

THÉÂTRE DUNOIS

UN THÉÂTRE À PARIS
POUR L'ENFANCE ET LA JEUNESSE

THEATRE



VARIATIONS SUR UN DEPART

Cie la main d'œuvres
Conception Katerini Antonakaki

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



AUTOUR DU SPECTACLE

Petit historique du triptyque

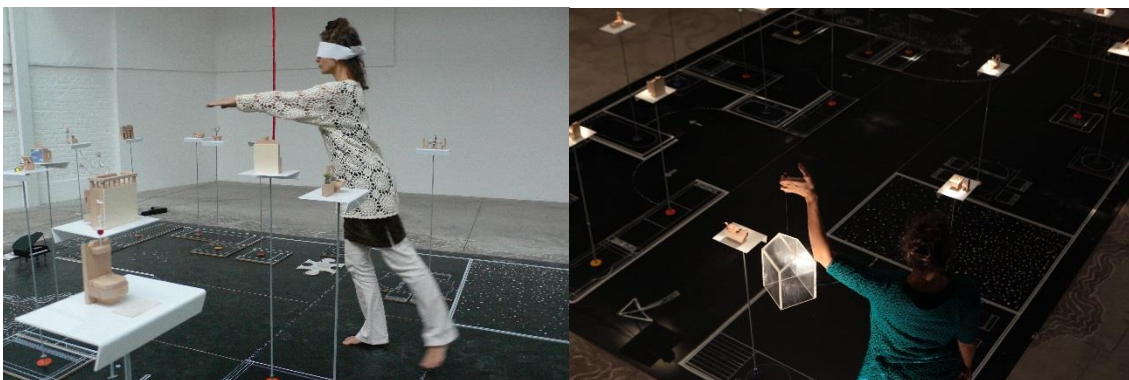
En octobre 2014, la Maison d'Architecture de Picardie invite « la main d'oeuvres » à une résidence d'un mois pour chercher, essayer, créer. Nous décidons de travailler sur **l'immobilité et le mouvement** et plus précisément sur la question : **où est-ce qu'on peut trouver du mouvement dans l'immobilité ?**

Nous partons tout d'abord sur la réalisation d'une installation autour du meuble, créée dans le cadre de La Nuit Blanche à la Maison d'Architecture en 2014. <http://www.lamaindoeuvres.com/home.html>

Un deuxième temps de recherche est consacré à l'idée d'habiter l'installation, cette fois à échelle 1:1. La figure de la minuscule femme qu'on retrouvait sur chaque maquette, apparaît maintenant en vrai dans l'espace de cette maison sans murs, tracée au sol comme une carte géographique peuplée de mémoires.

«*Le voyage immobile de Pénélope*» est une performance dans l'espace de l'installation avec le public assis tout autour. Les spectateurs, qui ont déjà vu de près les maquettes des meubles, assistent à une visite guidée d'un autre point de vue à une autre échelle. Résidences de création à la Maison d'Architecture, au Safran à Amiens et au Centre d'Art Ramdam à Lyon. Création décembre 2015 au Théâtre Dunois à Paris.

Troisième volet du « projet Pénélope » autour du mouvement et de l'immobilité Cette fois en forme frontale, axée sur la scénographie mobile, le geste et sa décomposition.



«Variations sur un départ »

Il s'agit d'un théâtre d'espace, d'objets et de mouvement où la **scénographie a le rôle principal dans la dramaturgie de la pièce**. L'univers sonore - un morceau de piano enregistré diffusé en boucle avec des légères variations - accompagne l'action et trace une ligne droite vers l'émotion. Toujours axés sur l'immobilité et le mouvement cette fois on se tourne vers le contenant qui entoure notre quotidien - la maison. **Pénélope (figure intemporelle de l'immobilité) est cette fois décidée à partir, mais le premier pas s'avère difficile...**

*Et si Pénélope partait à la recherche d'Ulysse ?
Qu'est-ce qu'elle emporterait avec elle ?
Supposons : sa maison, une chaise, son métier à tisser, ce qu'elle voyait par la fenêtre*



Une femme sur la route de départ vers une nouvelle vie ailleurs, revisite sa mythologie intime, ses souvenirs, ses espérances. Arrimée avec sa maison sur un bastaing posé sur l'axe incertain du doute, elle traverse les points cardinaux à la rencontre d'un nouveau point d'équilibre. Sa maison trouée par le poids de l'histoire. Sa valise remplie de l'eau des mers à franchir. Ses pensées écorchées défilant dans sa langue d'origine. Ici comprise et là inconnue. Les mots composent une musique allaitante accompagnés d'un morceau de piano insistant ponctué par les applaudissements du monde. Le périple est physique, tendu, urgent.

Comme quand on est prêt à quitter un lieu et on ne peut pourtant pas le faire.

Comme à tous ces moments que le là où on est ne semble plus le bon endroit.

Comme tous ceux qui partent pour aller ailleurs, mais surtout pour ne plus rester là où ils sont.

Ce n'est pas le voyage qui hante les idées, c'est l'élaboration d'un départ.

Comment organiser son âme pour soulever un tel fardeau?

A un certain moment il y a comme une obligation de le faire. Une circonstance qui fait que ce n'est plus possible autrement.

De quoi ça parle ? Des mots qui vont nulle part.

Des actes qui tracent les histoires.

Plusieurs façons de partir, d'esquisser un mouvement vers ailleurs, d'imaginer une traversée, de se projeter dans une autre terre, un autre pays, une autre langue. La

femme de cette histoire porte sa maison aux quatre coins du monde à la recherche d'un équilibre perdu à jamais. Elle parle une langue que l'on ne comprend pas forcément, obsédée par un morceau de musique qui accompagne son périple à travers ses origines, ses mémoires et ses rencontres sur le chemin.

Le temps est suspendu sur un fil à linge, accroché à un arbre - souvenir ou mirage du sens de la vie.

Pièce de théâtre basée sur le mouvement, écrite en grec et ponctuée de quelques phrases - repères en français ou en anglais selon les lieux de représentations.



DISTRIBUTION

Katerini Antonakaki texte, scénographie et jeu
Sébastien Dault regard extérieur, scénographie et lumières
Ilias Sauloup musique

L'EQUIPE DE CREATION

Katerini Antonakaki
Texte, scénographie et jeu

7 ans d'études de **danse, voix et mouvement** (Ecole Nationale de Danse à Athènes, Académie Internationale de Danse à Lyon, formation continue avec le Roy Hart Théâtre et le Théâtre du Mouvement), Diplôme d'Esthétique de l'Art au

Conservatoire de Lyon, Diplôme avec félicitations du jury, suivi d'un Post Diplôme de Scénographie, à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette à Charleville. Premier prix de composition en Musique Electroacoustique au CRR d'Amiens. Co-responsable artistique de La main d'oeuvres depuis 2008, et ex co-directrice de Eclats d'Etats (1998-2007, www.lamaindoeuvres.com/archives), elle axe sa recherche sur la musicalité de la scénographie à travers le théâtre d'objets, d'espace et de mouvement. Ses spectacles - inventions scénographiques chorégraphiées - ont été présentés en de nombreux théâtres et festivals dans 13 pays d'Europe, en Tunisie et à New York.

LA COMPAGNIE

La main d'oeuvres

Association de recherche et de création - boîte à outils défiant les lois de l'équilibre. Centrés sur les obsessions d'espace et de temps, nous créons des objets scéniques - spectacles hors norme - où les arts plastiques, le mouvement et/ou l'acrobatie, le théâtre d'objets et la musique se rencontrent dans une sorte de cirque poétique d'objets.

« la main d'oeuvres » est conventionnée avec le Ministère de la Culture DRAC Hauts de France et subventionnée par le Conseil régional de Hauts de France et Amiens Métropole

PISTES PÉDAGOGIQUES

THÉMATIQUES

- Immobilité
- Mouvement
- Souvenirs
- Partir
- Se sentir retenu
- Départ
- Voyage
- Exil
- Mythologie

DRAMATURGIE

- Théâtre
- Théâtre d'espace
- Théâtre d'objets

- Théâtre de mouvements
- Scénographie : une maison de bois autour d'un axe
- Univers sonore : variations pour piano
- 1 comédienne, seule en scène
- Texte en grec moderne et français

L'odyssée

En grec ancien « δούσεια / Odússeia » est une épopée grecque antique attribuée à l'aède Homère^{note 1}, qui l'aurait composée après l'Iliade, vers la fin du VIII^e siècle av. J.-C. **Elle est considérée comme l'un des plus grands chefs-d'œuvre de la littérature et, avec l'Iliade, comme l'un des deux poèmes fondateurs de la civilisation européenne.**

L'Odyssée relate **le retour chez lui du héros Ulysse**, qui, après la guerre de Troie dans laquelle il a joué un rôle déterminant, met dix ans à revenir dans son île d'Ithaque, pour y retrouver **son épouse Pénélope**, qu'il délivre des prétendants, et son fils Télémaque. Au cours de son voyage sur mer, rendu périlleux par le courroux du dieu Poséidon, Ulysse rencontre de nombreux personnages mythologiques, comme la nymphe Calypso, la princesse Nausicaa, les Cyclopes, la magicienne Circé et les sirènes. L'épopée contient aussi un certain nombre d'épisodes qui complètent le récit de la guerre de Troie, par exemple la construction du cheval de Troie et la chute de la ville, qui ne sont pas évoquées dans l'Iliade. L'Odyssée compte vingt-quatre chants et peut être divisée en trois grandes parties : la Télémachie (chants I-IV), les Récits d'Ulysse (chants V-XII) et la Vengeance d'Ulysse (chants XIII-XXIV).

L'Odyssée a inspiré un grand nombre d'œuvres littéraires et artistiques au cours des siècles. Le terme « odyssée » est aujourd'hui un nom commun désignant un « récit de voyage plus ou moins mouvementé et rempli d'aventures singulières ».

Sources : Wikipédia



John William Waterhouse, *Ulysse et les Sirènes*, 1891

Pénélope et le mythe

Dans la mythologie grecque, Pénélope, fille d'Icarios, est l'épouse fidèle d'Ulysse dont elle a un fils, Télémaque. Dans sa jeunesse, et à cause de sa grande beauté, Pénélope est demandée par plusieurs princes grecs. Son père, pour éviter les querelles qui auraient pu éclater entre les prétendants, les oblige à en disputer la possession dans des jeux qu'il fait célébrer. Ulysse sortant vainqueur, Pénélope lui est accordée.

Elle attend le retour d'Ulysse pendant 20 ans. Durant l'absence de son époux, elle est courtisée par de nombreux prétendants. Ne voyant pas Ulysse revenir, beaucoup essaie de la convaincre qu'il est mort et qu'elle doit se remarier. Afin d'avoir la paix, elle met au point une ruse et s'engage à se marier de nouveau une fois qu'elle aurait fini de tisser le linceul. Néanmoins, fidèle à la mémoire de son époux et persuadée qu'il n'était pas mort et reviendrait, elle effectuait son travail toute la journée et le défaisait consciencieusement la nuit, afin de ne jamais le terminer, se trouvant ainsi dans l'incapacité d'honorer sa promesse.

Aujourd'hui, l'expression une toile de Pénélope désigne un ouvrage auquel on travaille sans relâche mais sans jamais le terminer



John William Waterhouse, *Pénélope et les Prétendants*, 1912



Domenico BECCAFUMI, *Pénélope*, 1514

Quand on vint dire à Pénélope que son époux était de retour, elle refusa de le croire, craignant qu'on ne voulût la surprendre par des apparences trompeuses ; mais, après qu'elle se fut assurée, par des preuves non équivoques, que c'était réellement Ulysse, elle se livra aux plus grands transports de joie et d'amour.

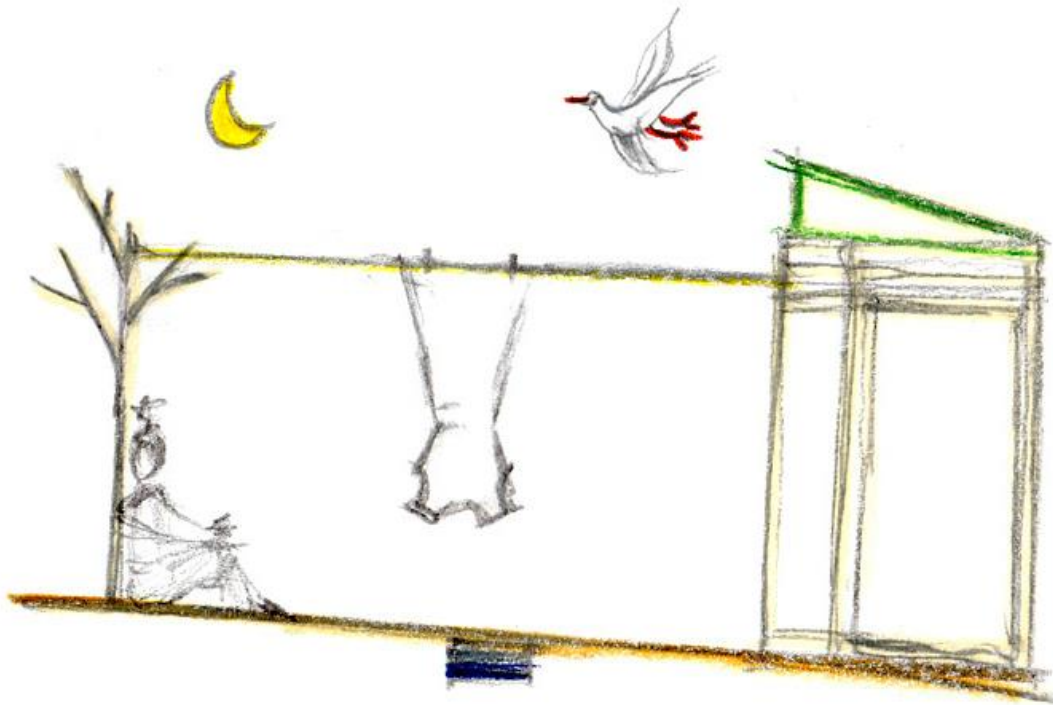
> Plus d'informations :

Sources : Vikidia, <https://fr.vikidia.org/wiki/P%C3%A9n%C3%A9lope>
<https://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9n%C3%A9lope>

La scénographie

On peut traduire le terme scénographie par « l'art d'organiser l'espace scénique ». Il s'agit de créer l'espace nécessaire à la représentation dramatique, évoquer les lieux de son action ou en prolonger le sens, dans l'illusion, l'illustration, le symbolisme, le naturalisme ou l'abstraction, déterminer une spatialité nécessaire au jeu du comédien et à son rapport avec les spectateurs.

Dans *Variations sur un départ* : la scénographie se limite au strict minimum : une maison suggérée par son ossature précaire posée sur un basting, lui-même posé sur un axe. Le poids de l'habitant s'éloignant de sa maison, fait basculer le basting et libère ainsi l'habitat de son ancrage au sol. En tirant sur des cordes, fixées aux quatre coins de l'espace, le tout peut se déplacer en tournant sur l'axe central. C'est ainsi que ce voyage en rond se déroule devant nous, spectateurs - témoins d'un questionnement ouvert sur les déplacements intraduisibles de nos jours...





> Plus d'info :

<http://www.regietheatrale.com/index/index/thematiques/jean-chollet-la-scenographie.html>

Regarder le monde, inventer des mondes

Présentation du questionnement « Imaginer des univers nouveaux »

Ce questionnement articule explicitement la littérature et les arts à l'imaginaire ; le geste artistique est poétique puisqu'il crée un monde mental et purement fictif, qui n'existe que par le médium qui nous le transmet. La littérature a ainsi le pouvoir de faire **voyager celui qui reste immobile**. La création d'univers nouveaux passe souvent par des emprunts à la rhétorique convenue du récit de voyage. Mais ces voyages-ci nous emmènent vers des mondes les plus étonnants les uns que les autres, voire, dans le cours du même récit, nous font passer de l'un à l'autre.

Qu'il s'agisse d'Ulysse ou de Gulliver, le héros traverse un univers qui se déploie et se reconfigure sans cesse. Dans le même mouvement, le lecteur passe de l'effroi au ravissement, et n'a de choix que de se laisser porter par l'émerveillement. Pourtant, souvent, ces mondes nouveaux résonnent particulièrement avec le nôtre, les préoccupations et les mœurs des géants de Rabelais ou des dieux de la mythologie ressemblent à celles des humains qui les forgent, de même que les peintures de Jérôme Bosch renvoient des images à la fois étranges et familières.

La littérature nous permet ainsi d'aller de l'autre côté du miroir, elle nous invite à décentrer notre regard, à regarder au plus loin, ou au plus près. Cependant, derrière la liberté de l'invention poétique, se profile le désir d'autre chose, voire une inquiétude philosophique, exprimée très clairement par l'héroïne de Lewis Carroll : « Mais alors, dit Alice, si le monde n'a absolument aucun sens, qui nous empêche d'en inventer un ? ». À quoi peut lui répondre Fernando Pessoa dans Fragments d'un voyage immobile : « La littérature est la preuve que la vie ne suffit pas. »

➤ **A faire en classe :**

En quoi le théâtre peut-il nous permettre de voir différemment le monde qui nous entoure ?

En quoi le regard que nous portons sur les objets peut-il changer leur statut d'éléments inanimés ?

L'écriture peut aussi constituer une activité d'entrée dans cette séquence en demandant aux élèves de rédiger un texte dans lequel un objet de la classe prend vie. Il s'agira ensuite de comparer ces textes initiaux aux différents extraits analysés en classe afin de faire ressortir les caractéristiques du texte fantastique et les procédés qui peuvent rendre la lecture captivante. La lecture orale des écrits des élèves permet d'annoncer quelques objectifs de la séquence comme les enjeux du choix du point de vue ou l'importance du cadre spatiotemporel réaliste et prépare la séance d'analyse de l'incipit.

➤ **A faire en classe :**

Si certains élèves ont vécu un déménagement, demandez-leur d'écrire les souvenirs vécus avant ce déménagement, d'expliquer ce qui a été difficile pour eux (quitter les amis, les habitudes...) mais également les points positifs une fois arrivés dans le nouveau lieu.

Demandez aussi à vos élèves de choisir quatre choses qu'ils emmèneraient avec eux s'ils devaient quitter leur maison. Demandez-leur d'expliquer leurs choix.

➤ **A faire en classe :**

Activité danse : exercice qui consiste à travailler à partir d'un thème obligeant à solliciter l'imaginaire.

Thème : Ulysse – L'Odyssée, le voyage, la rencontre

Consignes :

1. Choisis un personnage de la mythologie grecque, apparaissant dans l'Odyssée (par exemple Ulysse, Pénélope, le Cyclope, Circé...)
2. Remplis ta fiche personnage*
3. Dans ce travail, entoure les 4 mots qui t'inspirent le plus pour imaginer des gestes. Ces mots/gestes vont illustrer ton personnage (comme une façon de le présenter sans parler)
4. Invente tes 4 gestes. Ils peuvent se déplacer mais ils doivent revenir à un point de départ.
5. Enchaîne ces 4 gestes pour faire une phrase et montre ton travail à ton camarade.

Tu peux inventer plusieurs phrases, ou répéter la même plusieurs fois, en variant la manière dont tu l'interprètes.

Par exemple :

Phrase 1 : au ralenti

Phrase 2 : en accéléré

Phrase 3 : au sol

Phrase 4 : avec des arrêts sur image

Fiche personnage (travail d'une séquence avec le prof de français)

A. Qui est ton personnage ? (Ex : Ulysse ? Le cyclope ? Circé ? Pénélope ?)

B. Quelles sont ses caractéristiques ? (écris 3 mots à chaque fois)

Son corps : _____

Sa façon de marcher : _____

Sa façon de bouger : _____

Ce qu'il inspire : _____

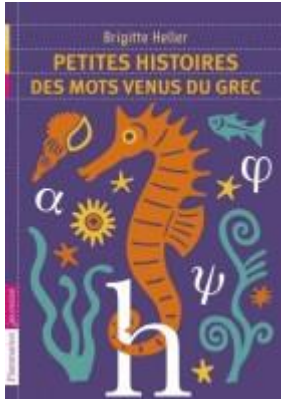
C. Ecris en une phrase une péripétie que tu as retenue de son histoire :

Sources : http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/servlet/com.univ.collaboratif.utils.LectureFichiergw?ID_FICHIER=1424145650099

PROPOSITIONS DE LIVRES

HELLER-ARFOUILLERE Brigitte, *Petites histoires des mots venus du grec*, Flammarion jeunesse, 2011

A partir de 11 ans



En français il y a beaucoup de mots qui tirent leur origine de la mythologie grecque. Certains portent le souvenir d'un récit fabuleux, d'autres la caractéristique d'un personnage. Par exemple, Atlantique tient son nom du titan Atlas et les éoliennes d'aujourd'hui tiennent leur nom du dieu du vent Eole. Cet abécédaire fait découvrir le sens et l'étymologie des mots venus du grec.

HELLER-ARFOUILLERE Brigitte, *9 héroïnes de l'Antiquité*, Flammarion jeunesse, 2011

A partir de 12 ans



Derrière chaque héros, chaque dieu de l'Antiquité, se trouve l'histoire d'une femme. A travers neuf récits, l'auteur nous livre leurs colères, leurs amours, leurs espoirs...