

PERSÉE

guide d'accompagnement





SOMMAIRE

LE SPECTACLE

Une fable pour hommes et objets	p. 2
La fusion des genres	p. 2
Le théâtre d'objets	p. 3
Le pouvoir d'évocation de l'objet	p. 3
Le jeu clownesque	p. 4

LE RÉCIT

Le mythe	p. 5
La source inépuisable de la mythologie grecque	p. 5

AUTOUR DE PERSÉE

Propositions d'activités	p. 6
Le théâtre d'objets	p. 6
Le clown	p. 6
Saisir l'essentiel d'un mythe	p. 6

ANNEXES

1 : Version longue du mythe de Persée	p. 7
2 : Inspirations scénographiques	p. 9
3 : Théâtre de la pire espèce	p. 9



LE SPECTACLE

UNE FABLE POUR HOMMES ET OBJETS

À partir des artefacts retrouvés sur un site de fouilles, trois archéologues du début du siècle tentent de prouver l'existence du héros mythologique *Persée*. Mais leur reconstitution historique se heurte sans cesse à des éléments fabuleux. L'enquête scientifique se transforme alors, peu à peu, en quête existentielle. À travers *Persée*, c'est leur propre visage que les savants tenteront de déterrer. Transfigurés par les objets qu'ils animent, ils deviendront, sous nos yeux, les protagonistes du célèbre mythe. Rejetés par la communauté scientifique, ils poursuivent néanmoins leurs fouilles, attirés par l'étrange magnétisme qui émane de certains artefacts.

Persée est un dialogue entre les personnages et les objets. Ils se partagent l'espace scénique ; espace pouvant passer en un tournemain, du laboratoire scientifique à un avion, de la cour d'école au désert.

LA FUSION DES GENRES

Persée est un carrefour où se rencontrent deux esthétiques théâtrales différentes. D'abord, il y a le théâtre d'objets. Les personnages du mythe sont représentés par des objets-marionnettes, permettant de plonger directement dans l'incroyable fantaisie de la mythologie grecque et de laisser libre cours à l'imagination des spectateurs. Puis, il y a le jeu clownesque, qui caractérise l'univers des archéologues. La dimension physique et bouffonne des archéologues constitue l'axe principal de leur définition. Ces chercheurs sont, à peu de choses près, des clowns, aux prises avec leur maladresse, leurs rêves et leurs travers ridicules. Les archéologues sont entourés d'objets, leur servant entre autres, à travailler. Imperceptiblement, les objets de recherche scientifique et les objets-personnages se mêlent, pour créer un va-et-vient entre le mythe et la réalité.

LE THÉÂTRE D'OBJETS

Le théâtre d'objets est un genre particulier de la famille du théâtre de marionnettes. Il a pour caractéristique d'utiliser des objets, bruts ou peu modifiés, comme personnages, par exemple : une cruche de terre cuite et un chamois deviennent un vieux roi. Dans *Persée*, on retrouve tout un attirail d'objets hétéroclites. Des objets quotidiens : entonnoir, truelle, pinceaux ; de vieux objets : baratte à beurre, pompe à insecticide, brasseur à peinture ; un bataclan d'objets inclassables : masque de plongée, fourche, casque de soudure et, pour finir, des masques, déterrés par les trois archéologues au fil de leur recherche, qui se transforment, à leur tour, en objets-personnages. Le défi, pour les acteurs, est d'arriver à rendre vivants ces objets et à faire oublier leur fonction première. Dans *Persée*, ces objets sont manipulés à vue par les archéologues-marionnettistes. En même temps qu'ils manipulent, les acteurs prêtent leur voix aux personnages.

La scénographie (décor et éclairages) de *Persée* est également manipulable. Les éclairages sont, en majeure partie, sur scène et sont bougés par les personnages qui s'en servent comme lampes de laboratoire. Même chose pour le décor, composé de trois caisses, d'une table et de quatre poteaux, qui se déplace d'une scène à l'autre dans les mains des archéologues, selon leurs besoins. Ici, pas de décor immobile et intouchable, tout dans *Persée* doit servir le jeu.

LE POUVOIR D'ÉVOCATION DE L'OBJET

Pourquoi avoir choisi l'objet pour raconter le mythe de Persée? Pour la force de son pouvoir évocateur. Prenons par exemple l'épisode de la décapitation de Méduse : comment arriver à représenter sur scène, Persée coupant la tête de Méduse et s'envolant avec elle grâce à ses sandales ailées? Ou bien, comment montrer les voyages de Persée en un éclair ? Les marionnettes permettent d'illustrer ces situations avec artifices et de passer rapidement d'un lieu à un autre. Bref, elles permettent de présenter plusieurs situations ou actions qui seraient difficiles à montrer dans une forme de théâtre plus conventionnelle.





LE JEU CLOWNESQUE

Le clown est une discipline artistique très ancienne. On la retrouve chez les Anglais à l'époque élisabéthaine et au cirque depuis la même époque environ. Le personnage du clown est attachant et fascinant ; son but ultime est de provoquer des réactions spontanées dans le public ; des rires, des larmes, de la peur, de l'admiration, etc. Il met sa sensibilité, ses dons d'observation et sa simplicité au service du public. Il en est à la fois l'esclave et le maître. Il puise son inspiration à même le plus drôle et le plus triste de l'être humain, à même le plus simple et le plus complexe, le plus beau et le plus laid. Bien sûr, être clown, c'est un métier. De Chaplin aux Fratellini, du « tramp » au fou du roi, du clown de cirque à Tati, il existe une variété foisonnante de clowns. Dans la silhouette de chacun des archéologues de *Persée*, on peut momentanément apercevoir l'ombre d'un clown.

LE RÉCIT

LE MYTHE

Acrisios, roi d'Argos, apprenant d'un oracle qu'il sera tué de la main de son petit fils, enferme sa fille Danaé dans une tour de bronze. Zeus, sous la forme d'une fine pluie d'or, fécondera Danaé qui donne naissance à un fils, Persée. Acrisios, furieux de cette nouvelle, jette Danaé et Persée dans un coffre qu'il lance à la mer. Ils échouent sur l'île de Sériphos, appartenant au roi Polydectès. Polydectès s'éprend de Danaé. Polydectès voulant se débarrasser de Persée, l'envoie chercher la tête de Méduse, monstre aux cheveux de serpent dont le regard pétrifie. Avec l'aide de la déesse Athéna, il parviendra à couper la tête du monstre. Grâce à la tête de Méduse qui garde son pouvoir pétrifiant même morte, il délivre Andromède, sa future épouse, d'un monstre marin. Puis, il revient à Sériphos, pétrifie Polydectès et ainsi, redonne la liberté à sa mère. Des années plus tard, Persée participe à des jeux funèbres. En lançant un disque, il tue accidentellement un spectateur qui est en réalité, Acrisios, son grand-père, réalisant par ce geste, l'oracle. Persée deviendra roi de Tirynthe et vivra longtemps.

LA SOURCE INÉPUISABLE DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE

La mythologie grecque, comme toutes les mythologies, constitue l'ensemble des récits que le peuple grec s'est inventé pour tenter d'expliquer l'inexplicable, pour nommer l'innommable. Pourquoi la mythologie grecque, plus de trois mille ans après son apparition, continue-t-elle à nous inspirer? À quel questionnement actuel répond-elle? Que nous raconte-t-elle? Les mythes grecs répondent à des questions fondamentales : Qui sommes-nous? D'où venons-nous? Où allons-nous? Ils exposent à travers des récits fantastiques, les enjeux élémentaires de notre civilisation. C'est donc ce caractère universel qui intéresse les artistes et les créateurs de toutes les disciplines encore aujourd'hui. Les mythes, par leur côté fabuleux et imagé, sont aussi un immense réservoir de théâtralité.



AUTOUR DE PERSÉE

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

Afin de bien préparer les étudiants à assister à Persée, nous vous proposons quelques pistes d'activités :

Le théâtre d'objets

- Après lecture du mythe de Persée, demander à chaque élève d'apporter un objet qui représente le héros puis, le faire bouger et parler.
- Prendre une œuvre à l'étude (roman ou autre) et chercher des objets pouvant représenter ses personnages principaux.

Le clown

- Visionner un film de Charlie Chaplin ou de Buster Keaton.

Saisir l'essentiel d'un mythe

- Lire la version longue du mythe en annexe et établir en groupe quelles sont les étapes essentielles de l'histoire de Persée.

Veillez noter qu'il est aussi possible de requérir les services des interprètes-manipulateurs du spectacle pour la réalisation d'un stage d'exploration en théâtre d'objets. Ce stage est préférablement donné à la suite d'une représentation, lorsque les étudiants connaissent mieux le médium.



ANNEXE 1 : VERSION LONGUE DU MYTHE DE PERSÉE

Fils de Zeus et de Danaé. Persée naquit dans une tour de bronze, ou bien dans une tour aux portes de bronze, dans laquelle son grand-père, Acrisios, roi d'Argos, avait emprisonné sa mère ; un oracle l'avait en effet averti que le fils de Danaé serait la cause de sa mort. Zeus vit la jeune fille et voulut s'unir avec elle. Pour parvenir jusqu'à elle, il se transforma en pluie d'or qui tomba dans le sein de Danaé, la fécondant. Lorsque Persée fut né, Acrisios terrifié décida de se débarrasser de sa fille et de son dangereux petit-fils et les lança à la mer dans un coffre.

Mais Zeus les protégea, et tous deux abordèrent sains et saufs sur l'île de Sériphos. Ils furent recueillis par un pêcheur généreux, Dictys (« filet »), qui se trouvait être le frère du roi local, Polydectès.

Persée grandit dans la maison du pêcheur, mais, pendant son adolescence, Polydectès tomba amoureux de Danaé, et la poursuivit de ses assiduités. Cela irrita Persée qui fit bonne garde autour de sa mère, aussi Polydectès chercha-t-il un moyen d'écartier le jeune homme. Il imagina alors d'imposer un tribut en chevaux aux habitants de l'île (ou, selon certaines versions, il destinait ces présents à Hippodamie de Pise, qu'il voulait épouser). Pensée ne possédait pas de chevaux, mais il lui offrit de lui apporter ce qu'il désirait d'autre ; cela servait exactement les plans de Polydectès, qui demanda à Persée de lui rapporter la tête de la Gorgone Méduse, mission apparemment impossible à mener à bien ; cependant, Athènes, qui haïssait Méduse, car celle-ci s'était unie à Poséidon dans un temple qui lui était consacré, apparut à Persée et, lui offrant un bouclier de bronze, lui enseigna ce qu'il avait à faire. Tout d'abord, il devait se rendre dans la grotte des trois Grées, trois vieilles qui vivaient dans les montagnes d'Afrique ; elles ne possédaient qu'un seul œil et une seule dent qu'elles se passaient à tour de rôle.

Elles étaient les sœurs des Gorgones, et Persée devait leur demander de l'aider, ce qu'il fit en employant la ruse ; lorsque l'œil passa d'une veille à l'autre, il tendit sa main et s'en empara, puis il demanda aux trois Grées de lui indiquer le chemin qui le conduirait vers les Gorgones et vers certaines nymphes, dont Athènes lui avait recommandé d'obtenir l'aide pour accomplir son exploit. Lorsque les Grées lui eurent, à regret, révélé ce qu'il voulait savoir, Persée lança leur œil dans le lac Tritonis pour les empêcher de prévenir leurs sœurs de son approche. Les nymphes qui vivaient non loin de là lui remirent trois précieux objets : un casque qui rendait invisible, une paire de sandales ailées et une besace dans laquelle il devait mettre la tête de Méduse. En quittant les nymphes, il rencontra Hermès, qui, admirant sa belle apparence, lui



Gravure tirée de l'atlas *Uranographicarum*,
Johannis Hevelius, 17^e siècle

offrit un don supplémentaire : une épée courbe d'acier très dur ; d'après une tradition, d'ailleurs, ce fut le dieu et non les nymphes, qui remit à Persée les sandales ailées.

Utilisant ces sandales et le casque qui rendait invisible, Persée traversa l'Océan par les airs et arriva sur la côte où vivaient les Gorgones. Il trouva celles-ci endormies et, se tenant à distance de Sthéno et Euryalé qui étaient immortelles, il s'approcha de Méduse en utilisant son bouclier de bronze comme miroir : s'il avait regardé directement le visage de la Gorgone, il aurait été transformé en pierre. Il décapita le monstre avec l'épée d'Hermès et cacha la tête dans sa besace. Les sœurs de Méduse s'éveillèrent et se précipitèrent sur lui, mais leur poursuite demeura vaine car Persée était invisible et s'échappa.

Dans la version d'Ovide, après avoir essuyé des vents violents, Persée revint en Grèce en passant par le pays d'Atlas ; celui-ci apprit que Persée était un fils de Zeus et tenta de l'éloigner par la force, car Thémis lui avait prédit qu'un fils de Zeus volerait un jour les pommes des Hespérides. Ovide ajoute que Persée, en colère, pétrifia Atlas en lui montrant la tête de Méduse, et le transforma en une chaîne de montagnes sur laquelle repose le ciel (cette légende s'oppose à la version la plus connue de la quête des pommes d'or entreprise par Héraclès, dans laquelle Atlas est toujours vivant, plusieurs générations plus tard).

Persée traversa l'Égypte, où il vit la patrie de ses ancêtres à Chemmis. Puis survolant la côte phénicienne il regarda vers le bas et aperçut Andromède enchaînée à un rocher et offerte en pâture à un monstre marin ; l'oracle d'Ammon avait en effet ordonné que la jeune fille subît un tel sort en expiation des paroles vaniteuses de sa mère Cassiopée. Le père d'Andromède, Céphée, roi de Joppa, promit à Persée la main de sa fille et son royaume en dot s'il réussissait à tuer le monstre. Le héros accepta et, comme la bête s'avancait pour dévorer Andromède, il l'attaqua et la transperça avec l'épée d'Hermès. Les préparatifs pour le mariage commencèrent.

Phinée, le frère du roi à qui Andromède avait tout d'abord été promise, essaya d'interrompre les noces, et Persée fut obligé de pétrifier Phinée et ses complices, à l'aide de la tête de Gorgone. Andromède lui donna un fils, Persès, que Persée confia à Céphée ; lorsqu'un an plus tard il emmena Andromède à Sériphos, il désigna son fils comme successeur sur le trône de Joppa. A Sériphos, Danaé et Dictys avaient dû se réfugier dans un temple par suite des persécutions de Polydectès ; Persée alla trouver ce dernier, et le roi n'eut que du mépris lorsque le héros prétendit avoir rapporté la tête de Méduse : là-dessus, Persée la lui montra et Polydectès fut changé en pierre. Maintenant que la tâche de Persée était accomplie, Athènes le quitta en lui recomman-

dant de remettre les objets magiques à Hermès, qui les rendrait à leurs propriétaires respectifs. Persée laissa le pouvoir sur Sériphos à Dictys et se rendit avec Andromède à Argos, le royaume de son grand-père Acrisios.

Mais Acrisios, apprenant la venue de son petit-fils, s'enfuit à Larissa en Thessalie, par peur d'un oracle qui lui avait prédit qu'il mourrait de la main d'un fils de Danaé. Persée le suivit sans mauvaises intentions et arriva juste à temps pour prendre part aux jeux funèbres que le roi thessalien Teutamidès donnait en l'honneur de son père. Or, en lançant le disque, Persée frappa accidentellement son grand-père, réalisant ainsi la prophétie. Revenant à Argos, il découvrit que Proetos (le frère jumeau d'Acrisios, et, selon certains le père véritable de Persée) avait usurpé le trône de son frère. Le héros le tua en le transformant en rocher et monta sur le trône de la ville.

Mais il préféra ne pas régner sur Argos, ayant tué le roi précédent, et échangea son royaume contre celui de Tirynthe, dont le roi était Mégapenthès.

Hygin donne toutefois une version très différente de ces événements mythiques. Pour lui, Polydectès était un roi paisible qui épousa Danaé et mit Persée au service d'Athènes ; d'autre part, Acrisios fut tué accidentellement par le jeune homme à Sériphos, pendant les jeux funèbres en l'honneur de Polydectès. Hygin indique aussi, et rejoint là la version d'Ovide, que Persée fut tué par Mégapenthès, qui vengeait ainsi la mort de son père Proetos. D'après la tradition la plus connue, Persée et Andromède régnèrent sur Tirynthe pendant de longues années et fondèrent de nouvelles villes dans les régions voisines de l'Argolide, à Mycènes et à Midée.

Andromède eut cinq autres fils : Alcée, Sthénélos, Hélélos, Mestor et Electryon et une fille, Gorgophoné (la tueuse de Gorgone).

Bien que les légendes de Persée eussent été très connues et eussent constitué le sujet de nombreuses pièces, maintenant perdues, les traditions qui nous sont parvenues concernant sa mort sont peu fournies. On racontait que Persée se querella avec les suivantes de Dionysos, dont le culte fut introduit en Argolide à la même époque. Persée aurait également lancé une statue de Dionysos dans le lac de Leme et aurait livré un combat contre une certaine « Femme de la Mer ». Athènes mit Persée, Andromède, le monstre marin, Céphée et Cassiopée au nombre des constellations dans le firmament.



THÉÂTRE DE LA PIRE ESPÈCE

Depuis sa fondation en 1999, la Pire Espèce s'intéresse aux disciplines populaires traditionnelles du théâtre : marionnette, clown, cabaret, jeu masqué et théâtre de rue. C'est à partir de ces techniques que la compagnie a développé son style. Celui-ci est basé sur la recherche de l'efficacité, c'est-à-dire l'atteinte de l'effet maximal avec des ressources réduites. De la mécanique maniaque de Feydeau jusqu'à l'ingéniosité grotesque de Jarry, la Pire Espèce a toujours su allier art festif et précision chirurgicale, effervescence baroque et souci du détail. Dans ses productions, la Pire Espèce, cherche à établir un rapport direct avec le public en évitant l'illusion théâtrale au profit d'une complicité avec le spectateur; pour que le théâtre soit un art de l'ici et maintenant.

ORGANISATION

Direction artistique : **Olivier Ducas** et **Francis Monty**

Administration : **Marie-Christine André**

Communications et médiation : **Émilie Grosset**

Développement : **Pascale Joubert**

Production et technique : **Clémence Doray**

POUR NOUS JOINDRE

a : 7285, rue Chabot, Montréal (Québec) H2E 2K7

t : (514) 844-1811 poste 455 / c : info@pire-espece.com

Pour plus d'informations, consultez notre site internet au www.pire-espece.com



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec

