



THÉÂTRE
DE LIÈGE

PROGRAMMATION
SCOLAIRE
2017-2018



L'ombre du scarabée

Soixante minutes pour se bercer d'illusions

Patrick Corillon

Cahier pédagogique

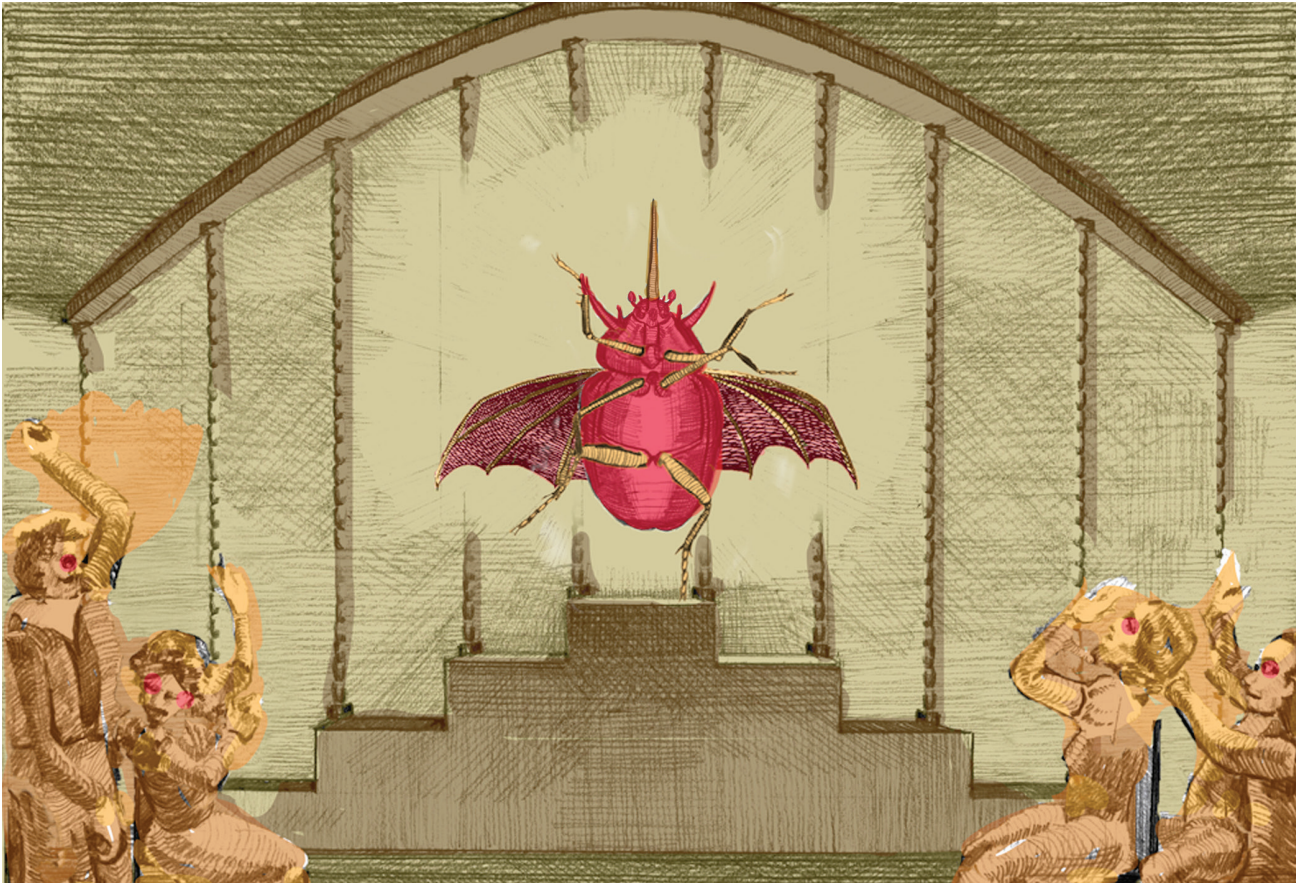
réalisé par le service pédagogique du Théâtre de Liège



THÉÂTRE
DE LIÈGE

SOMMAIRE

1. Résumé	p.5
2. Patrick Corillon	p.7
2.1 L'équipe artistique	p.8
3. Les premières images animées / La lanterne magique	p.9
3.1 Etienne Robertson et la fantasmagorie	p.10
3.2 Le Fantoscope	p.11
4. Le bonimenteur	p.13
5. Lorsque les mots deviennent sources d'image (le calligramme)	p.14
6. L'histoire dans l'histoire (Shéhérazade)	p.15
7. L'illusion dans l'histoire (le mythe de la caverne)	p.16



1. RÉSUMÉ DU SPECTACLE

L'Ombre du Scarabée est un hommage rendu à Étienne Robertson (1763-1837), maître liégeois de la fantasmagorie.

Le spectacle propose de plonger au centre de l'imaginaire comme on rentrerait au cœur d'une centrale nucléaire. De l'imaginaire pur. Pas celui qui aide à vivre ou à bien vieillir ; celui qui abolit les frontières du temps et de l'entendement humain.

Ce voyage a pour guide un homme sans âge qui, grâce à son rapport particulier avec la réalité, pourra emmener les spectateurs au pays des hommes-crocodiles avaleurs de sabres, des rats rongeurs de chaînes, des funambules aux serpents ou de l'homme à la main qui voit. Le spectacle revisite les tours des bonimenteurs, fabulateurs et autres barattineurs de fêtes foraines, qui par leurs discours enchanteurs et leurs effets de voix ont fait naître tant d'images dans la tête de ceux qui les ont écoutés avec une complicité amusée.

L'Ombre du Scarabée dévoile un monde d'illusions et de projections qui ne sont pas anodines : ce sont elles qui nous aident à construire les images de nos peurs les plus profondes, de nos sentiments les plus enfouis.

Grâce à une technologie de pointe appelée *Visual Syntax Recognition*, le public rentrera « visuellement » dans ces récits fantastiques. Le VSR est un programme informatique – actuellement mis au point à l'Université de Liège – dont la fonction est de générer automatiquement des films qui suivent le plus fidèlement possible une histoire racontée à haute voix. Ce sont les mots de l'histoire elle-même qui produisent les images en temps réel.

Extrait :

« Mesdames, messieurs, dans la vie il y a un temps pour rêver et un temps pour désenchanter. À dix ans nous rêvons de voyager dans l'espace, à vingt ans de rencontrer l'amour, à trente ans de découvrir le monde, à quarante ans d'accumuler de la richesse, à cinquante ans de marquer l'histoire. Et puis après, nous ne faisons plus que comptabiliser : nous comptons notre argent, notre influence, nos amours perdues, nos petites maladies, et puis au bout du compte le temps qui nous reste.

Mais tout le monde ne suit pas cette pente. Certains ont rêvé tellement fort dans leurs premières années qu'ils ne pourront plus jamais faire que cela, ils ne désenchanteront jamais, ils ne seront jamais repris par la réalité ; ils rêveront jusqu'à la fin. Il n'y aura même pas de fin pour eux, car ils rêveront ce qu'il y a après la fin. Des rêveurs de cette trempe se trouvent certainement parmi vous. Où se cachent-ils ? Grâce aux rayons ultraviolets que je vais libérer dans cette salle, nous allons pouvoir les repérer. Car le sommet du crâne d'un rêveur dégage des ondes si intenses que, dans les conditions optiques que je vais créer, un halo phosphorescent sera visible au-dessus de leur tête. »



2. PATRICK CORILLON ARTISTE PLASTICIEN, ÉCRIVAIN ET DRAMATURGE ASSOCIÉ AU CORRIDOR

« Patrick Corillon est de ces êtres dont l'on rêve pour les soirées au coin du feu, les dîners ennuyés, les temps de détresse. Un conteur inénarrable, qui donne mille formes à ses récits: exposition, comme en ce moment à L'Onde de Vélizy (Yvelines), mais aussi théâtre de poche ou livre d'artiste. Jamais ses yeux ne se ferment, sourcil levé pour accueillir tout émerveillement. Jamais ses mains ne se taisent, magiciennes des petits riens. Jamais ses lèvres ne sont lasses de transmettre. L'enfant de la Meuse endormeuse écoutait chaque midi sa mère évoquer le roman qu'elle était en train de lire. Il en a gardé « une infinie confiance dans les mots. La beauté de la langue, c'est le monde de tous les possibles; je mets un soin d'horloger à tenter de l'incarner ». Les contes de ce mélancolique Wallon commencent toujours au ras du plancher d'une maison bourgeoise de Liège, au fil d'une bête anecdote. Mais ils tournent vite à la fable aquatique, au benshi japonais, au journal de poète en goulag, au livre de tempêtes ou à la tristesse d'enfant qui peine à trouver son propre langage ».

Extrait d'un article paru dans : Le Monde – 23/02/2017 Emmanuelle Lequeux

Patrick Corillon vit et travaille à Paris et à Liège; il est représenté par la Galerie In Situ (Paris). Il a exposé à la Documenta IX en 1992, à la Biennale de Sao-Paulo en 1994, de Lyon en 1995, de Sydney en 2002 et de Bruxelles en 2008. Son travail a été montré dans les musées comme la Tate Gallery, le Royal College of Art à Londres, le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris et le Centre Georges Pompidou à Paris, le Palais des Beaux-Arts de Bruxelles et de Charleroi en Belgique, la Fondation De Appel et Witte de With et le Gemeente Museum de La Haye aux Pays-Bas, la Fondation Gulbenkian à Lisbonne, entre autres, ainsi que dans les galeries suivantes : la galerie des Archives (Paris), Marconi (Milan), Massimo Minini (Brescia), Albert Baronian (Bruxelles), Modulo (Lisbonne), Produzenten (Hambourg), Yvon Lambert (Paris), Tania Rumpff (Haarlem). Il a réalisé des commandes publiques pour : la Manufacture des Gobelins, le Palais Royal de Belgique, le Tramway de Paris et celui de Nantes, la place Goldoni à Paris, le Parlement Bruxellois, le Ministère de l'Éducation de la Communauté Flamande, le Métro de Toulouse, la Collégiale Sainte-Waudru à Mons, les Villes de Sittard, Maastricht et Amstelveen aux Pays-Bas, l'Université de Metz, le Théâtre des Abesses à Paris, le Théâtre de Liège, etc. Des projets spécifiques pour la Fondation Cartier, Nina Ricci, Kenzo, Novotel, Coca-Cola, Fondation Miro, etc.

Ses œuvres sont dans les collections publiques du Centre Pompidou, du FNAC, de la Caisse des Dépôts et Consignations, des FRAC Pays de Loire, PACA, Bourgogne, Languedoc-Roussillon, Limousin, Alsace, Picardie... en France; des Musées d'Art Contemporain d'Anvers, de Gand, d'Ixelles, de la Communauté Française... en Belgique.

Depuis 2006, Patrick Corillon est artiste associé de la maison de production *le corridor* et y développe des spectacles d'art vivant où le livre, la manipulation d'objets et la musique ont toujours une place importante : son projet *Le Diable abandonné* a pris la forme de trois livres, publiés aux Éditions MeMo (Nantes), et de trois spectacles. Une création musicale et plastique *Oskar Serti va au Concert* a été créée au Klangforum à la Konzerthaus de Vienne. *Les aveugles*, un opéra hybride autour du texte de Maeterlinck, a été créé par Patrick Corillon et le jeune compositeur Daan Janssens à la demande de LOD à Gand. En 2010-2011, il a été artiste invité au Fresnoy. Ces dernières années, il crée *les vies en soi* un projet de sept performances en solitaire destinées tant aux théâtres qu'aux musées et aux bibliothèques : *La rivière bien nommée* (60 minutes pour être de son temps), *Le benshi d'Angers* (60 minutes et des poussières), *L'ermite ornemental* (60 minutes pour ne rien dire), *L'appartement à trous* (60 minutes pour parler toutes les langues), *Les images flottantes* (60 minutes pour rentrer dans le cadre), *Le zéro absolu* (60 minutes pour faire le grand écart) et *L'ombre du scarabée* (60 minutes pour se bercer d'illusions) en création, novembre 2017.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

Écriture, scénographie et jeu : Patrick Corillon

Collaboration artistique : Dominique Roodthoof

Assistance graphique : Raoul Lhermitte et Joao Miguel Ramos Ramos

Films animés

Réalisation : Patrick Corillon

Animation : Raoul Lhermitte et Joao Miguel Ramos Ramos (Musique : Marin Marais, Pièces de Viole (livre II), César Franck, L'organiste et Choral n°3, Alfred Hollins, Ouverture du concert n°2, Maciej Zolnowski, Quartet japonais)

Décor : construction : Théâtre de Liège et Rüdiger Florke

Reliure des Livres : David Cauwe

Coordination du projet dans le cadre d'Impact : Jonathan Thonon

Un livre édité par les Éditions du CORRIDOR accompagne le spectacle

Production

Le corridor (Liège)

Coproduction : Le corridor (Liège) - le Théâtre de liège - Festival Impact

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Région wallonne



3. LES PREMIÈRES IMAGES ANIMÉES / LA LANTERNE MAGIQUE

L'image animée est une technique dont le but est de donner l'illusion à des spectateurs que des personnages ou des objets inanimés, sous la forme de dessins, peintures, photographies, sont doués de vie et peuvent ainsi bouger, se déplacer.

Le premier moyen d'animer des images est le Folioscope, petit carnet de dessins successifs qui donne l'illusion de personnages ou d'animaux en mouvement lorsqu'on l'effeuille avec le pouce.

Dans *L'ombre du scarabée*, les images sont générées par un programme informatique.

Et de nos jours les techniques d'animation d'images sont bien souvent assistées par ordinateur.

Mais avant la caméra ? avant l'ordinateur ? comment projetait-on des images ?



1659, La lanterne magique ou lanterne de Kircher permet d'animer les images et les textes, de rendre ces connaissances plus amusantes, plus vivantes, donc plus attrayantes et accessibles à tous.

Techniquement parlant, la lanterne magique est une boîte percée d'une ouverture par laquelle pénètre la lumière extérieure, ou munie d'une source lumineuse interne. La lumière se réfléchit sur un miroir et vient frapper une plaque de verre peinte à la main qui est installée à l'envers à l'opposé de la source lumineuse. Par phénomène optique, la lumière passe par une lentille et rétablit les images à l'endroit. Ces dernières sont projetées sur un mur ou un drap.

Avant de prendre son nom actuel, la lanterne magique s'appelle tour à tour « lanterne de peur » puis « lanterne mégalo-graphique », « lanterne thaumaturgique » (du grec *thau* qui signifie « miracle, prodige et urgein qui signifie « produire, opérer »), ou bien encore « cassette des illusions ».

Ces appellations renvoient aux sujets projetés, à un véritable kaléidoscope d'images d'épouvante ou diaboliques, licencieuses ou religieuses, politiques ou scientifiques qui peuvent à la fois émerveiller ou faire trembler les spectateurs.

La lanterne magique sert à des projections d'images fantasmagoriques lors des représentations des farces et des mystères. Certains la décrivent même comme un instrument de magie ou de sortilège.

3.1 ETIENNE ROBERTSON ET LA FANTASMAGORIE

Parallèlement au développement de la **lanterne magique**, un genre nouveau fait son apparition à Paris au lendemain de la révolution de 1789.

C'est un certain Robertson qui, le premier, imagine de placer l'appareil de projection, non plus derrière le public comme cela se pratique habituellement, mais de l'autre côté de l'écran, voilant ainsi la source même de la lumière.

Né en 1762 à Liège, **Etienne-Gaspard Robertson** est un personnage multiple, à la fois peintre, dessinateur, politicien, physicien, mathématicien, journaliste, poète, chansonnier et créateur du **Fantascope et de la fantasmagorie**.

Il anime ses spectacles et les entoure d'un halo d'ésotérisme, en se gardant bien de révéler à ses contemporains la nature du phénomène qui lui permet de faire bouger les ombres. C'est enfin et toujours Robertson qui déplace le Tout Paris à ses représentations du couvent des Capucins : **la fantasmagorie** vient de trouver ses lettres de noblesse.

La fantasmagorie (du grec *phantasma*, fantôme, et *agora*, assemblée) est l'art de faire apparaître des fantômes, des images de toute sorte.

C'est un genre de spectacle qui, pour être devenu populaire au XIX^e siècle, n'en est pas moins ingénieux et attrayant. Les principes sur lesquels repose la fantasmagorie sont les mêmes que ceux sur lesquels repose la lanterne magique; les objets sont éclairés et amplifiés par les mêmes verres, ajustés de la même façon : seulement, tandis que dans la représentation des images par la lanterne magique le spectateur était placé entre celle-ci et la toile qui les reçoit, dans la fantasmagorie la toile était tendue entre le spectateur et l'instrument.

Cette toile était du taffetas gommé ou de la toile cirée unie.

Les spectateurs, plongés dans l'obscurité, voient briller d'abord dans l'éloignement un point presque imperceptible, qui, grandissant peu à peu, devient un être qui semble s'approcher lentement, qui tout à coup se précipite sur eux, puis disparaît brusquement.

Cet effet est facile à obtenir : une lanterne magique ordinaire est disposée de façon à pouvoir s'éloigner ou se rapprocher de la toile sur laquelle se peint l'image; selon que l'opérateur avance ou recule son appareil, qui repose sur des roulettes garnies de drap pour étouffer le bruit, les objets représentés se montrent plus grands ou plus petits.

On peut encore produire sur la toile des images d'une grandeur fixe, mais qui se meuvent et paraissent animées.

La fantasmagorie n'a commencé à être bien connue qu'à la fin du XVIII^e siècle : Robertson ouvrit en 1798 à Paris un Théâtre de fantasmagorie.



Activité

Vous pouvez visionner en classe le documentaire « *Vivement le cinéma* » de Jérôme Prieur (2011), un voyage dans la préhistoire du cinéma.

3.2 LE FANTASCOPE

Dès 1784, Robertson pense à améliorer la primitive lanterne de Kircher et monte de petites représentations qui, peu à peu, voient augmenter le nombre de leurs spectateurs. Encouragé par ce succès, il continue ses recherches en matière d'optique et décide d'aller plus loin. En se basant sur un nouveau modèle de lanterne qu'il a remarqué chez le savant Van Estin, aux Pays-Bas, l'idée lui vient de fabriquer un appareil spécial, destiné à animer des spectacles de grande ampleur. Il choisit pour cela les meilleurs techniciens de son temps : l'opticien londonien Dollond fabrique les lentilles, l'appareil lui-même est construit par Molténi dans son atelier de la rue Sainte-Apolline à Paris ; enfin il adopte la lampe inventée par Argand en 1780, qui lui assure un éclairage nettement plus puissant que celui des lampes employées jusqu'alors.

Techniquement, le **fantascope** n'est autre qu'une lanterne magique améliorée. Néanmoins son inventeur a su exploiter au maximum les connaissances accumulées grâce à de longues et fastidieuses lectures et l'expérience acquise au cours des premiers spectacles qu'il a lui-même montés. Cet instrument sera breveté le 17 mars 1799. En voici la description telle que nous avons pu la reconstituer.

Description de l'appareil

Le **fantascope** de Robertson est composé d'une lanterne de projection en bois de forme cubique éclairée par un bec d'Argand, l'ancêtre de la lampe à l'huile.

Sur le verre de la lampe était placé un petit réflecteur sphérique à l'arrière et prolongé vers l'avant en cône, pour concentrer toute la lumière sur le condensateur. La lampe, montée sur un pied en bois, pouvait avancer ou reculer entre deux rails de bois pour le centrage exact de la lumière.

A l'avant du tube était pratiquée une ouverture carrée qui pouvait se fermer à l'aide d'un volet pour la brusque disparition des images. Un peu en arrière, sur un faux fond, était monté un **œil de chat**, système inventé par Robertson et dont voici le principe :

L'**œil de chat** est un petit volet formé de deux plaques percées chacune d'une ouverture circulaire de la grandeur de l'objectif. Lorsqu'on les actionne, ces deux plaques glissent l'une sur l'autre en sens inverse et ferment ensemble l'objectif d'une quantité égale. Entre elles se forme alors une ouverture en ogive qui se restreint peu à peu, imitant ainsi l'œil du chat, jusqu'à la fermeture totale de l'orifice. La fermeture de l'œil donne une extinction progressive de la source lumineuse, tandis que son ouverture fait apparaître graduellement la lumière. Robertson utilisait son œil de chat pour rendre les effets de crépuscule, d'ombre ou de pleine lumière.

4. LE BONIMENTEUR

Un boniment c'est raconter une histoire pour créer une illusion.

Les bonimenteurs attirent le public avec des discours habilement menés et trompeurs, ayant pour objectif de plaire, convaincre et séduire.

Les bonimenteurs se produisaient le plus souvent sur les foires ou à l'entrée d'un lieu de spectacle.

Le boniment est également utilisé par les magiciens ou autres prestidigitateurs, c'est une façon de présenter son tour, de détourner l'attention du public afin qu'il ne soit pas attentif aux supercheries qui se déroulent sur scène.

« Le boniment doit persuader, convaincre, entraîner. Ardente improvisation, préparée de longue main et souvent revue et corrigée par l'usage, le boniment doit atteindre les dernières limites de l'éloquence, éblouir le public par un étalage de phrases sonores et emphatiques. »

Robert Houdin, illusionniste et bonimenteur

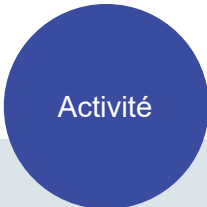
Voici un des boniments retranscrit de *L'ombre du scarabée*.

« Je me souviens de la parade du fakir charmeur de serpent. Il y était question, pour les quelques rares élus qui auraient la chance d'assister au numéro, de découvrir un fakir debout, pieds nus, enfermé dans une énorme caisse de bois tapissée de clous acérés.

Entre les clous se faufilait le corps affamé d'un cobra terriblement venimeux ; seul sa tête émergeait en quête désespérée de nourriture. Le fakir devait danser et jouer de la flûte pour hypnotiser le serpent et lui faire oublier qu'il était le seul élément comestible à sa disposition. S'il commettait le moindre faux pas, son pied ensanglanté déclencherait aussitôt la voracité de l'animal sauvage.

Pour permettre d'assister à la scène, de petits trous avaient été percés dans la caisse, suffisamment grands pour satisfaire l'œil des voyeurs, mais suffisamment petits pour que seule la langue fourchue du perfide reptile puisse passer et procurer de doux frissons d'horreur ».

Extrait de *L'ombre du scarabée* de Patrick Corillon.



Activité

Demandez à vos élèves d'écrire un court boniment.

Partant d'un fait réel, d'un moment qu'ils ont vécu pour ensuite imaginer une suite farfelue et truffée de carabistouilles.

Chacun devra raconter son boniment au reste de la classe en essayant d'être le plus convaincant.

5. LORSQUE LES MOTS DEVIENNENT SOURCE D'IMAGES

Le calligramme est un poème dont la disposition graphique sur la page forme un dessin, généralement en rapport avec le sujet du texte, mais il arrive que la forme apporte un sens qui s'oppose au texte. Cela permet d'allier l'imagination visuelle à celle portée par les mots.

La création, par Apollinaire du mot «calligramme» ne s'est pas faite en un jour.

Apollinaire publie le poème Lettre-Océan en juin 1914 dans sa revue Les Soirées de Paris. Suivront quatre autres poèmes du même type.

On parle alors de poème-dessin, d'idéogramme, de poème idéographique.

Le Poète à l'idée d'en faire un recueil. La guerre stoppe ce projet.

En 1917, il invente le mot et trouve le titre de ses «idéogrammes lyriques» : les calligrammes.

Beaucoup d'autres se sont essayé aux calligrammes, cela est un très bon exercice à faire en classe pour aborder la poésie.



Reconnais-toi
Celle adorable personne c'est toi
Sous le grand chapeau canotier
Œil
Nez
La bouche
Voici l'ovale de ta figure
Ton cou exquis
Voici enfin l'imparfaite image de ton buste adoré
Vu comme à travers un nuage
Un peu plus bas c'est ton cœur qui bat

Extrait des « Poèmes à Lou »
Guillaume Apollinaire

Activité

Vous pouvez réaliser un calligramme avec vos élèves sur base d'un poème choisi par vos soins.

5. L'HISTOIRE DANS L'HISTOIRE.

Le meilleur exemple d'une histoire dans une histoire est un conte tiré des « mille et une nuits » celui de Schéhérazade.

« Il était une fois un puissant sultan qui s'appelait Schahriar et qui régnait sur tout l'Orient.

Il ne fallait surtout pas le contredire, sinon il pouvait entrer dans une colère noire.

Un jour, il apprit qu'il était invité par un autre sultan.

Le lendemain, il partit avec un millier d'hommes pour aller à son palais.

Vers minuit, ils firent une pause au milieu du désert et dans sa tente Schahriar entendit deux gardes dire que Dinah, sa femme, devait être contente qu'il soit parti.

Sur ces paroles, le sultan, dans tous ses états, retourna seul à son palais pour en avoir le cœur net. Pourquoi sa femme serait-elle contente ?

Quand il y arriva, il rentra par surprise dans sa chambre et découvrit

Dinah, sa femme, en train de dormir avec un esclave.

Le sultan leur trancha la gorge et fit la même chose aux autres personnes présentes dans le palais cette nuit-là.

Il décida alors d'instaurer une nouvelle loi : chaque jour il se marierait avec une femme, et chaque matin, après la nuit de noces, cette femme serait tuée.

Ainsi on ne pourrait plus jamais le trahir.

Depuis ce jour, tous les pères cachèrent ou défigurèrent leur fille pour qu'elles ne soient pas choisies par Schahriar.

Les mois passèrent, et un jour, la fille du Vizir, la belle Shéhérazade dit à son père qu'elle voulait épouser le sultan Schahriar.

Son père n'était pas du tout d'accord, il lui dit qu'elle mourrait si elle faisait cela.

C'était la loi.

Mais Shéhérazade avait un plan et son père finit par la laisser aller en pleurant.

Le soir des noces entre Schahriar et Shéhérazade, la ville entière pleura et pria.

Vers minuit, Shéhérazade demanda une faveur à son nouveau mari. Le sultan accepta.

Cette faveur était simplement de lui raconter une histoire. Shéhérazade parla toute la nuit et au petit matin elle s'arrêta au moment où le sultan voulait connaître la suite.

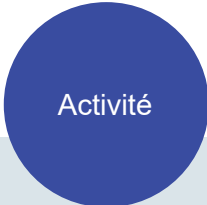
Alors Shéhérazade lui dit : « Si vous voulez connaître la suite, il faudra m'accorder encore vingt-quatre heures avant de me livrer au bourreau ».

Puisque Schahriar voulait connaître la fin de l'histoire, il lui accorda encore une journée.

Puis Shéhérazade fit la même chose la nuit suivante, elle s'arrêta au moment le plus intéressant de son récit...et la nuit suivante encore, ceci pendant mille et une nuits.

Le lendemain de la mille et unième nuit, le sultan était tellement amoureux d'elle qu'il décida de ne pas la tuer et de vivre éternellement à ses côtés.

Ainsi se termine l'histoire de Shéhérazade.



Activité

Vous pouvez lire cette histoire à vos élèves et en discuter en classe. On-t-il d'autre histoire où un des personnages raconte une histoire ? Atelier écriture et découvertes des contes des mille et une nuits.

Il était une fois une caverne...

Dans cette caverne vivaient des hommes enchaînés. Qui étaient-ils et pourquoi étaient-ils là ? Nul ne le sait. Mais ils y étaient depuis leur naissance. Assis face à la paroi du fond, ils rongeaient quelques os en papotant à longueur de journée.

Derrière eux, sur une montagne, flambait constamment un grand feu. Ainsi, jour et nuit, les ombres de ce qui se passait dehors se projetaient sur la paroi de la caverne. Pour ces hommes, qui n'avaient rien vu d'autre de toute leur vie, c'était ça le vrai monde. Cela leur donnait des sujets de conversation : « Oh, tu as vu cette créature à deux pattes avec une grosse bosse sur le dos ? Et cette autre qui a huit pattes et traîne une queue étrange ? »

Ainsi passait le temps, plus ou moins agréablement.

Mais l'un d'eux était différent. Dirions-nous qu'il était plus intelligent ? Ou plus curieux ? Ou plus **téméraire** ⑥ ? Toujours est-il qu'il se posait des questions. Peut-être à cause du bruit qu'il entendait dans son dos, alors que les images défilaient en face de lui. Peut-être qu'il trouvait étrange que ces ombres leur ressemblent malgré tout. Peut-être à cause du vent parfumé d'un certain printemps...

En tout cas, un beau matin, sa chaîne tomba et il se leva. Ses pauvres jambes le soutenaient bien mal. Mais, attiré par ce fameux vent et par la beauté de la lumière, il sortit. Le soleil lui brûlait les yeux. Il **larmoyait** ⑦, **titubait** ⑧, faillit retourner se mettre à l'abri dans sa chère caverne. Au bout d'un moment, ses yeux s'habituaient à la lumière et il vit... Il vit que ces créatures souvent observées étaient en réalité des animaux ou des hommes portant des objets. Qu'il pouvait les toucher. Que c'était doux ou rêche, lisse ou rugueux. Qu'il y avait des odeurs, des sons...



C'était étonnant et passionnant ! Bien sûr, cela ressemblait un tout petit peu à ces fameuses ombres. Mais en même temps, cela n'avait vraiment rien à voir ! L'homme se dit qu'il devait absolument en faire profiter ses compagnons.

– Il faut qu'ils sachent ! Ils ne peuvent pas rester comme ça, à imaginer qu'ils connaissent le monde alors que derrière eux tout est si riche et si beau !

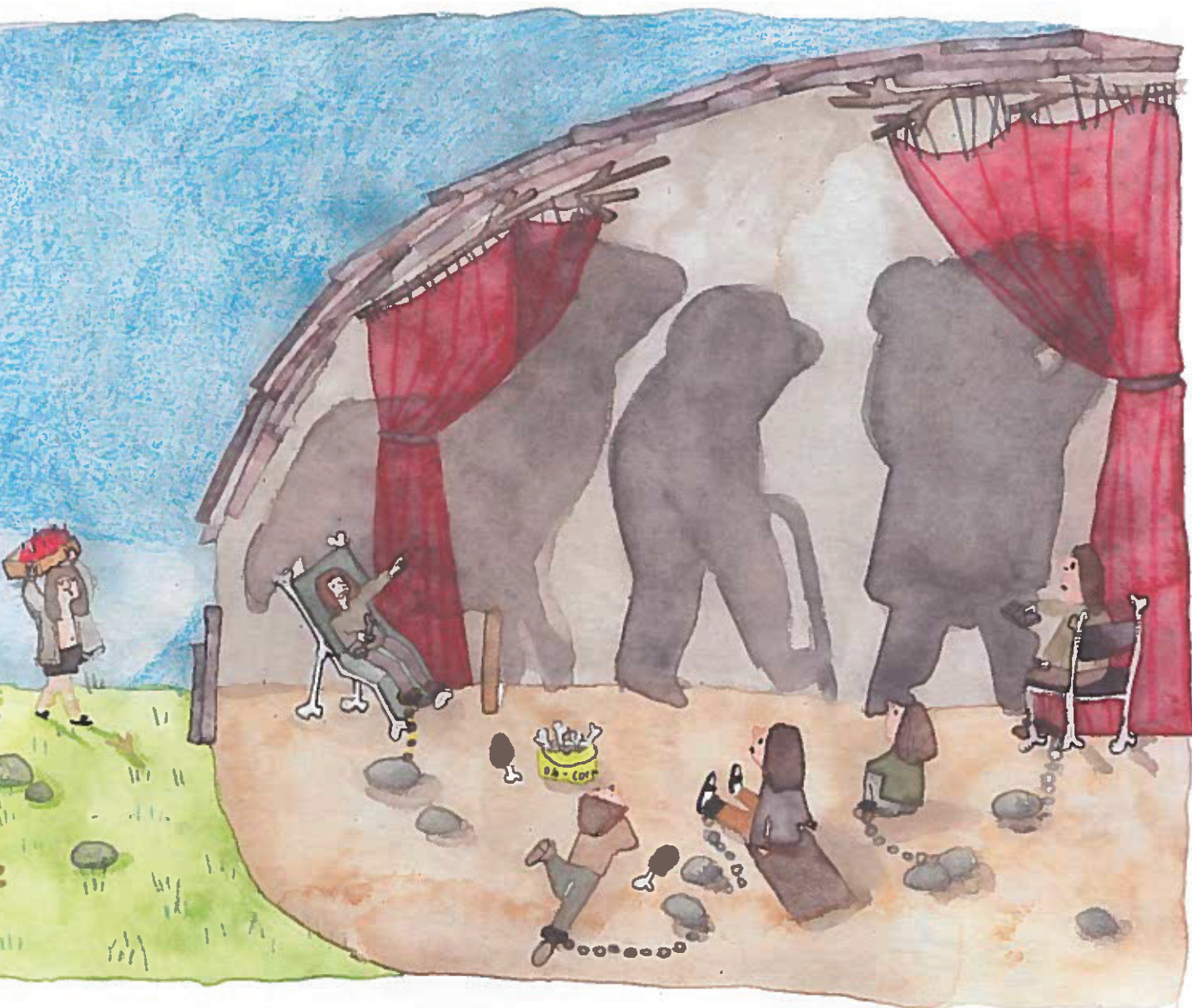
Et il retourna dans la caverne. Il **n'y voyait goutte** ⑨... Il écrasa quelques pieds et trébucha.

– Les gars, écoutez-moi ! Vous devez briser ces chaînes et sortir ! Dehors, c'est magnifique ! J'ai touché un chat et son pelage était doux. J'ai vu des fleurs rouges. Zut, c'est vrai, vous ne pouvez pas comprendre ! La réalité est

C'est-à-dire

⑥ **Téméraire** :
aventureux,
audacieux.
⑦ **Larmoyer** :
pleurer.

⑧ **Tituber** : marcher
en ne tenant pas bien
sur ses jambes.
⑨ **N'y voir goutte** :
n'y rien voir du tout.



derrière vous, et mille fois plus belle que ce que vous voyez depuis toujours !

– Ça ne va pas, non ! lui dit l'un de ses vieux copains. Tu es tombé sur la tête ?! Tu ferais mieux de revenir ici, avec nous, au lieu d'aller faire n'importe quoi tout seul.

– Il délire, laissez tomber, ajouta un deuxième.

– Mais je vous jure !!! s'égosillait le malheureux. Il FAUT que vous veniez voir dehors...

– Ça suffit, dit un grand costaud qui n'avait pas encore parlé. Tu commences à m'échauffer les oreilles ! Encore un mot sur ces idioties et je t'en file une qui te fera voir quelques étoiles. Viens t'asseoir avec nous ou va-t'en !

Quelle différence entre une vérité et une croyance ?

① Platon : philosophe grec du 4^e siècle avant J.-C.

Peut-on abandonner ses croyances ? Le doit-on ?

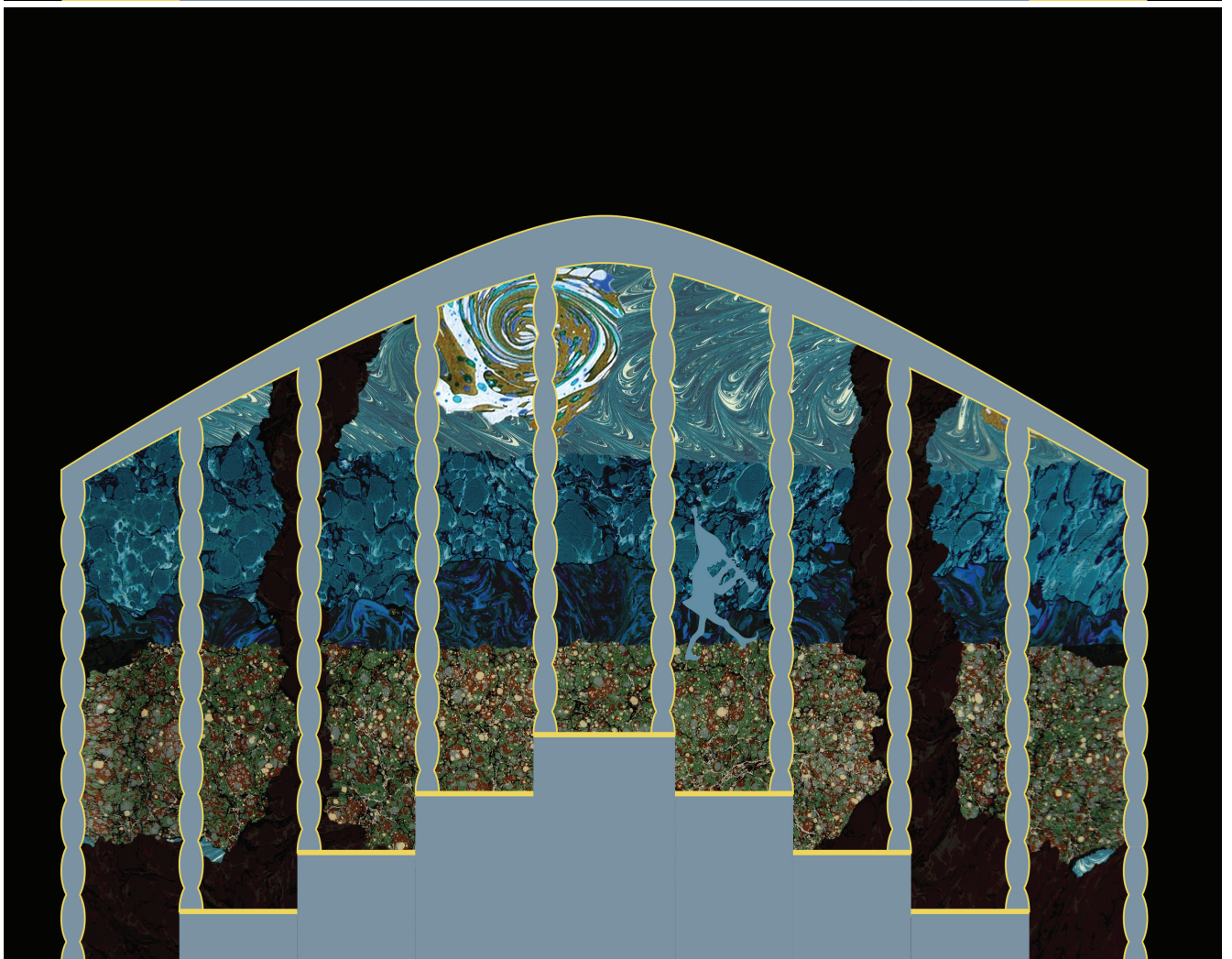
Platon^① et « Le mythe de la caverne »

Dans son ouvrage « La République », le philosophe Platon raconte cette histoire bien étrange. Elle montre que ce que nous croyons vrai n'est peut-être qu'une illusion et que l'accès à la connaissance demande beaucoup d'efforts.

Contenu tirés de « Philéas et Autobule » n°52
Paru en décembre 2016

Vous trouverez les dispositifs «philo et activités» dans le dossier pédagogique de «Philéas et Autobule» sur

http://www.phileasetautobule.be/Dossier-pedagogique-du-N-52-Qu-est-ce-que-tu-crois_a932.html



TARIFS & MODALITÉS D'ABONNEMENT

ABONNEMENT

Minimum 4 spectacles au choix
6 € par élève par spectacle en abonnement

AU TICKET

7 € par élève par spectacle au ticket

PAIEMENT

Merci de nous communiquer les coordonnées de facturation
sitôt la confirmation de la réservation effectuée.

Pour toute réservation scolaire : pedagogie@theatredeliege.be

Pour être informé de notre programmation théâtrale, nos conférences,
nos concerts, nos expositions, etc. : rdv sur notre site www.theatredeliege.be
et sur notre facebook <https://www.facebook.com/theatredeliege/>



SERVICE PÉDAGOGIQUE DU THÉÂTRE DE LIÈGE

Pour toute réservation scolaire : pedagogie@theatredeliege.be