

ORIENTATIONS PEDAGOGIQUES

Autour du spectacle

L'ODYSSÉE ***de Monsieur Personne***

CONTACT

Héloïse MARTIN

06 71 60 68 91 / 09 53 20 66 33

carabistouillescie@gmail.com

SOMMAIRE



I.	Introduction	_____	page 4
II.	L'Odyssée de Monsieur Personne	_____	page 5
III.	Préparer l'enfant à la représentation	_____	page 6
IV.	Après le spectacle : mettre des mots sur ses émotions	_____	page 9
V.	Les Personnages	_____	page 11
VI.	Prolongements	_____	page 17
VII.	Annexes	_____	page 21
VIII.	Une proposition d'Atelier théâtre	_____	page 28

*Le spectateur de demain, c'est l'élève d'aujourd'hui
Aller au théâtre n'est pas une démarche spontanée
Elle s'apprend, par le désir, la curiosité, le plaisir
Si l'enfant s'évade, rêve, s'interroge lors d'une représentation,
Alors son regard sur le théâtre changera.*

*Et peut-être aussi celui qu'il porte sur lui-même,
Sur les autres,
Sur le monde qui l'entoure.*

*Faire du théâtre pour les enfants est une grande responsabilité,
Qui ne va pas sans une grande joie :
Joie de voir l'émerveillement des enfants face aux histoires qui prennent corps,
En direct, devant eux, juste pour eux.*

*Nous pensons la Culture comme indissociable de l'Education, tant intellectuelle que morale
et humaine.*

*Le Théâtre, c'est des auteurs, des histoires, des émotions.
Le Théâtre c'est un grand miroir où se reflètent les passions et les désirs.
Le Théâtre c'est un moment d'évasion où tout est possible... les rêves, l'espoir...*

*Tout est possible face à l'infini qu'est l'avenir, au théâtre comme à l'âge de ces enfants, les
êtres humains de demain.*

❖ I. Introduction

L'Odyssée et L'Enfance

De la nuit des temps nous vient l'histoire d'Ulysse de retour de la guerre de Troie. Elle fait tellement partie de notre culture et de notre enfance que nous avons oublié que toute aventure où un héros revient chez lui après avoir traversé des épreuves et affronté des monstres pour se venger de ceux qui l'avaient oublié, est très exactement calquée sur le modèle de *l'Odyssée*.

C'est certainement le rôle de la grande Mythologie d'avoir inventé et d'alimenter encore nos petites mythologies modernes d'exotisme, de sport et de foyer familial, mais de Rambo à Monte Cristo, en passant par E.T. et Jules Verne, le voyage d'Ulysse n'en finit pas de faire écho.

Parce qu'il est une aventure positive qui se termine bien, le schéma scénaristique de *L'Odyssée* est partout présent ; et comme le lecteur-spectateur pressent qu'inéluctablement l'histoire se soldera par un retour au foyer, le scénariste ne se prive pas de faire encourir à son héros des dangers réels ou imaginaires terrifiants.

Mais *L'Odyssée* peut se lire également comme une quête intérieure où l'imaginaire et la méditation peuvent alimenter une pensée profonde, un effort pour analyser ses propres turpitudes avant de revenir à soi-même et à la conscience du monde réel.

Le spectacle : notes de travail

Nous voulons que *L'Odyssée de Monsieur Personne* soit pour un enfant une découverte du monde et de lui-même. L'idée centrale est de passer progressivement de notre monde familier un peu gris à celui de *L'Odyssée* fait d'images colorées de mer et de soleil.

Comme dans les contes directement issus de *L'Odyssée* (*Pinocchio*, *Les Voyages de Gulliver*, *Le Petit Prince*, *Alice au Pays des Merveilles*...) l'enfant devra situer sa taille et sa masse par rapport à celles des adultes et des monstres qu'il côtoiera. Le monde qu'il visite est terrifiant et il se perd comme Ulysse dans l'immensité de la mer et du temps avant d'être rendu à lui-même.

Mais au-delà de toutes les considérations sur *L'Odyssée* et l'univers de l'enfance nous voulons avant tout que le spectacle et la mise en scène établissent un rapport direct entre la scène et la salle ; que ce soit la représentation théâtrale même qui soit pour le jeune spectateur un voyage initiatique ; qu'il découvre et se perde dans chaque tableau comme on explore une île mystérieuse ; qu'il assiste fasciné à la transposition, la transformation de son monde quotidien ; que les comédiens deviennent devant lui Circé, Sirènes ou Cyclope et qu'il en soit à la fois terrifié et ravi ; et que, tel Ulysse qui ne sait plus exactement à son retour combien d'années il a passé hors d'Ithaque, il ne puisse pas dire en sortant si le spectacle a duré plusieurs heures ou à peine quelques minutes.

Nous vous proposons ici quelques pistes de réflexion pour préparer vos élèves au spectacle, et pour les accompagner à l'issue de la représentation...

❖ II. *L'Odyssée de Monsieur Personne*

Le peach...

Mr Personne est un vieux bonhomme, qui veut faire son loto, regarder sa télé et caresser sa chatte, Pénélope... Il a pourtant été un héros. Le héros le plus extraordinaire de toute l'histoire de l'humanité : le héros de *L'Odyssée*. Mais il est en train de tout oublier : ce qu'il a été, son histoire, et les personnages qui y ont participé, jusqu'à son nom. Alors quand sa télé tombe en panne, c'est la catastrophe. Avertie par mademoiselle Calypso, sa garde-malade, Circé vient chez Mr Personne pour l'envoyer au cœur de *l'Odyssée* à la recherche de son nom. Il part donc sauver l'histoire de l'oubli, et tous ses personnages d'une mort certaine.

Il va revivre son voyage-son Odyssée- à l'envers, à la recherche de son identité : il échoue sur l'île des Lotophages, rencontre les Sirènes, Charybde et Scylla, Eole, et enfin, retourne sur l'île du Cyclope, afin de réparer son œil...

Le spectacle : note de mise en scène

La pièce suggère un voyage intérieur, un voyage rêvé. La scène fonctionne comme un champ de bataille aux multiples rencontres, confrontations, explications et pourtant le personnage principal reste immobile sur son fauteuil. Il faut donc donner du spectacle aux enfants par des artifices extérieurs : lumières, sons, projections, télévision. Le décor est clair, pour prendre la lumière, celle de la mer, de la plage et du soleil couchant.

Rêve et réalité, vie vécue et vie rêvée sont le thème général du spectacle. Mais ce rêve est double : quand monsieur Personne se réveille au début de la pièce il croit avoir rêvé et c'est pourtant là le début de son rêve. La fin se doit de rétablir une réalité. Il sera important de semer dans les décors, costumes et accessoires, des indices oniriques qui se résoudront dans la dernière partie. Ces indices existent déjà dans le texte entre le nom des canaris, de l'aspirateur et des personnages. Il faudra établir des connections entre le meuble de la télé et la marionnette-cyclope, entre les tapis et les îles, les armes et les objets de la chambre de monsieur Pierson.

Il faut également traiter avec grand soin les créatures mythologiques qui vont envahir progressivement le théâtre. Ils sont le spectacle proprement dit. On doit avoir quitté la chambre du vieux, oublié presque Ulysse, pour n'avoir plus devant soi qu'une scène de Guignol aux multiples recoins. Les enfants doivent être excités en se demandant quel monstre va sortir de la boîte. Ils doivent être ravis et terrifiés. Seuls des masques et marionnettes très travaillés peuvent rendre l'effet voulu.

Il reste à définir un code exact pour jouer les scènes de comédie. Le style du texte suggère autant un divertissement proche du café-théâtre qu'une véritable épopée. Il ne faut donc oublier ni l'un ni l'autre. Les comédiens distraient en n'omettant pas les ruptures, contrastes et jeux de mots, mais ils doivent aussi faire passer des informations, apprendre des noms encore inconnus, préciser sans cesse les situations et les enjeux.

Enfin, nous nous saisissons de l'opportunité que donne la pièce de dialoguer avec les enfants. C'est le meilleur moyen de se connecter avec le public et que tout le spectacle en fin de compte soit aussi une histoire qu'on raconte.

❖ III. Avant la représentation : préparer l'enfant à la représentation

C'est quoi le théâtre ?

Certains enfants ont l'habitude d'assister à des pièces de théâtre, d'autres ne sont jamais entrés dans un théâtre, il est bon de les préparer à cette drôle de cérémonie à laquelle ils vont assister, et qui les fait les héritiers de nos Grecs Antiques...

Vous pouvez par exemple ouvrir sur une discussion libre : « **c'est quoi le théâtre ?** », et petit à petit leur raconter ce que c'est qu'être face à des acteurs en chair et en os, contrairement au cinéma ou à la télé, l'éphémère de la représentation théâtrale, leur transmettre quelques termes et expressions particuliers au théâtre, tels que « côté cour et côté jardin », « le plateau », « les coulisses », « les italiennes », « les projecteurs », « avoir un trou », « jouer à guichet fermé »... la liste est longue et contient des mots et des expressions qui font référence autant au jeu, au texte, à la mise en scène, qu'à la technique*.

Puis vous pouvez faire parler ceux qui connaissent : qu'ils transmettent leur expérience : décrire le théâtre dans lequel ils sont allés, la pièce à laquelle ils ont assisté, etc.

Puis les préparer à venir : présenter le théâtre où a lieu la représentation, le trajet, l'heure, etc.

Cette mise en condition est destinée à les rendre **curieux** : quelle est donc cette pièce à laquelle je vais assister... ? Aller au théâtre, ça a l'air de quelque chose de particulier, presque sacré... je vais sans doute y prendre plaisir... qui sait ?

**En ce qui concerne la langue du théâtre, voir bibliographie*

L'affiche

Vous pouvez à présent les préparer plus spécifiquement à la représentation de *L'Odyssée de Monsieur Personne* : étudiez avec eux l'affiche, après avoir ouvert le dialogue : à quoi sert une affiche ? :

1- La création graphique comme reflet de la représentation et de l'histoire :

- quelle impression dégage-t-elle, à quoi ça leur fait penser ?
- Vous pouvez leur montrer des éléments de l'iconographie* de la Grèce Antique (vases, fresques, statues, etc.) : quels éléments de cette iconographie retrouve-t-on sur l'affiche ?
- S'ils ont déjà étudié avec vous *l'Odyssée*, quels sont les éléments qu'on pourrait retrouver sur l'affiche ? (le bateau, la mer, le Cyclope).
- Quelle est la spécificité d'une affiche de théâtre, quelles sont les informations transmises par l'image (à quoi s'attendent-ils ?), par le texte, les logos, etc.

**voir annexe*

2- Les éléments incontournables :

- Qui joue ? (intitulé « avec »), qui met en scène ? (débat à ouvrir : « qu'est-ce que la mise en scène ? ». Réflexion autour des notions de déplacements, direction d'acteur, propos général de la pièce...)
- Qui est l'auteur (« texte de »... « d'après »...) ; quelle est la différence entre un auteur et un adaptateur ? (débat à ouvrir : « qu'est-ce qu'une adaptation ? » le propos la vision subjective d'un texte fondateur : qu'est-ce que ça raconte aujourd'hui, comment actualiser un propos vieux de 3000 ans... ?)

- Qui sont les autres personnes inscrites sur l'affiche ? Quelle indication cela donne-t-il ? Autrement dit : pour qu'un spectacle soit complet, les acteurs, le texte et la mise en scène suffisent-ils ? De quoi d'autre a-t-on besoin ? (la musique, les décors, les costumes, etc.)
- Où ? Quand ?
- Etc.

Le désir, l'imaginaire

Avant la représentation, il est important que les enfants aient déjà réfléchi à toutes ces notions : le jeu, le texte (les dialogues), la mise en scène, le spectateur, le direct... et évidemment qu'ils aient déjà découvert *L'Odyssée*... Ouvrez-leur l'appétit : il y aura dans le spectacle des éléments qu'ils connaissent, mais sans aucun doute théâtralisés, décalés ou déformés : car le rôle de l'artiste est avant tout de donner un regard sur les choses, et celui qu'aura donné cette équipe sera sans aucun doute différent de ce à quoi ils s'attendent. Demandez aux enfants de faire la liste des épisodes et des personnages de *L'Odyssée* dont ils se souviennent le plus. Dites-leur qu'après la représentation, vous les ferez jouer à un petit jeu : trouver les éléments qu'on retrouve à la fois dans *L'Odyssée*, et dans le spectacle.

Le spectacle traite en particulier les épisodes suivants :

- o Circée
- o Les Sirènes
- o Eole
- o Charybde et Scylla
- o Le Cyclope
- o Les Lotophages

Demandez aux enfants ce qu'ils imaginent à ce propos : et proposez-leur donc, ensuite, de relever les différences dans le traitement qu'en font les artistes sur scène (réflexion autour de l'adaptation et de l'imaginaire : pour une même histoire, il y a autant d'images et d'interprétation qu'il y a de lecteurs : ce spectacle n'étant qu'une des lectures possibles de certains épisodes de *L'Odyssée*.)

L'Histoire d'Ulysse*

Le subtil Ulysse

L'Odyssée est un récit d'aventures, celles d'Ulysse, héros solitaire qui erre dix ans avant de retrouver son île et les siens. C'est un monde peuplé de monstres et de prodiges, auxquels Ulysse doit se confronter en usant de sa *mêtis*, l'intelligence ingénieuse, faisant preuve de prudence, de perspicacité, de courage, de toutes les qualités qui révèlent l'homme. Car Ulysse préfère délibérément la condition humaine, sa fragilité et ses souffrances, à toute forme d'immortalité : son but est de retrouver sa femme et son foyer.

Dans *l'Illiade*, Homère parle d'un monde très ancien, celui de l'âge des héros partis à la conquête de l'Orient, un monde qui a sombré corps et biens dans des âges obscurs après la chute de Troie. Un événement si important qu'il constituait pour les Grecs le point de départ de leur histoire. À l'inverse, dans *L'Odyssée*, le Poète parle d'un monde nouveau, celui des colons grecs partis à la conquête de l'Occident, un monde encore mal connu dont il révèle les itinéraires et les dangers, magnifiés par l'épopée, tout en restant explicites pour les marins de l'époque, suffisamment précis dans ses instructions nautiques pour localiser certaines aires, certains peuples.

Ulysse incarne ces valeurs nouvelles qui feront l'homme grec : l'ingéniosité et la curiosité.

Par ses exploits et à travers ses aventures, un noble caractère s'affirme, où l'intrépidité s'allie à la clairvoyance, et où le dévouement n'est point subordonné au souci du retour. *L'Illiade* met en lumière le sang-froid et l'énergie réfléchie d'Ulysse ; ces qualités, qui n'excluent pas la sensibilité, le distinguent aussi dans *l'Odyssée*, où il apparaît comme le type de l'homme qui veut parce qu'il aime et qui réussit parce qu'il veut. La beauté poétique de cette image s'achève par sa haute valeur morale : Ulysse « nous offre un raccourci des épreuves et des douleurs auxquelles nous sommes sujets, et il nous donne le spectacle fortifiant du triomphe de l'intelligence associée à l'énergie.

L'Odyssée

Vous les avez sans doute préparés à l'histoire de *l'Odyssée*, en ayant avec eux étudié certains passages. Après les avoir encouragé à lire *l'Odyssée* en entier*, posez leur cette question : « de quels épisodes les enfants se souviennent-ils le plus-préfèrent-ils ? »

Demandez aux enfants ce qu'ils imaginent des épisodes traités dans le spectacle (voir paragraphe précédent) : et proposez-leur donc ensuite de relever les différences dans le traitement qu'en font les artistes sur scène (réflexion autour de l'adaptation et de l'imaginaire : pour une même histoire, il y a autant d'images et d'interprétation qu'il y a de lecteurs : ce spectacle n'étant qu'une des lectures possibles de certains épisodes de *l'Odyssée*.)

Par exemple le traitement des personnages (voir à ce sujet notre chapitre « Personnages » page 11).

* voir bibliographie

❖ IV. Après la représentation : mettre des mots sur ses émotions

Leur souvenir immédiat

L'expérience théâtrale est avant tout une expérience intime, qu'il faut préserver. Les laisser exprimer leur ressenti, par définition unique, avant de faire une analyse commune de la représentation.

Raconter l'histoire à sa manière : combien de personnages ? Lequel leur plaît le plus ? Pourquoi ? Les épisodes (lequel ont-ils préféré, pourquoi ?) Ont-ils eu peur ? Ont-ils rit ?

De l'Odyssée d'Homère à la représentation théâtrale

A l'aide du texte original (voir bibliographie), que vous pourrez faire lire aux enfants, ils tenteront de découvrir le cheminement suivi par la troupe pour en arriver au spectacle auquel ils auront assisté.

L'Histoire :

Le personnage principal a donné son nom au texte : en grec ancien, Ulysse se disait Odysseus.

Quelle est l'histoire (arrivent-ils à la résumer en une phrase ?)

Monsieur Personne retourne dans l'Odyssée afin de retrouver son nom, Ulysse, et de réparer l'œil du Cyclope...

Quels en sont les principaux épisodes ?

L'écriture : de la narration aux dialogues

Que reste-t-il du texte original (épisodes, personnages, chronologie) ?

Qu'y a-t-il en plus (libertés prises par les auteurs en regards de l'histoire originale ?)

Qu'est-ce qu'une relecture ? Aller plus loin dans la notion d'adaptation : on peut utiliser un texte pour transmettre un message.

Que remarquent-ils dans le niveau de langue choisi ? (familiarité/paroles d'enfant, passage du genre épique au cabaret-adresse au public)

La théâtralisation

Les dialogues ne suffisent pas pour fabriquer la représentation théâtrale : qu'y a-t-il en plus ?

Le jeu, la circulation, les costumes, les maquillages, les décors, la lumière, la musique, et enfin la mise en scène (direction d'acteur, maîtrise de la tension dramatique, circulation en scène, etc.)

Définir le drame, la comédie.

La musique :

Leur faire reconnaître les thèmes qui évoluent en même temps que l'action et que les personnages, et qu'on retrouve également dans les chansons. (Paroles en annexe-Le CD de la bande-son du spectacle est disponible sur demande). La musique est indissociable de la progression dramatique et est pensée en liaison directe avec la mise en scène.

Les éléments pour lesquels une musique a été composée : le thème central « la Mélodie de l'Odyssée », certains personnages (Charybde et Scylla, Le Cyclope, Les Sirènes, Eole et les Lotophagettes) et une ambiance : la tempête. (On trouvera les paroles des chansons en annexe)

Prolongements

Les enfants peuvent s'amuser à écrire la suite de l'histoire : que deviennent Mr Pierson, Mme Michu et Artémis ?

Quels personnages aurait pu rencontrer Mr Personne pour retrouver son nom ?

Ils peuvent jouer leur souvenir de « L'Odyssée de Monsieur Personne », écrire de courtes scènes entre les personnages, ou même monter « leur » suite.

Comment eux auraient voulu raconter « leur » Odyssée ? Sous quel point de vue ?

Lire *L'Illiade* (voir Bibliographie) : quels sont les thèmes et les personnages récurrents ?

Pour un prolongement plus élaboré, voir notre chapitre « Prolongements », page 17.

❖ V. LES PERSONNAGES

Les personnages sont dépositaires de l'histoire. Ils en sont le moteur, les porte-paroles. Avant de les coucher sur le papier, ils ont été inventés, et imaginés, en fonction de l'histoire originale (Homère), du propos général de la pièce, mais aussi de la distribution prévue par le metteur en scène, co-auteur du texte.

**Monsieur Personne, Ulysse, Monsieur Personne :
Trois facettes du même personnage jouées par le même comédien.**

Monsieur Personne :

Description dans le texte original : « *Vieux monsieur en robe de chambre* »

Monsieur Personne est le héros de notre histoire. Il est décrit comme un vieux bonhomme bougon, solitaire, accro à sa télé et au loto. Il est inspiré de ces vieilles personnes, retraitées, vivants seuls.

La subtilité réside dans le fait que ce personnage est double :

- il est en effet le vieil Ulysse, en fin de vie, qui, comme atteint par la maladie d'Alzheimer, ne se souvient plus de rien : qui il est, ce qu'il fait, et ce qu'on lui dit de faire... c'est la métaphore de notre mémoire collective : si on ne se souvient plus de lui, le passé est voué à disparaître. Ainsi de « L'Odyssée » : Ulysse oubliant son histoire, elle s'efface des mémoires, et les personnages qui la peuplent disparaissent inexorablement.
- Il est également le double rêvé de Monsieur Pierson. Lorsque la pièce commence, nous sommes déjà dans le rêve : Monsieur Pierson s'est endormi devant la télé qui diffuse un reportage sur la Calypso. Mêlant sa vie réelle, (Circé est le double de sa fille, Calypso de sa femme de ménage, les Lotophagettes portent le nom de ses canaris, etc.), et son souvenir de « L'Odyssée » d'Homère ravivé par le nom du reportage qu'il écoutait avant de s'endormir (Calypso est la nymphe qui retient Ulysse 7 ans à son retour de Troie), il rêve qu'il est Ulysse, vieillissant.

C'est un personnage à différents niveaux de lecture. Les enfants y verront Ulysse, et s'identifieront assez rapidement à lui, ballotté dans un monde peuplé de monstres, dangereux et énigmatique dont il ne possède pas toutes les clés ; les adultes y verront peut-être le vieil homme au bord de la tombe, qui, avant de mourir, se souvient de sa vie et de toutes les personnes qu'il a aimées... et qui trouve la clé de l'immortalité dans la mémoire, le rêve, et l'imagination...

Il s'appelle Monsieur Personne, en référence à un épisode de l'*Odyssée* : Lorsqu'Ulysse crève l'œil du Cyclope, il lui dit qu'il s'appelle « Personne », Polyphème dira donc à ses frères cyclopes que « Personne lui a crevé l'œil ». Ses frères, pensant qu'il délire, renonceront à poursuivre Ulysse, qui pourra ainsi s'échapper. Nous avons imaginé, qu'au lieu d'attirer la colère de Poséidon, son père, sur Ulysse, Polyphème le maudit. Ulysse perd donc la mémoire et est condamné à s'appeler « Personne » jusqu'à la fin de sa vie.

Ulysse : véritable identité de Monsieur Personne :

Ulysse, héros grec dans toute l'acception du terme, est un personnage clé de « L'Illiade » et le héros de « L'Odyssée », à qui il donne son nom : l'Odyssée c'est le voyage d'Ulysse (Odysseus).

Ulysse (en grec ancien Ὀδυσσεύς / en latin *Odusseús*, *Ulixes*, puis par déformation *Ulysses*) est un des héros les plus célèbres de la mythologie grecque. Roi d'Ithaque, fils de Laërte et d'Anticlée, il est marié à Pénélope dont il a un fils, Télémaque. Il est célèbre pour sa *métis* (« intelligence rusée »), qui rend son conseil très apprécié dans la guerre de

Troie à laquelle il participe. C'est encore par la *métis* qu'il se distingue dans le long périple qu'il connaît au retour de Troie, chanté par Homère dans son *Odyssée*.

Chacun peut voir sa vie à travers *l'Odyssée*. Tous les hommes rêvent et se prennent un peu pour Ulysse. Les deux grands héros de la mythologie grecque c'est Achille et Ulysse : Achille tend à l'immortalité et veut mourir jeune. Il vit pour mourir. Ulysse, lui, assure au contraire sa condition de mortel : il s'inscrit dans la durée, et utilise toute son intelligence pour vivre le plus longtemps possible.

Monsieur Pierson :

C'est le même personnage que Monsieur Personne à ceci près que lui, même s'il en a rêvé, n'a jamais été Ulysse...

Mademoiselle Calypso :

Description dans le texte original : « *Vieille nymphe* »

Mademoiselle Calypso est la femme de ménage, dame de compagnie de Monsieur Personne.

Nous avons imaginé que Mademoiselle Calypso avait été placée près de Monsieur Personne pour surveiller l'évolution de son amnésie, et alerter Circé quand celle-ci serait trop avancée, mettant ainsi tout l'univers de *l'Odyssée* en péril de mort. La malédiction de Polyphème contamine tous les personnages de *l'Odyssée*, qui vieillissent et se fanent au fur et à mesure qu'Ulysse perd la mémoire. Calypso, sensée être immortelle et donc éternellement jeune, est devenue vieille. Elle devient une sorte de gardienne d'immeuble acariâtre.

Le mythe de Calypso :

Nymphe et reine de l'île d'Ogygie, la presqu'île de Ceuta en face de Gibraltar, Calypso (*Kaluyw*), qui était la fille d'Atlas, accueille Ulysse qui venait de faire naufrage. Amoureuse du héros, elle s'efforça vainement, pendant sept ans, de lui faire oublier sa patrie et son épouse dans sa grotte enchantée, entourée de bois de peupliers et de cyprès, décorée de vignes.

Les nymphes sont des déesses subalternes associées à la Nature, présentes dans de nombreuses mythologies.

Circé :

Description dans le texte original : « *Magicienne au visage de porc (C'est une vieille femme à la peau parcheminée. Son visage, mi-femme, mi-cochon, est plein de dartres et de verrues. Elle est revêche et furieuse.)* »

Circé est la magicienne qui réexpédie Monsieur Personne au cœur de *l'Odyssée*. Prévenue par Mademoiselle Calypso, elle vient lui expliquer qu'il a perdu la mémoire, et met ainsi le monde peuplé de *l'Odyssée* en péril de mort imminente.

Ce personnage a, dans le récit d'Homère, la fâcheuse habitude de transformer ses visiteurs en animaux, en particulier en cochons, afin de les garder près d'elle. Nous avons imaginé que, vieillissant elle-aussi sous le coup de la malédiction de Polyphème, elle était en train de se métamorphoser en cochonne. Au milieu de la pièce, Monsieur Personne se souvenant de son nom, Ulysse, accède à nouveau à ses souvenirs, leur donnant ainsi une nouvelle jeunesse. Circé commence donc à rajeunir. Alors qu'au début du spectacle son visage est un visage de porc, elle commence à reprendre forme humaine. Nous avons fabriqué pour ce personnage deux masques, l'un couvrant tout le visage, l'autre, réplique du premier, ne couvrant que le nez et les joues, pour indiquer ainsi son rajeunissement.

Le mythe de Circé :

Circé est la fille d'Hélios (le Soleil) et de l'Océanide Perseis, sœur d'Ætès et de Pasiphaé. Homère (*L'Odyssée*), Hésiode (*Théogonie*) et Cicéron (*De la nature des dieux*) la considèrent, de par sa naissance, comme une déesse à part entière, ce qui ne semble pas avoir été le cas du reste de sa parentèle.

Elle apparaît principalement au chant X de *L'Odyssée* : elle habite dans l'île d'Ééa, dans un palais situé au milieu d'une clairière, entouré de loups et de lions, autrefois des hommes qu'a ensorcelé Circé. C'est là qu'elle a autrefois, si on en croit les récits argonautiques, recueilli et purifié Jason et Médée (sa nièce, fille d'Ætès) après le meurtre d'Absyrtos.^[2]

Quand Ulysse et ses compagnons abordent l'île, vingt-deux d'entre eux, menés par Euryloque, se laissent attirer jusqu'au palais par une voix harmonieuse. La magicienne les accueille et leur offre un cycéon, breuvage composé de gruau d'orge, de miel et de lait caillé. Dès qu'ils ont bu, elle les transforme d'un coup de baguette en pourceaux. Euryloque, resté dehors, court avertir Ulysse, qui part à la recherche de Circé. Le dieu Hermès lui apparaît alors sous la forme d'un beau jeune homme tenant un roseau d'or. Le dieu Hermès à la baguette d'or lui remet l'herbe « moly » (μῶλυ / *mōlu*) et lui donne des instructions pour triompher de Circé.^[5] Quand il arrive chez la magicienne, celle-ci lui offre le cycéon, mais elle échoue à le transformer d'un coup de baguette. Ulysse tire son épée ; apeurée, Circé lui offre de partager son lit. Là encore, Ulysse, suivant les recommandations d'Hermès, demande à la magicienne de jurer par « le grand serment des bienheureux » qu'elle ne cherchera plus à lui faire de mal.^[6] Ceci fait, Ulysse et Circé s'unissent, puis elle rend aux compagnons leur apparence humaine.^[7] Elle aide enfin le héros et son équipage à préparer leur départ

De ses amours avec Ulysse, elle aurait conçu plusieurs enfants (leur nombre et leur nom divergent beaucoup selon les traditions) : Télégonos, Latinos, Agrios, Cassiphoné, Nausinoos, Nausithoos, et cetera. On prête en outre à Circé bon nombre d'enfants nés de liaisons avec plusieurs Olympiens. Ainsi, dans les *Dionysiaques*, Nonnos de Panopolis lui attribue-t-il la maternité de Phaunos, l'équivalent du Faunus latin, issu de ses amours avec Poséidon.

Éole :

Description dans le texte original : « *Dieu des vents. C'est un gros bonhomme à tête de ballon. Il a l'air malade, il rote et pète.* »

Pour vieillir Éole, le dieu des vents, nous avons imaginé qu'il avait « des vents », bref qu'il était malade des intestins... vieux ressort comique due la scatologie, notre personnage a si mal à l'estomac qu'il ne peut plus souffler correctement.

Le mythe d'Éole :

Dans la mythologie grecque, **Éole** (en grec ancien Αἰόλος / *Aiōlos*) est le maître des vents. Il règne en fait une certaine confusion entre plusieurs personnages portant ce nom, les auteurs antiques mélangeant parfois les caractéristiques des uns et des autres. Ainsi les deux Éole, fils d'Hippotès et de Poséidon sont traités dans cet article, tandis qu'Éole le fils d'Hellen fait l'objet d'un article à part. De son nom découlent l'adjectif « éolien » et le substantif « éolienne ».

Il apparaît pour la première fois au chant X de *L'Odyssée*, lorsqu'Ulysse accoste chez lui :

« Nous gagnons Éolie, où le fils d'Hippotès, cher aux dieux immortels, Éole, a sa demeure. C'est une île qui flotte : une côte de bronze, infrangible muraille, l'encercle tout entière ; une roche polie en pointe vers le ciel. »

Homère lui prête douze enfants, six fils et six filles, qu'il a mariés entre eux et qui vivent fastueusement dans son palais. Après qu'Ulysse s'est reposé un mois auprès d'Éole, celui-ci lui fait présent pour son départ d'un sac dans lequel « il coud toutes les aires des vents impétueux, car le fils de Cronos l'en a fait régisseur : à son plaisir, il les excite ou les apaise ». Ulysse navigue alors pendant neuf jours à bon rythme avant que son équipage, jaloux, ne délie le sac et que des vents contraires le ramènent en Éolie. Mais cette fois Éole le chasse assez vertement : « Décampe !... tu reviens sous le courroux des dieux ! »

Les Sirènes :

Description dans le texte original : *«Voix rauque et enjôleuse. Elles ont six têtes, des becs et des pattes de poulettes. »*

Nous avons pour ces personnages choisi de coller à la définition antique des sirènes qui sont des femmes-oiseaux, et non pas des femmes-poisson comme on la trouve au Moyen-âge. Les masques de ces personnages ont donc été créés à partir de l'image de la poule et de la harpie.

Les Sirènes d'aujourd'hui, pour les enfants, sont la télé et son cortège de publicités. C'est un clin d'œil à l'avalanche de tentations offerte par la pub de nos jours, que nous avons voulu donner dans les scènes des Sirènes.

Le mythe des Sirènes :

Selon la tradition homérique, les sirènes sont des « divinités de la mer qui, à l'entrée du détroit de Messine en Sicile, attiraient par leurs chants les navigateurs et les entraînaient vers la mort. Sur les monuments funéraires, elles figuraient des divinités léthifères chantant au son de la lyre et laissant supposer des intentions érotiques à l'égard du héros décédé. Plusieurs auteurs anciens les ont citées : Aristote, Plinie, Ovide, etc. Les bestiaires médiévaux les décrivent comme des femmes « de la tête aux cuisses » et poissons de « là jusqu'en bas avec des griffes et des ailes » dans un syncrétisme qui noue les traditions fabuleuses des mythologies grecque et germanique. Elles ont laissé à la postérité leur image gravée dans la pierre des stèles, tombeaux ou des églises romanes où elles personnifient l'âme des morts comme dans l'Égypte ancienne, on les invoquait au moment de la mort.

Prévenu de leur chant et du danger que courent ceux qui l'écoutent, Ulysse, curieux tout de même de l'entendre, bouche les oreilles de ses compagnons avec de la cire, et se fait attacher au mât de son navire. Ainsi protégé de la tentation de plonger à la mer pour les rejoindre, il peut écouter leurs chants divins.

Charybde :

Description dans le texte original : *« C'est une énorme bouche de grenouille »*

Le mythe de Charybde :

Dans la mythologie grecque, Charybde (en grec ancien *Χάρυβδις* / *Khárybdis*) était la fille de Poséidon et de Gaïa (la Terre). Pour avoir volé à Héraclès une partie du troupeau de Géryon, elle fut foudroyée par Zeus et changée en un gouffre marin. Là, trois fois par jour, elle avalait puis régurgitait de grandes quantités d'eau, incluant navires et poissons.

Elle apparaît notamment brièvement dans *l'Odyssée* où Ulysse choisit de l'éviter et de faire passer son bateau près de sa voisine Scylla préférant la perte de six de ses marins à celle de son navire et de l'équipage entier.

Charybde est souvent associée à Scylla, autre monstre marin en face de qui elle réside. Ces deux figures constituaient une métaphore des dangers guettant les premiers marins grecs lors du franchissement d'un détroit considéré dans l'antiquité comme celui de Messine, au large de la côte de la Sicile. Un tourbillon y est causé par la confluence de courants, mais il est rarement dangereux. D'autres thèses proposent par ailleurs une origine au voisinage de la Grèce, sur sa côte nord-ouest, près de l'île Leucade, ou dans le Bosphore.

L'expression « tomber de Charybde en Scylla » signifie de nos jours « éviter un danger en s'exposant à un autre pire encore ».

Scylla :

Description dans le texte original : *«C'est un chien à deux têtes absolument terrifiant ».*

Le mythe de Scylla :

Dans la mythologie grecque, Scylla (en grec ancien Σκύλλα / *Skýlla*) est une nymphe qui fut changée en monstre marin. Elle est souvent associée à Charybde, près de qui elle réside de part et d'autre d'un détroit traditionnellement identifié avec celui de Messine. Les traditions divergent beaucoup quant à sa parenté : chez Homère, Scylla est une phorcyde, fille de Phorcys et d'Hécate ; d'autres auteurs lui prêtent diversement Ceto pour mère, Apollon pour père, ou la font naître de Typhon et d'Échidna, ou encore de Pallas et de Styx, voire de Lamia.

D'une grande beauté, elle vivait parmi les Néréides. Le dieu Glaucos s'éprit d'elle, mais elle le repoussa ; il s'adressa alors à la magicienne Circé pour lui demander de fabriquer un philtre d'amour. Celle-ci, amoureuse du dieu et jalouse de sa rivale, mit au point un poison que Glaucos versa lui-même dans la fontaine où Scylla avait l'habitude de se baigner : la nymphe se changea alors en un monstre hideux entouré de chiens hurlants et de serpents. Voyant sa métamorphose, Scylla se précipita dans la mer, où elle terrorise depuis les marins.

On retrouve Charybde et Scylla dans plusieurs légendes, et notamment : les Argonautes, qui parviennent à passer sans encombre entre les deux monstres, sous la protection d'Héra ; Ulysse, qui voit une partie de son équipage se faire dévorer (*Odyssée*, chant XII) ; et Héraclès, qui rapportant les bœufs de Géryon en Grèce, en perd aussi une partie.

Zaza et Zazette, les Lotophagettes :

Description dans le texte original : *«Elles sont de toute petite taille. Ce sont des croupières fanatiques »*

Inspirées des Lotophages, créatures pacifiques, « droguées » au Lotus qui leur procurait un oubli total, les lotophagettes tiennent leur île comme une sorte de grand casino, où tous les jeux sont permis du moment qu'ils provoquent l'oubli. Nous avons voulu trouver la cause d'addiction la plus contemporaine, qui pourrait remplacer le « lotus ». Le lotus, c'est le subterfuge, le leurre, le jeu, la drogue. A ce jeu, même quand on gagne, on perd et on recommence.

Nous avons voulu cependant que cet épisode, central dans le spectacle, soit le moment de rire un bon coup : ces deux personnages sont guignolesques. Jouées à genoux, elles semblent des naines aux côtés de Monsieur Personne.

Le mythe des Lotophages :

Leur nom signifie « mangeur de lotus », une sorte de plante qui les rendait amorphes. Deuxième étape du périple d'Ulysse après les Cicones, celui-ci envoie trois hommes reconnaître les lieux. « Mais, à peine en chemin, mes envoyés se lient avec les Lotophages qui, loin de méditer le meurtre de nos gens, leur servent du lotos. Or, sitôt que l'un d'eux goûte à ces fruits de miel, il ne veut plus rentrer ni donner de nouvelles. » Ulysse doit ramener de force ses compagnons sur les navires, et rembarquer aussitôt.

Le Cyclope :

Description dans le texte original : *« Monstre à l'œil unique : un écran de télé qui diffuse de façon continue un brouillage neigeux. »*

Le cyclope représente à la fois l'autorité et la pensée unique, une sorte de phare dans la nuit, de repère... c'est très paradoxal. Le cyclope, c'est la télé, un thème que nous voulions développer. On a voulu faire de la télé le cyclope de notre temps. Nous avions dans l'idée que le cyclope était une sorte de *King Kong*, une grosse marionnette avec un bras articulé. On a voulu que la télé posée sur son meuble au début de la pièce, devienne le cyclope, un personnage-meuble à travers lequel on peut voyager ou bien ne rien voir du tout.

Le mythe du Cyclope :

Dans la mythologie grecque, Polyphème (en grec ancien Πολύφημος / *Polúphêmos*, littéralement « qui parle beaucoup, bavard ») est un cyclope, fils de Poséidon et de la muse Thoosa.

Le cyclope aspirait à l'amour de Galatée, une néréide (une nymphe de la mer). Mais celle-ci lui préfère le berger sicilien Acis. Polyphème, les ayant surpris ensemble, tue son rival en l'écrasant sous un rocher. Galatée change alors le sang d'Acis en une rivière portant son nom en Sicile.

Cet amour est raconté dans deux poèmes en langue grecque du poète sicilien Théocrite aux alentours de 275 av. J.-C. et dans les *Métamorphoses* d'Ovide.

Il apparaît également dans l'*Odyssée* d'Homère : Ulysse et ses compagnons mettent pied à terre sur l'île des Cyclopes et s'aventurent dans une large grotte. Y trouvant une abondance de nourriture, ils se servent et festoient. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils sont dans l'antre de Polyphème qui les enferme dans la grotte, profitant de l'occasion pour en dévorer plusieurs. Mais Ulysse prépare un plan pour s'échapper.

Afin de rendre Polyphème moins alerte, Ulysse lui donne une barrique de vin très fort et non coupé. Quand Polyphème demande son nom à Ulysse, ce dernier lui répond s'appeler « Personne ».^[1] Une fois le géant endormi, Ulysse et ses hommes utilisent une lance renforcée et crèvent l'œil du géant. Le lendemain matin, Ulysse accroche ses hommes ainsi que lui-même sous les moutons de Polyphème. Ainsi, lorsque comme à son habitude, le Cyclope sort ses moutons pour les mener au pâturage, les hommes sont transportés hors de la caverne. Comme Polyphème est désormais aveugle, il ne peut les voir, bien que par précaution il touche le dos de ses moutons pour vérifier que les hommes ne s'évadent pas par ce moyen. Plus tard, lorsqu'on lui demande qui l'a rendu aveugle, il ne peut que répondre : « personne » — ce qui laisse ses interlocuteurs assez perplexes.

Cet épisode semble être l'une des raisons de l'acharnement de Poséidon contre Ulysse.

❖ VI. Prolongements

Les Expressions : jeu

RETROUVE ET COMPLETE : LES PROVERBES

La mythologie a donné naissance à beaucoup d'expressions utilisées dans le langage courant. Complète les proverbes suivants :

- 1- Tomber de ... en ... (échapper à un danger pour tomber dans un autre)
- 2- La ... de la discorde (la cause d'une dispute)
- 3- Une colère... (Une très grosse colère)
- 4- Le talon d'.... (le point vulnérable)
- 5- Le chant des... (il séduit pour mener à votre perte)
- 6- Nettoyer les écuries d'... (proposer une solution radicale)
- 7- Jouer les ... (ne prédire que des catastrophes)
- 8- Plonger dans les bras de ... (dormir d'un sommeil profond)
- 9- Sortir de la cuisse de ... (avoir une très haute opinion de soi-même)
- 10- Le tonneau des... (un travail sans fin)
- 11- Tirer le fil d'... (sortir d'une situation difficile)
- 12- Beau comme un ... (très très beau !)
- 13- S'attirer les... de quelqu'un (s'attirer la colère de quelqu'un)
- 14- D'un homme très fort on dit que c'est un...
- 15- La boîte de... (d'aspect inoffensif, elle n'apporte que des problèmes)
- 16- On dit d'une grande aventure, d'un grand voyage que c'est une véritable...

Réponses :

- 1- Tomber de Charybde en Scylla
- 2- La Pomme de la discorde
- 3- Une colère homérique
- 4- Le Talon d'Achille
- 5- Le chant des sirènes
- 6- Nettoyer les écuries d'Augias
- 7- Jouer les Cassandra
- 8- Plonger dans les bras de Morphée
- 9- Sortir de la cuisse de Jupiter
- 10- Le tonneau des Danaïdes
- 11- Tirer le fil d'Ariane
- 12- Beau comme un Apollon
- 13- S'attirer les foudres de quelqu'un
- 14- On dit que c'est un Hercule
- 15- La boîte de Pandore
- 16- C'est une véritable Odyssée

Des chiffres et des lettres : jeu

LE LOTO DES LOTOPHAGETTES : LES PERSONNAGES

Le loto de L'Odyssée : sur le modèle du Loto des Lotophagettes, en remplaçant chaque nombre par la lettre de l'alphabet à laquelle il correspond (à la lettre A correspond le chiffre 1), retrouve les noms de certains personnages de *L'Iliade* et *L'Odyssée* :

Exemple :

21	12	25	19	19	5
U	L	Y	S	S	E

1-

3	1	19	19	1	14	4	18	5

2-

8	5	12	5	14	5

3-

13	5	14	5	12	1	19

4-

16	1	18	9	12

5-

1	20	8	5	14	1

6-

26	5	21	19

7-

16	15	19	5	9	4	15	14

8-

16	15	12	25	16	8	5	13	5

9-

1	3	8	9	12	12	5

10-

1	7	1	13	5	13	14	15	14

Réponses :

- 1- Cassandre
- 2- Hélène
- 3- Ménélas
- 4- Paris
- 5- Athéna
- 6- Zeus
- 7- Poséidon
- 8- Polyphème
- 9- Achille
- 10- Agamemnon

Atelier d'écriture

1/ Dans « L'Odyssée de Monsieur Personne », Mr Personne joue avec les Lotophagettes au jeu des quatre familles : te souviens-tu des cartes de chaque famille ?*

Pour t'aider, voici le nom de chaque famille :

- Famille Olympe
- Famille Cyclope
- Famille Odyssée
- Famille Iliade

A toi de jouer !

Invente des noms de familles, à partir de *L'Odyssée* et de *L'Iliade*, ou à partir de ton imagination, et choisis quatre personnages pour constituer chaque famille.

2/ Grâce au Loto, Mr Personne retrouve son nom... Saurais-tu retrouver les noms cachés derrière ces grilles...

Indice : au chiffre 1 correspond la lettre A.

A toi de jouer !

Souviens-toi d'autres noms cachés dans l'*Illiade* et dans l'*Odyssée*, ou dans la mythologie Grecque, et transforme-les en grilles de loto.

3/ C'est à toi maintenant de raconter une histoire. Prends ta plus belle plume, ta feuille la plus blanche, et laisse voguer ton imagination...

A toi de jouer !

Tu as oublié ton nom... qui pourrait t'aider à le retrouver ? Choisi un personnage, et imagine comment tu retrouves ton nom.

**Famille Olympe : Hermès, Athéna, Zeus et Poséidon*

Famille Cyclope : Polyphème, l'œil, Personne et La Télécommande

Famille Odyssée : Circé, Argos, Laërte et E.

Famille Illiade : Achille, Ménélas, Hélène et U.

Atelier d'improvisation

C'est à toi maintenant de faire le spectacle ! Pour improviser, tu n'as besoin que d'un petit espace vide, par exemple ton salon, dans lequel tu auras poussé les fauteuils et tout ce qui peut encombrer l'espace de jeu. Délimite la scène, et prépare quelques chaises pour tes spectateurs. Tu peux trouver de vieux vêtements qui te serviront à te déguiser, et quelques objets qui pourront devenir ce que tu veux une fois en scène.

Tu peux improviser seule ou avec quelques ami(e)s.

Si tu veux réussir ton improvisation, voici quelques conseils que tu peux suivre :

- N'aies pas peur de parler fort
- N'hésite pas à inventer un personnage qui ne te ressemble pas
- Ne réfléchis pas trop à l'histoire que tu vas jouer : tu t'empêcherais d'inventer en cours d'improvisation ; mais choisis un point de départ précis (on appelle ça La Situation), dans lequel tu sais pourquoi tu entres en scène (on appelle ça l'Objectif)
- Que rien ne retienne ton imagination !

Pour t'échauffer, tu peux commencer par rejouer les passages de la pièce que tu as préférés, en les racontant à ta manière.

A toi de jouer !

Voici quelques thèmes d'improvisation :

- La tempête
- Perdu sur une île déserte
- Enfermé chez le Cyclope
- Transformé en cochon

❖ VII. Annexes

La musique

Voici les indications données au compositeur pour créer les mélodie et arrangements des chansons. Vous verrez que le résultat n'est pas tout à fait identique aux indications préliminaires : ce sont des notes de travail données pour aider à l'inspiration du musicien, qui ensuite a intégré l'univers et le sens général pour proposer quelque chose de son invention.

Mélodie de l'Odyssée : Sérénité, mélodique, harmonie, (harpe, violon, flûte) on peut imaginer un duo homme-femme.

Les Sirènes : calqué sur Les demoiselles de Rochefort (*Nous sommes des sœurs jumelles*). Ce sont des oiseaux, des poulettes, voix de femmes piaillantes, presque nasillardes, peut-être plusieurs voix à l'unisson. (Hautbois, clarinette)

Scylla : il a trois têtes de chien. Lourd, tranchant, aboyant, voix de baryton basse, (percussions, trombone, ouaoua)

Eole : c'est le vent. Il pète et rote. A la fois aérien, (violon, violoncelle, scie musicale) et pétaradant (tuba, trombone, percussions ou sons faits à la voix). Voix d'enfants.

Charybde : C'est une grenouille. Sombre, envoûtante (contre-basse archet, cor) voix de femme mezzo.

Les Lotophagettes : lancinant, jazzy, (sax, trompette bouchée, et voix de femme blues).

La Tempête (sans parole) : par opposition au thème de « la mélodie de l'Odyssée » de mer sereine, c'est le thème de la tempête. Déchaînement des éléments (cymbales, timbales) et rythme endiablé. Instruments au paroxysme.

Le Cyclope (sans parole) : mélancolique, (violoncelle, cor, basson) assez lent, reconnaissable sur quelques notes, et qui peut se faire entendre à différent moments du spectacle.

Les Chansons

La Mélodie de l'Odyssée

Tout ce qu'on dit

Tout ce qu'on sait

C'est l'eau qui dit

C'est l'eau qui sait

Et l'eau nous dit

Ce que l'eau sait

La mélodie

De l'Odyssée

Les Sirènes

Nous sommes six sœurs sirènes

Nées sous le signe du Bigorneau

Des mers ont est les Reines

Et nous savons jouer du pipeau

Qui écoute nos peines

A grand renfort de trémolos

Par ces alarmes vaines

Sera conduit droit au tombeau

Scylla

Assis là

Sans ciller

Qu'il est laid

C'est Scylla

Là je frappe

Ici j'aboie

Là je jappe

Ici je broie

La la la

Si si si

Oh là là

C'est Scylla

Eole

Eole, Eole

Vent sans parole

On croyait être arrivé

Quand soudain tes alizés

Nous ont renvoyé sans espoir

A notre point de départ

Hou hou hou

qu'il est mauvais vent

Eole

Il pète il rote tant et tant

Qu'il s'étiole

Charybde

Fétide, perfide, morbide Charybde

Tu es terré au fond de l'eau

Tu traques tous les matelots

Et malheur à celui qui t'échappes, Charybde

Il n'échapp'ra pas à Scylla

Les Lotophagettes

Zaza, Zazette

Les deux lotophagettes

Nous font mal à la tête

On joue on fait la fête

On boit et c'est trop bête

Redoutables nymphettes

On oublie qui vous êtes

Iconographie



Chez Circé



Circé



Compagnons d'Ulysse transformés en cochons



Charybde



Scylla



Sirènes



Ulysse attaché au mât résiste au chant des sirènes



Polyphème



Ulysse crevant l'œil du Cyclope



Ulysse crevant l'œil du Cyclope



Ulysse et Eole

Bibliographie

L'Iliade et L'Odysée, d'Homère, Bibliothèque de La Pléiade
L'Odysée d'Homère, Bruno Remy, Poche, L'École des Loisirs
Alice au Pays des Merveilles, Lewis Carroll
 Maurice Croiset

- *Essai sur la vie et les œuvres de Lucien*, 1882
- Alfred et M. Croiset, *Histoire de la littérature grecque I-V*, 1887-1899 [il contribué aux volumes I, III et V]
- *La Civilisation de la Grèce antique*, 1932

Dictionnaire de la langue du théâtre, Agnès Pierron, Le Robert

Filmographie :

1908 : *Le Retour d'Ulysse*, Jules Lemaître (France) avec Paul Mounet et Albert Lambert
1953 : *Ulysse (Ulisse)*, Mario Camerini (Italie) avec Kirk Douglas, Silvana Mangano et Anthony Quinn
1955 : *Hélène de Troie (Helen of Troy)*, Robert Wise (Etats-Unis) avec Rosana Podesta, Jacques Sernas et Brigitte Bardot
1958 : *Hercule et la Reine de Lydie (Ercole e la regina di Lidia)*, Pietro Francisci, (Italie) avec Steve Reeves, Sylva Koscina et Primo Carnera
1961 : *La Guerre de Troie (La Guerra di Troia)*, Giorgio Ferroni (Italie-France) avec Steve Reeves, Juliette Mayniel et John Barrymore
1962 : *Ulysse contre Hercule (Ulisse contro Ercole)*, Mario Caiano (Italie-France) avec Georges Marchal, Michael Lane et Alessandra Panaro
1963 : *Hélène Reine de Troie*, Giorgio Ferroni (Italie) avec Mark Forest, Yvonne Furneaux et Massimo Serato
1963 : *Le Mépris*, Jean-Luc Godard (France) avec Brigitte Bardot, Michel Piccoli, Fritz Lang et Jack Palance
1964 : *Hercule, Samson et Ulysse (Ercole sfida Sansone)*, Pietro Francisci (Italie) avec Kirk Morris et Richard Lloyd
1969 : *Fellini-Satyricon*, Federico Fellini (Italie) avec Martin Potter, Hiram Keller et Max Born
1995 : *Le Regard d'Ulysse (To Vlemma tou Odyssea)*, Théo Angelopoulos (Grèce) avec Harvey Keitel, Maia Morgenstern et Erland Josephson
1996 : *Les 101 Dalmatiens*, Stephen Herek (Etats-Unis) avec Glenn Close
1997 : *The Odyssey*, (Etats-Unis) avec Armand Assante, Greta Scacchi, Isabella Rossellini, Vanessa Williams
1998 : *The Eternity and a Day*, (L'Eternité et un jour), Théo Angelopoulos (Grèce) avec Bruno Ganz, Isabelle Renauld, Fabrizio Bentivoglio, Achilleas Skevis
2000 : *O Brother, where art thou?*, Ethan et Joel Cohen, (États-Unis) avec George Clooney
2004 : *Troie (Troy)*, Wolfgang Petersen, 2004, États-Unis avec Brad Pitt
2004 : *Eleni*, Théo Angelopoulos (Grèce) avec Alexandra Aidini, Nikos Poursanidis

Sites internet à visiter

Un merveilleux voyage en images et musique : <http://www.iliadeodyssee.com/>

[Sur les traces d'Ulysse en Méditerranée](#)

Un dossier de Grandsreporters.com :

http://www.grands-reporters.com/Ulysse-le-premier-homme.html?var_recherche=ulysses

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

L'Antiquité : http://www.mediterranees.net/index_antiquite.html

❖ VIII. UNE PROPOSITION D'ATELIER THEÂTRE

Rien de tel pour que l'enfant comprenne ce que demande une représentation théâtrale, et qu'il soit investi lorsqu'il y assiste, que d'avoir été initié à l'art dramatique. Le théâtre permet aux enfants de découvrir qu'ils ont plusieurs modes d'expression, de développer leur imaginaire mais aussi leur esprit critique. La pratique leur permettra d'acquérir un talent de spectateur.

Perspectives éducatives :

- *L'épanouissement personnel de l'enfant*
- *L'éveil artistique*
- *Accès à la lecture et à l'écriture*
- *La maîtrise du sens des mots*
- *L'éducation à la citoyenneté*

Présentation Générale :

Un travail théâtral destiné aux enfants est évidemment axé sur la découverte, et non pas sur la performance : découverte de la joie de jouer, apprentissage d'une technique fondée sur la connaissance de soi, mais aussi sur la fantaisie, le plaisir, le partage.

Ils prendront conscience de leur corps, de leur mémoire sensorielle, de leurs émotions et de leur personnalité. Ils apprendront à s'accepter, à jouer avec ce qu'ils sont et à s'en amuser, tout en développant leur imaginaire, leur capacité à se transformer et à jouer avec la réalité, sans retenue et sans complexe.

Cette recherche individuelle sera inscrite dans un travail d'atelier à proprement parler, où chacun sera à l'écoute de l'autre et de l'ensemble du groupe : le travail qu'il fera personnellement devra rejaillir sur son comportement au sein du groupe. Dans nos ateliers, nous considérons le plateau comme une mini société, soumise à des règles, des interdits, et des valeurs de respect, de solidarité, d'écoute. Dans cette société, il est permis de s'exprimer librement selon sa personnalité, et chaque individu trouve sa place dans le groupe.

Cette préparation au jeu théâtral lui-même fonctionne comme un échange à différents niveaux : disponibilité à soi-même, don de soi-même à son partenaire, écoute des propositions de l'autre, acceptation des « accidents » et enfin, projection vers un public.

■ Atelier Conte :

Cet Atelier se propose d'initier les enfants au conte et au jeu théâtral à partir de trois axes de travail : le conte comme forme littéraire, le conte comme voyage imaginaire et enfin le conte comme support au jeu théâtral. Il proposera également une définition, une approche et une pratique du jeu à partir de différentes techniques (respiration, expression corporelle, diction, interprétation, improvisation...). Le spectacle de fin d'année ne sera pas le but ultime de l'Atelier, mais plutôt la concrétisation d'un travail effectué, tant pour les enfants eux-mêmes que pour leur public.

Le projet suivant est destiné aux élèves de l'école élémentaire et du Collège. Il s'articule en trois parties correspondant aux trois trimestres scolaires. Le nombre de séances indiqué est le nombre de séances minimum nécessaires au projet. Il est possible d'avoir une séance par semaine.

- Objectifs :

- o Sensibilisation à la forme littéraire du conte
- o Découverte d'une culture étrangère
- o Appropriation de l'écriture comme moyen d'expression

Orientations pédagogiques autour de L'Odyssée de Monsieur Personne

- o Maîtrise du langage comme moyen d'expression sociale et artistique
- o Acquisition des techniques respiratoires et vocales
- o Développer l'imaginaire
- o Travail sur les sentiments
- o L'improvisation et ses règles
- o Travail sur le personnage
- o Cohésion du groupe
- o Monter un projet commun

ORGANISATION :

Atelier hebdomadaire de 30 séances annuelles d'une heure et demi chacune. Atelier destiné à 12 enfants maximum.
Au-delà prévoir une session supplémentaire.