

# THÉÂTRE DUNOIS

UN THÉÂTRE À PARIS  
POUR L'ENFANCE ET LA JEUNESSE



THEATRE ANIME



## FULMINE

Collectif Aïe Aïe Aïe  
Conception et Mise en scène **Charlotte Blin**

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



# LE COLLECTIF AÏE AÏE AÏE

Outre la manifestation phonique d'un drame présupposé, AÏE AÏE AÏE réunit des artistes qui explorent la mise en scène et ses écritures. Le collectif rassemble Julien Mellano, Justine Curatolo et Charlotte Blin et accompagne régulièrement d'autres artistes. Chacun y réalise des projets artistiques individuels et trouve dans le collectif une plateforme de rencontres et de ressources nécessaires à la création et à la diffusion. Les artistes partagent une curiosité pour toutes les formes de création (théâtre, théâtre d'objets, arts visuels, danse, chant lyrique, musiques actuelles, etc.) et un goût pour le détournement des images et des objets. Les projets artistiques produits par le Collectif AÏE AÏE AÏE s'adressent à tous les publics, enfants, adolescents et adultes.

## AUTOUR DU SPECTACLE

### Présentation

Fulmine nous plonge dans le fameux mythe de Troie, pour découvrir ou redécouvrir nombre de ses héros mythologiques et suivre avec eux les méandres de la colère. L'histoire est revisitée par deux enfants de Zeus : Eris, la déesse de la discorde et son frère jumeau Ares, le dieu de la guerre. Ensemble ils esquissent une suite de portraits évoquant tour à tour Paris, Helene, Agamemnon, Achille, Cassandre, Hector, Ulysse et quelques autres.

L'écriture glisse d'un point de vue à l'autre dans un jeu de champ et contre-champ qui traverse toute l'épopée. Les mots se mêlent aux manipulations d'objets et à la musique pour faire resonner un mythe de plus 2500 ans, qui souffle à nos oreilles comme un écho vivant de notre humanité.

### Un Mythe

Le mythe de Troie offre un cadre idéal pour ce laboratoire : pléthore de figures colériques, défi de cheminer dans la jungle de ce foisonnant univers pour revenir avec des images claires, joie de plonger avec candeur dans l'épopée d'une guerre culte. Il me semble que lorsque nous découvrons la mythologie, nous rencontrons d'abord un imaginaire inquiétant peuplé de monstres et de fureur. Puis progressivement une riche cosmogonie se révèle, portée par les poètes de l'antiquité, qui dépeignent la condition humaine avec tragique, malice et tendresse. Adapter une épopée au théâtre aujourd'hui, dans une mise en scène qui s'adresse aux enfants et aux adultes, c'est aussi proposer de faire un pas de côté, prendre un recul nécessaire pour savourer la dimension symbolique d'un imaginaire collectif plus que jamais aux mille visages. Les interprètes esquisseront à quatre mains une suite de portraits où l'on pourra découvrir ou redécouvrir Pâris, Hélène, Agamemnon, Achille, Cassandre, Hector, Ulysse et quelques autres. Dans le mythe de Troie une ville est rasée. Ce récit tragique s'achèvera avec une ligne de fuite en demi-teinte : l'échappée d'Énée à travers la montagne.

## Des Créatures

*Fulmine* est une exploration de la colère, pour parcourir les nuances d'une émotion qui dessine des camps et des territoires.

Avec deux interprètes et des manipulations d'objets, nous partirons à la recherche de créatures qui surgissent quand nous sommes en colère. Il s'agit de rassembler des figures colériques de tous âges, individuelles et collectives. De l'animosité retenue à la fureur hirsute, en passant par l'implacable rhétorique et autres vidages de sac. Donner à voir et à entendre cet étrange accord cacophonique dans un esprit de complicité partagée avec les enfants et les adultes, pour faire une sorte de pied-de-nez au « monde en crise » qui est le nôtre. Je souhaite que les artifices mis en place pour bâtir ces colères de théâtre parviennent à évoquer au spectateur quelque chose qui résonne avec sa propre vie.

## Un Duo

*Fulmine* aborde l'épopée Troyenne avec le mauvais esprit de la comédie humaine. Les deux interprètes sur scène forment un binôme qui permettra de mettre en évidence quelques antagonismes. Les deux comédiens s'échangent tour à tour les deux rôles de narrateurs et de protagonistes. Narrateurs, ils portent une parole simple en lien avec le public. Protagonistes, ils déclinent le point de vue des héros, devenant tour à tour homme, femme, frère et sœur, époux, enfants, parents, ennemis, alliés, frondeurs. Dans cet entre-deux, entre narrateur et personnage, spectateur et acteur, nous cherchons à faire surgir avec dérision ce qui nous sépare mais aussi de ce qui nous relie : la fragilité de nos héros emportés dans une existence limitée, incertaine et en devenir.



## Note d'intention

**Le mythe de Troie** offre un fertile terrain d'explorations : pléthore de figures colériques, défi de cheminer dans la jungle de ce foisonnant univers pour revenir avec des images claires, joie de plonger avec candeur dans l'épopée d'une guerre culte. Lorsque nous découvrons la mythologie, nous rencontrons un imaginaire inquiétant peuple de monstres et de fureur. Il révèle la riche cosmogonie de l'antiquité grecque, qui dépeint la condition humaine avec tragique, malice et tendresse.

**Les sujets qui traversent le mythe de Troie sont hors du temps.** On y trouve l'amour et ses errances, la soif de gloire, les ambivalences du pouvoir, les interminables conflits entre les armées, l'affrontement des croyances et des religions... Les thèmes de cette épopée lointaine sont surprenants d'actualité. Adapter une épopée au théâtre aujourd'hui, dans un texte et une mise en scène qui s'adresse aux enfants et aux adultes, c'est aussi proposer de faire un pas de côté vis à vis du monde contemporain et de la culture héroïque actuelle. Prendre un recul nécessaire et savourer la dimension symbolique d'un imaginaire collectif aux mille visages. Dans le mythe de Troie une pomme est lancée, une ville est rasée. Ce récit tragique s'achève avec une ligne de fuite en demi-teinte : l'échappée d'un troyen survivant, Enée fuyant hardiment en quête d'un monde meilleur.

**L'épopée vue par un frère et une sœur.** L'épopée est portée sur scène par un duo entre un comédien et une comédienne qui incarnent deux enfants de Zeus, la déesse Eris et son frère jumeau Ares, les dieux grecs de la discorde et de la guerre. A partir de ces mauvais esprits joueurs, les interprètes s'échangent les rôles. Ils déclinent le point de vue des protagonistes, devenant tour à tour frère et sœur, cousins, voisin, ennemis, allies, frondeurs.

Ainsi *Fulmine* tisse en toile de fonds la relation entre un frère et une sœur. Dans ces entretiens entre la petite et

la grande histoire, il s'agit de faire surgir ce qui nous divise mais aussi de ce qui nous relie : la soif de vivre de nos héros emportés ensemble dans une existence fragile, incertaine et en devenir.

**L'écriture s'inspire de sources multiples.** Après avoir mené des expériences d'écritures fragmentaires,

Charlotte Blin a souhaité revisiter le mythe grec à travers le récit homérique et ses nombreux méandres, échos et jeux de miroirs. La trame générale du spectacle se nourrit de différentes lectures de traductions des textes antiques (L'Illiade et l'Odyssée d'Homère bien sûr mais aussi Euripide, Eschyle, Virgile...), ainsi que des adaptations françaises pour les enfants (Murielle Szac, Yvan Pommaux, Anne Duguël...). Elle hérite aussi du cinéma péplum et plus largement de l'influence diffuse de la mythologie dans la culture pop. Voir à ce sujet les lectures réjouissantes de Claude Aziza, *Guide de l'Antiquité imaginaire* aux éditions les Belles Lettres ; le catalogue d'exposition *Mythes Fondateurs, d'Hercule à Dark Vader* au Musée du Louvre, ou encore le site web Antiquipop, l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine (<http://antiquipop.hypotheses.org>) qui fourmille de ressources savoureuses.

## DISTRIBUTION

**Charlotte Blin** Texte, Mise en scène, Costumes  
**Carol Cadilhac et Louise Lévêque** Interprétation  
**Julien Mellano** Scénographie et montage sonore  
**Olivier Mellano** Musique originale  
**Lucille Iosub** Création lumière  
**Gildas Gaboriau** Régie son  
**Marion Prevel** Assistante scénographe

## L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

### Charlotte Blin

#### Texte, Mise en scène, Costumes

Après des études en arts visuels, Charlotte Blin commence par faire jouer des figurants non acteurs dans des tableaux sans paroles (*Les Tombées de la Nuit* Rennes, 2004), (*Les Grands Projets*, La Criée centre d'art contemporain et Les Ateliers de Rennes, 2006). En 2007, elle co-écrit son premier spectacle avec Julien Mellano : *Beastie Queen*. Elle participe alors au développement d'AIE AIE AIE en tant que collectif d'artistes. Après divers projets événementiels, performances et expositions, en 2012 elle écrit et interprète *Soufre*, un Conte librement inspiré de *La petite marchande d'allumettes* d'Andersen. En 2017, elle revisite l'épopée antique et imagine un duo de dieux avec *Fulmine*. Développant peu à peu une écriture chorale, elle porte un regard sur l'espace social et les communautés, où les parcours individuels se rejoignent et résonnent dans un événement commun. Au croisement du langage, des manipulations d'objets et de bricolages chorégraphiques, ses mises en scènes provoquent avec humour des télescopages à la manière parfois des relations humaines.

### Carol Cadilhac

#### Interprétation

Comédien et musicien, Carol Cadilhac, est issu de l'École Régionale d'Acteur de Cannes (ERAC 2007-2010). Il y a reçu notamment les enseignements de Catherine Marnas et Nadia Vonderheyden avec lesquelles il a joué dans les spectacles *Si un chien rencontre un chat* de Koltès, et *Crimes de l'amour* d'après Marivaux et Gabilly. À la sortie de l'école, il est engagé dans *Les trois sœurs* de Tchekhov dans une mise en scène de Volodia Serre, dans *Roméo et Juliette* de Shakespeare, mis en scène par Françoise Chatot et dans *Tartuffe* de Molière, mis en scène par Laurent Delvert. Il tourne ensuite dans *Conte d'hiver* de Shakespeare mis en scène par Sylvie Ossman. Il rejoint la Compagnie du théâtre du Rivage pour jouer le rôle de Gabriel dans le spectacle *À la renverse* un texte de Karin Serres mis en scène par Pascale Daniel-Lacombe.

### Louise Lévêque

#### Interprétation

Après une formation au conservatoire du VIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris sous la direction d'Elisabeth Tamaris, elle fonde la Compagnie Vivre dans le feu en 2008 et crée le spectacle *Les Salamandres dansent...*, rassemblant des textes de la poète russe Marina Tsvetaeva. En 2014, elle réalise *Plus Loin*, une installation numérique et littéraire présentée durant deux mois au CENTQUATRE Paris. En parallèle, elle prépare *L'Ailleurs, peut-être*, son premier texte de théâtre. En 2015, elle écrit *Où ?* texte uniquement composé de phrases

interrogatives. Ce projet se prolonge en France et en Russie entre 2015 et 2020. Elle vient de créer en 2017 *Le Violon du Fou*, librement inspiré d'un conte de Selma Lagerlöf

### **Julien Mellano**

#### **Scénographie et montage sonore**

Metteur en scène et interprète, Julien Mellano conçoit des spectacles qui font la part belle au mélange des genres artistiques et au brouillage des pistes. Son intérêt pour les jeux de langage, les expériences sonores, l'incarnation de personnages et le soin qu'il accorde à la fabrication des images donnent lieu à des formes théâtrales transversales, marquées par un goût prononcé pour le détail, le détournement, le monstre.

### **Olivier Mellano**

#### **Composition Musique**

Compositeur, auteur, improvisateur et guitariste, Olivier Mellano collabore avec de nombreux groupes et artistes évoluant entre rock, pop, hip-hop, électro et musique contemporaine (Brendan Perry, John Greaves, MC Dälek, Simon Jones, Laetitia Sheriff, Psykick Lyrikah, Bed, Dominique A...). Il compose régulièrement pour le théâtre (Stanislas Nordey, David Gauchard), le cinéma, la danse ou la littérature. Parallèlement à son travail d'écriture, il développe activement l'improvisation en solo, en duo (Francois Jeanneau, John Greaves, Thierry Escaich, Robin Guthrie, Marc Sens, Regis Boulard, Noël Akchote...) ainsi qu'avec des comédiens et des écrivains.

### **Lucille Iosub**

#### **Création Lumière**

Depuis une dizaine d'années, Lucille Iosub partage ses activités de régisseuse entre la musique, les arts de la rue et le théâtre. Elle est régisseuse pour le théâtre Lilloco à Rennes pendant deux ans avant de partir en tournée avec Charlotte Blin, puis Christine Le Berre. Collaboratrice régulière des grands festivals régionaux (Art Rock à Saint-Brieuc, La Route du Rock de Saint-Malo, Panorama à Morlaix, etc.), elle s'échappe parfois dans la rue pour des projets de production au contact direct du public (Les Tombées de la Nuit, Nord Magnetic).

# Extrait de *Fulmine* de Charlotte Blin:

Premier extrait:

## SCÈNE 12

*Après une scène de bataille sans paroles et en musique où les dieux chahutent les drisses dans un ballet percutant. Chacun attrape un micro. Eris devient Achille et Arès devient Hector. Effet micro : Achille a une voix de géant très déformée type rock métal.*

**HECTOR**  
*Allongé*

- Achille. Je vais t'expliquer. S'il-te-plait écoute moi.

**ACHILLE**  
*veut se jeter sur lui mais il est empêtré dans les drisses*

- Hector !

**HECTOR**  
- Tout le monde dit que tu es invincible. Tu es le fils d'une déesse et d'un roi. Pourtant tu as un point faible  
Achille : ton talon ! Le fameux « talon d'Achille » ! La seule partie vulnérable de ton corps. Achille aux pieds légers : j'ai toujours rêvé de te vaincre !

**ACHILLE**  
- Grrrr  
*Hector se relève et lui tourne autour. Achille cherche à l'atteindre tel une bête sauvage retenue en laisse. A mesure qu'il poursuit Hector il s'emmêle encore davantage.*

**HECTOR**  
- Achille ! Il paraît qu'au mariage de tes parents tous les dieux étaient là ! Depuis le début les dés sont jetés c'est ici que ton destin s'accomplit ! Tu as toujours rêvé de faire la guerre pas vrai ? Quoi de mieux que la guerre pour mesurer ta force hein ? Qui est le plus fort ici à ton avis ?

**ACHILLE**  
*menaçant*  
- Devine !

**HECTOR**  
- Depuis combien de temps êtes-vous ici devant les portes de Troie ?

**ACHILLE**  
- Neuf ans !

**HECTOR**  
- Depuis combien de temps vois-tu tes amis épuisés et humiliés hein ?

**ACHILLE**  
- Neuf ans !

**HECTOR**  
- Neuf ans ! Comme il doit être pénible de se sentir tellement impuissant !

**ACHILLE**

- Fumier !

**HECTOR**

- Ton chef Agamemnon t'a enlevé ta bien aimée, la belle Briséis,

**ACHILLE**

*se tournant vers Agamemnon*

- Briseis !

**HECTOR**

- Tu es ici pour aider Agamemnon et voilà comment il te remercie ! *Achille s'éloigne.* Tu abandonnes ?  
Je n'y peux rien si le beau Patrocle est parti au combat sans toi !

**ACHILLE**

- Patrocle ? Non !

**HECTOR**

- Il ne t'a pas écouté !

**ACHILLE**

- Mais pourquoi ?

**HECTOR**

- Je l'ai tué, j'aurais dû l'épargner il était plus petit que moi. Mais

**ACHILLE**

- Mais Pourquoi ?

**HECTOR**

- C'est de sa faute aussi ! Il avait mis ton armure ! Il n'aurait pas dû ! Quand j'ai vu ton énorme bouclier doré je n'ai pas pu résister !

**ACHILLE**

- Quoi ?

**HECTOR**

- Je pensais que c'était toi ! Je t'assure ! Je ne voulais pas le tuer ! Je voulais te tuer Toi... Et je pensais enfin avoir réussi Achille !

**ACHILLE**

- Réussi quoi ?

**HECTOR**

- ...

**ACHILLE**

*se jette sur le micro*

- mmmnniiaraaaaarkrrrAAArrrrr !

*Eris arrache le micro d'Arès. Le son s'arrête net. Ils se regardent.*

**ÉRIS**

- HA !

*Elle peine à se libérer des drisses et peste contre les objets*

**ARÈS**

- Ha ha

*Musique deuil. Les dieux rangent cérémonieusement le micro d'Hector dans sa housse noire à cour.*

*Ils déplacent les rideaux de soldats troyens pour former un cylindre sommaire entourant les autres troyens.*

**ARÈS**

- Eris... après la mort d'Hector, il faut encore réussir à entrer dans l'imprenable forteresse de Troie ?

**ÉRIS**

- Oui ! et pendant qu'Achille poursuit inlassablement d'autres Troyens, il ne voit pas - là tu vois ? - tout en haut des remparts, regarde ! Le jeune Paris qui décoche une flèche. Elle traverse la plaine venteuse et descend au ras du sol pour venir se planter à l'arrière de la cheville guerrière : dans le talon d'Achille. De tout son long, le héros au casque d'or s'aplatit dans la poussière.

*Musique deuil. Éris et Arès se déplacent comme des zombies vers le jardin et rangent cérémonieusement le micro d'Achille dans sa housse noire*

## Mise en Scène



### Écrire et mettre en scène

La pratique de Charlotte Blin associe étroitement l'écriture du texte à la mise en scène, en jeu et en images. Elle s'intéresse aux dispositifs scénographiques modulaires, où une installation traversée par des interprètes devient un paysage, un mobilier, un accessoire, un costume, un objet fantôme, personnifié et animé, bref, un champ lexical. Elle confronte régulièrement les mots à des étapes de recherche sur scène avec le scénographe et les interprètes. C'est dans cette veine qu'elle poursuit ses explorations avec Julien Mellano qui conçoit pour *Fulmine* une installation scénographique manipulable.

### Les sources visuelles

Pour aborder le mythe antique, l'écriture de *Fulmine* a aussi été traversée depuis le début par l'imaginaire visuel contemporain du « retour aux sources » : le rituel et le brassage des objets et des cultures, comme en témoignent les photographies de Charles Freger, l'artisanat et les métiers d'art hors d'âge tel le tissage que l'on retrouve dans le catalogue d'exposition *Inextricabilia*, enchevêtrements magiques, Ed. Flammarion 2017. Le goût pour les installations à partir de gestes simples se nourrit aussi de références plus formelles et cinématiques comme les praticables de Rafaël Soto ou la Sculpture de voyage de Marcel Duchamp, et plus largement la réflexion de Maurice Frechuret dans son essai sur la sculpture du XX<sup>ème</sup> siècle, *Le Mou et ses formes*, ed J. Chambon 2004.

## Une installation scénographique

Pour *Fulmine*, Julien Mellano a imaginé une installation scénographique.

Environ 300 drisses tombent des cintres au milieu de la scène. Une machinerie permet aux comédiens de manipuler ces lignes à vue pour faire évoluer la scène en différents tableaux. Au bout de chaque drisse est accroché une pampille en passementerie comme celles que l'on trouve pour attacher les rideaux.

En s'appuyant sur le pouvoir d'évocation des objets, la passementerie permet de convoquer dans un espace unique plusieurs univers indispensables à *Fulmine*. Elle évoque les temps présent et passé (d'un pompon décoratif qui a toujours bizarrement séduit les humains depuis l'antiquité), le monde des dieux (tirant les ficelles d'un paysage abstrait de lignes verticales), celui des humains (personnifiés et miniaturisés sous forme de pompon au bas de chaque drisse), deux groupes Grecs et Troyens (deux couleurs de pampilles comme les pions d'un plateau d'échec), les expériences familiales des enfants (qui dénouent des cadeaux, jouent avec les rideaux ou caches sous les meubles et voient des visages à travers les objets), la machinerie du théâtre (le lever de rideaux et les tas de câbles) le vocabulaire militaire (décorations, galons et épaulettes), la ruine (un sac de nœuds), etc.

Les costumes composés par Charlotte Blin sont identiques pour les deux interprètes. Ils portent une longue jupe plissée combinée à une veste de protection pour la pratique du motocross. Ce collage à mi-chemin entre la toge antique et le super muscle de warrior constitue la preuve principale de leur jumeauté et de leur douteuse force ancestrale. Ainsi la scénographie répond au goût du collectif d'artiste AIE AIE AIE pour le « less is more » : elle offre une richesse sémantique à partir de peu d'objets.

---

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### THÉMATIQUES

- Colère
- Crise
- Mythologie
- Guerre
- Guerre de Troie
- Épopée Troyenne
- Emportement, émeute
- Interactions entre individus et groupes
- Actes et conséquences
- Effet boule de neige
- Fragilité de l'existence, incertitude

### DRAMATURGIE

- Théâtre
- Animation, images
- Dispositif modulaire
- Écriture chorale
- Manipulation d'objets
- 2 interprètes en scène
- Portraits de grandes figures mythologiques
- Univers sonore, bruitages, musique, noise, rock

## RACONTER LA GUERRE DE TROIE

### Le mythe de Troie en résumé

Avant même que cette histoire commence, un mauvais présage annonça que la déesse Thétis enfantera un dieu male plus puissant que Zeus lui-même. Pour écarter la menace de ce futur rival, Zeus organisa un mariage entre la déesse Thétis et un roi humain, Pelée. Ainsi leur progéniture, un être mi-dieu mi-homme, ne pourrait jamais l'égaliser. Pour que ce mariage se passe comme sur des roulettes, on veilla à ne pas inviter la déesse des disputes et des colères, l'énervante déesse de la discorde, Eris.

**Éris** contrariée de ne pas avoir été invitée au mariage de Thétis et Pelée, décide d'offrir un petit cadeau provocateur à la mariée : une pomme d'or sur laquelle il est écrit « cette pomme pour la plus belle ». C'est la fameuse « pomme de discorde ». Aussitôt trois déesses réclament ce trophée : Héra, Athéna et Aphrodite. Pour s'en débarrasser Zeus décide d'envoyer la pomme sur la terre, entre les mains d'un jeune berger qui devra désigner la plus belle de toutes les déesses. Mi-berger mi-prince de Troie, ce beau jeune homme s'appelle **Paris**.

**Paris** choisit Aphrodite en échange d'être aimé par la plus belle femme du monde : la reine **Hélène**. Hélène, irrésistiblement attirée par les charmes de Paris, s'en va avec lui de l'autre côté de la mer dans la riche cité de Troie, loin de sa famille, son mari Ménélas et son beau-

frère **Agamemnon**. Il est le plus puissant roi des Grecs. Il menace Helene d'aller la chercher de l'autre cote de la mer et rêve de conquérir la fabuleuse ville de Troie... Il part donc lui aussi en voyage, discuter avec le prince aine des Troyens : **Hector**.

**Hector** protège son frère Paris et ne cède pas aux menaces d'Agamemnon. Hector appel son peuple a la résistance. La guerre est déclarée. Les chefs rassemblent leurs armées. Les armées des Grecs, des Troyens et de leurs alliés, se rejoignent sur le champ de bataille. Dans la bataille, Achille, sort de la mêlée : il est le plus brillant des guerriers grecs. C'est lui le fils de Thétis, Achille l'invincible héros.

Ecoeuré et humilié par son roi cupide (le terrible Agamemnon), Achille voulait arrêter de se battre, mais son ami Patrocle est mort au combat. Achille entre dans une terrible colère et devient fou furieux, il tue le prince Hector. Achille est tué à son tour par Paris, qui décoche une flèche vers son seul point faible : le « talon d'Achille », tandis qu'il s'acharnait à vouloir forcer la forteresse de Troie.

La forteresse de Troie semble imprenable. Un autre valeureux guerrier grec, Ulysse, songe à son ami défunt Achille et parle avec son fantôme. Ulysse cherche une solution pour entrer à l'intérieur de l'invincible rempart.

Ulysse a une idée... faire croire aux Troyens que la guerre est finie a l'aide du fameux « Cheval de Troie », autrement dit leur tendre un piège. Le piège est alors réalisé par les Grecs. Un beau matin, ils disparaissent. Les Troyens, croyant que les Grecs sont partis, sortent de leur forteresse et découvrent à leur place une étrange statue en forme de cheval. Croyant que la guerre est finie, ils crient victoire, décident de faire entrer le cheval dans leur cite, font la fête et s'endorment. Au milieu de la nuit, les Grecs sortent de leur cachette : ils étaient tapis à l'intérieur du cheval ! Assoiffés de vengeance, ils pillent et brûlent la ville. Il ne reste plus que quelques femmes qui pleurent et parmi elles, **Cassandra**.

**Cassandra** avait prédit que Troie serait brûlée mais personne ne l'a écouté car cette idée était trop pessimiste.

### Activités à faire en classe

Afin que les enfants puissent réellement s'appropriier le récit troyen, il peut être intéressant de revenir rapidement sur la situation historique et géographique de Troie et plus globalement de la Grèce antique.

Où se trouve Troie ? Présenter une carte de la Méditerranée : faire désigner la Turquie, l'Europe, l'Asie, le détroit des Dardanelles. Montrer aussi la Grèce.

Est-ce loin de la Turquie ? Présenter brièvement l'histoire de la Grèce Antique

Complément : Histoire de la Grèce antique On appelle « Grèce antique » la période de l'histoire de la Grèce qui dura environ 1000 ans jusqu'à la conquête du pays par les Romains (au iie siècle avant J.-C.). La zone dominée par les Grecs comprenait alors la péninsule de la Grèce actuelle mais aussi Chypre, les îles de la mer Égée, la côte égéenne de l'Ionie (où se trouvait la Ville de Troie), la Sicile et le sud de l'Italie ainsi que le sud de la Gaule (région de Marseille). La guerre de Troie semble, si elle a eu lieu, appartenir à la période mycénienne qui s'est terminée aux alentours du xiiie siècle av. J.-C. (rappeler aux élèves que nous sommes au xxie siècle après J.-C. et compter combien d'années nous séparent de cette période). L'époque archaïque (viiiie siècle av. J.-C. – vie siècle av. J.-C.) est illustrée par de grandes sculptures dressées dans des poses hiératiques et au fameux « sourire archaïque ». À l'époque classique (500-323 av. J.-C.), les artistes perfectionnent le style classique, le Parthénon en est un exemple. Après les conquêtes d'Alexandre le Grand, durant l'époque hellénistique (323-146 av. J.-C.), la civilisation grecque s'étendra de l'Égypte à la Perse et même à l'Inde. Cet « âge d'or

» dure jusqu'à l'intégration de la Grèce dans la République romaine en 146 av. J.-C. Jusqu'à Alexandre le Grand, roi de Macédoine (au Nord du pays), la Grèce n'était pas un pays uni mais se divisait en petits royaumes (ce qui explique le grand nombre de « rois » présents dans le récit de la guerre de Troie), puis en cités souvent ennemies les unes des autres. C'était par exemple le cas d'Athènes (la plus puissante) et de Sparte (la plus guerrière), ennemies farouches

**La pièce s'articule essentiellement autour d'un discours autour de deux dieux: Eris et Arès. Il peut donc être intéressant de revenir sur la mythologie et les croyances des grecques et de l'antiquité afin que les élèves puissent vraiment saisir son propos.**

Complément : Les Grecs croyaient en un grand nombre de dieux plus ou moins importants qui résidaient sur le Mont Olympe, au nord de la Grèce. Cette imposante montagne (2917m) est couverte de neige une partie de l'année. Les Grecs expliquaient la plupart des phénomènes naturels ou autres par l'intervention de dieux « spécialisés ». Physiquement, ils représentaient les dieux comme des humains plus forts, plus beaux et surtout immortels. Les dieux pouvaient toutefois prendre d'autres formes (animaux, pluie, vent...). Ils se nourrissaient d'ambrosie et buvaient le nectar : ces aliments magiques assuraient leur immortalité. Les dieux avaient aussi pour habitude de s'intéresser aux affaires des hommes, tantôt pour les protéger, tantôt pour les punir s'ils estimaient avoir été offensés. Le roi des dieux, Zeus, était le maître de la Terre et avait pouvoir sur la foudre et le tonnerre. Ses deux frères, Poséidon et Hadès, régnaient respectivement sur la Mer et les Enfers. Zeus était l'époux d'Héra, déesse de la famille et de la maternité, et avait de nombreux enfants. Certains étaient des dieux, d'autres, issus de ses relations avec des « mortelles », étaient appelés héros ou demi-dieux. Parmi ses enfants les plus connus sont : - Apollon : Dieu du soleil, jumeau d'Artémis (déesse de la lune). - Athéna : sortie tout armée du crâne de son père un jour où il avait un violent mal de tête, déesse des sciences et de la sagesse. - Aphrodite : née de l'écume de la mer, déesse de l'amour. C'est elle qui provoqua indirectement la guerre de Troie en aidant le prince troyen Paris à enlever Héléne, « la plus belle de toutes les femmes » et épouse du roi Ménélas. - Harès : dieu de la guerre. - Hermès : messenger des dieux, dieu du commerce et des voyageurs. Parmi les demi-dieux, enfants de Zeus, on connaît surtout : - Héraclès (ou Hercule) géant à la force redoutable qui accomplit douze « travaux »

- Persée qui vainquit la monstrueuse Méduse. - Héléne (toujours la femme de Ménélas), fille de Léda que Zeus avait séduite sous la forme d'un cygne.

Les Grecs imaginaient aussi d'autres créatures fabuleuses : géants, centaures (mi-hommes, mi-chevaux), faunes (tête humaine et corps de chèvre) et nymphes (jeunes filles protégeant la nature et les forêts). Pour connaître l'avenir, c'est-à-dire, selon eux, les intentions des dieux, les Grecs avaient recours à des devins qui consultaient les « oracles », et comprenaient ainsi les réponses des dieux. Pour cela, les devins observaient le vol des oiseaux, la couleur des entrailles d'animaux sacrifiés ou respiraient les gaz dégagés par les volcans ou des sources sulfureuses. Un des plus célèbres devins est Calchas qui prédisait les différents épisodes de la guerre de Troie. Mais durant des siècles, les Grecs allaient surtout consulter la Pythie. Dans la ville de Delphes, cette jeune fille était censée traduire les réponses d'Apollon.

Sources : <http://extranet.editis.com>

## COMPRENDRE LA GUERRE

### Activités à faire en classe

Bien qu'elle ait fait s'abattre un nombre incalculable de misères sur les peuples depuis la nuit des temps, un grand nombre de valeurs positives lui ont été associées à travers l'histoire, comme le courage, l'honneur, le sacrifice.

Pour permettre aux élèves d'appréhender les thèmes de la pièce et d'en comprendre les enjeux, il peut être intéressant d'organiser un débat entre les enfants sur le sujet de la guerre, thématique centrale de la pièce.

Pourquoi faire la guerre, quel rôle a-t-elle dans une société, comment est-elle perçue à notre époque dans le monde occidental ?

Il peut également être intéressant dans le cadre d'un atelier de diviser les enfants en trois groupes composés des troyens, des grecs et des dieux. Les troyens et les grecs se livreront à un débat afin que les dieux après délibération, donnent la victoire à un des camps. Ce genre d'activité permet aux enfants de travailler la prise de parole en public ainsi que l'argumentation tout en s'accaparant les thématiques et les personnages de la pièce.

## REPRESENTER LA COLERE

### Activités à faire en classe

Au-delà de la guerre, le récit troyen reprend également la thématique des méandres de la colère, notamment lorsque les personnages sont sous l'emprise de l'hybris, mot grec désignant la démesure, l'exagération, le non contrôle de ses actes. C'est la faute ultime de la civilisation grecque.

L'animateur dit un mot et laisse les enfants faire librement des associations de mots exprimant pour eux une idée semblable ou opposée au mot annoncé.

Par exemple "VIOLENCE" : frapper, taper, traiter, tuer, etc. Utiliser les mots : conflit, violence, respect, incivilité, racket, médiation.

## CREATURE FANTASTIQUE

### Activités à faire en classe

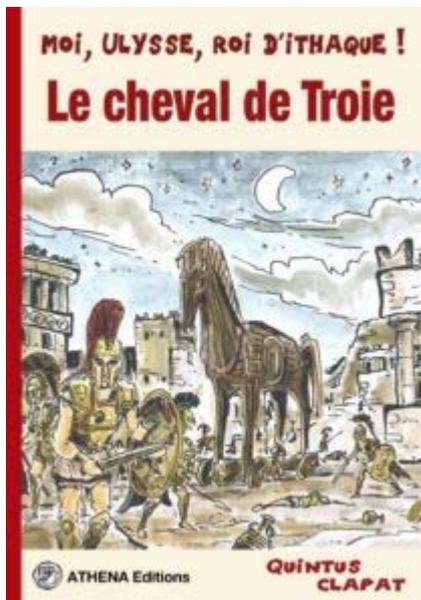
La pièce prend place dans un récit mythologique et fantastique, peuplé de dieux mais également de monstres comme les centaures, cerbères ou autres cyclopes.

Il peut être intéressant de proposer un atelier d'art plastique où les enfants auront pour but de créer un monstre ou une créature fantastique représentant cette colère.

---

## PROPOSITIONS DE LIVRES

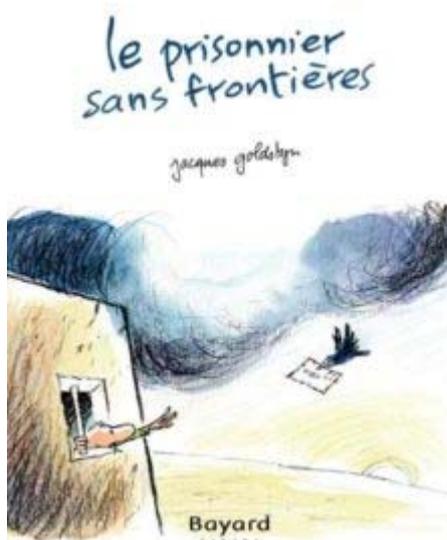
### Moi, Ulysse, Roi d'Ithaque! Le cheval de Troie



La mythologie grecque racontée par ses héros ! Les Achéens et les Troyens s'affrontent depuis bientôt dix ans devant un lieu devenu mythique, Troie : la ville aux murailles imprenables... Des centaines de vaisseaux et de nombreux Rois, tous liés par un serment, sont venus de toute la Grèce, afin de récupérer Hélène, la plus belle femme du monde, que le Troyen Pâris a enlevé à son époux l'Atride Ménélas. Comme beaucoup d'autres guerriers, Hector au casque étincelant et Achille aux pieds légers sont morts, mais les hautes murailles de la cité de Priam sont restées invincibles. Le devin Calchas a cependant prédit que Troie tomberait la dixième année, si certaines conditions étaient réunies... Ulysse, l'homme le plus rusé venu devant Troie, est parvenu à convaincre les Grecs d'utiliser le stratagème que lui a dévoilé le devin Hélénos. Les plus prestigieux des héros, conduits par Néoptolème, le fils du belliqueux

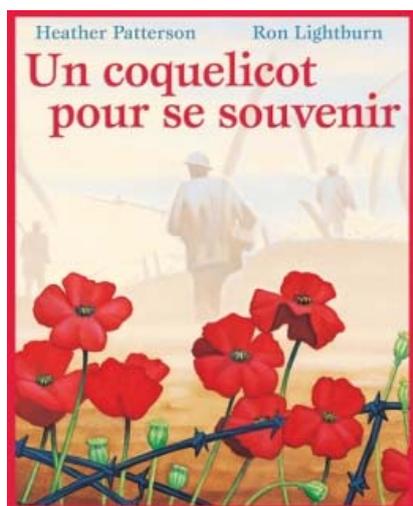
Achille, sont maintenant cachés dans le cheval de Troie..

### Le prisonnier sans frontières – Jacques Goldstyn



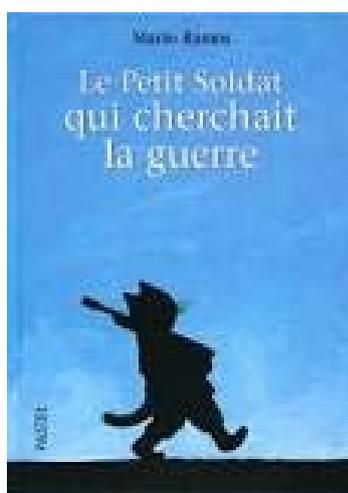
Lors d'une manifestation, un militant est arrêté. Le prisonnier a espoir d'être libéré rapidement, ce qui n'est malheureusement pas le cas. Jour après jour, il reçoit des marques d'encouragement des quatre coins du monde. Plus les lettres sont nombreuses, plus son gardien s'empresse de les détruire. Et la pression psychologique qu'exerce son geôlier finit par miner son optimisme. La mobilisation des gens de l'extérieur contribuera-t-elle à la libération du prisonnier ?

## Un coquelicot pour se souvenir – Heather Patterson et Ron Lightburn



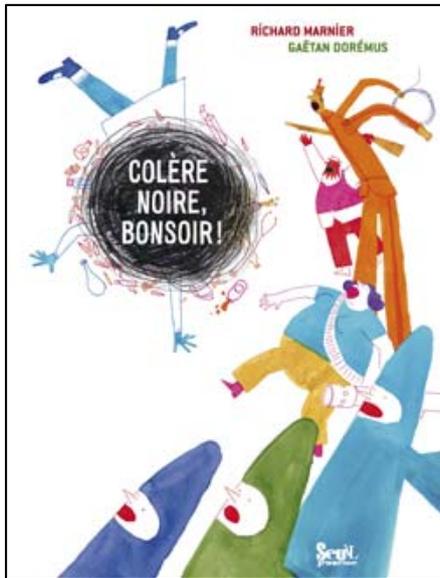
Un poème sur l'espoir qu'inspire le coquelicot, qui s'épanouit là où la guerre a décimé tant d'humains. Ce poème est le point de départ d'une vaste campagne qui vise à aider les victimes de la guerre, tout en rappelant aux autres combien il a fallu de courage pour survivre à cette période troublée

## Le Petit Soldat qui cherchait la guerre – Mario Ramos



Avec cet album sorti en 1998 et qui fait l'objet d'une réédition, Mario Ramos aborde le thème de la guerre. Assommé au combat, Eustache le soldat cherche à rejoindre ses troupes ! Sur sa route, il croise un aveugle, une famille détruite, un homme mutilé, tous sont des victimes de la guerre. Et chaque interlocuteur le fait réfléchir sur la guerre.. Épuisé, Eustache se repose dans une maison en ruine, et le feu qu'il a allumé brûle ses vêtements ! Sans uniforme que reste-t-il de ce soldat ? Il ne le sait plus lui-même mais, quoiqu'il en soit, il se sent léger et une nouvelle vie s'ouvre alors à lui. Ici Mario Ramos prend le parti de nous suggérer la guerre, nous évoquant les effets et les blessures qu'elle cause ! Le petit soldat sans son uniforme n'est plus crédible et devient ridicule. Tout comme la guerre en somme...Ce que devraient percevoir les enfants assez facilement. Un album qui rappelle avec intelligence les méfaits de la guerre et qui pourra, certainement, susciter de nombreuses questions chez les jeunes lecteurs.

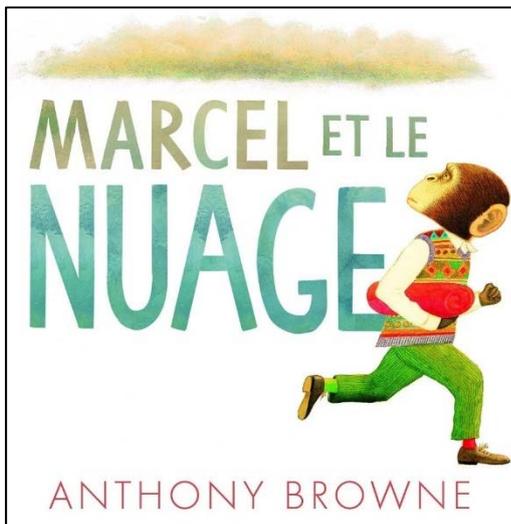
## Colère noire, Bonsoir! - Gaetan Dorémus



Un soir, un soir d'orage, un cataclysme planétaire s'empare d'une maison paisible. Au fil du récit, LA chose noire absorbe tous les symboles de l'autorité : un chasseur, un médecin, deux exorcistes, un dompteur, une militaire. Tous, pourtant persuadés de leur efficacité, sont engloutis et viennent enfler la chose noire qui forme pelote jusqu'au moment où un baiser apaise la situation. Les dernières pages donnent la clé de l'histoire et peu à peu le monde reprend ses proportions. La maison redevient maison, les jouets redeviennent jouets et la CHOSE noire redevient petit garçon au lit. L'écriture de Richard Marnier et les illustrations de Gaëtan Dorémus rendent sensibles la violence paroxystique par une belle tension dramatique née de la disproportion entre la cause et les effets. Des mises en page chahutées, un contraste entre les couleurs vives des personnages et l'envahissement par la CHOSE,

tout cela guide le lecteur vers une compréhension fine de cette histoire, banale mais pleine de sagesse, avec tendresse, distance et humour.

## Marcel et le Nuage - Anthony Browne



Depuis le matin, Marcel est poursuivi par un sombre nuage alors que le soleil brille dans le ciel bleu. Il croit à plusieurs reprises lui échapper, mais le nuage finit toujours par revenir plus sombre et plus grand encore. Que faire pour que cette journée ne soit pas totalement gâchée par cette ombre ?

# SPECTACLE EN PARTENARIAT



## LE MOUFFETARD - THEATRE DES ARTS DE LA MARIONNETTE

Après 20 ans de nomadisme, le Théâtre de la Marionnette à Paris s'est installé au cœur du 5e arrondissement pour devenir Le Mouffetard - Théâtre des arts de la marionnette. Ce théâtre, institution unique en France, a pour mission de défendre et promouvoir les formes contemporaines des arts de la marionnette dans leur plus grande diversité, en s'adressant autant à un public adulte qu'à un public enfant. Au croisement des genres, le nouveau théâtre de marionnettes associe bien souvent le théâtre, l'écriture, la danse, les arts plastiques et les recherches technologiques dans le domaine de l'image et du son.

Dirigé par Isabelle Bertola, ce premier lieu dédié à l'art de la marionnette à Paris développe en outre de nombreuses actions comme l'accueil de compagnies en résidence de création ou la mise à disposition, grâce à son centre de ressources, d'un fonds unique de documents consacré à la marionnette. Le théâtre programme également des rendez-vous réguliers autour des arts de la marionnette contemporaine et met en place des formations pour les animateurs, les médiateurs et les enseignants. Ce théâtre est également un espace de liberté et d'invention pour les installations d'artistes. Il favorise enfin la mise en réseau avec d'autres lieux en Europe associés à l'émergence de cet art. Enfin, fort de son passé itinérant, le Mouffetard - Théâtre des arts de la marionnette tisse régulièrement des partenariats en égrenant sa programmation dans d'autres théâtres franciliens.

**Découvrez un autre spectacle du Collectif aïe aïe aïe au Mouffetard  
Théâtre des Arts de la Marionnette**

## ERSATZ

Collectif aïe aïe aïe

**Theatre d'objets**

**28 mars > 8 avril 2018**

**Conception, mise en scène et interprétation Julien Mellano**

Des casques pour s'immerger en permanence dans la réalité virtuelle, un corps « améliorable » grâce à des organes artificiels, un cerveau numérique pour décider à notre place : vrai cauchemar ou futur proche ? En tous cas, ceux qui se définissent comme « transhumanistes » en rêvent. Le comédien et metteur en scène Julien Mellano s'attaque à ce sujet d'actualité avec une bonne dose d'humour pince-sans-rire et la distance qu'offrent la fable et le théâtre d'objets. Sur scène, il endosse le rôle d'un testeur de cerveaux externes prêt à toutes les expériences, un curieux personnage dont le corps semble rechercher sa bonne intelligence. Pas d'écrans ni de capteurs high tech dans ce spectacle de science-fiction, mais au contraire des effets spéciaux de poche et des manipulations de « basses technologies ». Derrière l'absurde, Julien Mellano ne manque pas d'interroger sérieusement l'impact de la technologie sur notre société. Une célébration de la bidouille et de l'imagination qui tourne en dérision la fascination « branchée » pour les nouvelles technologies.

**Au Mouffetard - Théâtre des arts de la marionnette**

73 rue Mouffetard, Paris 5<sup>e</sup> - Réservation au 01 84 79 44 44