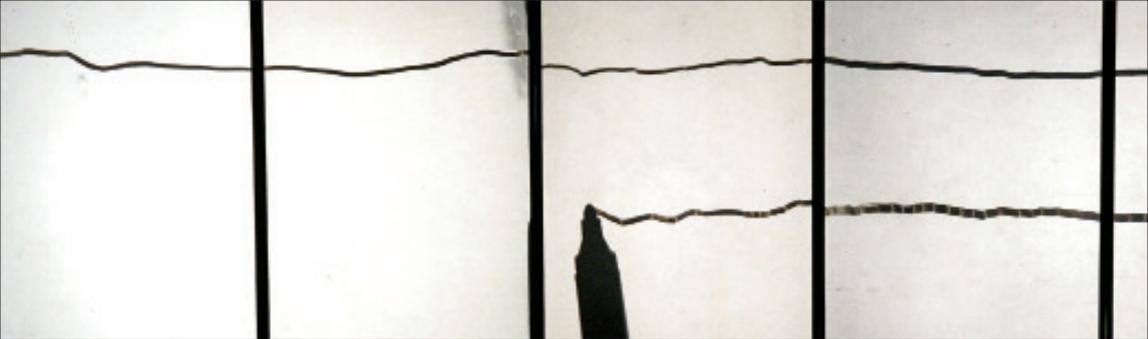




# AU TRAVAIL!

LES 12T D'HERCULE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

**L'ÉVASION**



## SOMMAIRE

Présentation	<b>3</b>
Générique	<b>4</b>
Le mot du metteur en scène	<b>5</b>
Création graphique et visuelle / Création musicale	<b>6 - 9</b>
Le mythe d'Hercule & les 12 Travaux	<b>10 - 15</b>
Le jeu	<b>16 - 17</b>
Aller plus loin : ateliers d'écriture, bibliographie, ateliers découverte	<b>18 - 21</b>
La Compagnie de L'Évasion	<b>22 - 23</b>
L'Évasion	<b>24</b>
Contacts	<b>25</b>

### **Egalement disponibles**

- Le Livret du jeune spectateur et le Livret de l'accompagnant

# AU TRAVAIL!

## LES 12T D'HERCULE

**Spectacle d'ombre avec orchestre**

**Compagnie de L'Évasion (67)**

**Mise en scène de François Small**

Tout public, dès 7 ans | Durée : 50 min

Hercule, ou Heraklès, le plus célèbre des héros grecs, personnifie la force. Mais son histoire est bien plus complexe : malgré son statut de demi-dieu, il cache des parts d'ombre et de fragilité.

En revisitant les 12 Travaux d'Hercule, la Compagnie de L'Évasion poursuit son travail de recherche plastique et musicale autour de la mythologie grecque. Sombre, drôle ou émouvante, l'image d'Hercule est réinterprétée au gré d'une poésie particulière, dont la magie opère toujours.

Sur scène, graphisme et musique se construisent en direct. Les plasticiens se servent de l'étendue de leurs palettes (peinture, gravure, marionnettes) pour illustrer ce personnage aux mille facettes, tandis que les musiciens alternent les univers (péplum, ballades, chants, blues, sons électroniques).

Ensemble, ils emmènent le public à la découverte de mondes dans lesquels Hercule, comme chacun de nous, se confronte à de nouveaux défis.



## GÉNÉRIQUE

**Chant.** Soufian Boulaïch, Laetitia Cunill, Gilles Klopfenstein.

**Musique électronique.** Laetitia Cunill, Frédéric Hérisson, Frédéric Rieger, Jonathan Schemyte.

**Piano.** Gilles Klopfenstein.

**Percussions.** Jonathan Schemyte, Geoffrey Masson.

**Arts plastiques.** Franck Bonnin, Soufian Boulaïch, Yann Bruckmuller, Thierry Heidt, Isabelle Hospital, Françoise Marmillot, Mélanie Stoebener, Lise Claudel-Traband, Caroline Troppi, Cindy Wenger.

**Mise en scène.** François Small.

Accompagnement à la **création musicale.** Philippe Rieger, Frédéric Rieger.

Accompagnement **graphique.** Marie-Paule Lesage, Isabelle Hospital.

Accompagnement **technique.** Matthieu Geiger.

# LE MOT DU METTEUR EN SCÈNE

” Deux années ont été nécessaires pour monter nos 12 travaux d’Hercule. Après avoir cherché les correspondances contemporaines de ce mythe héroïque, nous sommes revenus peu à peu à la narration historique que l’on trouve dans les livres.

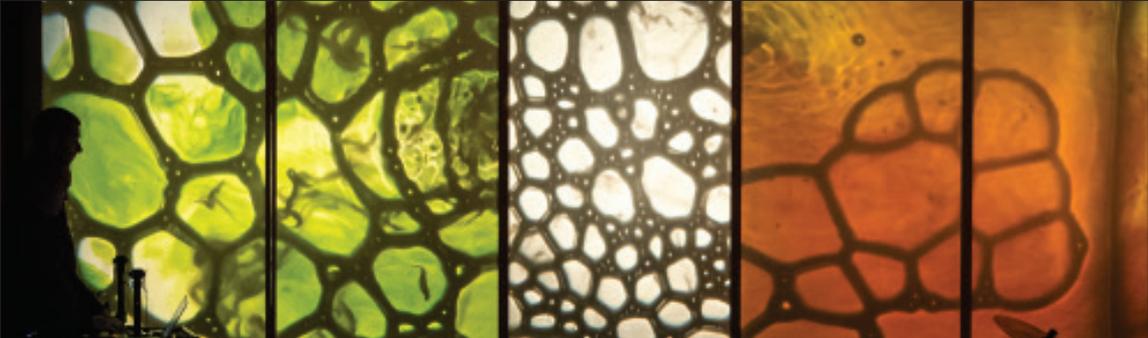
*Ce spectacle d’images et de musique se regarde ou se visite comme une exposition visuelle et auditive. Chaque travail est le fruit d’une recherche graphique et sonore et se présente comme une “surprise”*

*de l’œil et de l’oreille. Cette diversité donne au spectacle une couleur particulière et innovante.*

*Mon travail de metteur en scène a été celui de catalyseur de l’imaginaire de chacun des 15 Hercule de la troupe de L’Évasion.*

- François Small, metteur en scène





## CRÉATION GRAPHIQUE ET VISUELLE



L'imaginaire de chacun se déploie...  
L'équipe se fédère autour d'un choix  
de techniques pour chaque scène  
et la recherche graphique commence.

Ensemble, les artistes de L'Évasion  
misent sur la diversité des univers,  
des teintes, des styles pour illustrer  
le mythe d'Hercule – un voyage  
initiatique qui peut être intérieur, ou pas.

Pour chaque tableau, construit en direct  
sous les yeux des spectateurs, les écrans  
de papier se déplacent et se combinent,  
modifiant sans cesse l'espace en fonction



” À L'Évasion, il y a cette multitude de talents graphiques aux esthétiques très variées. C'est cette diversité qui pose les bases du spectacle.

– Marie-Paule Lesage, scénographe

du sujet. Les images s'y installent, et proposent avec des moyens simples (rétroprojection, dessin en direct, ombres, marionnettes) une imagerie contemporaine. Les savoir-faire des plasticiens se rencontrent et les styles se complètent pour aboutir à une harmonie particulière, donnant matière, sensibilité et énergie au mythe.

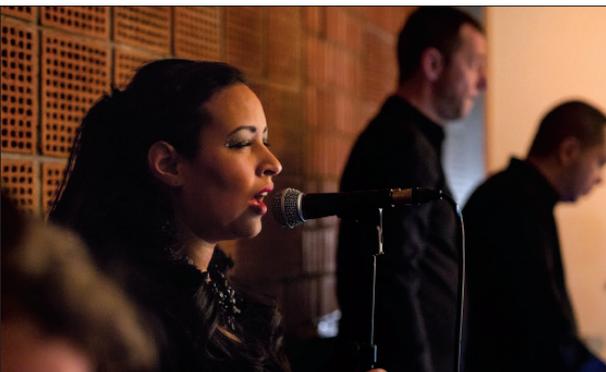
«Au Travail!» peut se voir comme une performance artistique lors de laquelle le visuel résonne et prend consistance au contact de la composition musicale.





## CRÉATION MUSICALE

Jouée et chantée en direct, la musique (piano, batterie, percussions, chant) a été entièrement écrite et composée pour le spectacle, offrant différents univers (péplum, ballades, chants, blues, sons électroniques).

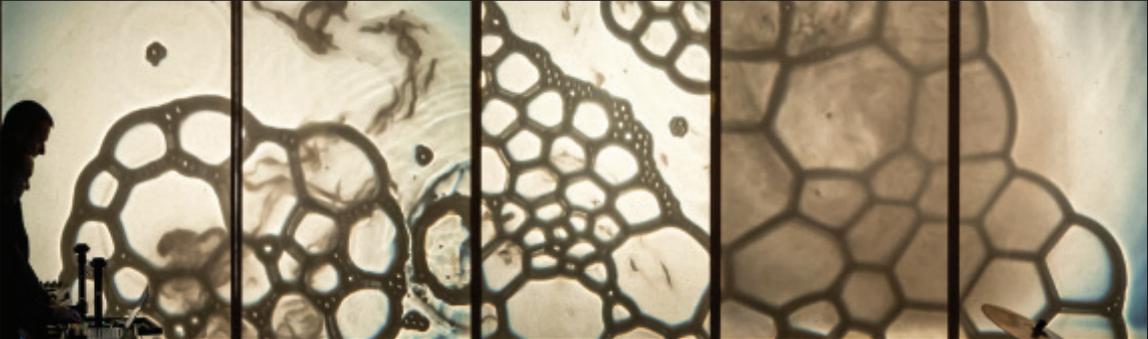


L'utilisation de la Musique assistée par ordinateur (MAO) permet de créer des textures sonores, des environnements musicaux différents. Les boucles musicales présentées à chaque tableau sont étoffées par l'ajout d'instruments, de chants et d'objets sonores.



” *Les 12 travaux d’Hercule sont développés en 12 paysages musicaux aux esthétiques et influences diverses. On y croise, entre autres, de la pop synthétique, du blues ou de la musique concrète ! Le tout dans une rencontre entre instruments acoustiques et sonorités électroniques. Mon travail avec les musiciens de L’Évasion a consisté à apporter des pistes musicales et de la matière sonore. Pour chaque tableau, nous avons recherché ensemble des points d’ancrage dans l’imaginaire à partir desquels construire la base musicale propice à accueillir l’expression individuelle et collective des musiciens et à rentrer en résonance avec le travail des plasticiens.*

- Philippe Rieger, intervenant musical



## LE MYTHE D'HERCULE

Zeus, désirant à tout prix un fils immortel capable d'accomplir des exploits, séduit Alcmène en prenant l'apparence de son mari. En découlent trois nuits d'amour desquelles naîtra Heraclès, dit Hercule. Héra, femme de Zeus, ne tarde pas à apprendre l'infidélité de son mari. Folle de jalousie, elle décide de priver Hercule du trône et tente de le tuer à plusieurs reprises.

Malgré une enfance difficile, Hercule devient un homme grand et puissant. Mais Héra, toujours jalouse de sa réussite, lui jette un sort qui lui fait perdre la tête. Dans un élan de folie, Hercule tue sa femme, fille du roi de Thèbes, et ses enfants. À son réveil, constatant le drame, il est inconsolable.

Pris de culpabilité, il consulte l'oracle de Delphes qui lui conseille de se mettre au service de son cousin Eurysthée. Celui-ci lui impose 12 travaux, réputés irréalisables...



# LES 12 TRAVAUX

## 1. **Tuer le lion de Némée**

La première tâche dont Hercule fut chargé consistait à tuer le lion de Némée. Ce lion était invincible aux flèches et aux épées. Pour le tuer, Hercule, avec sa force phénoménale, l'étrangla. Puis il prit la peau de l'animal et s'en servit d'armure.

## 2. **Tuer l'hydre de Lerne**

Hercule dut ensuite vaincre l'hydre de Lerne - un monstre à neuf têtes dont le simple souffle était mortel. Mais à chaque fois qu'Hercule coupait l'une de ses têtes, il en repoussait deux ! Pour venir à bout de l'hydre, il fit appel à son neveu Laolos. A eux deux, ils mirent au point une technique infailible : Hercule coupait les têtes et Laolos y mettait le feu afin d'éviter qu'elles ne repoussent.

### 3. **Capter la biche aux pieds d'airain**

C'était une biche extraordinaire, réputée dangereuse. Elle faisait partie de l'attelage d'Artémis, la déesse de la chasse. Sa particularité ? Être insaisissable ! La quatrième épreuve d'Hercule fut de l'attraper, et de l'attraper vivante. Il la poursuivit un an, et c'est finalement en Arcadie, sur les bords du Ladon, qu'il la surprit dans son sommeil et la captura.

### 4. **Capter le sanglier d'Erymanthe**

Le sanglier d'Erymanthe était une bête sauvage, gigantesque, qui vivait sur les pentes du mont Erymanthe. Capturer vivante une bête aussi sauvage était une tâche immense. Hercule réussit à la faire sortir du fourré où elle s'était cachée en poussant des cris puissants, pour la conduire vers un trou profond rempli de neige fraîche. L'animal s'épuisa à vouloir en sortir et Hercule en profita pour l'immobiliser avec son filet.

### 5. **Faire fuir les oiseaux du lac Stymphale**

Les abords du lac de Stymphale étaient le refuge d'une multitude d'oiseaux gigantesques, armés d'un bec et de griffes à pointes de bronze. Ils étaient si nombreux qu'en vol, ils masquaient le jour. Hercule reçut l'ordre de débarrasser la région de ces dangereux volatiles. La déesse Athéna, pour l'aider, lui donna des cymbales avec lesquelles il fit un énorme vacarme. Les oiseaux, effrayés par un bruit inconnu, quittèrent l'abri des arbres. Au fur et à mesure, Hercule les abattait avec son arc.

## 6. **Capter le taureau de Crète**

Le taureau de Crète était un animal magnifique créé par Poséidon, dieu de la mer, pour Minos, roi de Crète. Un cadeau empoisonné : le taureau aurait dû être sacrifié mais, subjugué par sa beauté, Minos préféra le garder. Furieux que le pacte ne soit pas respecté, Poséidon rendit l'animal incontrôlable. Hercule reçut l'ordre de le capturer. Il agita sa tunique en peau de lion devant l'animal qui lui fonça dessus. Hercule l'attrapa par les cornes et l'attira dans un filet. Hercule rentra à Tyrinthe avec l'animal dompté.

## 7. **Nettoyer les écuries d'Augias**

Augias était le roi d'Elide et le fils de Phoebus, le Soleil. Propriétaire d'un fabuleux troupeau, Augias négligeait le nettoyage de ses écuries et étables. Celles-ci dégageaient une odeur insupportable et attiraient des millions de mouches qui obscurcissaient le ciel. Chargé de nettoyer, Hercule ouvrit une brèche dans les murs. Puis il détourna le fleuve et y fit passer l'eau qui emporta les excréments vers la mer. Les écuries furent ainsi nettoyées.

## 8. **Apprivoiser les juments de Diomède**

Hercule fut sommé de capturer des juments sauvages et carnivores. Diomède, leur maître, avait pour mauvaise habitude de les nourrir de la chair de ses invités ! Hercule réussit à faire prisonnier Diomède et le jeta dans les mangeoires en bronze. Les juments se ruèrent dessus pour leur repas. Hercule réussit à les dompter et à les ramener, dociles, à Eurysthée.

## 9. **Dérober la ceinture d'Hippolyte**

Mission suivante : récupérer la ceinture d'Hippolyte, reine des Amazones. Et cela commença plutôt bien... Séduite par Hercule, Hippolyte s'apprêtait à lui offrir sa ceinture magique, mais du côté des Amazones, cet acte sonna comme une trahison. Comment la reine des femmes pouvait-elle sacrifier son pouvoir à un homme ? Les Amazones prirent les armes et attaquèrent Hercule. Celui-ci ne se laissa pas faire, finit par capturer la reine et se fit remettre la ceinture.

## 10. **Capter les bœufs de Géryon**

Géryon avait un corps à trois têtes et était considéré comme l'homme le plus fort du monde. Il possédait un grand troupeau de bœufs rouges très féroces gardé par un molosse à deux têtes et un dragon à sept gueules. Hercule reçut l'ordre de ramener ce troupeau en Grèce. Grâce à sa massue, il assomma le chien, puis tira sept flèches coup sur coup pour tuer le dragon. Il dut ensuite se battre avec Géryon mais, comme d'habitude, il emporta la bataille et s'empara du troupeau qu'il ramena avec lui.

## 11. **Dompter et ramener Cerbère**

Cerbère est le chien à trois têtes qui garde les Enfers. Hercule reçut l'ordre d'aller voler le chien et de le ramener à Mycènes. Après avoir réussi à passer le fleuve qui sépare le monde des vivants de celui des morts, Hercule dû affronter au corps à corps Hadès qui lui barrait le passage. Le héros parvint



à terrasser le dieu. Vaincu celui-ci autorise le passage et la capture de Cerbère, à condition que celle-ci ne soit faite qu'à mains nues. Hercule se jeta alors à la gorge de Cerbère et de ses mains puissantes, lui enserra le cou pour l'étouffer.

## 12. **Dérober les pommes d'or du jardin des Hespérides**

Le dernier des Douze Travaux d'Héraclès. Les Hespérides étaient les gardiennes d'un jardin merveilleux. A l'intérieur de ce jardin, se trouvait un pommier en or. Hercule eut pour mission de ramener trois pommes. Cela pourrait paraître simple. Mais seuls les dieux connaissaient l'emplacement de ce jardin. Ne sachant où les trouver, Hercule demanda l'aide d'Atlas, gardien de la voûte céleste.

# LE JEU

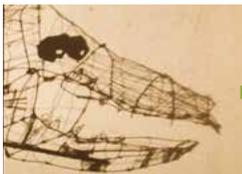
Pour chaque Travail d'Hercule, les artistes de L'Évasion ont créé un imaginaire, une ambiance et ont représenté les différents personnages. Reliez les photos du spectacle au Travail correspondant...



**Le lion  
de Némée**



**Le sanglier  
d'Érymanthe**



**Les oiseaux du lac  
Stymphale**



**Les juments  
de Diomède**



**Les bœufs  
de Géryon**



**Cerbère**



### L'hydre de Lerne

### La biche aux pieds d'airain



### Le taureau de Crète



### La ceinture d'Hippolyte

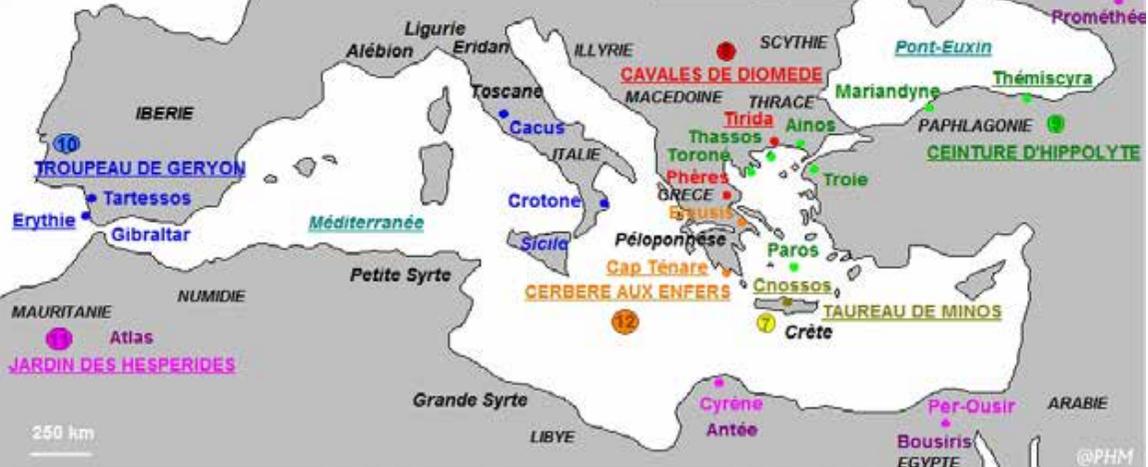


### Les pommes d'or du jardin des Hespérides



### Les écuries d'Augias





## La carte des voyages d'Hercule

Source: [www.place-hecataei-milesii.net](http://www.place-hecataei-milesii.net)

# ALLER PLUS LOIN...

Idées d'atelier d'écriture ou de création :

- ▶ Le mythe d'Hercule se construit autour de rencontres avec des monstres et des animaux extraordinaires... Et toi, comment les représenterais-tu ?
- ▶ Si tu étais l'Hercule d'aujourd'hui, quel serait ton défi à surmonter ?
- ▶ Cherche « Hercule », « Héraclès » ou « Héraklès » sur le site internet d'un musée près de chez toi. Trouve une œuvre d'art se rapportant aux 12 Travaux et raconte l'histoire de ce travail en particulier.

# DOCUMENTS

Textes de référence : Mario Meunier, Michel Small, Emile Noël.

## Livres

*L'Odyssée*, d'Homère, traduit du grec ancien par Victor Bérard, Éd. Gallimard, 1993

*L'Illiade*, d'Homère, traduit du grec ancien par Robert Flacelière, Éd. Gallimard, 1993

*Théogonie, la naissance des dieux*, par Hésiode, traduit par Annie Bonnafé, préfacé par Jean-Pierre Vernant), Éd. Payot & Rivages, Coll. La Petite Bibliothèque, 1993

*Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, par Pierre Grimal, Éd. Presses universitaires de France, Coll. Grands dictionnaires, 1999

## Bandes dessinées

*Héraclès*, par Édouard Cour (scénario et dessin), Éd. Akileos, tome 1 (huit travaux) 2012, tome 2 (quatre travaux) 2014.

## Films

*Les Grands Mythes*, de François Busnel et Gilbert Sinoué, réalisé par Sylvain Bergère, produit par Arte France, Rosebud Productions & Les Monstres, 2015-2016.

Les Travaux d'Hercule ont également inspiré René Goscinny et Albert Uderzo dans le film d'animation *Les Douze Travaux d'Astérix* sorti en 1976.

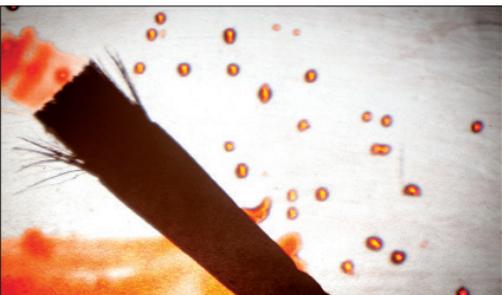


## ATELIERS DE DÉCOUVERTE

Dans le cadre d'une représentation, les plasticiens peuvent proposer des ateliers de découverte des techniques utilisées dans le spectacle, et notamment une **initiation à la création d'images animées**.

Le public peut ainsi découvrir les grands principes du jeu d'ombres avec un rétroprojecteur et des techniques simples (dessin au marqueur, collage, découpage, gravure sur rhodoïd, création de petites marionnettes) et participer à un travail de création collective, pouvant aboutir à un petit film d'animation.

Plusieurs formules sont envisageables en fonction des nécessités et des envies.



**Durée.** 2 heures minimum.  
Possibilité d'organiser un cycle sur plusieurs jours.

**Public.** De 10 à 25 personnes.  
Scolaires, adultes, personnes en situation de handicap...

**Besoins techniques.** L'équipe de L'Évasion se déplace avec l'ensemble du matériel. Seul besoin : un mur suffisamment grand et propre pour pouvoir faire de la projection.

**À noter.** L'atelier ne peut être proposé le même jour qu'une représentation. Compter 45 minutes d'installation.

**Contact. Isabelle Hospital**  
evasion-creation@apeicentrealface.fr  
03 88 85 03 86





# **AU TRAVAIL!**

LES 12T D'HERCULE

# LA COMPAGNIE DE L'ÉVASION

La Compagnie de L'Évasion crée des spectacles alliant les compétences des artistes en arts plastiques et en musique. En résulte une poésie particulière, lorsque images et musiques dialoguent et se complètent.

Pour chaque création, la compagnie travaille avec des artistes intervenants – en l'occurrence, pour « Au Travail! », le metteur en scène François Small, la plasticienne Marie-Paule Lesage et le musicien Philippe Rieger. Au-delà de leur savoir-faire, ils apportent leur expérience, leur regard extérieur, et valorisent les talents de la troupe.

Suite, entre autres, au succès du précédent spectacle, *Fichu Serpent! L'ombre d'Orphée*, sélectionné dans le cadre des Régionales en 2015 et joué plus d'une centaine de fois dans toute la France, la compagnie a trouvé une identité artistique basée sur l'ombre et la musique.

Plasticiens et musiciens ont entamé pendant la saison 2019-2020 des laboratoires de recherches pour leur troisième spectacle.



# L'ÉVASION

L'Évasion est une structure foisonnante, qui **milite pour le droit à la différence, l'épanouissement de la personne en situation de handicap** et son **intégration dans la cité grâce aux arts et à la culture.**

Créé en 2004 par l'APEI Centre Alsace, L'Évasion est le seul Esat (Établissement et service d'aide par le travail) artistique et culturel en Alsace, un des rares établissements de ce type en France.

Il permet à **19 artistes et techniciens** qui bénéficient du statut de travailleur handicapé d'exercer une activité en vue de favoriser leur épanouissement personnel et social. Ensemble, ils font vivre un **projet unique** en son genre, à la croisée des chemins entre arts, culture, champs social et économique.

Depuis sa création, le projet de L'Évasion n'a cessé de s'étoffer. Il englobe aujourd'hui : la **Compagnie de L'Évasion**, l'**Atelier graphique et plastique**, trois formations musicales (**Sirocco**, quintet de jazz, **Sepia Mambo**, chansons humoristiques rétro-acoustiques, et **Cachou-Cachou**, reprises et compos pop métissées), un **Espace d'échanges culturels** proposant une programmation saisonnière originale, le festival biennal **Charivari!**, ainsi qu'un **Centre ressources culture et handicap.**



Création du livret: Françoise Digel / L'Évasion | Photographies: PMod et Sébastien Riotto.

### Contacts diffusion

**Françoise Digel** et **Nadia Godino** / [evasion-diffusion@apeicentrealstace.fr](mailto:evasion-diffusion@apeicentrealstace.fr)

### Contact technique

**Frédéric Rieger** / [evasion-regie@apeicentrealstace.fr](mailto:evasion-regie@apeicentrealstace.fr)

**L'ÉVASION**

Licence n°1 - 1050917 | Licence n°2 - 1050918 | Licence n°3 - 1050919

1 rue du Tabac  
67600 Sélestat

03 88 85 03 86

[evasion@apeicentrealstace.fr](mailto:evasion@apeicentrealstace.fr)

*L'Évasion, un projet de*



**[l-evasion.fr](http://l-evasion.fr)**



# L'ÉVASION

Avec le soutien de

