

L'ÉTRANGE ET INCROYABLE HISTOIRE DE TÉLÉMAQUE



POUR TOUS À PARTIR DE 7 ANS

JEU :
NINON PEREZ

MISE EN SCÈNE :
FELIX ENSSLIN

AM STELLWERK 2, B-4780 ST. VITH
T : +32 (0)80 22 61 61
AGORA@AGORA-THEATER.NET
WWW.AGORA-THEATER.NET

DIRECTION ARTISTIQUE D'AGORA :
KURT POTHEN

A G O
A R

LE THÉÂTRE
DE LA COMMUNAUTÉ
GERMANOPHONE DE BELGIQUE

AVEC LE SOUTIEN DE :



CHERS*CHÈRES ENSEIGNANT*E*S, ÉDUCATEURS*TRICES, FORMATEURS*TRICES,

Nous avons préparé ce dossier pédagogique pour étayer votre préparation avant de voir la pièce, le travail qui suivra la représentation ou quelques exercices d'approche du plateau. Ces textes, ces images et ces constellations de thématiques sont le matériau de base dont vous pourrez vous servir pour élaborer l'accompagnement de la pièce.

La première partie est consacrée à la préparation des sujets abordés dans la pièce et des questions formelles comme le jeu ou le bilinguisme (français-allemand). La deuxième partie est divisée entre des propositions de discussions sur base de la pièce et toute une série d'exercices ludiques d'approche du plateau en lien avec les thématiques.

Si vous le désirez, une discussion avec l'équipe de la pièce peut être organisée dix minutes après que celle-ci ait pris fin. Dans ce cas, veuillez prendre contact avec notre équipe au préalable.

Au plaisir de recevoir des retours de votre part sur la pièce comme sur ce dossier. N'hésitez pas à nous appeler si vous avez des questions, des désirs ou des suggestions!

Dario Köster

Pédagogue du théâtre à l'AGORA Theatre

AGORA - Das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

« À SA NAISSANCE, LA CARAPACE DE LA CREVETTE EST MOLLE, CE QUI POSE UN TAS DE PROBLÈMES. C'EST COMPLIQUÉ DE SE DÉBROUILLER DANS CE MONDE AVEC UNE CARAPACE MOLLE. » - TÉLÉMAQUE

CONTENU

1. AVANT LA REPRÉSENTATION

1.1 RÉSUMÉ DE LA PIÈCE	6
1.2 INFORMATIONS SUR LE PROCESSUS DE TRAVAIL	6
1.3 QUESTIONS POUR LA PRÉPARATION	7
1.4 LES PERSONNAGES	7-11

2. APRÈS LA REPRÉSENTATION

2.1 EXTRAITS DE LA PIÈCE

2.1.1 EXTRAIT: TÉLÉMAQUE	14
2.1.2 EXTRAIT: ARGOS	15
2.1.3 EXTRAIT: EURYMAQUE	16

2.2 INFORMATIONS SUR LA MISE EN SCÈNE

2.2.1 LE JEU	17
2.2.2 LA SCÉNOGRAPHIE	18
2.2.3 LE COSTUME	19

2.3 DISCUSSION AUTOUR DE LA PIÈCE

2.3.1 QUESTIONS SUR LE CONTENU DE LA PIÈCE	19
2.3.2 QUESTIONS SUR LES PERSONNAGES	19-20
2.3.3 QUESTIONS SUR LA SCÉNOGRAPHIE	20
2.3.4 QUESTIONS SUR LE COSTUME	20
2.3.5 QUESTIONS SUR L'AVIS DES SPECTATEURS	20

2.4 EXERCICES CRÉATIFS

2.4.1 ÉCRIRE UNE LETTRE	21
2.4.2 ÉQUILIBRE DE PLATEAU	21-22
2.4.3 HÉRITIER*ÈRE DU TRÔNE	22
2.4.4 MON CHIEN ARGOS	22
2.4.5 FAIRE UNE INTERVIEW	23

3. PLUS D'INFORMATIONS

3.1 ENSEMBLE	25
3.2 SUR L'AGORA THEATER	26

4. ANNEXE

4.1 LETTRE 1 - TÉLÉMAQUE	28-29
4.2 LETTRE 2 - ARGOS ET SON JEUNE MAÎTRE	30
4.3 LETTRE 3 - CIRCÉ EST AMOUREUSE	31-32
4.4 LETTRE 4 - PÉNÉLOPE ET LA MER	33

AVANT LA REPRÉSENTATION



Vous trouverez dans cette partie des pistes de préparation avant d'assister à la pièce « L'étrange et incroyable histoire de Télémaque ». Le résumé de la pièce peut être lu avec les enfants. Quelques questions suivent par rapport à la représentation et aux attentes des jeunes spectateurs. Elles peuvent être discutées avec les élèves. Vous trouverez ensuite une proposition qui permettra aux enfants de se familiariser avec les personnages de la pièce. Bon amusement!

1.1 RÉSUMÉ DE LA PIÈCE

Nous sommes sur l'île grecque d'Ithaque. Aujourd'hui, Télémaque présente en classe son exposé annuel. Mais quelque chose le perturbe. La veille, un événement incroyable s'est produit : il a reçu - dans des circonstances étranges - un journal des dieux. Cet objet insolite lui donne accès pour la première fois de sa vie aux aventures de son père, le célèbre héros Ulysse, roi d'Ithaque. Jusqu'à présent, il avait seulement entendu parler de lui.

Dans la tête de Télémaque trottent des dizaines de questions: « Père. Où es-tu? Qui es-tu? Qui suis-je? » Autour de lui, il entend sans cesse: « C'est lui, l'héritier du trône! C'est le fils du héros! » ; « Es-tu si sûre qu'il reviendra ? », demande-t-il parfois à sa mère.

À l'aide du journal des dieux, Télémaque explore ces questions avec les spectateurs, ses camarades de classe. Il nous entraîne dans une aventure peuplée de créatures étonnantes sur les traces de son père, à la recherche de sa propre histoire. Dans L'étrange et incroyable histoire de Télémaque, les spectateurs sont invités à découvrir une vision étonnamment différentes du récit mythique des aventures d'Ulysse - la vision d'un enfant. Le spectacle est destinée à un public à partir de 7 ans et se joue dans les écoles et les théâtres.

1.2 INFORMATIONS SUR LE PROCESSUS DE TRAVAIL

La pièce a été créée en se basant sur la méthode autobiographique de l'AGORA Theater. De nombreuses improvisations se sont basées sur des histoires personnelles, sur la Télémachie et sur d'autres supports dramaturgiques. Les improvisations ont ensuite servi de base pour l'écriture de la pièce. Felix Ensslin l'a écrit en collaboration avec Galia De Backer et Ninon Perez. L'actrice francophone, Ninon Perez, interprète ce seul en scène solo en allemand ainsi que dans sa langue maternelle. La pièce a d'abord été répétée en allemand avant d'être traduite en français par Galia de Backer.

1.3 QUESTIONS POUR LA PRÉPARATION

- Que raconte le titre? à quoi fait-il penser? Quelles idées évoque-t-il chez vous?
 - Décrivez ce que l'on peut voir sur l'affiche (p. 1).
 - Quelles couleurs se trouvent sur l'affiche? Quels effets vous font-elles?
 - D'après vous, de quoi s'agit-il dans « L'étrange et incroyable histoire de Télémaque » ?
-

1.4 LES PERSONNAGES

Ci-dessous sont décrits onze personnages qui apparaissent dans la pièce de théâtre. Les élèves peuvent se mettre en petits groupes. Chaque groupe lit un texte de présentation et dessine plusieurs images qui permettront de présenter le personnage au reste de la classe.

Pistes de questions:

- Comment s'appelle le personnage?
- Quel âge pourrait avoir votre personnage? Comment est-il habillé?
- Qu'est-ce qui vous intéresse dans ce personnage?
- À quoi pourrait ressembler votre personnage?
- Quels pourraient-être les hobbies de votre personnage?
- Quel est le repas préféré de votre personnage?
- Où habite-t-il?
- Comment parle-t-il?
- À quoi pourrait ressembler une journée dans la vie de votre personnage?

TÉLÉMAQUE

Télémaque (du grec ancien Τηλέμαχος) est le fils du roi Ulysse et de la reine Pénélope. Il est né sur l'île d'Ithaque, située dans la mer Méditerranée. Alors que Télémaque n'avait qu'un an, Ulysse est parti faire la guerre à Troie. Depuis, il n'est pas revenu. Télémaque, abandonné par son père très jeune se demande pourquoi celui-ci n'est pas revenu comme les autres survivants. Il ne sait pas si Ulysse reviendra à la maison, dans ce grand palais qu'il habite avec sa mère.

ULYSSE

Ulysse (du grec ancien Ὀδυσσεύς) est roi d'Ithaque. Il quitte sa femme Pénélope, son fils Télémaque et son chien Argos pour aller faire la guerre à Troie. Là-bas, il imagine une ruse qui permettra aux grecs de s'emparer de la ville: un cheval de bois rempli de soldats est offert en offrande aux Troyens. Après que ceux-ci l'aient accepté et installé dans les murs de leur ville, les soldats grecs sortent furtivement du cheval pendant la nuit. Ils ouvrent les portes de la ville de l'intérieur, permettant aux Grecs de prendre d'assaut et de conquérir Troie. Après la victoire contre Troie, Ulysse se met en route avec ses 12 navires et traverse de nombreuses aventures, souvent malheureuses, qui rendent son retour difficile.

MENTOR

Mentor (du grec ancien Μέντωρ) est le tuteur privé de Télémaque. Avant son départ pour la guerre de Troie, Ulysse confie Télémaque aux soins de Mentor. Il doit notamment apprendre à Télémaque comment se battre. C'est Mentor qui, lors d'une réunion du peuple, parle de l'attitude révoltante des prétendants. Les prétendants veulent tous épouser la mère de Télémaque, la reine d'Ithaque, afin de devenir héritier du trône.

PÉNÉLOPE

Pénélope (en grec ancien : Πηνελόπη) est l'épouse d'Ulysse et la mère de Télémaque. Après le départ d'Ulysse pour la guerre de Troie, plusieurs prétendants aspirent à l'épouser et devenir le nouveau roi d'Ithaque. Pénélope, cependant, attend le retour d'Ulysse et trompe les prétendants en leur faisant croire qu'elle doit tisser un linceul de mort pour son beau-père Laërte avant de se remarier. La nuit, cependant, elle défait ce qu'elle a tissé pendant la journée. Les prétendants l'apprennent, et Pénélope décide de leur donner une tâche impossible. Ils doivent tirer à travers douze anneaux avec l'arc d'Ulysse, ce qu'aucun d'entre eux ne réussit à faire.

EURYMAQUE

Eurymaque (grec ancien : Εὐρύμαχος) est l'un des prétendants de Pénélope. C'est aussi le seul que Télémaque puisse supporter, car il voit en lui un allié. Eurymaque propose à Télémaque d'aller chasser avec lui et de garder le trône au chaud jusqu'à ce qu'il soit assez grand pour le réclamer lui-même.

ARGOS

Argos (grec ancien : Ἄργος) est le chien d'Ulysse. Il garde les marches du palais qu'Ulysse a quitté et attend fidèlement son retour. On dit qu'il peut parfois parler aux gens..

ÉOLE

Éole (en grec ancien : Αἰολός) est le souverain des vents assigné par Zeus à cette tâche. Ulysse le rencontre sur son chemin de retour à Ithaque. Éole reçoit gentiment Ulysse et ses compagnons et les divertit pendant un mois. Lorsque le moment est venu de poursuivre le voyage, il donne à Ulysse une boîte contenant de nombreux vents. Il libère un vent favorable pour permettre aux navires de voguer en sécurité en direction d'Ithaque. Les compagnons d'Ulysse, cependant, supposent qu'Éole a secrètement donné un trésor à Ulysse et ouvrent la boîte. Une gigantesque tempête éclate alors. Ils se retrouvent alors à nouveau chez Éole : leur voyage de retour est retardé.

CIRCÉ

Circé (en grec ancien : Κίρκη) est une sorcière de la mythologie grecque. Elle est la fille d'un dieu du soleil et vit sur l'île d'Ééa. Elle a le don de transformer les gens en animaux et possède un métier à tisser créé par les dieux. Sur le chemin du retour vers Ithaque, Ulysse et ses compagnons découvrent l'île d'Ééa. Après avoir passé trois jours en restant proches de leur navire, Ulysse envoie ses compagnons explorer l'île. À l'exception d'Eurylochos, qui parvient à s'échapper, tous les autres sont transformés en porcs par Circé. Euryloque retourne ensuite chez Ulysse et lui raconte l'incident en larmes. Ce dernier décide de s'armer et de faire face Circé. À la vue de l'Ulysse armé, courant furieusement vers elle puis la menaçant, Circé tombe amoureuse de lui. Elle retransforme les cochons en hommes. Ulysse décide alors de rester avec elle dans l'espoir qu'elle le renverra, lui et ses compagnons, à Ithaque au bout d'un an.

POLYPHÈME

Polyphème (en grec ancien : Πολύφημος) est un cyclope borgne dans la mythologie grecque. Il est le fils du dieu de la mer, Poséidon et de la nymphe de la mer Thoosa. Polyphème est berger et vit seul dans une grotte. Quand Ulysse et ses douze compagnons le rencontrent, le cyclope dévore deux d'entre eux et retient les autres en captivité. Ulysse organise leur fuite: il réussit à enfoncer un bâton dans l'unique œil du cyclope, ce qui lui permet, ainsi qu'à ses compagnons, de s'enfuir.

CALYPSO

Calypso (en grec ancien : Καλυψώ) est une nymphe des mers qui tient Ulysse captif sur son île. Elle vit sur l'île pratiquement inhabitée d'Ogygia. Parce qu'elle l'aime, elle offre à Ulysse l'immortalité s'il reste avec elle et ne retourne pas à Ithaque pour son fils, sa femme et son chien.

LES SIRÈNES

Les Sirènes (en grec ancien : Σειρήν) vivent également sur une île et attirent les marins avec leurs belles voix. S'ils cèdent au chant séduisant des Sirènes et les suivent à l'eau, ils mourront. Les Sirènes ont le don de connaître et de révéler tout ce qui s'est passé sur terre, ce qui les rend particulièrement attrayantes. Lorsque Ulysse et ses compagnons arrivent à l'île des Sirènes, ce dernier veut entendre le chant des Sirènes: il est curieux. Il demande à ses compagnons de l'attacher au mât du navire. Ses compagnons se bouchent les oreilles avec de la cire pour ne rien entendre et serrent les cordes qui enserrèrent Ulysse pour qu'il ne puisse pas suivre, impuissant, les voix des sirènes.



APRÈS LA REPRÉSENTATION



Dans cette partie du dossier, vous trouverez des extraits de texte de la pièce. Vous pouvez les lire avec les élèves pour vous souvenir de certains moments. Après les extraits de texte, vous trouverez des informations sur la pièce, la scénographie et le costume pour vous aider en tant qu'enseignant à faire un compte-rendu. Les propositions de discussions portent sur les perceptions subjectives des différents enfants et sur la façon dont ils ont vécu la représentation. Les questions peuvent être discutées ensemble en classe ou en petits groupes. Après le débriefing, quelques exercices sont proposés pour s'engager de manière créative dans le contenu de « L'étrange et incroyable histoire des Télémaque ».

2.1 EXTRAITS DE LA PIÈCE

2.1.1 EXTRAIT: TÉLÉMAQUE

« Nous vivons ensemble parce que nous avons un roi. Ceci dit, il n'est pas là. Mais nous savons comment il s'appelle: Ulysse. Ulysse, mon... [il ne prononce pas: père]. Il est parti avec beaucoup d'autres hommes; après cette longue guerre, quelques-uns sont revenus - victorieux. Mais Ulysse n'est jamais rentré. Ma mère Pénélope dit qu'il n'est pas mort non plus. En tout cas, il est parti depuis longtemps déjà. Peut-être que c'est tout simplement un solitaire? Ou alors il est quand même mort - dans un accident sur le chemin du retour. En tout cas, il n'est pas là. Tout le monde dit: tant qu'il vivra, Ulysse sera ton p... Notre roi. Il vivait dans un grand palais. Il devait être un peu mégalomanie. Il fallait que tout le monde le voit, son nom est gravé sur tous les grands bâtiments de l'île. Regardez par la fenêtre. Un palais avec 476 pièces! C'est le seul monument qu'on puisse voir de n'importe quel point de l'île, tellement il est grand. Si Ulysse est roi, si ma mère est reine, et si moi, je suis... et bien... leur enfant: Est-ce qu'il s'est retourné une dernière fois? Avant de monter à bord de son navire? Avec ses guerriers, et ses armes, et ses chars et ses drapeaux? À la chasse! À la guerre! Qui tue reçoit un nom, se forge un nom. On se souvient des héros. Moi, je ne me souviens pas. Mais apparemment, je porte son nom ?? Vous le connaissez tous. Vous pouvez tous le lire sur le palais, sur le chemin de l'école. Son nom. Tous les autres le voient aussi. »

2.1.1.2 EXTRAIT: ARGOS

« Je surveille les marches du palais toute la journée. La porte du palais. Je surveille les gens qui passent. Vois-tu, Télémaque, tu n'es pas le seul à avoir été abandonné par ton père. Moi aussi, il m'a laissé derrière lui lorsqu'il a mis les voiles il y a tant d'années. Tout de même: j'étais son meilleur chien de garde, son chien le plus fidèle - j'ai même gardé ton berceau, Télémaque, quand tu n'étais encore qu'un nourrisson. J'étais moi-même alors un jeune chien. Mais toi, Télémaque, tu as pu rester au palais après que le maître soit parti. Moi, j'ai été condamné à arpenter les dix marches qui mènent à la porte du palais. Comme un vulgaire chien de garde. Voilà une tâche bien ingrate, bien frustrante. J'ai été banni des quartiers familiaux et chargé de la surveillance d'une porte qui est sans cesse franchie par des étrangers. »

2.1.3 EXTRAIT: EURYMAQUE

« Télémaque, je crois que je pourrais être un bon roi. Et garder le trône bien au chaud pour toi jusqu'à ta majorité. En attendant, nous pourrions aller ensemble à la chasse; je peux t'apprendre à tirer à l'arc à flèches! Et comment lancer le disque comme un homme! Peut-être qu'un jour, tu pourras même aller aux jeux sur le mont Olympe! Et parler! Je peux t'apprendre comment te comporter en public comme un vrai prince! Sinon, nous pourrions aussi aller nager ou pêcher des crevettes à l'épuisette. Télémaque, tu ne peux pas grandir sans père. Ça ne va pas. Je sais, il y a beaucoup d'hommes ici qui veulent marier ta mère. Mais parmi tous les prétendants ici, je suis ton préféré, pas vrai? »



2.2 INFORMATIONS SUR LA MISE EN SCÈNE

2.2.1 LE JEU

La pièce est un seul en scène. L'actrice est donc seule sur le plateau, elle n'a pas de partenaire de jeu. Elle raconte l'histoire du point de vue de Télémaque, le fils d'Ulysse. Les éléments centraux de la pièce sont le mouvement, le texte, l'expression, la voix et la physicalité de l'actrice. Elle se glisse sans cesse dans différents rôles, changeant de posture, de gestes et de voix afin d'incarner les différences entre les personnages et de leur donner vie. Ainsi, elle jappe une fois lorsqu'elle joue d'Argos, le chien du palais, et se plaint d'Ulysse, qui a non seulement abandonné Télémaque, son propre fils, mais aussi lui-même, puis se glisse à nouveau dans l'un des nombreux autres personnages.

2.2.2 LA SCÉNOGRAPHIE

La pièce est faite pour être jouée principalement dans des écoles. La scène est minimaliste. Un carré est scotché au sol, un espace dans lequel l'actrice se déplace beaucoup, mais dont elle ne franchit pas les limites clairement définies pendant la représentation. Il symbolise l'île d'Ithaque, et Télémaque est le seul à jouer le rôle de son père - physiquement absent. L'espace vide et confiné met davantage en valeur le corps et la voix de l'actrice et souligne l'imagination débordante de Télémaque, qui dispose également de peu d'autres accessoires. Dans cette espace délimité, Télémaque tente de trouver des réponses aux questions concernant ses origines, sa personne et la tâche de sa vie, qui semble être prédestinée. La scène scotchée symbolise donc les limites du possible et montre clairement que Télémaque ne peut pas agir avec une liberté illimitée dans ses décisions. Il est défini par ses origines et tente de faire face à ce qui lui est donné.

2.2.3 LE COSTUME

L'actrice porte une combinaison grise avec plusieurs poches contenant des tissus de différentes couleurs. Le costume symbolise le journal des dieux que Télémaque est contraint de porter, et à travers lequel il apprend et expérimente les raisons de l'absence physique de son père. A travers ce journal, il se glisse à plusieurs reprises dans différents personnages que son père Ulysse a rencontrés lors de son voyage de retour vers Ithaque. Chaque fois que Télémaque se glisse brièvement dans l'un des personnages, il ouvre l'une des nombreuses poches de son costume et regarde ainsi le passé sous différents angles.



2.3 DISCUSSION AUTOUR DE LA PIÈCE

2.3.1 QUESTIONS SUR LE CONTENU DE LA PIÈCE

- De quoi s'agit-il, dans cette histoire?
- As-tu des questions par rapport à l'histoire ou y a-t-il quelque chose que tu n'as pas compris?
- Que s'est-il passé pendant la pièce? À quelles images penses-tu, spontanément?
- Y a-t-il une scène qui t'a particulièrement marquée? Que s'y passait-il?
- Y a-t-il une scène qui t'a déplue? Quelle était-ce? Pourquoi?
- Quel était le moment le plus intéressant, d'après toi?
- Comment se finit la pièce?
- Est-ce qu'une autre fin serait possible? Si oui, laquelle?
- Comment pourrait continuer l'histoire, après la fin?
- Est-ce que certains personnages auraient dû/pu se comporter autrement?
- À quel endroit dans la pièce?
- Quel personnage as-tu préféré? Quel personnage aimes-tu le moins?
- Comment est-ce que les personnages se comportaient entre eux?
- À quoi pouvait-on le voir?
- Comment la comédienne a-t-elle joué les différents personnages?
- Quel personnage aimerais-tu jouer?

2.3.2 QUESTIONS SUR LES PERSONNAGES

- La comédienne n'a-t-elle joué qu'un rôle ou y en avait-il plusieurs?
- Te souviens-tu du nom des personnages ? Pourrais-tu nommer tous les personnages pour le reste de la classe?
- Quel âge pourrait avoir le personnage principal, dans la pièce?
- Choisis un des personnages de la pièce et décris-le le plus précisément possible. Qu'a-t-il dit? Comment-a-t'il parlé? Comment est-ce qu'il bougeait? Quel rapport avait-il avec les autres personnages?

2.3.3 QUESTIONS SUR LA SCÉNOGRAPHIE

- Décris la scène sur laquelle la comédienne a joué.
- Où se passe l'histoire?
- Comment la scénographie a-t-elle soutenu l'histoire??

2.3.4 QUESTIONS SUR LE COSTUME

- Quel était le costume de la comédienne?
- La comédienne a-t-elle changé de costume?
- Est-ce que la comédienne a changé de costume pour jouer les différents personnages?
- De quelle couleur était et quelle forme avait le costume?

2.3.5 QUESTIONS SUR L'AVIS DES SPECTATEURS

- Qu'est-ce qui t'a impressionné le plus dans le jeu de la comédienne?
- Qu'as-tu trouvé beau, repoussant, triste, drôle?
- Qu'est-ce qui t'a plu le plus?
- Qu'est-ce qui ne t'a pas plu?



2.4 EXERCICES CRÉATIFS

2.4.1 ÉCRIRE UNE LETTRE

La tâche consiste à répondre en petits groupes à une lettre que les élèves reçoivent de l'un des quatre personnages suivants : Télémaque, Argos, Circé ou Pénélope. En écrivant la lettre, l'objectif est d'une part d'avoir un aperçu du monde intérieur de la pensée des différents personnages, et d'autre part, les enfants doivent devenir eux-mêmes créatifs et peuvent aider les personnages dans leurs préoccupations respectives. Vous trouverez les lettres en annexes.

2.4.2 ÉQUILIBRE DE PLATEAU

Les élèves marchent dans l'espace à une allure régulière en essayant que le plateau soit occupé de manière homogène. On peut imaginer que le plateau tient sur une pique et que si l'on est mal réparti, il penchera: chacun participe à l'équilibre de plateau. Une personne reste en dehors du plateau (ou de l'espace de jeu). Lorsque celle-ci claque dans les mains, tous s'immobilisent totalement. Si l'équilibre de plateau fonctionne, il ne devrait y avoir ni de trop grands espaces vides ni de grappes de gens. Au deuxième claquement, tous se remettent en mouvement. Le même principe se poursuit. Lorsque tous sont immobiles, le maître de chœur annonce la manière dont la marche reprendra:

- Plus rapidement/plus lentement:
 - En rampant sur le sol
 - En arrière
 - En sautant
- En étant guidé par une partie du corps (ex: mon nez décide où il veut aller, le reste de mon corps le suit. Ou mon petit doigt, mon genoux, l'arrière de mon crâne)
- En imitant un personnage de la pièce (ex: Télémaque, Circé, Argos,...)

2.4.3 HÉRITIER*ÈRE DU TRÔNE

Pour cet exercice, une chaise est nécessaire, toutes les autres tables et chaises doivent être écartées. Un enfant est assis sur la chaise et est l'héritier*ère du trône. Les autres enfants ont pour tâche de divertir l'héritier*ère du trône. Lorsque il/elle en a vu assez, il peut applaudir l'enfant concerné. L'enfant doit alors quitter l'aire de jeu, mais peut imaginer quelque chose de nouveau et se présenter à nouveau. Au bout de trois minutes, l'héritier du trône change.

2.4.4 MON CHIEN ARGOS

Dans la pièce, la comédienne se glisse dans le rôle du chien Argos, qui garde de mauvaise humeur les marches du palais, en attendant le retour d'Ulysse. Ulysse pouvait parler à Argos et Télémaque a également réussi à entendre la voix du

chien au moins une fois. La tâche consiste maintenant à jouer le chien. Les enfants doivent se souvenir de la posture, de la voix, des expressions faciales et des mouvements d'Argos tels que joués par la comédienne, puis marmonner et lire à voix haute l'extrait de texte 2. Il est également possible d'écrire votre propre texte du point de vue du chien et de l'utiliser pour l'exercice.

2.4.5 FAIRE UNE INTERVIEW

Les élèves sont divisés en groupes de deux et sont invités à s'interviewer les uns les autres. Un enfant est l'enquêteur. L'autre enfant joue à Télémaque, qui attend sur l'île d'Ithaque le retour de son père. L'enquêteur doit écrire au moins 5 questions qu'il souhaite poser à Télémaque. L'enfant qui joue à Télémaque improvise et répond aux questions. Il peut décider lui-même de sa réponse. Ensuite, les rôles sont inversés.



PLUS D'INFORMATIONS

3.1 BIOGRAPHIES

SUR FELIX ENSSLIN

Felix Ensslin est curateur, auteur de théâtre, dramaturge, metteur en scène, professeur de philosophie. Il travaille avec l'AGORA depuis 2016 : « Animal Farm - Théâtre dans le parc humain » (première 2017), « Cuts, Pieces and Sounds - Histoires d'une voix » (première 2019) et en 2020 : « Les trois vies d'Antigone » de Slavoj Žižek. En tant que metteur en scène et dramaturge, il a principalement travaillé au Théâtre national de Weimar, où il a entre autres mis en scène « Les brigands » et « Don Carlos ». Felix Ensslin a également présenté de nombreuses performances et installations. En tant que curateur, il a travaillé à l'élaboration de la grande exposition: « Zur Vorstellung des Terrors: Die RAF-Ausstellung » (KW Berlin, 2005, avec Klaus Biesenbach et Ellen Blumenstein), « zwischen zwei toden » (Zentrum für Kunst und Medientechnologie/ ZKM Karlsruhe, 2007, avec Ellen Blumenstein) et « Berlin Noir » (Perry Rubenstein Gallery New York, 2007). Felix Ensslin a publié de nombreux essais dans le domaine de l'esthétique et de la psychanalyse au cours des 20 dernières années et est co-éditeur de la collection « neue subjektile » chez Turia et Kant. Depuis 2009, il est professeur d'esthétique et de médiation artistique à l'Académie nationale des Beaux-Arts de Stuttgart, où il codirige le M.F.A. « Corps, théorie et poétique de la performance » avec Cristina Gomez Barrio et Wolfgang Mayer.

SUR NINON PEREZ

Ninon Perez, sortie de l'insas en 2017, rejoint la Galafronie pour sa dernière pièce « Echapperons-nous? » ; puis suite à sa rencontre avec le directeur artistique de l'AGORA, Kurt Pothen, intègre l'AGORA theater et joue dans les pièces « Hannah Arendt auf der Bühne » (Ania Michaëlis), « Die drei Leben der Antigone » (de Slavoj Zizek par Felix Ensselin), et tourne à l'heure actuelle avec le dernier seul en scène « L'étrange et incroyable histoire de Télémaque » mis en scène par Felix Ensslin. Elle travaille en parallèle avec Ingrid Von Wantoch Regowski ("Faux départ", XS, Fringe; "Is this the end", La Monnaie). Dernière création, « Belgium Best Country », d'Edgar Szoc mis en scène par Julie Annen au théâtre de Poche.

SUR GALIA DE BACKER

Galia De Backer travaille avec la compagnie AGORA depuis 2015. Elle joue dans les spectacles « Animal Farm - Théâtre dans le parc humain », « Les trois vies d'Antigone » (Felix Ensslin) et dans la pièce pour enfant « Le petit théâtre de Hannah Arendt » de Ania Michaelis. Dès ses 10 ans, elle fait ses premiers pas sur les planches au théâtre Les Tanneurs, à Bruxelles. Le théâtre et la musique feront partie intégrante de son enfance et de son adolescence. Ensuite, elle entreprend et termine des études d'Histoire pour revenir de plus belle à la musique et au théâtre. Entre 2013 et 2017, Galia se produit avec différentes formations de jazz et de chanson française en Belgique. En 2015, elle entame une collaboration intense avec AGORA où elle a l'occasion de continuer à

travailler, à questionner les arts qui la passionnent: le théâtre et la musique.

3.2 ENSEMBLE

MISE EN SCENE :
Felix Ensslin

GRAPHIQUE :
Nicolas Zupfer

JEU :
Ninon Perez

ASSISTANCE À LA PRODUCTION :
Roger Hilgers

ACCESSOIRES :
Céline Leuchter

DRAMATURGIE :
Galia De Backer

COSTUME :
Petra Kather

TEXTE :
Felix Ensslin, Galia De Backer, Ninon Perez

PEDAGOGIE DE THEATRE :
Dario Köster

DIRECTION ARTISTIQUE D'AGORA :
Kurt Pothen

RÉALISÉ AVEC L'APPUI DE :



3.3 À PROPOS D'AGORA - LE THÉÂTRE DE LA COMMUNAUTÉ GERMANOPHONE DE BELGIQUE

L'AGORA Theater a été fondé en 1980 dans la petite ville de Saint-Vith dans la Communauté germanophone de Belgique par Marcel Cremer : c'était alors une troupe amateur qui faisait ses premiers pas sur un terrain de football.

Aujourd'hui, l'Ensemble professionnel joue ses créations (dont plusieurs se sont vues décerner un prix) pour les enfants, les jeunes et les adultes dans des théâtres et festivals à travers l'Europe.

L'AGORA, en tant que compagnie multilingue, est une institution qui fait sans cesse l'expérience de la frontière, de la limite. Elle négocie en permanence les liens et les différences entre les cultures allemande, française et flamande, entre identité et pluralité, entre le régional et l'étranger, entre campagne et ville, entre théâtre jeune public et théâtre tout public.

L'AGORA travaille à un théâtre qui questionne les frontières et les langues, se met à la recherche des possibles théâtraux actuels pour en (re)faire un espace public, commun. Cette question, AGORA tente de se la poser et de la poser au public : « Que faire ? »

<http://www.agora-theater.net/>

CONTACT:

Dario Köster
Pédagogue du théâtre à l'AGORA Theatre
dario.koester@agora-theater.net
+49 (0)176 737 43 20

ANNEXE

4.1 LETTRE 1 - TÉLÉMAQUE

Chers enfants,

Connaissez-vous aussi cela ? Parfois, je suis dans une pièce, à l'école, par exemple ou à la maison, et même s'il y a beaucoup d'autres personnes, j'ai l'impression de ne pas être vu ou entendu. Mon père est parti il y a bien longtemps de la maison. En fait, depuis que je suis bébé. Il est parti pour un long voyage d'affaires. Son métier, c'est de gouverner. Il est le roi de notre petite île d'Ithaque. C'est en Méditerranée. Ithaque fait partie de la Grèce. Les Grecs sont rentrés en conflit avec Troie, une ville située elle aussi en Méditerranée. Et mon père y est allé avec beaucoup d'autres hommes pour combattre les Troyens. Mais cela a pris beaucoup plus de temps qu'on ne le pensait. Et sur le chemin du retour avec son bateau, mon père s'est perdu.

C'est pourquoi il y a toujours beaucoup de messieurs dans notre maison - le palais d'Ithaque. Ils disent que mon père est mort et que ma mère doit se remarier pour qu'il y ait à nouveau un roi. Mais ma mère ne veut pas. Elle dit que mon père reviendrait un jour à la maison.

Je veux aussi la croire. Pourtant, je suis souvent seul, même si, comme je l'ai dit, la maison est toujours pleine de monde.

Dieu merci, je peux au moins aller à l'école et rencontrer d'autres enfants. Je me suis fait quelques amis. L'après-midi, je dois m'entraîner avec un professeur privé. Il est censé m'apprendre à être un vrai prince : faire de l'escrime, de l'équitation, parler en public ...

C'était bien, mais je me suis toujours demandé ce qui retenait mon père. Je me demande comment il est vraiment et si je le reverrais un jour.

Puis un jour, la chose la plus incroyable m'est arrivée : j'ai trouvé un journal des dieux ! Un journal livré par Hermès, le messenger des dieux, et lu uniquement par les dieux. Normalement. Mais ce jour-là, Hermès a été retardé et il a perdu un de ses journaux. Je l'ai trouvé.

Si jamais vous venez me rendre visite, je vous raconterai comment j'ai fait ce jour-là. Je n'en dirai pas plus ici. J'ai découvert où se trouve mon père, et pourquoi il a été retardé si longtemps dans son voyage de retour de Troie. Maintenant, je sais au moins cela. Même s'il n'est toujours pas rentré à Ithaque. Pensez-vous que je devrais aller le chercher ?

Comment organiser un tel voyage et que dois-je emporter avec moi ? N'est-ce pas dangereux en mer ? Comment le feriez-vous ? Ce serait formidable si vous pouviez m'aider.

Vôtre,
Télémaque

4.2 LETTRE 2 - ARGOS ET SON JEUNE MAÎTRE

Chers enfants,

Depuis plus de 10 ans, je garde le palais de mon maître sans y être rentré une seule fois. Autrefois, quand j'étais jeune et enjoué, j'avais le droit d'aller avec Ulysse au palais de mon maître et de me coucher à ses pieds. Il me laissait même manger dans son assiette, mais depuis qu'il a embarqué sur son navire avec ses hommes, il y a de nombreuses années, et qu'il ne m'a pas emmené avec lui, je garde l'entrée du palais. Ou du moins, c'est comme ça qu'ils appellent ma tâche. Garder... garder... En vérité, je dois laisser passer tous les bonshommes qui le désirent. Je n'ai le droit de faire obstacle à aucun de ces innombrables hommes qui vont et viennent ici chaque jour. Ni de leur grogner dessus, ni de les attaquer ! Quel scandale ! Peu importe ...

Je vous écris cette lettre parce que j'ai une question.

Mon maître a un fils, Télémaque, qui n'était qu'un bébé quand son père est parti à la guerre contre Troie. Maintenant, il devient un jeune homme et je me demande s'il devrait être mon nouveau maître ! Je sais que mon maître est toujours en vie, mais je ne sais pas s'il reviendra. Jusqu'à présent, j'ai toujours pensé que je ne pouvais avoir qu'un seul maître dans ma vie... Mais maintenant, je n'en suis plus si sûr. Qu'en pensez-vous ?

Merci beaucoup pour votre réponse à ma question et au revoir !

Argos, chien d'Ulysse

4.3 LETTRE 3 - CIRCÉ EST AMOUREUSE

Chers enfants,

Je m'appelle Circé. Je suis la fille d'un dieu du soleil et d'une magicienne. Je vis sur une île circulaire appelée Ééa, à une journée des portes du monde souterrain. Ils disent que je suis très jolie, du moins c'est ce que j'ai beaucoup entendu, c'est probablement vrai. Je vous écris une lettre parce que j'ai besoin de votre aide. Je suis un peu gênée, mais je suis tombée amoureuse.

Il y a quelques mois, un bateau est arrivé dans le port de mon île et une douzaine d'hommes barbus sont partis explorer Ééa. Il y a beaucoup d'animaux ici, des gens que j'ai transformés en animaux pour être exacte. Vous savez, les animaux ne sont pas aussi dangereux que les humains, et d'ailleurs, ils ne restent pas avec moi juste à cause de ma beauté. Quoi qu'il en soit, ces hommes barbus ont exploré en détail les environs. Je les observais de loin. Bien sûr, j'aurais pu les faire dévorer par deux de mes loups ou lions, mais cela aurait été trop facile pour moi. Je suis une femme distinguée !

En examinant de plus près les hommes barbus, j'ai remarqué qu'ils bougeaient comme des cochons. Ils semblaient épuisés, à bout de souffle et ressemblant à une bande de cochons qui grognent. J'ai continué à attendre. Comme ils semblaient vouloir explorer toute l'île, tôt ou tard, ils allaient tomber sur

mon campement. Quelques heures plus tard, ils se tenaient devant moi avec des yeux étonnés et le souffle coupé. En tant que fille d'un dieu du soleil, je me suis mise à les regarder, j'ai vu le désir enchanté dans leurs yeux et je les ai tous transformés en porcs.

Il y a ensuite eu un bruissement dans les buissons. J'ai d'abord soupçonné qu'il s'agissait d'un de mes loups, mais j'ai vu un homme s'enfuir au loin. Il s'était habilement caché derrière un arbre alors que je transformais ses camarades en cochons. Une intelligence humaine aussi inattendue doit être récompensée, me suis-je dit, et je n'ai pas couru après lui. Et j'ai donc passé les heures suivantes à chanter joyeusement devant mon campement, en laissant les grognements des cochons m'accompagner. J'ai été surprise, j'ai tiré ma baguette, mais ... aucun loup, aucun lion, aucun cochon, aucun animal ne ressemblait à cet être humain. J'ai essayé de le transformer en cochon aussi, mais je n'ai pas pu, au lieu de cela je suis tombée follement amoureuse. Son compagnon, qui s'était échappé auparavant, lui avait montré le chemin de mon camp. J'ai supplié le bel homme, qui me menaçait maintenant avec un couteau, de me pardonner et j'ai passé un accord avec lui. Je lui ai promis de retransformer ses camarades en humains et d'épargner son équipage s'il s'installait sur mon île pendant un an et restait avec moi.

Cependant, je ne suis pas sûre qu'il soit amoureux de moi.

J'aimerais lui demander, mais je ne sais pas comment. Je veux lui écrire une lettre, mais je n'ai pas les mots. Chaque fois que je commence à écrire, je ne peux pas dépasser le premier mot. Comment écrire une lettre d'amour ? Pouvez-vous m'aider à ce sujet ? Peut-être pourriez-vous l'écrire pour moi ? Je vous en serais très reconnaissante.

Cordialement,
Circé

4.4 LETTRE 4 - PÉNÉLOPE ET LA MER

Chers enfants,

Je m'appelle Pénélope et je suis la reine d'Ithaque. Il m'a été demandé, dans le cadre de mes fonctions de reine, de vous écrire une lettre. En effet, xxxxxxxxxxxx (nom de la ville dans laquelle se trouve l'école) et Ithaque sont des villes jumelles.

Mon fils Télémaque a plus ou moins le même âge que vous. Il pourrait d'ailleurs être dans votre classe. Nous vivons à Ithaque, une petite île grecque. Avez-vous déjà été sur une île? Y-avez-vous déjà habité? Moi, je ne suis pas née sur une île: je viens d'une grande ville. Depuis le temps que j'habite à Ithaque maintenant, je m'y suis habituée. Je regarde souvent la mer, l'horizon. J'adore les couleurs qui s'y dessinent. À quelles couleurs vous font penser un coucher de soleil sur la mer? Puis, il m'arrive aussi de penser à tous ces animaux qui habitent la mer. Que connaissez-vous de la vie des habitants marins?

Tous les jours, je m'installe à la fenêtre de ma chambre et je fixe l'horizon. Un jour viendra, j'en suis sûre, où je verrai apparaître au loin les voiles du navire de mon mari, Ulysse. En attendant, c'est moi la reine. Télémaque est

trop jeune pour régner. Il n'est pas fait pour diriger, il n'aime pas se battre... Et vous, aimez-vous vous battre? Avec les mains ou avec les mots? Savoir se défendre, savoir attaquer, ce sont là des capacités nécessaires pour devenir roi d'Ithaque. Avez-vous un roi? Sait-il se battre comme il faut? Je vais aller voir en bas si Télémaque avance dans la préparation de son exposé. Je laisse les domestiques s'occuper de son accompagnement scolaire - moi, je préfère regarder la mer. Et puis il a aussi un chien pour jouer avec lui - Argos, le vieux chien d'Ulysse, son père. Aimez-vous les chiens? Moi je ne l'aime pas beaucoup, mais tant qu'il reste dehors, il ne me dérange pas.

Les enfants, passez une bonne journée,
Je retourne à mon tissage,
Pénélope