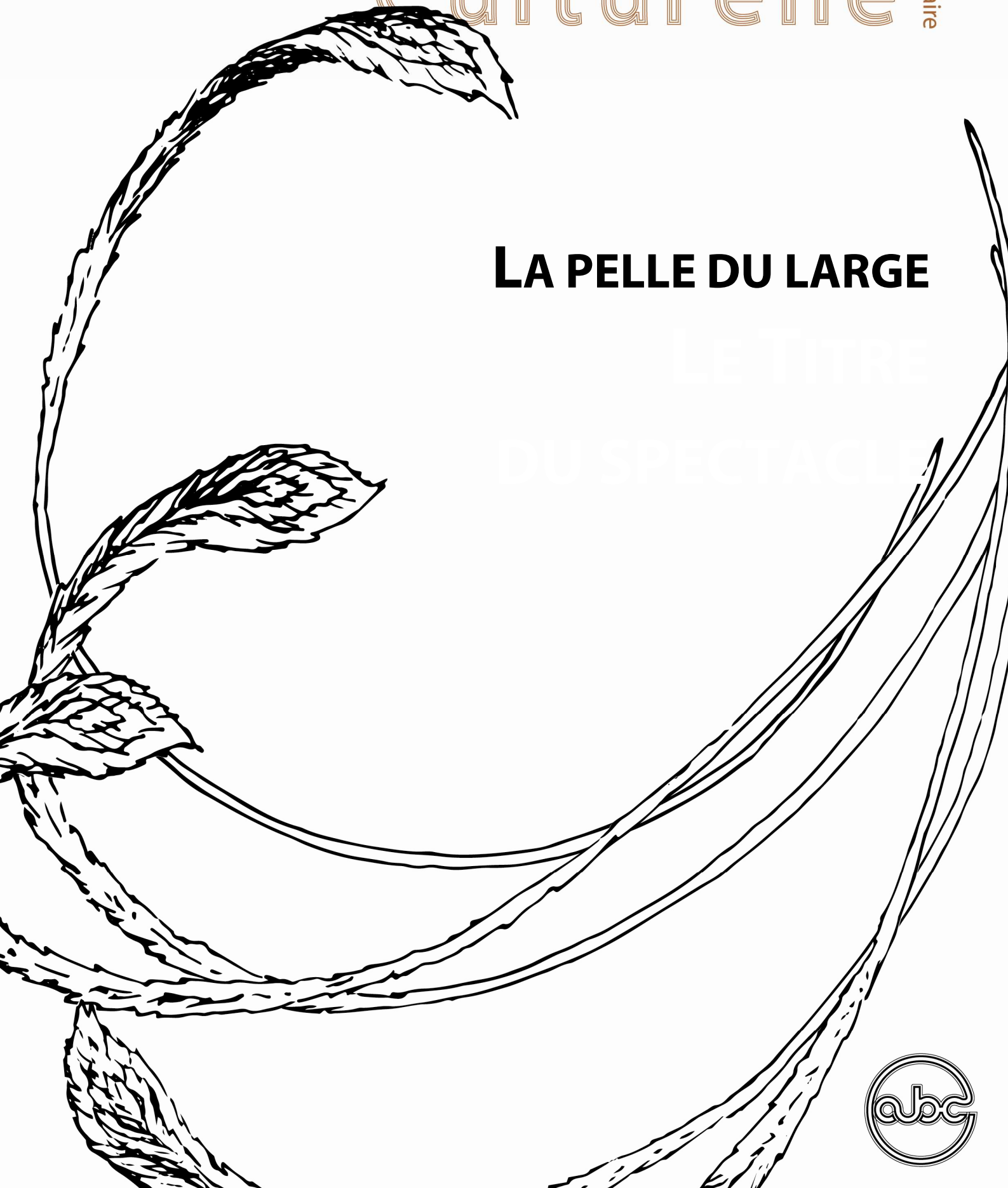


Collège au théâtre
Saison 2015 | 2016
Fiche pédagogique n° 9

Association Bourguignonne Culturelle

15
16
Scène
pluri
disciplinaire

LA PELLE DU LARGE



Chers collègues,

Pour préparer vos élèves à leur venue au spectacle ou approfondir leur connaissance de celui-ci, nous vous proposons plusieurs documents :

- La bande-annonce du spectacle sur le site de la compagnie : https://www.youtube.com/watch?v=DFgmmX0_BCs
- Un questionnaire à destination des élèves qui vous permettra d'explorer les principaux axes du spectacle. Ce travail pourra être fait en amont de la pièce.
- En annexe, des exercices de jeu théâtral que vous pourrez mener avec vos élèves en aval du spectacle.

Le sources du dossier :

- Photos extraites du site de la Compagnie Philippe Genty : <http://www.philippegenty.com>
- Dossier pédagogique téléchargeable sur la page du site du Théâtre de l'île : <http://www.theatredelile.nc/le-theatre/archives/saison-2013/la-pelle-du-large>
- *L'Odysée*, Paris, Edition Gallimard jeunesse, 2007
- Expositions en lignes sur le site de la B.N.F.
- Exercices en annexe, élaborés par Monsieur François-Julien Georges

La pelle du large

1. Une adaptation de *L'Odyssee*

La dernière création de Philippe Genty est une adaptation de *L'Odyssee*, d'Homère.

1.1. Comprendre le titre : *La pelle du large*



> Décris la photo :

.....
.....
.....

> Quel mot du titre retrouve-t-on sur cette photographie ?

.....

> Avec quelle expression le titre joue-t-il ?

.....
.....
.....

1.2. Les sources en trois points

a. Homère

Homère était-il aveugle ? Est-il né à Smyrne ? Vivait-il en Asie Mineure ? Sur la vie du poète grec, on ne sait presque rien. Seules sont parvenues jusqu'à nous *L'Illiade* et *L'Odyssée*, deux de ses œuvres écrites aux environs du VIII^e siècle avant J.-C.

> A partir du document élaboré par la B.N.F., réponds aux questions suivantes :

<http://expositions.bnf.fr/homere/v/11/index.htm>

Qu'est-ce qu'un aède ?

.....

Comment étaient transmis les récits dans l'Antiquité ?

.....

Avec quel instrument l'aède accompagne-t-il ses chants ?

.....

Qu'est-ce qu'une épopée ?

.....

.....

b. *L'Illiade*

L'Illiade raconte la guerre de Troie. Pâris, jeune troyen, était tombé amoureux de la belle Hélène, la femme du roi de Sparte, Ménélas. Pâris enlève Hélène. Ménélas, fou de jalousie, convainc son frère Agamemnon de lever une armée contre les Troyens. Et c'est la guerre dans laquelle sont engagés tous les héros grecs : Achille, Nestor, Ajax, Agamemnon, Ulysse...

> Pour comprendre la guerre de Troie et l'Illiade, regarde ce nouveau document élaboré par la BNF et réponds aux questions :

<http://expositions.bnf.fr/homere/expo/salle2/index.htm>

Quel couple est à l'origine de la guerre de Troie ?

.....

Combien de temps le siège de la ville a-t-il duré ?

.....

Grâce à quelle ruse Ulysse parvient-il à envahir Troie et à provoquer la chute de la ville ?

.....

Donne le nom de trois héros troyens :

①

②

③

Donne le nom de trois héros grecs :

①

②

③

De quel côté sont Héra, Poséidon et Athéna ?

.....

De quel côté sont Aphrodite et Apollon ?

.....

c. L'Odyssee

La guerre achevée, il est temps pour les héros qui ont échappé à la mort de rentrer chez eux. *L'Odyssee* est le récit de l'un de ces retours, celui d'Ulysse, « Odysseus » en grec. Pour Ulysse, une autre aventure commence qui durera dix ans. Dix années durant lesquelles le héros erre sur des mers inconnues avant de pouvoir rejoindre sa terre natale, Ithaque, où l'attendent sa femme Pénélope et son fils Télémaque.

Au début de l'Odyssee, Ulysse est retenu captif sur l'île de la nymphe Calypso et ne peut rentrer chez lui retrouver sa femme Pénélope. Tous les dieux sont favorables à son retour, sauf Poséidon qui lui en veut d'avoir rendu aveugle son fils, le cyclope Polyphème. Alors que Zeus envoie Hermès demander à Calypso de libérer Ulysse, Athéna se rend à Ithaque pour conseiller à Télémaque, le fils d'Ulysse, de partir vers Pylos et Sparte prendre des nouvelles de son père.

La structure de l'œuvre est la suivante :

- les chants I à IV racontent la Télémachie, c'est-à-dire les aventures de Télémaque qui demande des nouvelles de son père et veut contrecarrer les plans des prétendants de sa mère Pénélope.
- les chants V à XII correspondent au récit de son périple par Ulysse lui-même ; recueilli par le roi Alcinoos après un naufrage, il raconte ses aventures précédentes depuis son départ de Troie.
- les chants XIII à XXIV racontent la vengeance d'Ulysse qui se fait reconnaître de ses proches et massacre les prétendants.

Dans *La pelle du Large*, le périple d'Ulysse et de ses aventures (chants V à XII) représentent une part importante du spectacle, cependant des incursions dans les autres parties de l'Odyssée seront effectives.

> Regarde cette vidéo et retrace le périple d'Ulysse en complétant cette carte :
<http://expositions.bnf.fr/homere/v/21/index.htm>



1.3. Le théâtre d'objet

a. Définition proposée Christian Carrignon, directeur artistique du Théâtre de Cuisine

Un « objet » tel que nous l'entendons, c'est petit. Ça tient dans la main, c'est souvent en fer ou en plastique, c'est brillant, lisse et froid. Quand on le tourne et le retourne, on a conscience de son prix. Ça vaut quelque chose et c'est un objet de convoitise. On a envie de l'avoir et il est manufacturé et tout le monde l'a déjà. On a le même désir que tout le monde. Un jouet entre parfaitement dans cette définition de l'objet. Un objet est fait pour être manipulé, sa taille est faite pour la main. La petitesse de la voiture, de la poupée, du Lego fait d'eux des objets propres à la rêverie. Bachelard nous montre qu'« il y a de la grandeur dans la miniature ».

Le manque de personnalité de l'objet, reproduit à des milliers d'exemplaires, en fait le support idéal pour justement le remplir de notre propre histoire. Dans le théâtre d'objet, le spectateur reconnaît les objets pour les avoir lui-même possédés, pour avoir rêvé avec eux. Le spectacle se déroule, et l'imagination des uns et des autres vagabonde, va et vient au gré de ses propres fantasmagories : l'objet, support à la rêverie. Le policier et la victime et l'assassin... Je dis ça à dessein, le théâtre d'objet permet au même comédien d'être trois personnages à la fois.



b. Une réflexion autour du théâtre d'objet par la compagnie espagnole Tabola Rassa

Pour parler du théâtre d'objet, il faut d'abord remonter à ses origines : la marionnette. Lorsque l'on évoque les marionnettes, il vient à l'esprit de la plupart des gens les techniques traditionnelles pratiquées en Europe : Guignol en premier lieu (marionnettes à gants), les marionnettes à fils, Polichinelle etc. On oublie ou on ignore souvent les formes contemporaines et celles venues de l'étranger : le Bunraku japonais, le théâtre d'ombres et les innombrables variations des techniques traditionnelles. En effet les marionnettes sont en pleine évolution, elles sont incroyablement variées, elles combinent toutes sortes de techniques et ne cessent de surprendre un public toujours plus vaste pour qui les marionnettes ne sont plus cet art désuet et strictement réservé aux enfants.

Le théâtre d'objet est un des avatars modernes de la marionnette. Il consiste à utiliser des objets de la vie courante et à les faire vivre comme on le ferait avec des marionnettes. En effet, les objets que créent les hommes ont tous quelque reste de l'humanité qui les a engendrés. La symétrie par exemple se retrouve aussi bien dans le corps humain que dans un robinet, une chaise et même un arbre ou les nervures qui structurent ses feuilles. L'usage qu'en fait l'homme aussi définit l'objet et le munir de manettes par exemple, c'est y laisser l'empreinte humaine. Ainsi, si l'on observe avec attention un robinet on peut lui trouver une physionomie, un masque et une sorte de personnalité. Reste ensuite à trouver un thème qui convienne au genre d'objet que l'on utilise et qui tout en les justifiant leur donne matière à jouer.

> D'après ces deux textes, quelle définition donnerais-tu du théâtre d'objet ?

.....
.....

> Pourquoi faire le choix du théâtre d'objet ?

.....
.....



1.4. La démarche artistique du metteur en scène, Philippe Genty

> Pour mieux comprendre le choix de création de la compagnie et son univers, lis les textes suivants :

a. Le parti pris de la compagnie

D'une création à l'autre, la compagnie poursuit sa démarche d'exploration d'un langage visuel, un langage où la « scène » est le lieu de l'inconscient et qui témoigne des conflits de l'être humain face à lui-même.

Dans les créations de la compagnie, l'enchaînement associatif des scènes ne suit ni une narration linéaire, ni la psychologie de personnages classiques, ni le principe de causalité. Il cherche à faire émerger de nos abîmes des peurs, des espoirs fous, des hontes, des désirs refoulés, en produisant ainsi des chocs visuels.

b. Le processus de création selon Philippe Genty

Très vite il me faut établir le décor qui va me plonger dans un climat, me proposer ses possibilités et ses contraintes. Le décor n'est jamais réaliste, il doit pouvoir être en constante mutation laissant ainsi un champ libre à l'imaginaire du spectateur. (...)

Les personnages surgissent de la scène, « lieu de l'inconscient » évoluent se métamorphosent, disparaissent.

Le processus de création suit les quatre étapes suivantes :

① **Dispersion** : Durant cette étape il y a suppression du jugement et de l'autocensure. Les interprètes à partir d'un thème et parfois d'objets, de matériaux ou de poupées, ont le champ libre pour se lancer dans des improvisations.

② **Croisement** : Confrontation des propositions avec l'écriture, certaines s'intègrent, d'autres pourront s'adapter en les faisant évoluer, d'autres enfin sont écartées.

③ **Réécriture** : Les improvisations s'enrichissent. Les interprètes et les matériaux vont révéler de nouvelles ressources insoupçonnées au moment de l'écriture et qui vont considérablement nourrir l'ensemble. Ce moment de réécriture doit pouvoir les prolonger et souvent permettre de rebondir vers d'autres propositions.

④ **Évaluation** : Dans un espace qui ne s'appuie ni sur rationnel, ni sur le réalisme, ni sur une fable, il est indispensable de se confronter à un public tout au long des répétitions, non pas pour chercher à plaire mais pour savoir si nous communiquons.

2. Le dispositif scénique

2.1. Personnages et objets

> A partir des documents suivants, imagine les objets pouvant incarner les différents personnages de l'Odyssée :

👁 **Ulysse** : On l'appelle « L'homme aux mille tours ». Ulysse - en grec « Odysseus » - est la ruse incarnée. Courageux, excellent guerrier, il est le plus célèbre héros de l'Antiquité (avec Héraclès). C'est lui qui, par son ingéniosité, va notamment permettre que soit mis fin à la sanglante, à l'interminable guerre de Troie. Il fait construire un gigantesque cheval de bois que l'on traîne, dans la nuit, sous les remparts de la ville.

Ton objet :

👁 **Le cyclope Polyphème** : Une fois quittée l'île des Lotophages, Ulysse aborde la terre des Cyclopes. Le lendemain, il entre dans la caverne de Polyphème avec douze compagnons. Six d'entre eux sont dévorés par le monstrueux Cyclope, qu'Ulysse parvient à enivrer et dont il crève l'unique œil à l'aide d'un pieu.

Iconographie du cyclope :

http://www.mediterranees.net/mythes/ulyse/epreuves/cyclope/cyclope_iconographie.html

Extrait : [...] mes compagnons étaient autour de moi ; un dieu nous insufflait un grand courage. Eux, s'emparant du pieu d'olivier acéré, l'enfoncèrent dans l'oeil ; moi, appuyant par en dessous, je tournai, comme on fore une poutre pour un bateau [...] ainsi, tenant dans l'oeil le pieu affûté à la flamme, nous tournions, et le sang coulait autour du pieu brûlant. Partout sur la paupière et le sourcil grillait l'ardeur de la prunelle en feu ; et ses racines grésillaient.
Odyssée, IX, 380-390

Ton objet :

👁 **Calypso** : Du grec kalypsein, « caché ». Elle retient Ulysse dans une île lointaine, vit dans une grotte et possède la magie verbale : elle propose à Ulysse l'immortalité.


Iconographie de Calypso :

<http://www.mediterranees.net/mythes/ulyse/epreuves/calypso/iconographie.html>

Extrait : *Certes, si tu pouvais imaginer tous les soucis que le sort te prodiguera jusqu'au jour du retour, tu resterais, tu garderais avec moi ces demeures, tu serais immortel, malgré ton désir de revoir cette épouse que tu espères tous les jours...*

Odyssée, V, 206-210


Ton objet :

 **Les sirènes** : Sur les conseils de Circé, Ulysse a bouché les oreilles de ses compagnons avec de la cire afin qu'ils n'entendent pas le chant ensorcelant des Sirènes. Lui peut les écouter, mais doit avoir les pieds et les mains liés au mât du navire. Ses hommes font preuve d'une sagesse exemplaire et n'ôtent pas la cire de leurs oreilles.

Iconographie des sirènes :

<http://www.mediterranees.net/mythes/ulysses/epreuves/sirenes/iconographie.html>

Ton objet :

 **Circé** : Circé vit dans une île sans homme, dans une forêt aux animaux étranges, d'apparence sauvage mais qui se conduisent comme des animaux domestiques. Ce sont des hommes qu'elle a transformés. En effet, par ses philtres faits de « miel, de farine et de vin de Pramnos », elle transforme en animaux tous ceux qui foulent son territoire.

Iconographie de Circé :

http://www.mediterranees.net/mythes/ulysses/epreuves/circe/circe_iconographie.html

Extrait : *Elle les conduisit vers les sièges et les fauteuils, puis leur mêla du miel, de la farine et du fromage dans du vin de Pramnos, ajoutant ensuite au mélange un philtre qui devait leur faire oublier la patrie. Elle avança la coupe, qu'ils vidèrent ; peu après, sur un coup de baguette, ils étaient bouclés dans les tects. Des cochons, ils avaient les groins, les grognements, les soies, tout enfin, sauf l'esprit, qui resta esprit de mortel.*

Odyssée, X, 233-240

Ton objet :

1.2. Le travail des interprètes

> Regarde la bande-annonce :

https://www.youtube.com/watch?v=DFgmmX0_BCs



Combien y-a-t-il d'interprètes ?

.....

Comment pourrais-tu décrire le travail des interprètes ?

.....
.....
.....

La bande-annonce donne le ton du spectacle. Quelles formes de comique as-tu pu identifier ?

.....
.....
.....

ANNEXES - À vous de jouer après la pièce

Ces exercices, élaborés dans le cadre d'un stage académique par François-Julien Georges, professeur missionné au Théâtre d'Auxerre, permettront de vérifier la compréhension de l'*Odyssée* par le jeu théâtral.

1. Démarches (objectifs : s'échauffer, se donner des outils pour marcher)

Mettre les élèves en cercle puis les faire marcher dans l'espace :

- en leur demandant d'abord de combler les espaces ;
- en leur demandant ensuite de se fixer un objectif ;
- en leur faisant enfin explorer une multitude de marche : sur les pointes, sur les talons, sur l'extérieur des pieds, sur l'intérieur, avec le bassin en avant, en arrière, le torse en avant, en arrière, les épaules en avant, en arrière, en étant tiré par une partie du corps : oreille, nez, coude, fesses..., en faisant de petits pas, de grands pas, en marchant sur un fil...

2. Jouer un personnage de L'*Odyssée*

- Disposer les élèves assis dans un cercle le plus large possible.
- Donner la consigne de l'exercice : donner à voir (aux spectateurs) la démarche, mais aussi les gestes, voire l'émotion, d'un personnage de *Odyssée* tiré au sort ; pour les spectateurs : deviner le personnage joué.
- Faire passer les élèves par groupe de 5. Se montrer bienveillant, mais ne pas hésiter à faire approfondir le jeu : amplification du mouvement, des gestes, occupation de l'espace... ; ne pas hésiter non plus à faire repasser un élève seul pour mieux observer son personnage.
- Après chaque passage, prévoir un temps d'échange : faire indiquer par les spectateurs l'identité des personnages mis en scène, et les indices qui permettent de reconnaître ces personnages.

3. Rencontres (objectif : jouer des épisodes)

- Organiser d'abord des rencontres brèves de personnages : par deux, en faisant tirer au sort les personnages, en incitant au dialogue (simple présentation, ou échange plus fourni)
- Faire jouer ensuite des épisodes, des scènes de rencontre de *Odyssée* : selon le même principe du tirage au sort.
- Après chaque jeu d'épisode, prévoir un temps d'échange : faire indiquer par les spectateurs l'épisode joué, les personnages mis en scène, la place de l'épisode

dans le récit... ; faire vérifier que l'histoire a bien été respectée ; et ne pas hésiter à faire rejouer.

PIOCHE DE PERSONNAGES (en italique figure ce qui apparaît sur le papier que piochent les élèves, le reste est destiné à permettre au professeur d'aider les élèves) :

- *Zeus* : le tout-puissant
- *Calypso* : la nymphe éprise d'Ulysse
- *Poséidon* : l'Ébranleur des terres, qui, de son trident, rassemble les nuages et déchaîne les vents
- *Nausicaa* : la fille du roi Alkinoos, qui joue au ballon avec ses servantes et qui prendrait bien Ulysse pour mari
- *Alkinoos* : le roi des Phéaciens
- *Polyphème (le Cyclope)*
- *Circé, la magicienne*
- *Une Sirène* : à la voix enchanteresse
- *Télémaque* : gagné par l'indignation, la colère face aux prétendants
- *Antinoos ou Eurymaque* : chefs des prétendants, qui pillent les biens d'Ulysse
- *Argos* : le chien d'Ulysse
- *Pénélope*
- *Laërte* : père d'Ulysse
- *Ulysse*

PIOCHE D'ÉPISODES (en italique figure ce qui apparaît sur le papier que piochent les élèves, le reste est destiné à permettre au professeur d'aider les élèves) :

- *la rencontre d'Ulysse et de Nausicaa (pour 6 joueurs, III) : Ulysse est endormi sur le rivage, tandis que des jeunes filles... jouent au ballon après avoir lavé leur linge ; Ulysse est réveillé par les cris des jeunes femmes ; nu, il s'approche, les jeunes filles s'enfuient à l'exception de Nausicaa à qui il demande de l'aide ; (Nausicaa fait revenir ses femmes ;)*
- *la rencontre du Cyclope (pour 6 joueurs ou plus, V) : en s'en tenant à l'essentiel : Ulysse et ses compagnons pénètrent dans la grotte du Cyclope..., y découvrent les vivres ; le Cyclope survient, dévore deux compagnons d'Ulysse ; Ulysse lui fait boire du vin, puis, alors qu'il dort, lui perce l'œil...*
- *La rencontre des compagnons d'Ulysse avec Circé (pour 6 joueurs ou plus, VI) : Les compagnons d'Ulysse se rendent chez Circé... ; à l'exception d'Euryloque, les compagnons entrent chez la magicienne, elle les fait boire, puis, de sa baguette, les transforme en cochons ; Euryloque, qui a tout vu, s'en va prévenir Ulysse ;*

- *Ulysse et les Sirènes (pour 8 joueurs ou plus, VIII) : le navire d'Ulysse approche de l'île des Sirènes..., Ulysse bouche les oreilles de ses compagnons, se fait attacher au mât ; les Sirènes tentent d'attirer Ulysse par leur chant ; Ulysse fait signe à ses compagnons de le détacher, mais ceux-ci resserrent ses liens ;*

- *les retrouvailles d'Ulysse et Argos (pour 2 joueurs, XII) : Ulysse aperçoit Argos, son chien, qui le reconnaît, mais... qui n'a pas force de s'approcher de son maître, et qui, dans un dernier soupir, ferme les yeux à jamais ;*

- *les retrouvailles d'Ulysse et Euryclée (pour 3 joueurs, XIII) : à la demande de Pénélope, la vieille Euryclée prend un chaudron, y verse de l'eau, puis... baigne les pieds d'Ulysse ; Euryclée reconnaît son maître, cherche à prévenir Pénélope...*

