

# ORPHÉE

Création originale de la cie 25 watts



Petite forme de 20 minutes de théâtre d'objets.

Tout public à partir de 6 ans.

Pour une représentation scolaire : à partir du CM1.

Sur table dans une salle non équipée.

Jauge : 70 à 80 personnes selon la configuration de la salle.

**Idee originale, écriture et mise en scène : Emmanuelle Lévy .**

**Aide à l'écriture dramaturgique et à la mise en scène : Eric de Sarria (formateur et comédien pour la cie Philippe Genty).**

**Aide à l'écriture (texte) : Frédéric Le Van.**

Ce spectacle peut être joué seul ou combiné avec deux autres petites formes, Prométhée et Pandore, pour présenter une forme plus longue : Mythologie Tome III.

Il peut également faire partie de la formule Mythe au choix, où les spectateurs tirent au sort les histoires mythologiques qui seront représentées (parmi une dizaine). On prévoit en ce cas plusieurs représentations (les histoires racontées lors de la première représentation ne sont plus proposées au tirage au sort à la deuxième voire la troisième représentation, afin d'inciter les premiers spectateurs à revenir).

Ce spectacle est au départ une commande du Musée archéologique de Laon (Aisne) pour les Journées du Patrimoine de septembre 2024. Il s'agissait alors de mettre en valeur une mosaïque gallo-romaine représentant Orphée, exceptionnellement présentée au public.



## Le personnage

Brillantine Fenouil s'est spécialisée dans la mythologie. Cette guide-conférencière assermentée et professeur de grec, bien que d'apparence soignée, héberge un grain de folie dont le germe fructueux et fantasque s'est généreusement épanoui.

Après s'être passionnée pour l'Odyssée et de fil en aiguille pour les mythes de Persée, Thésée, Déméter et Perséphone, Psyché et Éros (Mythologie Tome I)...

Puis pour l'épopée d'Héraclès (Mythologie Tome II)... Elle applique à présent au mythe d'Orphée son sens très personnel de l'investigation et des recherches, en y adjoignant son interprétation de la mosaïque de Laon (cf supra et photos).

(À noter que lors des prochaines représentations du spectacle-conférence sur Orphée, une reproduction de la dite mosaïque servira de décor.)



## Le parti pris

Ce spectacle, comme les précédents, repose sur un personnage clownesque et utilise le langage métaphorique propre au théâtre d'objets.

Il est une mise en forme et en image de notre faculté d'analogie.

Par exemple : Orphée est représenté par un petit violon, Eurydice par un archet, le « goujat libidineux » qui poursuit celle-ci est une fourrure de fouine, le serpent qui la pique une paire de ciseaux, l'âme d'Eurydice est une silhouette de papier calque...

L'enfer est une cage à oiseaux, Hadès le dieu des enfers une tête de mort anatomique en plastique, Perséphone, déesse du printemps et épouse d'Hadès « qui compte les heures car elle n'est pas là de son plein gré » une petite horloge noire à fleurs...

Jouant sur un second degré teinté d'ironie, ce langage théâtral a été inventé dans les années 70 par plusieurs compagnies (le Théâtre de Cuisine, le Vélo Théâtre et le Théâtre Manarf) à une époque où la production d'objets de consommation à bas prix, destinés à la classe moyenne, commençait à être remise en question par les artistes de l'arte povera et du pop art notamment.

Depuis, le théâtre d'objets, nouvelle forme d'art vivant, cousin de la marionnette, se développe de diverses façons, suivant la créativité de nombreuses compagnies.

Orphée donne à voir plusieurs niveaux de compréhension et s'adresse ainsi à tous les publics. Du jeune enfant qui saisira surtout le premier degré jusqu'au féru de mythologie, en passant par les anciens élèves aux souvenirs brumeux, chacun pourra découvrir ou réviser ses classiques avec jubilation en s'adonnant au plaisir de

comprendre entre les lignes, voire de s'interroger sur le langage de l'image.



## Sources d'inspiration

Emmanuelle Lévy, la comédienne et créatrice de cette petite forme, est diplômée de l'ENSB-A (École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris) et garde de sa formation de plasticienne une passion jamais démentie pour l'art. Elle s'emploie depuis longtemps à intégrer des références iconographiques dans ses créations d'art vivant, le mythe d'Orphée lui en donnant une occasion rêvée.

Pour le champ lexical visuel, autrement dit le choix des objets, nous avons entrepris de mêler deux univers plastiques :

Le premier est l'univers du jouet et son esthétique kitsch qui s'adresse au jeune public et crée une rupture formelle, un décalage ironique. Le chant mélodieux et enchanteur d'Orphée est symbolisé par un petit manège, une boîte à musique qui attire à elle aussi bien les animaux que les végétaux et les minéraux. Tous sont « pris d'enchantement et cohabitent en pleine extase ». Cerbère, le chien gardien des enfers, est une peluche mécanique qui aboie d'un son aigu mais franchement inoffensif, à laquelle on a rajouté deux têtes de chiots pour faire bonne mesure. Un mini-violon et son archet, un arbre et des fleurs en plastique, des mignonnettes qui représentent les Bacchantes, tous ces objets miniaturisés semblent sortir d'une maison de poupée et suggèrent par là-même une certaine dérision.



La deuxième source d'inspiration est représentée par les « vanités », ainsi que sont nommées toute une série de natures mortes du 17ème siècle, qui nous ont paru correspondre parfaitement, par leur grande force symbolique, à la mélancolique et vaine tentative d'Orphée de refuser une destinée tragique. Ces peintures s'inspirent elles-mêmes de l'Ancien Testament – « Vanité des vanités, tout est vanité » – en un rappel de la condition éphémère de l'existence et de la perte irrémédiable dans la mort des savoirs, des richesses et des bonheurs acquis durant la vie.



La traversée des ténèbres par Orphée, l'atmosphère funèbre et poétique du mythe, la désillusion des espérances et des prétentions, tout ceci fait écho à ce courant de l'histoire de l'art.

De plus, l'utilisation du langage symbolique et métaphorique des objets étant le fondement des vanités picturales, le théâtre d'objets se prête naturellement au recyclage du crâne, de l'horloge, de la tulipe, de l'instrument de musique, de la fourrure, de la bouteille...



Dans le récit, l'amour absolu qui perdure au delà du trépas de l'amante transcende la notion de vanité. Mais nous avons également voulu y voir une mise en abîme de la fuite du temps, notion centrale des vanités, en représentant l'âme d'Eurydice par une effigie en papier calque découpé, clin d'œil à l'art moderne et en particulier aux gouaches et à La Danse de Matisse.



Une création lumière de cette petite forme est envisagée dans le futur, afin de créer des effets de clair-obscur, en référence supplémentaire aux natures mortes.

## Fiche Technique

Spectacle tout terrain, en français.

A partir de 6 ans pour les représentations tout public .

Pour les représentations scolaires à partir CM1/CM2.

Effectif : une à deux personnes, sur scène: une personne.

Espace : en salle claire ou noire (éclairages légers fournis) ou en rue (si possible dans un espace confiné et ou couvert .)

Espace de jeu : 2 m X 3m.

Indispensable :

- une table d'environ 1m50 à 2m sur 75 cm. (Fourni si besoin par la cie.)

- 2 tables basses rectangulaires ( fournis si besoin par la cie)

- Une chaise.

- Un mur derrière la comédienne pour y fixer la reproduction de la mosaïque.

(Salle adjacente avec miroir et table pour maquillage et habillage lavabo appréciable .)

Jauge :maximum, 80 personnes en gradins, 60 personnes sans gradin, (prévoir chaises).

Durée : 20 min Minimum 3, installation 30/ 45min selon configuration.

30 min entre 2 représentations.

Régisseur non nécessaire.

