

les veilleurs de jour

création TJP



Texte et mise en scène

Laurent Contamin

Assistanat à la mise en scène

Anne-Sophie Diet

Avec

Laure Raoust

Fabien Bondil

Stéphane Wolffer

Scénographie

Fabienne Delude

assistée de

Elsa Cicchetti

Création lumières

Gerdi Nehlig

Imageuse

Laurence Barbier

Création son

Thomas Fehr

Accessoiriste

Philippe Callies

Costumière

Claire Brandin

Conseil à la dramaturgie

Fabienne Le Moal

Régie

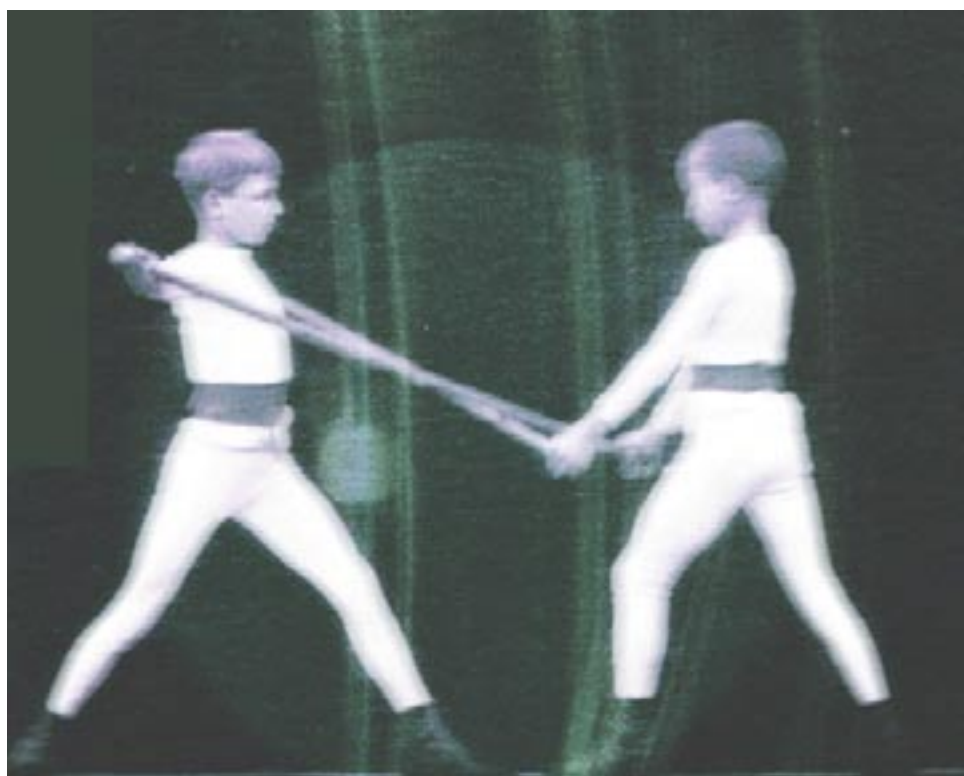
Stéphane Wolffer

Pascal Mazeau

Conseil aux arts du cirque

Alain Faivre

(Graine de Cirque)



Dossier d'accompagnement

Production : TJP

Co-réalisation : ABC Dijon

spectacle tout public à partir de 5 ans

durée: 50 minutes

Contacts:

Service des relations avec le public

Laure-Marie Rollin - Delphine Verger

Tél: 03 90 23 68 65 / 21

dverger@theatre-jeune-public.com – lmrollin@theatre-jeune-public.com

TJP Petite Scène – 1, rue du Pont St-Martin 67000 Strasbourg

C'est devenu une banalité de le dire, on vit dans un monde d'images. En quelques décennies, la télévision, le satellite, le numérique et enfin internet ont totalement révolutionné notre manière d'appréhender le réel. Pour le meilleur, et parfois pour le pire.

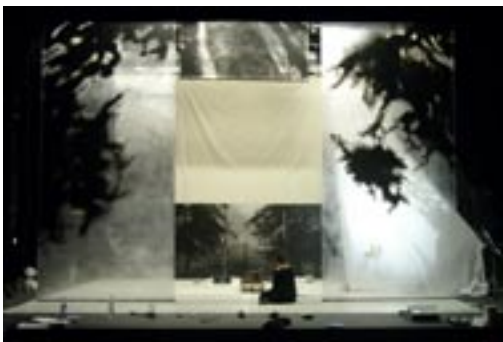
L'image - on le voit en permanence dans l'actualité - sert souvent à manipuler l'opinion, à l'influencer, à l'horrifier. Alors que s'ouvre le XXIème siècle, on se doit de faire un constat : des vidéos terroristes à la télé-réalité, l'image dégrade l'homme.

Pourtant, le cinéma n'a pas volé son titre de «7^{ème} Art». Je voulais retrouver la fraîcheur et le mystère des premières images réelles en mouvement. Les interroger pour affirmer qu'elles peuvent être aussi un outil d'humanisation, un outil qui dit la richesse de l'homme et le sens de l'Histoire et des histoires.

Je suis pour cela revenu à la source, aux premières images filmées, celles des Frères Lumière et de leurs opérateurs, qui, aux quatre coins du monde, disaient le monde au monde.

Je voulais rendre hommage au cinéma et en donner le goût aux plus jeunes.

Laurent Contamin



le scénario...

Alex et Pierrot, en vacances au bord de la mer, découvrent l'entrée de la Goule-aux-fées, une grotte mystérieuse dans laquelle ils vont jouer à se raconter des histoires à base d'ombre, de lumière, de mouvement...

A partir de cet épisode réel, vécu en juillet 1877 par les «vrais» Frères Lumière, *les Veilleurs de jour* nous convient à un voyage onirique et fantaisiste en hommage au 7^{ème} art.

MOTEUR!

ça tourne...

Sur scène, les deux frères s'appellent Lumière, comme ceux qu'on connaît. Laurent Contamin joue ici avec nos références en égrainant des indices propres au cinéma tout au long du spectacle : on reconnaît évidemment les rails du travelling, la Dolly, les écrans, la pellicule, le fameux clap... Mais au détour du spectacle, d'autres clins d'œil nous attendent : la scène d'un train entrant en gare, le gag de l'arroseur arrosé...

Dans leurs jeux, Alex et Pierrot, en nouveaux Frères Lumière qui s'ignorent, retracent chronologiquement les étapes de la fabrication du cinéma.

Du dessin aux projections, l'évocation commence avec les premières peintures rupestres ; on détourne le théâtre d'ombre, le thaumatrope, le phénakistiscope, le dessin animé, la chronophotographie, pour arriver au cinématographe.

Pour autant, *Les Veilleurs de jour* ne se veut pas d'abord un spectacle didactique ou nostalgique. Les plus jeunes suivront l'aventure des deux frères et riront de leurs jeux, de leurs chamailleries. Un monde étrange fait de cailloux magiques, de poissons qui savent parler et de fées comme on n'en voit qu'au cinéma les embarquera dans la magie du 7^{ème} art.

Nos jeunes spectateurs s'inquiéteront avec Alex et Pierrot de la mer qui monte dans la grotte, là où l'on joue à se faire peur, là où l'on règle ses comptes, là où l'on interroge la fraternité. Deux frères, donc, construisant dans l'urgence leur relation, entre amitié et jalousie, complicité et dispute, à la fois Caïn et Abel, Castor et Pollux.

sur le plateau...

Un espace ouvert et fermé est le lieu de la narration. Il est tour à tour la grotte de la Goule-aux-fées, submergée par l'eau, et un plateau de cinéma. L'eau qui nous rappelle ici celle des bains de révélation, de lavage et de fixation photographiques, l'eau de l'Arroseur arrosé, mais aussi le liquide amniotique de la première chambre noire qu'ont partagé les deux frères : le ventre maternel.

Les lumières de Gerdi Nehlig participent du caractère onirique et introspectif du

spectacle. Elles ouvrent peu à peu l'espace scénique et s'amuse avec la grammaire du cinéma.

Un décor noir, blanc et sépia, aux couleurs des premiers films a été conçu par Fabienne Delude. Une toile de fond aquarellée qui ouvre une perspective de paysage où des écrans semi-transparents permettent aussi bien la projection d'images que le théâtre d'ombre.

La vidéo trouve naturellement sa place. Laurence Barbier s'inspire des inventeurs de l'avant-cinéma: Etienne-Jules Marey, Joseph Plateau, Georges Demenÿ,... pour créer une image contemporaine en utilisant de façon détournée le rétro-projecteur, le 16mm ou le vidéo-projecteur.

Pour l'univers sonore, Thomas Fehr a puisé lui aussi dans l'imaginaire cinématographique. Ainsi retrouve-t-on le piano des premiers films muets, le doublage, la voix off...

Des souvenirs de cinéma, de frères, ou de désir de frère, sont évoqués au travers d'interviews d'anonymes, recueillis au micro de la journaliste Fabienne Le Moal.



1. la fraternité

Quelques thèmes évoqués dans le spectacle, quelques couples de frères célèbres...

la jalousie

Caïn et Abel

Dans le livre de la Genèse, Caïn et Abel sont les fils d'Adam et Eve. C'est la première évocation du thème de la jalousie dans la Bible. En effet, Abel voit ses offrandes acceptées par Dieu, et pas Caïn. Pourquoi cette injustice ? Pourquoi Abel semble être préféré par Dieu ? Caïn en éprouve de la jalousie et tue son frère Abel.

Question :

Dans le spectacle *Les Veilleurs de Jour*, le frère aîné, Alex, dit : « On m'a retiré quelque chose quand mon frère est né ». Peux-tu comprendre ce que veut dire Alex ? Ce serait quoi, ce « quelque chose », d'après toi ?

l'amitié

deux histoires : un mythe et une légende :

A lire aux enfants

Castor et Pollux : un mythe

Dans la mythologie grecque, Castor et Pollux étaient jumeaux, mais demi-frères : ils avaient la même maman, mais pas le même papa. Le papa de Castor était un mortel, alors que celui de Pollux était Zeus lui-même, le dieu de l'Antiquité grecque. Les deux frères s'aimaient beaucoup, au point que lorsque Castor, blessé au combat, fut sur le point de mourir, Pollux supplia son père Zeus de partager son immortalité avec lui : Zeus accepta et plaça les deux jumeaux dans le ciel. Ils forment ce qu'on appelle aujourd'hui la « constellation des Gémeaux ». Si tu regardes une carte du ciel, tu peux les retrouver.

Les deux frères de Ribeaupierre : une légende alsacienne

« Au XIIe siècle, un sire de Rappolstein avait deux fils qui s'aimaient d'une fraternelle et virile affection. L'un résidait au château Saint-Ulric, l'autre habitait celui du Gisberg voisin. Chacun gouvernait son domaine avec justice et sagesse, à la grande joie du vieux seigneur, leur père.

S'étant mariés d'amour avec de ravissantes et nobles damoiselles, les deux seigneurs convinrent un jour, par jeu, que le premier d'entre eux qui serait éveillé, réveillerait l'autre par le son d'un grelot attaché à une

flèche. Celle-ci serait tirée à l'arc de l'un des deux châteaux, par le plus matinal des frères, contre le volet clos du dormeur.

Ainsi fut fait. Tantôt l'un, tantôt l'autre, ne se réveillait que par le choc de la flèche sur son volet fermé, et le tintement du grelot le tirait alors des bras enlaçants de sa mie. Longtemps, les frères de Ribeaupierre s'amusèrent à ce jeu dangereux qui égayait si fort leurs jeunes femmes. Jusqu'au jour, jusqu'à cette matinée de printemps où, l'un des deux, réveillé de bonne heure, sauta de son lit, ouvrit le volet et vit que celui de son frère était encore fermé. Il prit donc son arc, y plaça la flèche au grelot, banda son arc et tira posément !

Au même moment, l'autre volet s'ouvrit et la silhouette de son frère se découpa dans l'encadrement de la fenêtre. Mais la flèche, rapide comme l'éclair, fut sur lui dans l'instant, s'enfonçant, vibrante, sonnante de son grelot, dans son cœur. Il s'effondra mort, sans avoir eu le temps de comprendre que son frère bien-aimé venait de le tuer...»

Questions :

Que pensez-vous de cette histoire ?

Qu'est-ce qui nous montre que les deux frères s'aimaient fort ?

Pouvaient-ils prévoir cette fin tragique ?

Connaissez-vous d'autres histoires de frères célèbres ?

Des témoignages de frères et sœurs

Sur le site : www.fetedesfreresetsoeurs.org, vous pouvez laisser des messages émouvants, tendres et taquins pour exprimer votre affection et vos sentiments fraternels.

Lisa, à Nenenn

« Bonne fête à toi et merci encore pour ton optimisme qui me donne encore l'envie d'avancer car des fois, même si je ne le dis pas, ces dernières années m'ont fait beaucoup de mal et même si c'est la vie, j'ai besoin, malgré tout, de savoir que l'on est pas seul !!! Reste comme tu es. Je t'aime fort et surtout ne me demande pas de te le dire en face mais je voulais que tu le saches car on ne nous a pas appris à le montrer... Grosses bises à toi mon frère ; tu es vraiment la copie du frère que j'avais rêvé d'avoir ».

D'une petite sœur à son grand frère

« Je profite de la fête des frères et sœurs pour te dire combien je t'aime et combien tu m'es

cher. Merci pour tous nos souvenirs d'enfance (cheveux tirés, chamaillerie en voiture, jeu du « C'est toi qui le dis, c'est toi qui y'es » et balades en mobylette avec Yannick...), j'avais l'impression d'être une grande, sortie par son grand frère ! C'était pour moi des moments très chers même s'ils étaient rares. Je t'embrasse bien affectueusement ».

coups de gueule

Dans une vie de famille, on joue souvent entre frères et sœurs et on se rend service, on se dispute aussi mais nos chamailleries ne durent jamais bien longtemps, car il est plus agréable de partager de bons moments ensemble que de se tirer les cheveux et de se crier dessus, c'est mauvais pour les nerfs... Mais quand on est excédé par notre entourage, on peut se défouler en écrivant des messages exutoires. Par exemple, sur le site internet : <http://www.coupdegueule.com/freresoeurs.htm>, vous pouvez écrire vos coups de gueule sur vos frères vos sœurs.

Message anonyme du 29 août 2003 :

J'en ai marre ma sœur est infecte avec moi elle a 10 ans, moi 16 et franchement elle ne me respecte vraiment pas, pourtant y en a pas beaucoup des sœurs qui se lève à 7h30 pour les accompagner à l'école le jour de la rentrée...pfff c'est inadmissible, elle fait tout pour me pousser à bout et ça marche, donc après je me prends des reproches par mes parents !!! C'est pas normal qu'il y ait aussi peu de respect dans notre relation...et le pire reste à venir...ma mère est enceinte... !

Voici un message plus positif et anonyme du 20 décembre 2002 :

« Moi je voudrais passer un coup de gueule à tous ceux qui disent que les frères et sœurs sont nuls. Moi aussi je l'ai dit et aujourd'hui je sais qu'il ne faut pas penser cela. Aujourd'hui mes trois frères habitent loin de chez moi et je ne les vois pas souvent et malgré nos différences je ferais tout pour qu'ils soient près de moi car ils me manquent terriblement tout le temps car même si je fais la grande j'ai encore besoin d'eux et pour toute ma vie. Et même si je ne leur dis jamais, je les aime. Alors profitez de vos frères et sœurs tant qu'ils sont encore près de vous... ».

A présent à vous d'écrire :

Rédiger une « lettre à mon frère » ou une « lettre à ma sœur ». Pour les enfants uniques « une lettre à mon cousin ou ma cousine ».

2. Qu'est-ce qu'il y avait avant le cinéma ?

Comment faire vivre les images ?
Le mouvement se met en scène

1. Les ombres chinoises

Pendant des siècles, on a raconté d'extraordinaires aventures avec seulement deux mains. Et surtout grâce à la lumière, car il s'agit de faire jouer les ombres. Les chinois ont transformé cet amusement en un art véritable et nous avons pris l'habitude de parler « d'ombres chinoises ». C'est une manière de recréer la vie et le mouvement pour raconter une histoire.

Expérience :

Place une lampe devant tes mains et devant un mur et essaie et de recréer une forme animal tel que le loup qui hurle.

2. La lanterne magique

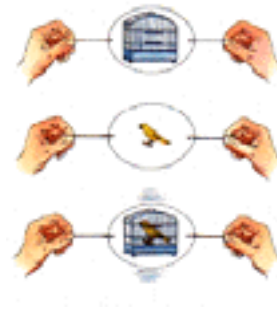
Elle est apparue à la fin du 18^e siècle et ressemblait un peu à nos modernes projecteurs de diapositives, la technique était bien différente. Par exemple, plusieurs images fixes d'un moulin à vent étaient projetées successivement pour donner l'illusion du mouvement de ses ailes. De nombreux saltimbanques traversaient les villages avec ces machines et proposaient des projections dans des salles noires.



3. Le thaumatrope - l'œil trompé

Au début du 19^e siècle, deux Anglais - MM. Fitton et Paris - inventent un jouet, qu'ils appellent le thaumatrope, le « prodige tournant ». Il s'agit d'un disque sur lequel sont présentés deux dessins bien distincts sans oublier de placer deux élastiques de chaque côté du disque : par exemple, un oiseau d'un côté et une cage de l'autre. En faisant tourner

le disque assez rapidement, au moins à 15 rotations par seconde, on a l'impression que l'oiseau est entré dans la cage. Les images sont visuellement superposées. D'où provient cet étrange phénomène ? De la persistance rétinienne.



L'œil et ses secrets : la persistance rétinienne

Faisons ensemble une petite expérience : regardons un objet bien éclairé puis fermons les yeux. Pendant une fraction de seconde, nous continuons à « voir » cet objet. Car les images que nous recevons de l'extérieur se forment au fond de notre œil sur une couche sensible appelée la rétine ; celle-ci envoie le message à notre cerveau par l'intermédiaire du nerf optique. La rétine secrète une substance, le « pourpre rétinien », qui est comme décomposé par la lumière mais se régénère extrêmement vite. Pas assez vite cependant pour empêcher une rupture très rapide dans la vision. Les scientifiques ont calculé que le temps de régénération du pourpre rétinien est d'environ un douzième de seconde. Dans ces conditions, si nous regardons des images qui défilent à un rythme de plus de douze par seconde, nous aurons l'impression qu'elles se suivent sans rupture. Toute la technique du cinéma et de la télévision repose sur cette particularité de l'œil.

4. Le zootrope

Le zootrope est inventé par William Georges Horner en 1833. Cet appareil est un tambour percé de fentes. Des images, décomposant un mouvement, sont disposées entre ces dernières. Au centre, une poignée permet de tenir ce jouet. Lorsque l'on regarde par les fentes tout en faisant tourner l'appareil à une certaine vitesse le mouvement se recompose, créant ainsi une illusion quasi-parfaite.

Le zootrope repose sur le principe de la persistance rétinienne énoncée par Joseph Plateau en 1829.



personnages bouger, jouer, sauter, nager ! Le praxinoscope améliore considérablement tous les instruments. Il permet d'observer de véritables petites scènes d'une façon agréable, au moyen d'un dispositif qui comporte un miroir central à facettes, ce qui supprime toute impression de saccades. De plus, Emile Reynaud étant un artiste méticuleux, ses dessins décomposent les mouvements avec une grande précision. Son appareil restitue un mouvement tout à fait conforme à la réalité.

5. Le Flip book

Le Flip book est un petit livre de dessins qui, quand on le feuillette rapidement, donne l'impression du mouvement. C'est un des moyens les plus pédagogique pour commencer à comprendre le principe de l'animation.



6. Le phénakistiscope

Entre 1829 et 1833, un physicien belge, Joseph Plateau, se livre à plusieurs expériences sur les propriétés de l'œil. Il invente un jouet, le phénakistiscope : ce mot est formé du grec phenax-akos, « trompeur », et skopein, « examiner ». Il s'agit de deux disques en carton. Sur l'un se trouvent dessinées les différentes phases d'un même mouvement. Par exemple les images d'un cheval au galop ou d'un jeune garçon qui fait de la corde à sauter. En faisant tourner les deux disques, on a l'impression de voir le mouvement se faire et se répéter. Des milliers d'enfants ont joué avec le phénakistiscope.... sans savoir que leur « persistance rétinienne » était en cause !

8. Le théâtre optique de Reynaud

Tous les appareils tel que le praxinoscope présentent le même gros inconvénient : chaque « scène » ne comprend qu'un très petit nombre d'images : seulement douze. C'est un peu court pour raconter une histoire. Emile Reynaud perfectionne alors son invention. Le 14 janvier 1889, il crée le « théâtre optique ». Celui-ci ne répète plus les mêmes poses à chaque tour, mais peut enchaîner au contraire une variété presque infinie de scènes. Un ingénieux système de bandes souples perforées a rendu cet exploit possible ! Et, nouveau progrès, le spectateur n'est plus obligé de regarder dans un miroir : Emile Reynaud fait projeter ses créations sur un écran transparent ou sur un mur blanc. On peut dire qu'à ce moment-là, cet homme a presque inventé le cinéma. Il a en tout cas inventé le dessin animé.



7. Le dessin animé avant le cinéma : le praxinoscope

Emile Reynaud, un instituteur vivant dans le Massif central, invente en août 1877 le praxinoscope. Il remporte un véritable succès, les gens se pressent à la Grande Exposition universelle de Paris pour admirer l'objet qui permet de voir, véritablement des

Il est très rare qu'une invention sorte subitement et sous sa forme définitive du cerveau d'un seul homme. Généralement, plusieurs chercheurs « tournent » autour d'une même idée et chacun y apporte sa contribution. L'invention du cinéma illustre parfaitement ce cheminement.

9. La photographie

Nous avons laissé les enfants des années 1875-1880 devant le praxinoscope d'Emile Reynaud. Tout est prêt ou presque pour faire de cet appareil l'instrument du futur.

Mais il manque encore quelque chose : la réalité des sujets représentés. Les jolis dessins d'Emile Reynaud ont notamment un gros inconvénient : ils sont très longs à fabriquer. De nos jours encore, la réalisation d'un dessin animé demande beaucoup plus de temps que celle d'un film ordinaire. Il est en effet plus simple de « photographier » le monde environnant que de le reproduire avec des milliers de dessins. Photographier ? Certains chercheurs vont effectivement suivre cette voie...

Nicéphore Niepce (1765-1833)

En 1816, dans la région de Chalon-sur-Saône, un jeune chercheur, Nicéphore Niepce, réussit à fixer, sur une plaque de verre et à l'aide d'une chambre noire, le paysage qu'il aperçoit de sa fenêtre. C'est la première « photographie » du monde. Le verre était enduit d'un produit appelé bitume de Judée, c'est la résine d'un arbre dissoute. De nombreux scientifiques font alors d'importantes découvertes dans le domaine de la chimie. C'est un autre chercheur, qui en fera une technique populaire. Il se nomme Louis Jacques Mandé Daguerre. Mais le procédé qu'il utilise est encore extrêmement peu pratique et il doit leur apporter des améliorations. Il mettra ainsi une dizaine d'années pour simplifier cette « boîte à images ». Cependant, Daguerre ne cherche à obtenir que des photos « positives », c'est à dire immédiatement lisibles, que l'on appelle des « daguerréotypes ». En revanche, ils ne peuvent pas être reproduits.

A la même époque, vers 1835, un Anglais, Fox Talbot, mène des recherches parallèles. Il obtient sur plaque photographique enduite de sel d'argent, une image négative : les éléments obscurs y apparaissent en blanc, et les éléments clairs y apparaissent en sombre. A partir de ce « négatif », il est possible d'obtenir une quantité infinie de photos « positives », sur un papier traité à l'aide d'une autre substance chimique sensible à la lumière, ou « photosensible »...

Cette invention va ouvrir à la photo un très grand avenir...

10. La chronophotographie

Un médecin, Etienne Jules Marey, met au point un procédé pour observer les mouvements des oiseaux, les oiseaux en vol, en particulier, et les hommes. Marey a une passion : le geste, l'action des muscles. Il cherche avec le plus grand soin des mouvements accomplis par un homme qui marche, court, saute... Il pense ainsi pouvoir traiter certaines maladies des articulations ou peut-être conseiller certains sportifs dans leur effort. Pour y parvenir, il invente « la chronophotographie ». plusieurs prises de vues d'un même mouvement, selon un temps rigoureusement précis.

11. Le fusil photographique

Marey se lance dans de nouvelles recherches. Il améliore ses procédés de prise de vues et il invente un « fusil photographique » qui lui permet de prendre les images qu'il souhaite, et notamment celles du vol des oiseaux.

Il constate aussi que les chevaux, à certain moment de leur galop, ne touchent plus terre. Ils « volent »... et retombent sur une seule jambe !



12. Le kinétoscope

Entre 1889 et 1890, Thomas Alvas Edison invente le kinétoscope, un appareil qui permet de visionner les scènes chronophotographiques. Il s'agit d'une sorte de boîte munie d'une petite fenêtre dans laquelle on regarde les vues. Mais le kinétoscope a lui aussi un défaut : il ne peut accueillir qu'un seul spectateur à chaque fois. Edison ne pense pas qu'on puisse intéresser le public en projetant ces vues sur un écran...



13. L'invention des frères Lumière

Dans les années 1870, un petit photographe de Besançon s'est établi à Lyon. Il s'appelle Antoine Lumière. Personnage inventif et à l'esprit très pratique, il fait rapidement fortune en fabriquant des plaques photographiques d'excellente qualité. Avec ses fils Louis et Auguste, il se trouve bientôt à la tête de l'une des plus grosses usines de la région lyonnaise. Les enfants sont des travailleurs acharnés. Ils cherchent, ils inventent, ils déposent des brevets. Antoine, Auguste et Louis Lumière se passionnent aussi pour la chronophotographie, pour les découvertes du docteur Marey, pour le praxinoscope.... Un jour, lors d'un voyage à Paris, Antoine Lumière a l'occasion d'assister à une séance de kinétoscope... Une idée est en train de germer dans la firme Lumière, la création de deux pièces importantes dans l'appareil qui filme et qui projette : un cadre porte-griffes, destiné à entraîner la pellicule, et une came triangulaire. Louis et Auguste poursuivent patiemment leurs recherches. Après des années de recherches et d'essais, ils proposent une démonstration le 22 mars 1895. C'est alors que, véritablement pour la première fois, des spectateurs assistent à une projection de photographies animées : «*La sortie des usines Lumière à Lyon* ». Les participants à la séance sont absolument enthousiasmés. Les frères Lumière feront d'autres films : «*L'entrée du train en gare de la Ciotat* ». Durant cette projection, les spectateurs ont quitté la salle, ils ont eu peur que le train sorte de l'écran et les écrase ! Avec le film «*L'arroseur arrosé*», ils inventent le premier gag de l'histoire du cinéma.



Retrouvez plus d'informations sur le site <http://analysefilmique.free.fr/prehisto/>

ainsi que dans l'ouvrage : *Les frères Lumière et le cinéma* de J. Foiret et Ph. Brochard, aux éditions Nathan - Musée National des Techniques

3. Si on dansait ?

Deux petites chorégraphies simples, présentes dans le spectacle, qu'on peut faire avec les enfants : les enfants se mettent deux par deux.

La danse du cadrage

L'enfant A place ses mains et ses doigts de telle sorte de faire un cadre : le bout du pouce droit vient toucher le bout de l'index gauche et le bout du pouce gauche vient toucher le bout de l'index droit. Il constitue, de cette manière, un cadre, comme un viseur de caméra. Il regarde à travers ce cadre un endroit précis du sol dans lequel l'enfant B doit mettre alternativement : son pied droit, son pied gauche, sa main droite, sa main gauche.

La danse du creux de l'épaule

L'enfant A vient mettre sa tête dans le creux de l'épaule de l'enfant B qui se met alors à marcher. L'enfant A profite du déséquilibre ainsi créé pour laisser son corps poursuivre le mouvement impulsé, puis ce mouvement se résout en une marche : l'enfant B vient alors mettre sa tête dans le creux de l'épaule de l'enfant A, fini marche, et ainsi de suite...

4. fiche technique des jeux d'optique

Le thaumatrope des grands

Matériel

- 2 élastiques
- 1 paire de ciseaux
- 1 compas
- des feutres ou des crayons de couleur
- de la colle
- la photocopie du thaumatrope (voir ci-dessous)
- 1 cutter

Réalisation

1. Découper les deux cercles sans les séparer
2. Découper un cercle de même dimension que le thaumatrope sur du papier cartonné
3. Envelopper le cercle cartonné avec les deux autres cercles et coller
4. Couper avec le cutter (demander à un adulte) le papier entre les deux points
5. Glisser un élastique dans chaque entaille
6. Colorier les images (sans la selle)

Le fonctionnement

7. Demander à une personne de tenir le thaumatrope par les élastiques
8. Tourner le cercle au maximum et le lâcher
Ceci donne l'impression de voir l'indien sur le cheval.

Le thaumatrope des petits

Pour quoi faire ?

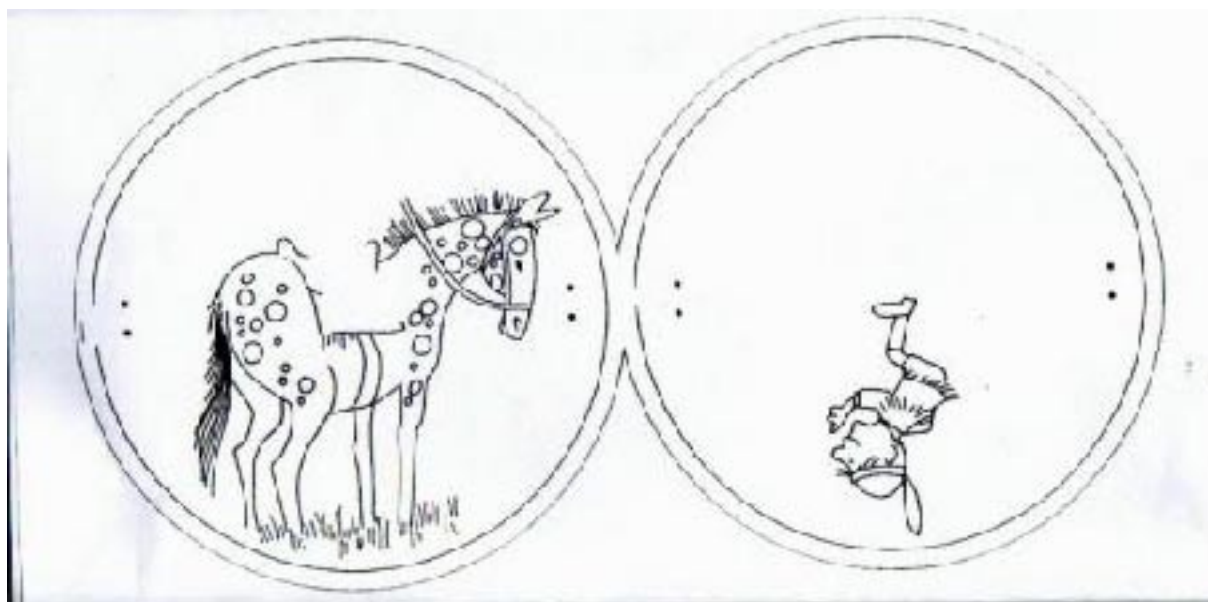
- Découvrir l'ancêtre du dessin animé
- Comprendre comment le mouvement donne vie aux images
- Comprendre le principe des films

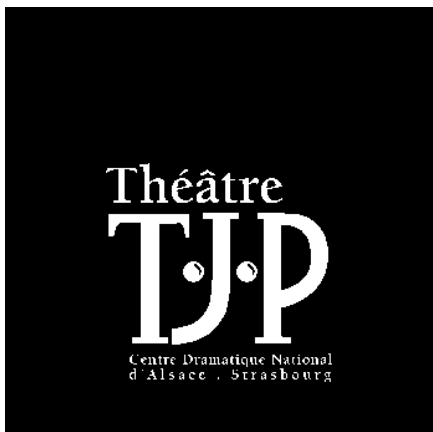
Ce qu'il vous faut :

- Deux feuilles de papier
- Deux rond en carton (par exemple des boîtes de camembert)
- Une baguette de bois ou un crayon
- Un peu d'imagination

Comment faire ?

1. Dessiner sur les deux feuilles deux cercles de la taille du rond en carton. A l'intérieur du premier cercle, dessinez un oiseau et à l'intérieur du deuxième cercle, dessinez une cabane à oiseaux (ou bien un poisson et un bocal).
2. Découper les deux cercles et collez-les sur les ronds en carton.
3. Coller une baguette de bois au dos de l'un des disques, coller les disques dos à dos.
4. Placer la baguette entre les deux mains et faire tourner le disque le plus rapidement possible, cela donne l'impression de voir l'oiseau dans la cabane, ou le poisson dans le bocal.





Théâtre Jeune Public
1 rue du pont Saint-Martin - 67000 Strasbourg
Tél: **03 90 23 68 21 / 65** - Fax: 03 88 75 62 40