

THÉÂTRE ET ARTS DU SPECTACLE | DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Maison Mère

Pièce [dé]montée

N° 357 – Juillet 2021

D'APRÈS L'ŒUVRE
DE PHIA MÉNARD ET JEAN-LUC BEAUJULT
MISE EN SCÈNE
DE PHIA MÉNARD ET JEAN-LUC BEAUJULT

REMERCIEMENTS

Vifs remerciements à la Compagnie Non Nova, à toute l'équipe, à Phia pour ces deux jours intenses, denses et beaux que nous avons eu l'immense bonheur de partager avec vous tous.

Pour mieux visualiser les images du dossier, vous avez la possibilité de les agrandir (puis de les réduire) en cliquant dessus.
Certains navigateurs (Firefox notamment) ne prenant pas en charge cette fonctionnalité, il est préférable de télécharger le fichier et de l'ouvrir avec votre lecteur de PDF habituel.

Directrice de publication

Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia

Tatiana Joly

Directeur artistique

Samuel Baluret

Responsable artistique

Isabelle Guicheteau

Comité de pilotage

Bruno Dairou, directeur territorial,
Canopé Île-de-France

Ludovic Fort, IA-IPR lettres,
académie de Versailles

Anne Gérard, déléguée aux Arts

et à la Culture, Réseau Canopé

Jean-Claude Lallias, conseiller

théâtre, Réseau Canopé

Patrick Laudet, IGEN lettres-théâtre

Marie-Lucile Milhaud, IA-IPR lettres-
théâtre honoraire

et des représentants des directions
territoriales de Réseau Canopé

Coordination

Marie-Line Fraudeau,

Céline Fresquet, Loïc Nataf

Auteurs du dossier

Ingrid Auziès, Aurèle Hémerly

Directeur de « Pièce (dé)montée »

Jean-Claude Lallias

Coordination éditoriale

Jocelyne Mazet

Secrétariat d'édition

Guy Prugnot

Mise en pages

Marine Boré

Conception graphique

Gaëlle Huber

Isabelle Guicheteau

Illustration de couverture

© Jean-Luc Beaujault

ISSN : 2102-6556

ISBN : 978-2-240-05410-4

© Réseau Canopé, 2021

(établissement public à caractère
administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Maison Mère

PIÈCE [DÉ]MONTÉE N° 357 – JUILLET 2021

Écriture et mise en scène : Phia Ménard, Jean-Luc Beaujault

Scénographie et interprétation : Phia Ménard

Composition sonore : Ivan Roussel

Photographies : Jean-Luc Beaujault

Régie son : Ivan Roussel, Mateo Provost

Régie plateau : Pierre Blanchet, Rodolphe Thibaud, David Leblanc

Costumes et accessoires : Fabrice Ilia Leroy

Codirectrice, administratrice, chargée de diffusion : Claire Massonnet

Régisseur général : Olivier Gicquiaud

Chargée de production : Clarisse Mérot

Chargé de communication : Adrien Poulard

Production : Compagnie Non Nova-Phia Ménard

Coproduction : Documenta 14 – Kassel et Le Carré, Scène nationale et Centre d'Art contemporain de Château-Gontier

La présentation de la performance dans le cadre de la Documenta 14 en juillet 2017 a été possible grâce au soutien de l'Institut français et de la Ville de Nantes.

Maison Mère a reçu le Grand Prix du Jury au 53BITEF19 – Belgrade International.

Le 22 juin 2020, le Syndicat de la critique théâtre, danse et musique a décerné le prix de la critique dans la catégorie Danse-Performance à la Compagnie Non Nova-Phia Ménard.

La Compagnie Non Nova-Phia Ménard, implantée à Nantes, est conventionnée et soutenue par l'État – préfet de la région des Pays-de-la-Loire; direction régionale des Affaires culturelles –, la Ville de Nantes, le conseil régional des Pays-de-la-Loire et le conseil départemental de Loire-Atlantique. Elle reçoit le soutien de l'Institut français et de la Fondation BNP Paribas.

La Compagnie Non Nova-Phia Ménard est artiste associée à Malraux Scène nationale Chambéry Savoie ainsi qu'au Théâtre national de Bretagne, Centre européen théâtral et chorégraphique de Rennes.

Sommaire

5	Édito
6	Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit!
6	De l'ancien au nouveau : Phia nous fait faire un pas de côté
13	Appréhender la performance par le corps et la saisie de l'espace
17	Annexe
17	Exercice complémentaire

Édito

Auteures

Ingrid Auziès
Professeure certifiée
de lettres modernes,
théâtre et expression
dramatique

Aurèle Hémerly
Professeure agrégée
de lettres modernes,
certifiée en cinéma
et audiovisuel

L'humanité, guidée par ses rêves, ses idéaux, construira-t-elle jamais un lieu qui, comme le ventre de la mère, puisse la protéger, sans distinctions, de tous les fléaux ?

Pièce sans parole ni dialogues, pièce à un seul personnage, *Maison Mère* semble à elle seule résumer, sous une forme épurée, toutes les histoires – dont l'histoire des hommes et des dieux. Théogonie, elle donne à voir la naissance d'une Athéna postmoderne et décadente : tronçonneuse à la main, elle sort victorieuse, la bâtisse enfin édiflée, tout à la fois matrice et Parthénon... de carton, sous le regard sidéré du spectateur. Allégorie politique du monde moderne, elle interroge la capacité de l'homme à s'élever, à se saisir de sa liberté comme à se protéger.

Semblable à l'étoile du Berger, la Compagnie Non Nova nous convie à un voyage : Phia Ménard, sa créatrice, nous plonge dans une « forêt de symboles¹ » qui questionne notre grandeur comme notre dignité ; en se donnant à voir et à vivre comme une performance, *Maison Mère* s'appréhende au-delà des mots et de la pensée. Le temps de ce spectacle, tragique, qui est aussi celui de la représentation, nous fait embrasser d'un seul regard cette histoire toujours recommencée de la construction, puis de la destruction des civilisations.

La singularité de cette artiste, son universalité comme sa contemporanéité tiennent tout à la fois à la richesse des arts et des sources d'inspiration convoquées, à la profondeur de la réflexion engagée comme à son originalité, à la manière unique dont elle va a priori chercher à appréhender le monde et à partager son regard sur celui-ci avec le public, par le corps et la matière afin de mettre l'esprit en branle.

Cet avant-spectacle est une invitation au voyage – temporel et spatial –, celui de la découverte de Phia Ménard, en passant par son cheminement artistique et ses inspirations, pour aller vers l'appréhension de cette performance par le corps et l'espace.

1 Cf. *Correspondances* de Charles Baudelaire in *Les Fleurs du Mal*.

Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit!

Ce que nous proposons dans cette partie vise trois objectifs :

- éveiller la curiosité des élèves;
- les mener à engager la réflexion sur les enjeux du spectacle;
- leur donner des clés pour appréhender la performance.

Chacune, chacun pourra s'emparer de certaines des propositions faites dans ce document en fonction du niveau des élèves et du temps consacré à la séquence concernée. Pour le travail engagé, il est cependant essentiel de proposer au moins une activité pour chacune des entrées suivantes : l'artiste, la figure d'Athéna, la performance.

De l'ancien au nouveau : Phia nous fait faire un pas de côté

QUI EST PHIA MÉNARD, LA CRÉATRICE DE LA COMPAGNIE NON NOVA ?

Le but des quatre courtes activités proposées ci-après est de découvrir une artiste et ce qui, d'emblée, la rend singulière.

Découvrir l'artiste à partir d'une photographie

Analyser un portrait de l'artiste : observer l'alliance des contraires dans cette mise en scène de soi.

Demander aux élèves de décrire le portrait en pied de l'artiste ci-dessous : la composition de l'image, les jeux de lumière et de contraste, la personne photographiée (sa pose, son habillement, etc.) et ce qui la caractérise afin de faire apparaître la mise en scène de soi et l'effet produit par l'ensemble. Pour engager les élèves sur un travail d'interprétation, leur poser quelques questions : qui ce personnage vous rappelle-t-il ? pourquoi ?



La Trilogie des Contes immoraux (pour Europe)

© Yann Peucat

Dans les éléments de réponse ci-après, les mots en italique (hors titres d'œuvre) renvoient à des références que les élèves ou le professeur pourront convoquer.

L'artiste, au centre de l'image, prend la pose. Elle est surexposée, ce qui fait ressortir la blancheur de sa peau ainsi que la brillance et le drapé, très recherché, de sa robe, fabriquée à partir d'un papier semblable aux couvertures de survie. La représentation convoque des codes empruntés aux univers du peintre ou du statuaire. La tenue évoque une robe-fourreau revisitée comme celle portée par *les comédiennes, les divas* participant à une cérémonie prestigieuse ou incarnant *une déesse*.

Elle paraît démesurément grande : le bas de la robe dissimule a priori un objet qui la surélève. Elle peut faire penser à *la fée bleue du Pinocchio* de Pommerat (cf. « Joël Pommerat : tu seras un homme mon fils »), tout à la fois majestueuse et inquiétante. Le parallèle est renforcé par le bâton ambivalent : instrument de prise de pouvoir ou de revendication, fièrement brandi, plutôt que baguette magique. Les couleurs, la pose, comme la peau dénudée, rappellent également *La Liberté guidant le peuple* d'Eugène Delacroix. Le portrait peut faire sourire, fasciner, voire sidérer : il est difficile de cantonner l'émotion dans un registre donné ; l'artiste se joue des codes.

Il sera possible de revenir sur cette photographie après deux des activités suivantes (cf. *infra*, « Découvrir le parcours singulier de l'artiste à partir d'une notice biographique » et « Explorer la question de la jonglerie ») afin de confronter les informations récoltées et, éventuellement, de s'adonner à une courte création littéraire et typographique.

Propositions :

- rédiger un petit portrait synthétique, réaliste ou poétique ;
- découper le personnage et lui donner la parole grâce à l'insertion d'une ou deux bulles déclamatoires et fantaisistes à la manière de l'adaptation de *La Cantatrice chauve* de Ionesco par Massin (cf. annexe, « Exercice complémentaire »).

Mots-clés

Exposition de soi ; oxymore ; sublime et grotesque ; détournement des codes.

Découvrir le parcours singulier de l'artiste à partir d'une notice biographique

Découvrir l'artiste et son parcours singulier à partir de la lecture d'une courte notice biographique et d'une réflexion sur la jonglerie, son origine, sa portée et la relation instaurée avec le public.

Demander aux élèves de lire la notice biographique ci-après puis leur poser cette question : à quelles activités Phia s'adonne-t-elle dans ce texte ? Leur demander ensuite de relever les groupes verbaux et les noms qui en parlent.

« Phia Ménard

Née en 1971.

C'est en découvrant le spectacle *Extraballe* de Jérôme Thomas en 1991 que naît chez Phia Ménard le désir de se former aux arts et en particulier à la jonglerie.

Elle suit des formations en danse contemporaine, en mime et en jeu d'acteur.

Elle étudie auprès du maître de jonglerie Jérôme Thomas, puis intègre sa compagnie comme interprète de plusieurs créations jusqu'en 2003. Parallèlement, en 1997, elle suit les enseignements de "la pratique du danseur" et interprète deux pièces courtes des chorégraphes Hervé Diasnas et Valérie Lamielle.

Elle fonde la Compagnie Non Nova en 1998 et crée *Le Grain*. C'est avec le solo *Ascenseur, fantasmagorie pour élever les gens et les fardeaux*, créé en 2001, qu'elle se fera connaître comme autrice. Soutenue pour sa démarche singulière, elle est invitée comme "artiste associée" pour trois saisons à la scène nationale Le Carré à Château-Gontier. Avec son équipe et celle de la scène nationale, elle y développe un travail scénique où l'image spectaculaire de la jonglerie est remise en cause au bénéfice d'une nouvelle relation avec le public.

Naissent ainsi plusieurs créations et événements : *Zapptime*, rêve éveillé d'un zappeur,

la conférence spectacle *Jongleur pas confondre* avec le sociologue Jean-Michel Guy, *Fresque et Sketches 2nd round*, et les *Hors-Pistes* [...].

En 2008, son parcours artistique prend une nouvelle direction avec le projet ICE pour « Injonglabilité complémentaire des éléments », ayant pour objet l'étude des imaginaires de la transformation et de l'érosion au travers de matériaux naturels. »

Extrait du texte de présentation de Phia Ménard²

Les groupes verbaux relevés soulignent le développement de l'artiste et sa formation progressive : le texte retrace son « parcours » nous donnant à saisir les étapes jusqu'au moment où, à son tour, elle devient créatrice : « découvrir ; se former ; suivre des formations ; étudier ; intégrer [sa compagnie] ; suivre les enseignements ; interpréter ; fonder ; créer ; se faire connaître ; développer un travail ».

Les noms ou groupes nominaux font état :

- de la pluridisciplinarité : jonglerie ; formation danse contemporaine ; mime ; jeu d'acteur ; interprète ; arts ; enseignements de la pratique du danseur ; autrice ; travail scénique ; créations et événements ;
- de l'originalité du travail de l'artiste : démarche singulière ; image singulière de la jonglerie ;
- de la relation instaurée avec le public : relation avec le public ;
- du mot « jonglerie », point de départ du parcours artistique de Phia Ménard, qui apparaît plusieurs fois dans cette courte notice biographique, et même du néologisme « injonglabilité ».

Explorer la question de la jonglerie

Découvrir l'artiste et son parcours singulier en effectuant une recherche documentaire et en menant une réflexion sur la jonglerie, son origine, sa portée et la relation instaurée avec le public.

Demander aux élèves de mener au CDI des recherches en groupes sur le mot « jongler » et ce qu'il recouvre, à partir de documents trouvés via Internet ou à l'aide de dictionnaires (étymologique, historique, etc.). Leur demander d'effectuer cette activité à partir de l'étymologie du verbe « jongler » et de ses dérivés en retraçant l'histoire de ce mot et des significations qu'il revêt au fil de l'histoire. Les engager ensuite à réfléchir sur le terme « injonglabilité ».

En prenant appui sur les recherches et l'exercice précédent (analyse de l'image³), le nom de la Compagnie Non Nova et leurs connaissances, demander aux élèves de répondre à la question : en quoi Phia Ménard est-elle une artiste jongleuse ? Après le spectacle, la réponse, reprise, pourra être enrichie grâce à l'expérience de la représentation.

Comme l'indique le *Dictionnaire historique de la langue française* d'Alain Rey⁴, le verbe « jongler », outre le savoir-faire et la virtuosité qu'il requiert, signifie également « se jouer de » – du latin *jocus*, « plaisanterie, jeu sur les mots », qui a donné le nom commun « jeu ». Artiste itinérant et « même universel », au Moyen Âge le jongleur est un amuseur aux talents multiples : d'abord raconteur d'histoires, il peut se livrer à de multiples jongleries – jeux d'adresse, acrobaties, facéties – et parfois proposer des remèdes ; sa fonction est proche de celle de bateleur. À la confluence des arts visuels, du cirque et de l'art dramatique, l'esthétique de Phia Ménard se joue des codes de la représentation (cf. *supra*, Découvrir l'artiste à partir d'une photographie), des disciplines, avec tout autant de facétie et de dérision, en renouvelant la place du public (cf. *supra*, Notice biographique). Finalement, le néologisme « injonglabilité » construit comme un mot valise emboîtant la jonglerie dans l'infaisabilité met au cœur de la création la transformation et le dépassement de soi, comme un défi lancé à soi et à cet autre qu'est le public. La dimension oxymorique de l'injonglabilité complémentaire pose autant question que le titre *Trilogie des Contes immoraux (pour Europe)*, étudié après le spectacle.

Mots-clés

Parcours ; corps ; pratique ; construction contre ; construction avec ; matière.

² Vous pouvez consulter l'intégralité du texte de présentation de Phia Ménard sur le site de la Compagnie Non Nova (non sécurisé).

³ Cf. *supra*, « Découvrir l'artiste à partir d'une photographie ».

⁴ Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, 2016.

Appréhender la singularité de cette créatrice indisciplinée

Mener les élèves à appréhender la singularité de cette créatrice « indisciplinée ».

Demander d'abord aux élèves de regarder l'interview⁵ de Phia Ménard et d'identifier ce que celle-ci apporte comme éclairage complémentaire. Leur demander de se reporter également à la notice biographique de Phia Ménard. Leur demander ensuite de réfléchir au mot « indiscipliné » et à ses dérivés : quelles en sont les significations ? Enfin, en guise de conclusion de cette exploration, leur demander de proposer une première ébauche de l'esthétique et de l'univers artistique de cette artiste, comme une hypothèse qu'il conviendra de confronter ensuite à l'expérience vécue lors de la représentation.

Cette artiste est qualifiée d'« indisciplinée » parce qu'il est difficile de catégoriser son travail, de le cloisonner. Disciple de tous les arts et de toutes les époques, elle ne peut être enfermée dans une case ; ce n'est pas la forme qui l'intéresse mais le sujet, la forme étant une expression pour interroger le sujet et donner à voir au spectateur. La formule de « théâtre organique » pourra être approfondie ; il est question de performance, d'un théâtre du corps, de ce qui le constitue et de ce qui en est l'essence (cette dimension sera approfondie après le spectacle).

Mots-clés

L'ancien et le nouveau ; inspiration ; culture ; construction de soi.

L'ARTISTE ET SON CHEMINEMENT DE CRÉATION POUR MAISON MÈRE

Recherche d'informations sur le contexte de la commande

Demander aux élèves de rechercher des informations sur le contexte de la commande à partir de l'extrait ci-dessous du dossier de la Compagnie sur *Maison Mère*. Orienter la recherche à partir de deux points :

- dire à quoi renvoie chacun des mots en italique ? faire des recherches ;
- relever les mots qui entrent d'une part dans le champ lexical de la création théâtrale, d'autre part ceux qui se rapportent à la dimension politique de l'œuvre.

L'extrait ci-dessous revient sur la commande qui lui avait été passée.

« Les questions que soulève la proposition de la *Documenta 14* : "Apprendre d'Athènes", "Pour un parlement des corps" s'entrechoquent avec les réflexions sur l'identité, le corps, la matière qui sont mes bases de recherche. Imaginer une forme pour ces deux points de chute que sont *Kassel* et *Athènes*, est un exercice de grand écart. Ce n'est pas par l'immersion dans ces cités que je vais nourrir ma base de travail, celle-ci demanderait un temps en amont bien plus long que celui dont je dispose. La lecture, la recherche, le dialogue, la plongée dans les matières, de manière empirique sont mon processus de création. Mon prisme est une série d'éléments qui oscillent entre gestes politiques, affirmation d'un corps, contradiction des éléments. En voici quelques informations et esquisses... »

Extrait du dossier de la Compagnie Non Nova concernant *Maison Mère*

Ces deux éléments – la création et le fait politique – sont associés à la Grèce antique. Il a été précédemment vu que le travail de Phia Ménard naît d'inspirations multiples et est inclassable ; l'invitation à la *Documenta 14* en est un témoignage puisqu'il ne s'agit pas d'un festival de théâtre mais d'une exposition d'art contemporain. Si *Kassel* est une ville allemande qui a été touchée par les deux conflits mondiaux, *Athènes* aura aussi une portée symbolique : berceau du théâtre, de la civilisation occidentale dont le symbole le plus connu est le Parthénon, cette ville représente le cœur de la construction européenne (origines de la démocratie et de la liberté) mais aussi la crise de 2008 mettant à jour la désunion européenne et l'accueil, inhospitalier, des réfugiés. Quant au terme « cités », il renvoie directement à la notion politique du théâtre et à ses

⁵ Interview de Phia Ménard à Rome au Théâtre India, 31 janvier 2020 (interview issue du site Vimeo de la Compagnie Non Nova-Phia Ménard).

origines. Dans ce texte se confrontent d'emblée deux éléments « Apprendre d'Athènes » et « Pour un parlement des corps ». Tous deux évoquent l'aspect politique mais aussi celui de la création : qu'est-ce qu'un parlement ? qu'est-ce qu'un parlement des corps ? Et pourquoi « Pour un parlement des corps » ? Les questions de la sensation et de la communication qui se passe de mots sont au cœur de cette proposition. Les notions en jeu peuvent sembler complexes : mises en résonance avec la figure Europe, elles prendront tout leur sens dans la seconde partie. Le processus de création de Phia Ménard apparaît dans les recherches documentaires énumérées dans ce document. Il apparaîtra de cette lecture que la création ne naît pas d'un état inspiré mais davantage d'interrogations et de recherches faites par l'artiste.

Mots-clés

Symbole ; portée/enjeux ; antique ; actuel ; démocratie ; idéal.

Découverte du personnage créé : Athéna, un personnage antique en toc ?

Étudier les sources d'inspiration antiques du personnage, ce qui sera l'occasion de travailler sur les TICE et l'usage du numérique à des fins documentaires et d'aborder la question des (res)sources mobilisables.

Tout d'abord, demander aux élèves de rechercher ce qui caractérise la déesse Athéna – les circonstances de sa naissance, ses attributs, etc. Demander ensuite aux élèves d'effectuer en complément la lecture d'un extrait de la *Théogonie* d'Hésiode (880-910 av. J.-C.), traduite par Leconte de Lisle, et de repérer les expressions qui désignent la déesse Athéna.

« Et, d'abord, le Roi des Dieux, Zeus, prit pour femme Métis, la plus sage d'entre les Immortels et les hommes mortels. Mais, comme elle allait enfanter la déesse Athènè aux yeux clairs, alors, abusant son esprit par la ruse [890] et par de flatteuses paroles, Zeus la renferma dans son ventre, par les conseils de Gaia et d'Ouranos étoilé.

Et ils le lui avaient conseillé, pour que la puissance royale ne fût possédée par aucun des autres Dieux éternels que Zeus ; car il était dans la destinée que, de Métis, naîtraient de sages enfants, et, d'abord, la Vierge Tritogénéia aux yeux clairs, aussi puissante que son père et aussi sage. Puis, un fils, roi des Dieux et des hommes, devait être enfanté par Métis et posséder un grand courage. Mais, auparavant, Zeus la renferma dans son ventre [900] afin que la Déesse lui donnât la science du bien et du mal. »

Hésiode, *Théogonie* (extrait)

Enfin, en classe, demander aux élèves de comparer les deux représentations de la déesse, celle antique et celle recréée par la Compagnie Non Nova, en posant la question : quels éléments entrent dans la composition du personnage ?

Pour découvrir la représentation antique de la déesse, cliquez sur le lien suivant : [Phidéas, Athéna Parthénos chryséléphantine, dites du Varvakeion](#)⁶.

⁶ Musée national archéologique d'Athènes, première moitié du III^e siècle ap. J.-C. ; source Wikipedia ; auteur de la photographie : Marsyas ; Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported.



Les Contes immoraux – Partie 1 : Maison Mère
© Jean-Luc Beaujault

Dans la *Théogonie* d'Hésiode, les expressions qui désignent la déesse Athéna sont les suivantes :

- « Athènè aux yeux clairs » ;
- « de sages enfants » ;
- « La Vierge Tritogénéia aux yeux clairs, aussi puissante que son père et aussi sage ».

Deux expressions désignent Métis, la mère d'Athéna :

- « femme Métis, la plus sage d'entre les Immortels et les hommes mortels » ;
- « afin que la Déesse lui donnât la science du bien et du mal ».

On remarquera l'importance de la connaissance, comprise comme entendement, capacité de discernement d'une part, et celle de la sagesse d'autre part, ce qui transparaît également dans le choix de l'épithète de nature employé pour qualifier la déesse : « aux yeux clairs ». Le surnom « Tritigénéia » est donné à la déesse du fait du lieu de sa naissance : soit parce qu'elle sortit de la tête de Zeus (*trito* en crétois signifie « tête »), soit parce qu'elle est née et a été élevée sur les bords du lac Triton (c'est ce qu'écrit Virgile dans son *Énéide*). Sortie tout armée de la tête de son père, toujours vierge, elle a pour attributs la lance, le casque, l'égide et le bouclier orné de la tête de Méduse, offert par Persée. Lui sont également associés la chouette, symbole de la clairvoyance, et l'olivier, notamment symbole de sagesse, de justice et de concorde. Comme son demi-frère Apollon, elle préside aux arts mais aussi aux inventions, à l'éloquence, aux assemblées ; elle protège la cité d'Athènes. Ses attributions étaient nombreuses.

Pour comparer les deux représentations de la déesse, celle antique et celle recréée par la Compagnie Non Nova, on pourra consulter l'article « Athéna Parthénos » sur Wikipédia où la déesse est décrite de façon détaillée. Le personnage de *Maison Mère* emprunte de nombreux éléments à la déesse, même si ce n'est pas toujours perceptible d'emblée. Son perfecto rouge et clouté sans manches est en peau de chèvre comme l'égide ; c'est une figure de guerrière protégée par son costume : genouillères, gants, protections des avant-bras et matériau résistant pour la jupe, le soutien-gorge et le corset ; regard masqué de peinture noire.

Compagnie *Non nova, sed nove* : le personnage est revisité et modernisé. De nombreux éléments en font un personnage au ban de la société qui s'apparente aux figures de justicier solitaire relayés par certains *comics*. La jupette, les pare-bras dorés (zoom sur la culotte assortie, percée d'un anneau, suggéré) peuvent rappeler

Wonder Woman et les couleurs choisies, l'imagerie du dessin animé *Les Indestructibles*. Le côté sciemment provocateur du personnage pourra être approfondi par l'activité suivante.

Mots-clés

Inspiration ; création ; incarnation ; sublime et grotesque ; provocation ; polémique.

Pièce à un seul personnage : identifier les sources d'inspiration de l'auteure

Identifier les sources d'inspiration de l'auteure en travaillant par petits groupes.

Demander aux élèves d'enquêter sur les sources d'inspiration de l'auteure et de les explorer. Leur demander de trouver l'origine des éléments agrégés pour la construction du personnage puis de réfléchir à la signification d'ensemble afin d'en proposer une interprétation.

Des pistes d'inspiration possibles de l'auteure peuvent être fournies par le professeur. En voici quelques exemples : le cinéma fantastique, les super-héros, la contre-culture, les mouvements libertaires, les mouvements radicaux de la fin du xx^e siècle, les bandes annonces en ligne des films fantastiques *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) et *Under the Skin* de Jonathan Glazer (2013).

Ces différentes pistes permettent de confronter le personnage de *Maison Mère* à la « répliquante » incarnée par Daryl Hannah dans *Blade Runner* – adaptation du roman de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* – ou encore à la figure de l'alien grimpée en femme fatale, incarnée par Scarlett Johansson dans l'adaptation du roman de Michel Faber, *Under the Skin*. Deux œuvres cinématographiques, deux adaptations de romans de genre science-fiction avec d'un côté Philip K. Dick, de l'autre Michel Faber ; cet alliage, subtil et improbable, donne naissance à une figure héroïque décalée (voire burlesque) qui incarne tout à la fois une forme de colère, la lutte pour la vie et/ou la survie ainsi que la contestation.

Mots-clés

Inspiration ; création ; incarnation ; sublime et grotesque ; provocation ; polémique.

MAISON MÈRE, UN SPECTACLE QUI EMPRUNTE DES SYMBOLES À L'UNIVERS DES CONTES

L'univers des contes, ici, inclut tout aussi bien la mythologie que les contes de notre enfance. Deux entrées sont ici sollicitées pour donner des clés de lecture :

- le conte, qu'il soit étiologique ou pas, nous parle de nous, de nos origines et de notre famille ; il tisse un réseau de symboles signifiants ; Phia Ménard ne fait pas autre chose en offrant au spectateur un spectacle sans paroles :

« La Nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles ;
L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers⁷. »
Charles Baudelaire

- une maquette en carton posée à plat, au sol, laquelle constitue le point de départ du spectacle *Maison Mère*.

Étudier la construction d'un récit

En partant des connaissances des élèves (quel personnage de conte construit une maison en carton ?), étudier la construction d'un récit (un conte, une fable, un apologue, autrement dit un court récit, en trois temps, à portée didactique et morale) et ses rebondissements pour comprendre la portée des symboles réinvestis dans *Maison Mère*.

⁷ Sonnet *Correspondances*, in *Les Fleurs du Mal*, Charles Baudelaire, Poulet-Malassis et De Broise, 1857.

Prendre connaissance de l'histoire des *Trois Petits Cochons* (source : gallica.bnf.fr / BnF).

Visionner le film de Walt Disney⁸ *Three Little Pigs* et l'analyser. Faire reformuler aux élèves, avec leurs mots, ce qui relève du récit et de son interprétation ; les amener à découvrir à quel point le récit se teinte naturellement de morale et à quel point les deux peinent à être dissociés quand on raconte cette histoire.

Travailler sur le caractère itératif du conte, sa construction cyclique, sa dimension initiatique et sa mise en scène comique qui repose pour une bonne part sur le caractère grotesque des personnages et le rythme impulsé par la comptine *Qui a peur du grand méchant Loup* ? Cette comptine est éminemment tragique et remplit la fonction du chœur antique. La mise en scène du conte ressemble ici à une sorte de comédie ballet dont tous les personnages prêtent à rire. Leur destin pourtant a failli être tragique. Le conte constitue une mise en garde édifiante : par le choix des matériaux et l'insouciance affichée par les deux premiers petits cochons, il manifeste l'aveuglement de personnages voués à un destin tragique si la Providence et/ou une force adjuvante extérieure ne peut venir à leur secours.

Mots-clés

Structure ; nœud dramatique ; matières ; éléments ; tragique ; fonction/portée.

Rejouer *Les Trois Petits Cochons*

Restituer le récit et sa construction dramatique.

Prendre connaissance du document suivant : *Les Trois Petits Cochons* (source : gallica.bnf.fr / BnF).

Écrire d'abord individuellement ou par groupe la suite de cette situation initiale, à savoir les péripéties et le dénouement, en prévoyant un court dialogue pour chacune des étapes clés du récit. Puis, par petit groupe, offrir une lecture à plusieurs voix – expressive et pourquoi pas chantée – aux autres. Enfin, réécrire le conte, modernisé, voire détourné et le donner à voir et à entendre, en petits groupes à d'autres.

Mots-clés

Jouer ; se projeter ; exprimer ; réfléchir (polysémie).

Appréhender la performance par le corps et la saisie de l'espace

Maison Mère est une performance sans texte. La matière et le corps occupent l'espace scénique et font sens : ils se substituent au texte.

PIÈCE À UN SEUL PERSONNAGE ET SANS DIALOGUE : SEUL SUR LA SCÈNE

Sensibiliser l'élève au corps en jeu

Sensibiliser l'élève au corps en jeu (EPS/français) : éprouver son corps, seul, face aux autres, et dans son rapport à l'espace scénique.

Approcher une réflexion sur cette mise en espace du corps : en quoi est-ce du jeu ? y a-t-il du jeu sans je ? Réflexion des élèves sur l'engagement du corps sur un espace scénique.

Cette suite et ces variations d'exercices ont pour but d'impulser une prise de conscience chez les élèves.

1. Entrer d'abord dans le corps en groupe.

Exercices de marche en veillant à équilibrer le plateau : ne pas laisser de trous ; ne pas rester groupés ; ne pas parler (exercice silencieux) ; ne pas tourner dans le même sens, etc. Le groupe marche dans l'espace.

⁸ Walt Disney, *Three Little Pigs*, United Artists Pictures, 1933.

Il y a possibilité de donner des consignes nombreuses et variées qui vont changer la démarche et le rythme, par exemple :

- des contraintes météorologiques : pluie; vent intense; chaleur; chaleur intense; froid; grand froid; neige; neige jusqu'aux genoux, etc.
- des contraintes géographiques : marche à la campagne; dans une grande ville; sur la Lune, etc.
- des contraintes de vitesse : au ralenti; normale; accélérée (avec divers rythmes), etc.
- des contraintes liées au corps : sauter sur place; s'arrêter; marcher à reculons; marcher comme si on avait des chaussures à talons; marcher comme si on fait du patin à glace, etc.

2. Éprouver ensuite le corps, seul, dans son rapport à l'espace, en questionnant tout à la fois le rapport au regard de l'autre, son poids, sa place, et la portée que les déplacements et les gestes peuvent avoir ainsi que ce que le corps et l'espace peuvent incarner.

Variations possibles sur un déplacement en diagonale.

- Dans une salle, délimiter un rectangle et/ou un carré et en tracer la diagonale (c'est possible en salle de cours en poussant bureaux et chaises). Le groupe est assis. Un à un, chaque élève marche sur cette diagonale en suivant les consignes suivantes : l'élève marque un temps d'arrêt avant d'entrer en jeu et, dès que le premier pas est fait, il est en jeu, et cela, jusqu'au bout de la diagonale. Il ne doit pas regarder le public, marcher le plus naturellement possible, utiliser ce que propose l'espace (même le sol). Le groupe est spectateur et ne fait aucun commentaire.

Pratiquer le retour sur l'exercice en posant les questions suivantes : quelle(s) sensation(s) ? quel(s) effet(s) d'être regardé ?

- Même exercice que le précédent, mais avec une contrainte, un obstacle : au milieu du parcours, un événement vient troubler la marche prédéfinie. Une différence de marche doit donc être clairement perçue entre le début et la fin du parcours.

- Même exercice encore : la diagonale représente la vie, de la naissance à la mort. Comment, sans parole, lors de cette déambulation et seulement avec mon corps puis-je tenter de rendre compte de cette consigne ?
Même retour : quelles difficultés ai-je rencontrées ? quels effets ? qu'en dit le public ? qu'est-ce que signifie « être en jeu » ?

Remarque

Souvent les élèves expriment une gêne à être regardé et trouvent qu'il est compliqué de marcher lorsqu'on est sur le plateau. À cela s'ajoute en général la difficulté de ne rien dire, de s'exercer au silence. Pour ces exercices, il est nécessaire d'être concentré, de prendre son temps, de donner à voir, à émouvoir...

Mots-clés

Éprouver/expérimenter; s'exposer; investir l'espace; intention.

OBJET AU CŒUR DE LA PERFORMANCE : LA MAISON DE CARTON

Du croquis à la scène

Identifier l'importance de la matière et la prise en compte du public dans l'acte de création.

À l'oral, interroger les élèves sur la fonction des croquis ci-après dans le processus de création. Les faire s'exprimer sur la légende de chacun :

- comment le spectacle est-il nommé ?
- quels sont les accessoires de l'artiste ? à quoi servent-ils ?
- quelle est la matière utilisée ?
- que dire de l'échelle du personnage par rapport à la forme découpée ?
- comment le public est-il pris en compte ?

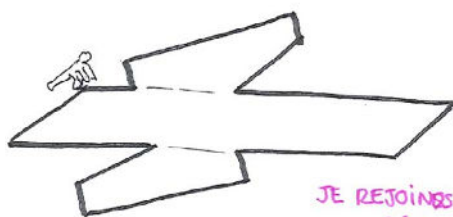
Demander aux élèves d'imaginer un horizon d'attente : qu'est-ce que ces croquis augurent ? Leur demander de noter au tableau les différentes propositions qui seront complétées par l'activité suivante et infirmées ou confirmées lors de la représentation.



AU DÉBUT DE LA PERFORMANCE
L'ESPACE EST VIDE.
SOL EN CARTON PEUT-ÊTRE COLORÉ
JE DÉCOUPE LE SOL AVEC
UN COUTEAU



JE DÉCOUPE UNE FORME
QUE LE PUBLIC CHERCHERA
À RECONNAÎTRE



JE REJOINS LE POINT DE
DÉPART

Croquis tiré des carnets de Phia Ménard en pleine création.
© Phia Ménard

À travers ces trois croquis, on devine un personnage, seul en scène, armé d'un couteau s'apprêtant à découper méthodiquement une pièce de carton posée au sol. Le public est interpellé par la curiosité qu'il manifeste à reconnaître la pièce qui se dessine au sol. Ce découpage semble disproportionné par rapport au personnage paraissant tout petit.

Analyse de l'image : la scénographie

Projeter et découvrir ce que le carton plat et découpé devient : faire le lien avec le titre de la pièce, *Maison Mère*.

Observer la photographie ci-après : sa composition et son effet potentiel sur le spectateur. Que se passe-t-il sur scène ? Qu'imaginer de la suite ?

Interroger la notion de « maison mère » : rechercher dans un dictionnaire symbolique les significations de « maison ». Dire ce qu'elle peut représenter à tous les âges de la vie et sur toutes les échelles :

- de la conception de l'enfant jusqu'à la mort ?
- à l'échelle individuelle, collective, nationale, mondiale ?
- de manière concrète et symbolique ?



Les Contes immoraux – Partie 1 : Maison Mère
© Jean-Luc Beaujault

Dans leur *Dictionnaire des symboles*, Jean Chevalier et Alain Gheerbrant⁹ écrivent : « Comme la cité, comme le temple, la maison est au centre du monde, elle est l'image de l'univers. » D'abord lieu matriciel, la maison mère est le lieu des origines en même temps que celui vers lequel on tente de retourner, comme tout grand héros qui effectue le voyage de retour vers le lieu des origines (Ulysse à Ithaque par exemple). Tout être humain ne quitte la « maison mère » que pour bâtir la sienne et celle de ses enfants. C'est par essence le lieu qui offre un asile, un refuge contre les agressions du monde extérieur. À l'échelle de la vie, la « maison mère » désigne tout aussi bien le ventre de la mère et la maison qu'on construit que le lieu de sépulture qui marque le retour à la terre. Si l'on passe de l'échelle individuelle et microscopique à une échelle macroscopique et plus collective, la Terre – Gaïa – constitue la « maison mère » par excellence. Notion féconde, elle irrigue la littérature de science-fiction et le cinéma fantastique, que ce soit dans les *space opera* ou les films futuristes et merveilleux qui nous projettent dans la quête d'un nouveau monde, d'une nouvelle Terre grâce à un « vaisseau mère ».

Mots-clés

Édification ; proportions ; quête héroïque et schéma actanciel ; questions ; sens.

Prolongement possible : je(u) craie

Concevoir une maquette en ayant en tête ces deux questions :

- quelle « maison mère » pour cette Athéna des temps modernes, tout à la fois héroïque et dégradée, antique et moderne ?
- quel édifice lui faire bâtir ?

En petit groupe de deux à quatre élèves, réaliser la maquette et rédiger une note d'intention qui explique le choix des matériaux (plastique, tissu, carton, papier, etc.), objets, accessoires utilisés pour cette (re/ré)création en pensant à votre public et à l'impact de la proposition sur celui-ci. Puis présenter la création au reste de la classe.

L'objectif initial sera partagé et explicité avec les élèves. Ceux-ci pourront convoquer les éléments de leur culture commune, celle des mangas, des séries pour ados comme celle des séries postapocalyptiques à la manière d'une esthétique affirmée qu'ils embrasseraient. L'intérêt réside notamment dans les conséquences de ce choix. En effet, il conditionne pour une bonne part la nature de l'histoire qui peut déjà se dessiner, en creux, dans l'esprit du public. De là découlera le choix des matériaux, des proportions, des couleurs, de la ou des fonctions du lieu créé. Par ce détour, les élèves commenceront à se questionner, seuls, sur les sens possibles du titre *Maison Mère*.

Mots-clés

Conception ; imagination ; justification ; relation.

⁹ Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont / Jupiter, 1991.

Annexe

Exercice complémentaire

En complément de l'activité 1, page 6 (cf. « Découvrir l'artiste à partir d'une photographie », in « Qui est Phia Ménard, la créatrice de la Compagnie Non Nova ? »), nous vous proposons l'exercice ci-après.

Découper le personnage et lui donner vie grâce à l'insertion d'une ou deux bulles déclamatoires et fantaisistes.



La Trilogie des Contes immoraux (pour Europe)

© Yann Peucat

Une mise en perspective avec les créations de Massin peut être utile. Pour accéder à ces créations, utiliser un moteur de recherche en écrivant les mots-clés : Massin Ionesco. Cliquez sur l'onglet « Images ».

Pour mener à bien cette activité, vous pouvez rechercher des bulles via un moteur de recherche en utilisant la mention « bulles de bandes dessinées vierges ».