



ENTRER ET SORTIR DE L'ESPACE IMAGINAIRE DE L'ODYSSÉE PAR LE JEU THÉÂTRAL

■ PRÉSENTATION SYNTHÉTIQUE DES ENJEUX ET DE LA DÉMARCHÉ

Les activités de mise en espace et d'improvisations, à partir des lieux de *L'Odyssée*, présentées ici, visent, par la lecture du texte et des images de *L'Odyssée d'Homère* de Murielle Szac et de Catel, à initier les élèves au jeu théâtral et à favoriser une appropriation de l'imaginaire de l'œuvre.

■ PISTES DE MISES EN ŒUVRE ET SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

Objectifs

- Revisiter la lecture de *L'Odyssée* sous l'angle des lieux et des personnages qui les habitent.
- Sensibiliser les élèves à la question de l'espace dramatique de *L'Odyssée*, de l'espace scénique au théâtre, du rôle du corps dans la construction de l'espace au théâtre.
- S'approprier les lieux, les personnages, les registres, les enjeux de *L'Odyssée* par le jeu théâtral et l'improvisation.

Entrer et sortir du cheval de Troie

Chacun des élèves est l'un des combattants achéens qui pénètrent dans Troie grâce au fameux cheval.

Support : extrait de *L'Odyssée d'Homère* de Murielle Szac : « J'ai fait construire un cheval en bois, [...] permettant ainsi à nos hommes de déferler dans la ville. » (p. 8-9 + image p. 9)

Durée : 1h

Déroulement

- Lecture de l'extrait et questions ouvertes : quels sentiments les combattants éprouvent-ils ? Que portent-ils ? Quels sons peut-on entendre ?
- Délimitation d'un espace de jeu qui tient lieu de plateau.
- Répartition des élèves en groupes de 4 ou 5.
- En groupe, les élèves préparent en 5 minutes une petite scène comportant :
 - l'entrée des combattants dans le cheval à l'extérieur de la ville ;
 - un temps silencieux, serrés à l'intérieur (15 secondes) pendant le parcours du cheval et l'attente à l'intérieur de la ville de Troie ;
 - puis la sortie « sans bruit » dans Troie pour aller en ouvrir les portes.
- Mise en commun : chaque groupe montre sa proposition et peut recevoir des conseils des spectateurs.
- L'espace de jeu est agrandi : les élèves sont invités à représenter la scène ensemble. Ils entrent en silence un à un dans le ventre du cheval imaginaire, s'y serrent. Quand le dernier est entré, on marque un temps d'attente, où différentes expressions silencieuses peuvent être jouées (peur, excitation, ennui...), puis les élèves sortent, un à un, pour aller ouvrir les portes de Troie.

Pénétrer dans la grotte de Polyphème

Les élèves sont invités à jouer Ulysse et ses compagnons entrant dans la grotte, sans aucun décor.

Support : extrait de *L'Odyssée d'Homère* de Murielle Szac : « Quand ils pénètrent dans la caverne, [...] le sauvage qui vit dans cette grotte. » (p. 34-35)

Durée : 1h

Déroulement

- Lecture de l'extrait et questions ouvertes : comment imaginez-vous cette grotte ? Qu'y a-t-il à l'intérieur ? Quelles émotions les personnages ressentent-ils ? Comment se comportent-ils ?
- Délimitation d'un espace de jeu qui tient lieu de plateau.
- Répartition des élèves en groupes de six.
- Mise en jeu 1 : un premier groupe de compagnons a pour consigne, sans se concerter, d'entrer dans la grotte sans parler, en montrant le gigantisme du lieu, en employant leur corps, leur regard.
- Mise en jeu 2 : un second groupe de compagnons se présente devant la grotte. En ayant la possibilité de se concerter un court moment, ils ont pour consigne d'entrer à leur tour dans ce lieu gigantesque, mais en adoptant une réaction ou un agissement différent pour chacun (étonnement, admiration, stupéfaction, peur, curiosité, vol des fromages, refus d'entrer...). Les élèves cherchent à occuper tout l'espace de jeu ; l'un d'eux sera Ulysse (les élèves spectateurs peuvent avoir pour objectif de le reconnaître).
- Après chaque jeu en plateau, les élèves spectateurs proposent des conseils constructifs. Le même groupe, ou un autre, peut reprendre l'expérience en tenant compte de ces retours.

Représenter les lieux imaginaires de l'Odysée

Improvisation préparée : à partir de leurs souvenirs, de courts extraits et d'images, les élèves préparent en groupe une courte scène représentant un des lieux de l'Odysée, proposé dans le tableau ci-dessous, sans aucun décor. Ils peuvent incarner les personnages du récit et parler. Chaque scène doit avoir une fin.

Durée : 1h (ou 2h, avec des temps d'échauffement et de reprises de jeu pour améliorer les propositions).

Support : tableau présentant différents lieux du texte, des références aux extraits et illustrations de l'ouvrage et des pistes de réflexion associées.

Déroulement

- Échauffement : marche en milieux imaginaires, sur indication orale du professeur (intérieur d'une grotte ; au milieu des animaux ; boue ; en portant un fromage géant ; froid ; sur un bateau instable ; sable ; forêt ; prairie d'herbes hautes ; rochers ; paradis ; sous la chaleur ; à l'ombre...).
- Délimitation d'un espace de jeu qui tient lieu de plateau.
- Répartition des élèves en groupes.
- Attribution d'un lieu à chaque groupe, en précisant les références à l'ouvrage.
- Préparation en groupes pendant 10 à 15 minutes. Les pistes de réflexion peuvent être données à chacun des groupes, si nécessaire.
- Restitution des travaux de groupe devant les élèves spectateurs et reprise de jeu éventuelle, en fonction des retours.

Les lieux avec leurs références sont indiqués dans le tableau ci-dessous, avec des pistes de réflexions pour induire le jeu des élèves ; la grotte et le cheval de Troie, référencés plus haut, comme tout autre lieu, peuvent bien entendu s'y ajouter.

LIEU	RÉFÉRENCES	PISTES DE RÉFLEXION
Le palais d'Ithaque au moment du départ d'Ulysse pour Troie	Texte p. 5-6 et image p. 5	Atmosphère, chaleur, mer, personnages, jeunesse
Le palais d'Ithaque en l'absence d'Ulysse	Textes p. 12 (les prétendants) et p. 16-17 (Pénélope) ; image p. 15	Ambiances, pièces du palais, sentiments des personnages
Le palais d'Ithaque, au retour d'Ulysse	Images p. 66, 74-75, 79	Atmosphère, personnages, reconnaissance, vieillesse
Le bateau d'Ulysse	Image p.11 ; texte et images p. 54-58 (Sirènes, Charybde et Sylla)	Rameurs, bastingage, voile, instabilité, mer d'huile, mer démontée, embruns, peur, fatigue, mal de mer
Les îles des magiciennes	Texte p. 22 et image p. 26-27 (Calypso) ; texte p. 46 et image p. 47-48 (Circé)	Dureté du sable, forêt luxuriante, obstacles, découverte, émerveillement

Pour aller plus loin

Ces improvisations peuvent être retravaillées, voire écrites ; une courte narration peut être ajoutée entre chaque scène, pour donner lieu à une petite représentation devant une autre classe.