à la manière du visuel du spectacle. Cette activité mobilisera également l'expression corporelle pour mieux mettre en relation la « trace » du mouvement réalisé dans l'espace et son équivalence graphique (sous la forme d'un geste tracé sur la feuille). On pourra s'appuyer sur les trois composantes qui sont à la fois présentes dans le mouvement (ou la danse) et dans le dessin (ou la peinture) : la spatialisation, la temporalité (vitesse) et l'énergie.

DÉMARCHE :

- Proposer à chacun d'inventer un geste qui fait penser à celui d'un super-héros (il s'envole, il envoie valser son adversaire, il se métamorphose, il disparaît...) Ex. : on est accroupi puis on se lève très vite, on lève le bras et on sert le poing, on tourne sur soi-même, on bondit vers l'avant vers la gauche puis vers la droite, etc.
- Transformer ce geste en signe graphique, en traçant une forme simple sur une feuille à l'aide d'un crayon.
- Renforcer ce signe graphique au feutre ou à la peinture et en créer des variantes, en explorant trois modalités différentes :
 - **renforcer au plan spatial** : étirer, agrandir, démultiplier, imbriquer, travailler en symétrie...
 - **renforcer au plan temporel** : en traçant de manière lente, rapide, en accélérant ou en ralentissant, en tremblant...
 - **renforcer au plan énergétique** : épaissir, accentuer la forme (ronde, pointue...), modifier sa couleur, créer un effet de matière...



Exemple de signe graphique ©

- Mettre en commun les productions, les commenter. Imaginer leur destination possible (pour illustrer une action sur une vignette de BD, pour servir d'emblème dessiné sur le costume d'un nouveau super-héros...).

Réaliser la Fiche activités 2

Les activités de cette fiche (p. 12) sont l'occasion de revenir sur le vocabulaire propre à la bande dessinée, de créer des idéogrammes pour illustrer des actions précises, puis de s'essayer à la création d'une planche en s'appuyant sur un court extrait du texte du spectacle.

Découvrir des photos de répétition

- Reformuler la démarche artistique de Thomas Quillardet : il va mettre en scène l'univers des super-héros et s'inspirer du style de la bande dessinée pour chercher à le retranscrire au plateau.
- Présenter ce court résumé du début de l'histoire :
Fabriquer un super-héros en chair et en os, en 45 minutes chrono, c'est le défi que se sont donné deux comédiens. Dans leur laboratoire, véritable cabinet de curiosités futuriste, il y a des tubes à essai, des instruments, des vivariums... et surtout la collection complète de tous les super-pouvoirs possibles. Sabre laser, armure, pouvoir de voler ou d'être invisible ? Il ne reste plus qu'à imaginer la formule parfaite et se lancer dans la fabrication !
- Montrer les photos des deux comédiens dans le décor du spectacle (image 1), avec leur metteur en scène (images 2 à 3), ainsi que quelques-uns des objets servant d'accessoires à la pièce (images 4 et 5).



Image 1

● ● ● avant la représentation

• Inviter à décrire ces images et échanger autour de leur signification possible :

- La toile illustrée évoque une ville futuriste (on voit sur la gauche des buildings) et sur la droite on aperçoit Saturne et ses anneaux, dans des proportions gigantesques par rapport aux habitations. Sommes-nous sur la Terre ou sur une autre planète ?

- La toile évoque, dans sa forme, une vignette de bande dessinée.

- Les deux comédiens (Benoît à gauche et Bénédicte à droite) portent chacun une cape et des bandeaux sur les yeux. À quels autres personnages de fiction font-ils penser ? (Zorro, Superman, Fantômette...).

- Parmi les objets/accessoires posés sur la table, on devine des figurines, une gueule de requin, une bombe (de colle ou de peinture ?), des lunettes, un peigne, une boîte à « meuh », un éventail, une peinture dans un cadre... Y a-t-il un lien entre tous ces objets ou non ? Pourraient-ils servir aux héros à fabriquer leur super-héros/héroïne ?

- Sur les images 6 et 7, on peut voir Simon Delattre, créateur des marionnettes, au travail. On aperçoit sur sa table un morceau de mousse jaune (qui servira à structurer le corps d'une marionnette). Il tient une aiguille et un fil, qui lui servent à fabriquer les costumes des marionnettes (on devine aussi une bobine de fil, des morceaux de tissus, des ciseaux et un pot de colle).

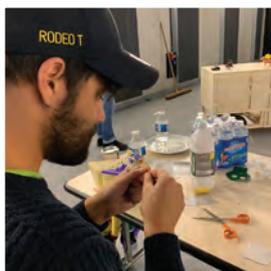
• Dire que ces photos ont été prises lors d'une résidence de création du spectacle. Préciser que cette séance de travail permet aux interprètes et au metteur en scène de chercher des idées, de répéter leurs dialogues, d'approfondir l'interprétation, de fixer leurs déplacements dans l'espace scénique, etc.



Images 2 et 3



Images 4 et 5



Images 6 et 7

Faire des hypothèses sur le récit et la mise en scène

• En s'appuyant sur les découvertes et les activités réalisées précédemment, proposer de faire des hypothèses sur la représentation, en structurant les questionnements :

- **Les personnages** : on verra les deux comédiens, mais aussi... le super-héros ou la super-héroïne qu'ils vont inventer (à quoi ressemblera-t-il [elle] ? Quels pourraient être ses super-pouvoirs ?), et une ou plusieurs marionnettes (quelle pourrait être leur fonction dans l'histoire ?).

- **Les péripéties** : que pourrait-il se passer ? (la fabrication en direct du/de la super-héros/héroïne, un danger ou des ennemis à affronter, des combats... ?)

- **L'interprétation, la mise en scène** : comment les pouvoirs des super-héros et le style de la bande dessinée pourront-ils être retranscrits au plateau (découpage, dialogues, couleurs, effets spéciaux... ?)

PISTES D'ACTIVITÉS

après la représentation

Mener une analyse chorale du spectacle

L'analyse chorale est une mise en commun des souvenirs, impressions et ressentis que les spectateurs ont gardés de la représentation. Il s'agit de rassembler le plus de matière possible autour du spectacle par la simple remémoration, à la fois objective et sensible, de ce qu'on a vu. Elle est modérée par un animateur, qui distribue et relance la parole au sein du groupe assis en cercle, en invitant à décrire en détail l'espace scénique, les costumes, l'interprétation. L'analyse chorale permet ainsi de déjouer et dépasser les opinions toutes faites et les jugements « à l'emporte-pièces ». Elle est l'occasion de constater que chacun·e a vu « sa » représentation (en observant ou étant marqué·e par certains éléments qui ont peut-être échappé à d'autres ou les ont moins touchés). Elle est propice à installer une parole ouverte (chacun·e étant invité·e à s'exprimer sans être jugé·e), à favoriser l'écoute mutuelle entre les enfants.

Ce dispositif est proposé par l'Anrat (association nationale de recherche et d'analyse théâtrale), qui en a fixé les règles du jeu. On pourra les consulter à cette adresse : www.anrat.net/tool_cats/6

Revenir sur le récit et sa mise en scène

- Faire réaliser la **Fiche activité 3** (p. 15), qui sera l'occasion de restituer les différentes étapes du récit et de faire le portrait des deux super-héros.
- Affiner la compréhension, en explicitant les choix d'écriture et de mise en scène effectués par Thomas Quillardet (on pourra s'appuyer sur le dossier de diffusion du spectacle et l'entretien avec l'artiste, à télécharger dans la rubrique « Ressources » sur le site : odyssees-yvelines.com > page du spectacle :

Le procédé narratif : à l'intérieur du récit principal (Benoît veut écrire une BD-spectacle) se glisse une seconde histoire (les aventures du super-héros Mister B), selon le procédé de la mise en abîme. Les deux récits s'enchevêtrent au fil du spectacle. Les deux comédiens passent tour à tour de l'incarnation de leur propre rôle (2 comédiens inventant une histoire) à celle des personnages de leur fiction (Mister B, Lady B, Maléficus...).

Les motifs narratifs : les enfants seront invités à décrire les motifs narratifs présents dans le récit des aventures de Mister B et Lady B. On pourra ainsi dégager les éléments communs aux récits d'aventure (de

super-héros ou autres) ou aux contes merveilleux :

1) situation initiale (équilibre) — 2) élément perturbateur (un problème ou un danger survient) — 3) le héros (l'héroïne) relève différents défis (quête d'indices, énigme à résoudre, pièges à déjouer...) — 4) il (elle) se « métamorphose » (acquisition/utilisation/récupération de ses super-pouvoirs) — 5) il (elle) affronte son(ses) ennemi(s) (combat) — 4) dénouement (retour à l'équilibre).

La scénographie : l'espace est organisé autour d'une grande toile peinte, devant et sur laquelle évoluent les interprètes. Elle rappelle une vignette de bande dessinée, tout comme le cadre cartonné dans lequel Benoît ou Bénédicte placent leur visage à certains moments pour parler. La table, l'armoire et l'établi à roulettes accueillent une multitude de petits objets. Cette profusion évoque à la fois le monde de l'enfance (collection de jouets), la multiplicité des personnages de héros (on en dénombre plus de 1 500 chez Marvel), et l'esprit d'invention qui animent les protagonistes (atelier de bricolage, laboratoire d'expérimentations, lieu de fabrication et de transformation...).

L'univers de la bande dessinée et des super-héros : il est présent à travers les trucages et effets spéciaux, les onomatopées présentes dans les dialogues, les costumes (cape, masque, ceinture...), les couleurs utilisées pour les décors et accessoires, les évocations musicales (génériques de *Star Wars* et *Indiana Jones*)...

L'interprétation : les enfants pourront être invités à commenter l'interprétation de Benoît (on peut deviner sa passion pour les super-héros à travers son enthousiasme, sa gestuelle, ses mimiques...), le jeu de Bénédicte (elle est moins passionnée, plus raisonnable...), et la tension entre les deux personnages (tantôt en opposition, tantôt en connivence).



● ● ● après la représentation



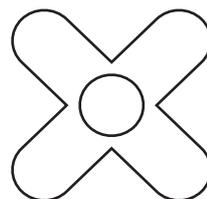
S'intéresser à la figure de la super-héroïne

- Proposer de citer des héroïnes de littérature ou de cinéma possédant des super-pouvoirs. Par exemple : Wonder Woman, Catwoman, Batwoman, la femme invisible (dans la série *Les Quatre Fantastiques*), Ladybug, Miss Hulk, La Reine des neiges, Mary Poppins, Tornade ou Mystique (dans la série *X Men*), etc.
- Décrire ces personnages : âge, origine (humaine ou non), nature du/des pouvoir(s), métier exercé dans la vie civile, ennemi(s), place au sein du récit (personnage central ou secondaire). Comparer ce répertoire d'héroïnes avec le personnage de Lady B : en quoi se ressemblent-elles ou se différencient-elles ?
- S'intéresser à la manière dont les enfants perçoivent les œuvres mettant en scène des super-héroïnes. Questionner : s'agit-il plutôt d'histoires « pour les filles », « pour les garçons » ou « pour tous » ? Pourquoi ? Les super-héroïnes et super-héros sont-ils traités de la même manière dans ces histoires (physique, caractère, émotions, défis à relever, forces, faiblesses) ? Vous semblent-ils égaux ? Si non, pourquoi ? Que faudrait-il changer dans l'histoire pour qu'ils le deviennent ? Ce moment d'échange sera propice à faire émerger les représentations des enfants sur les distinctions entre héros et héroïnes, mais aussi à repérer et questionner les stéréotypes qui sont parfois véhiculés dans les œuvres.

La discussion pourra être prolongée à partir d'exemples puisés dans le quotidien des enfants, en lien avec la thématique de l'égalité filles-garçons. On trouvera des outils pour aborder ce thème sur le site du réseau Canopé : <https://www.reseau-canope.fr/outils-egalite-filles-garcons/integrer-egalite-dans-les-enseignements-du-premier-degre.html>

Constituer une collection d'objets et inventer une histoire

- Proposer aux enfants de rapporter des objets (jouets, figurines, objets insolites) qu'ils ont à la maison, pour constituer une collection à la manière de celle que l'on peut voir dans le spectacle.
- Disposer les objets au sol dans une pièce, en proposant à chaque enfant de présenter l'(les) objet(s) qu'il a apporté(s). Effectuer un classement par catégorie (objets représentant des animaux, objets liés à l'univers des super-héros, objets qui font du bruit, objets qui bougent, etc.).
- Diviser les enfants en petits groupes, et inviter chacun à prendre plusieurs objets (en fonction du nombre d'objets disponibles, veiller à ce que chaque groupe ait plusieurs objets d'une même catégorie).
- Donner pour consigne à chaque groupe d'inventer une histoire à partir des objets qu'il a collectés. Proposer, au sein de chaque groupe, de désigner deux enfants interprètes (à la manière de Benoît et Bénédicte dans le spectacle) et un enfant « régisseur » (à la manière de Camille, qui aide à réaliser les effets spéciaux, trucages et bruitages). Mettre en commun les inventions. Commenter collectivement.



FICHE 1

Côté coulisses

1] Relie chaque nom de métier à sa définition.

Le metteur en scène / La metteuse en scène
L'auteur / L'auteure / L'autrice
L'interprète
La (le) scénographe
Le costumier / La costumière
Le décorateur / La décoratrice
Le compositeur / La compositrice
Le régisseur son / La régisseuse son
Le régisseur lumière / La régisseuse lumière

Il/elle s'occupe de la sonorisation : pour que tout le monde entende bien dans la salle et sur scène !

Il/elle imagine et réalise les costumes portés par les interprètes.

Il/elle imagine l'espace dans lequel vont jouer les interprètes, à la manière d'un architecte.

Il/elle compose les ambiances sonores ou les musiques que l'on entendra dans le spectacle.

Il/elle imagine une histoire et écrit le texte du spectacle.

Il/elle orchestre tous les éléments du spectacle en un tout cohérent et dirige les interprètes au plateau.

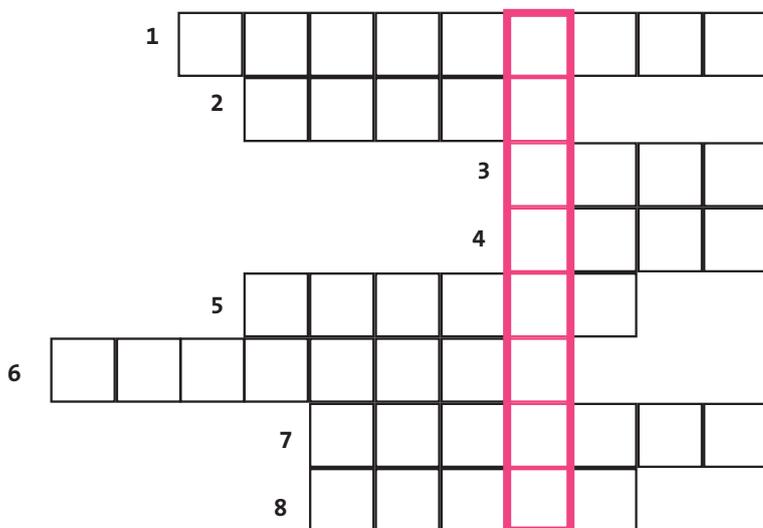
Il/elle imagine et construit les décors présents sur scène.

Il/elle s'occupe des éclairages et règle les changements de lumière tout au long du spectacle.

C'est l'artiste qui met en jeu son corps, sa voix et ses talents expressifs sur la scène.

2] Les lettres des mots ont été mélangées.

Remets-les dans l'ordre, en t'aidant de la phrase à droite. Puis, complète la grille horizontalement en écrivant chaque mot au bon endroit. Verticalement, tu découvriras un mot. Il désigne la petite lumière qui reste toujours allumée sur la scène d'un théâtre, même lorsque le spectacle est terminé.



1- lissouces > Espace situé derrière la scène, interdit aux spectateurs

2- alsel > Endroit où le public est installé pour voir le spectacle

3- tipétionré > Séance pendant laquelle les interprètes travaillent avec le metteur en scène

4- trev > La couleur « interdite » sur scène

5- uiread > Suspendu entre la salle et la scène, il s'ouvre quand le spectacle commence

6- médconei > Il joue la comédie, seul ou avec des partenaires

7- tapaeul > Autre nom pour désigner la scène

8- solge > Lieu réservé aux interprètes, où ils s'habillent et se maquillent

● ● ● Fiche 1

3] Associe la (ou les) image(s) au métier qui lui correspond.

- Décorateurn°
- Chanteusen°
- Comédienn°
- Costumiern°
- Scénographen°
- Mimen°
- Régisseur lumièren°
- Compositeurn°



1



2



3



4



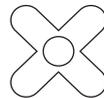
5



6



7



8



FICHE 2

Autour de la bande dessinée

1] Nomme chaque élément de la planche, en complétant la légende (écris les mots dans les cadres blancs).

DE TOUT TEMPS, LES GANNINS ONT JOUÉ AVEC LES INSECTES, VOUS SAVEZ !

EN PLACANT DES FOURMIS DANS UN LABYRINTHE EN CARTON...

ON N'A PAS QUE ÇA À FAIRE, ON A DU BOULOT, NOUS !

... EN ATTACHANT UN HANNETON À UNE FICELLE...

... EN ORGANISANT DES COURSES INATTENDUES...

MA SAUTERELLE VA FUMER TON SCARABÉE !

AH OUAÏS ? DANS QUEL FILM TU AS VU ÇA ?

PARFOIS, C'EST UNE HISTOIRE DE TRADITION...

À PETITE BÊTE, AVOLE-TOI DU CÔTÉ OÙ T'ME MARIERA !

GANNN !

EH OH ACHÈTE-TOI UN GPS !

C'EST COMME ÇA, LES ENFANTS ONT TOUJOURS AIMÉ JOUER AVEC NOUS !

NON, PAS TOUJOURS...

NOUS, À CHAQUE FOIS QU'ON VEUT JOUER À 'QUI PIQUE GAGNE' AVEC EUX, BÉN Y A PLUS PERSONNE ! HIN HIN !!!

BZZZ!

BZZZ!

BZZZ!

GINNNN!

● ● ● Fiche 2

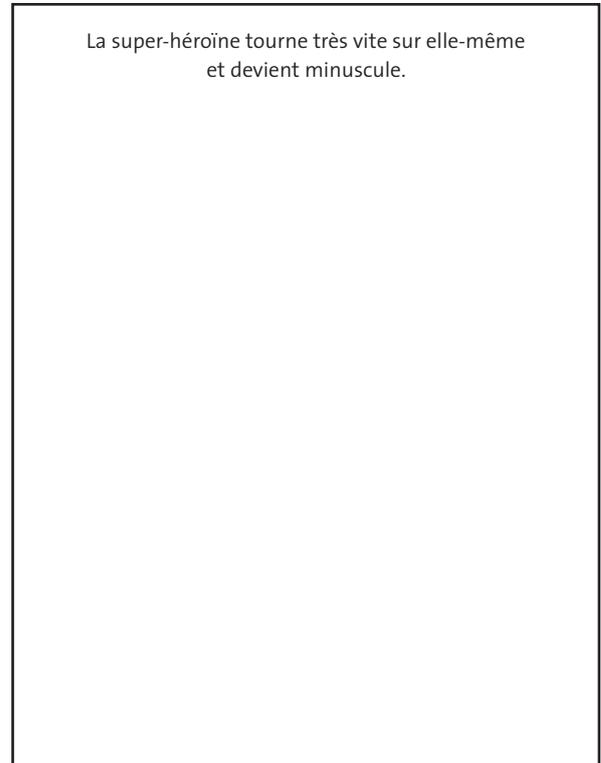
2] Imagine et dessine un symbole graphique pour illustrer chaque action.

Ajoute un idéogramme ou une onomatopée (crée ton dessin dans chaque cadre, sous le texte).

Le super-héros s'envole et laisse une traînée de feu dans le ciel.



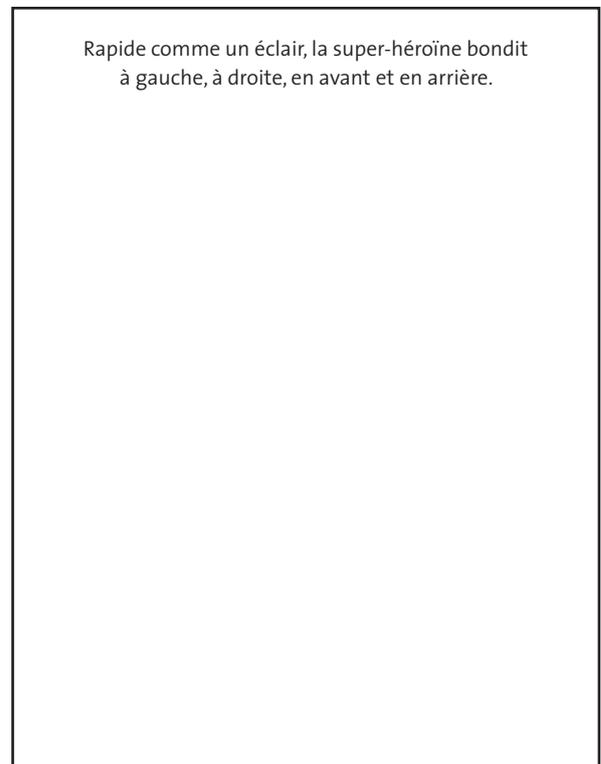
La super-héroïne tourne très vite sur elle-même et devient minuscule.



Le super-héros donne un coup de poing à son ennemi, qui tombe K.O.



Rapide comme un éclair, la super-héroïne bondit à gauche, à droite, en avant et en arrière.



● ● ● Fiche 2

5] Lis cet extrait du texte du spectacle de *L'Encyclopédie des super-héros*.

Puis, réinvente la scène sous la forme d'une planche de bande dessinée en illustrant les vignettes ci-dessous.

EXTRAIT

BENOÎT — Attention. 1, 2, 3 ! Ouvrez les yeux. Voilà !

Il allume la lumière. Camille et Bénédicte ouvrent les yeux.

CAMILLE et BÉNÉDICTE (*face au décor du spectacle*) — Wouaou !

BÉNÉDICTE — C'est beau !

CAMILLE — C'est super !

BÉNÉDICTE — Bravo !

BENOÎT — Merci !

BÉNÉDICTE — C'est toi qui as fait ça ?

BENOÎT — Oui !

CAMILLE — Tout seul ?

BENOÎT — Ouais tout seul. Comme un grand. Ça vous plaît ?

BÉNÉDICTE — Oui c'est beau. C'est grand.

The form contains 11 empty rectangular boxes arranged in a grid for drawing a comic strip. The layout is as follows:

- Top row: 2 boxes.
- Middle row: 1 wide box.
- Bottom row 1: 3 boxes.
- Bottom row 2: 3 boxes.

FICHE 3

Les personnages et les péripéties de l'histoire

1] Complète les aventures de Mister B, racontées par Benoît au début du spectacle.

Aide-toi de la liste des mots suivants :

MISS BETTY | UNE FEMME | INTERVOXTERIEN | JOURNALISTE | MALÉFICUS |
MUTANTS | PIÈGE | S'ENVOLE | RAYON

Benoît Benett, jeune au journal local, est le super-héros intercosmique Mister B.

Il est secrètement amoureux de Un jour, il du sommet

d'un building pour aller sauver une Dans une ruelle, il affronte des cavaliers

....., les serviteurs d'un dictateur Mais Mister B découvre

qu'il est tombé dans un Son pire ennemi,, surgit

et lui jette un intertemporel.

2] Réalise la fiche portrait des deux super-héros du spectacle.

Complète les cases du tableau.

QUESTIONS	Le super-héros Mister B	La super-héroïne Lady B
Où sont-ils nés ?		
Quels sont leurs super-pouvoirs ?		
À quels super-héros célèbres te font-ils penser ?		
Comment est leur costume ?		
Quel est leur métier ?		
Comment se déplacent-ils ?		
Quel est leur talon d'Achille* ?		
Où se trouve leur cachette secrète ?		
Qui sont leurs ennemis ?		
Que veulent leur voler leurs ennemis ?		

* Faiblesse qui provoque la perte de leurs pouvoirs

**3] Associe chaque objet à sa fonction pendant le spectacle.
(Attention, plusieurs objets peuvent avoir la même fonction.)**

Planche à roulette •

Micro de karaoke •

• Voix de Maléficus

Matelas gonflable •

Pétard claque-doigts •

• Trucages pour le vol

Transistor et cassette •

Kazoo •

• Bruitages des super-pouvoirs et des combats

Boîte « cochon » •

Carroussel métallique •

4] Lis les phrases suivantes. Puis coche VRAI ou FAUX.

L'Encyclopédie des super-héros est un livre. On y trouve les règles pour écrire une bonne histoire sur les super-héros.

VRAI FAUX

Le *jingle* (formule) de Mister B est : « Point B ».

VRAI FAUX

Dans le scénario imaginé par Benoît, Lady B tue Maléficus.

VRAI FAUX

L'histoire de Mister B commence en 1941 et se termine en 2050.

VRAI FAUX

Dans le spectacle, on entend la musique du film *Star Wars*.

VRAI FAUX

Les deux marionnettes du spectacle représentent Mister B et Lady B.

VRAI FAUX

5] Décris le spectacle en écrivant, sur les pointillés, ce que tu as observé et ressenti.

(Tu peux utiliser tes propres mots ou t'aider de la liste des mots en choisissant ceux qui te semblent convenir.)

• **L'ESPACE SCÉNIQUE** (vide, encombré, vaste, désordonné, élégant...)

.....
.....

• **LE CARACTÈRE DES PERSONNAGES** (timide, courageux, triste, peureux, moqueur, sévère...)

Mister B :

.....
Lady B :

.....

• **L'INTERPRÉTATION DES PERSONNAGES PAR LES COMÉDIENS** (comique, passionnée, retenue, concentrée, grave, expressive, imposante...)

Benoît :

Bénédicte :

• **LES TRUCAGES** (réalistes, bricolés, effrayants, fantaisistes, futuristes...)

.....
.....

CORRIGÉS

des fiches activités

Fiche 1

2] Chanteuse - Régisseur lumière - Mime - Scénographe - Comédien - Costumier - Décorateur

3] Horizontalement, de haut en bas : Coulisses - Salle - Répétition - Rideau - Comédien - Plateau - Loges.
Mot à trouver verticalement : servante.

Fiche 2

1] En haut : planche — à gauche de haut en bas : vignette, bulle, appendice — à droite de haut en bas : cartouche, idéogramme, bande, onomatopée.

Fiche 3

1] De gauche à droite : journaliste — Miss Betty — s'envole — femme — mutants — intervoxtérien — piège — Maléficus — rayon.

2] Réponses pour Mister B, de haut en bas : sur la Planète B / la force B, la vision B, l'ouïe B, la capacité à voler / Superman / au plateau, le comédien porte une cape, un masque, une ceinture, un tee shirt aux inscriptions BB — il est dit que Mister B porte une combinaison faite dans un alliage de plastique et de métal / Il est gardien de nuit à la mairie / en volant ou avec son vaisseau B / Le pollen.

Réponses pour Lady B, de haut en bas : sur Terre / la capacité à lancer des rayons d'énergie B et des pouvoirs physiques inspirés de ceux de la chouette / elle peut évoquer Cat Woman ou une « Black Panther » au féminin (pour ses capacités puisées chez un animal) / au plateau, elle porte une cape, un masque / elle est institutrice / elle se déplace en vaisseau B.

Réponses communes aux deux personnages : leur cachette se trouve sous le théâtre de Sartrouville / leurs ennemis sont les « méchants-tout-simples » et Maléficus, qui veulent leur dérober l'énergie B.

3] Planche à roulette et matelas gonflable (pour les trucages pour le vol) — micro de karaoke (pour la voix de Maléficus) — pétard claque-doigts, transistor et cassette, kazoo, boîte « cochon » et carrousel métallique (pour les bruitages des super-pouvoirs et des combats).

4] De haut en bas : VRAI — VRAI — FAUX — FAUX — VRAI — FAUX.