



Le
Théâtre

CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
LAVAL



THÉÂTRE

**27 & 28
MARS**

C^{IE} LES VEILLEURS

La Morsure de l'âne

de Nathalie Papin et Émilie Le Roux

Dossier d'accompagnement

Créé par le secteur médiation du Théâtre de Laval

letheatre.laval.fr

Un sujet sensible abordé avec beaucoup de finesse.

La morsure de l'âne est un texte de l'autrice Nathalie Papin, issu d'une commande d'écriture. Ce très beau texte philosophique part de Paco, un personnage entre la vie et la mort qui ne souhaite pas choisir une issue.

Présent dans le spectacle, le sujet de la mort est traité de manière poétique et très onirique. Il est recommandé de préparer la découverte de ce spectacle afin de sensibiliser les spectateurs à ce sujet.

Vidéo Nathalie Papin, à propos de sa pièce :

<https://www.theatre-contemporain.net/video/Nathalie-Papin-La-Morsure-de-l-ane-presentationlie?autostart>

Nous vous proposons dans ce dossier des pistes pour aborder le spectacle, en amont ou en aval.

Ces entrées dans le spectacle conviennent aux élèves de 11 ans et plus. N'hésitez pas à également utiliser vos propres outils !

Découvrir l'univers à travers un extrait

Extrait :

L'âne revient.

L'ÂNE : Tu n'as pas bougé ?

PACO : Non. Pas besoin. Les uns passent, les autres me dépassent, toi, tu vas-tu viens. Tu te charges des messagers, des nés, des non-nés, des peut-être nés... Et des morts ? Il y en a peu par ici. Je n'en ai pas rencontré.

L'ÂNE : Ils s'intéressent peu à toi.

PACO : Va chercher mes morts.

L'ÂNE : Monte.

PACO : Où sont mes morts ?

L'ÂNE : Ils sont là.

PACO : Je ne te vois plus. Je ne me vois plus.

L'ÂNE : Que vois-tu ?

PACO : Des visages, plein de visages... Je ne pèse presque plus rien. Mon sang n'est plus à l'étroit dans mes veines. Je glisse dans la peau, de mes os... Je fonds... Je pars... Je vois ces visages qui sourient... Je les distingue à peine... Ils sont un peu loin... Je ne sais pas si je veux les rejoindre, mes morts, ces visages... qui s'éloignent maintenant.

L'ÂNE : Sauf un.

PACO : Je ne le reconnais pas.

L'ÂNE : Interroge-le.

PACO : Qui es-tu ?

LA MORT : Je suis de la lumière qui ne s'allume pas... Une fatigue de ta lumière... Ta mort...

PACO : Je suis prêt. Ne me fais pas de mal.

LA MORT : Je ne fais pas forcément mal.

PACO : Alors qu'est-ce que je dois faire ?

Elle rit.

LA MORT : Me donner ton visage.

PACO : Je voudrais me regarder une dernière fois. Il n'y a pas de miroir ici ?

LA MORT : Je te prête mes yeux. Regarde ton visage dans mes yeux.

Paco se regarde dans les yeux de la mort.

PACO : Mais c'est le reflet de ton visage que je vois, pas le mien.

LA MORT : Tu as pris mon visage... Alors, je te rends le tien.

Elle disparaît

L'âne mord Paco.

PACO : Aïe !

L'ÂNE : Juste une vérification.

PACO : Il y a du sang sur ma cuisse.

Noïké passe.

Fin de l'extrait.

→ Entrée n°1. Introduction aux personnages.

En petit groupe, il faut essayer de répondre à quelques questions par rapport aux personnages présents dans l'extrait ci-dessus.

Qui sont les personnages ? Comment s'appellent-ils ? Quel est leur caractère ? Quel est le lien entre eux ? Se connaissaient-ils avant la scène ? Si oui, depuis longtemps ? À quoi est-ce qu'ils peuvent ressembler physiquement ?

Les élèves peuvent aussi se poser des questions et essayer d'y répondre en réfléchissant avec leurs camarades.

→ Entrée N°2. Lecture théâtralisée.

En groupe de 3, les élèves doivent chacun prendre le rôle d'un personnage de l'extrait de scène donné et lire les différentes répliques. En fonction du personnage, il faut essayer de trouver un timbre de voix particulier, un rythme...

Le but de cette activité est de permettre aux élèves de différencier une lecture théâtralisée d'une lecture à voix haute. Cela pousse également les élèves à la réflexion afin de trouver des manières de différencier les personnages par leurs voix ou bien leur intonation, de réfléchir aux pauses dans leurs phrases, à faire attention à la ponctuation...

→ Entrée N°3. Démarche théâtralisée.

Pour cette activité, il faut commencer par faire une ligne (au scotch ou autre) sur le sol. Chaque bout de cette ligne représente une des facettes de l'entre-deux : la vie ou la mort. Un à un, les élèves peuvent se placer où ils veulent sur la ligne, et doivent marcher vers un des bouts, prenant une démarche rappelant de plus en plus la facette vers laquelle ils se dirigent; la mort ou la vie.

Exemple : plus ils marchent vers la mort, plus l'élève est courbé jusqu'à finir au sol... Plus l'élève marche vers la vie, plus il fera de grands gestes... L'élève peut laisser libre cours à son imagination dans sa démarche.

Si cette activité est faite après le spectacle, les élèves peuvent s'inspirer de certaines démarches des personnages de La Morsure de l'Âne pour faire leurs démarches.

→ Entrée n°4. Imaginer la scénographie et la mise en scène.

Avant la représentation : Faire lire l'extrait ci-dessus aux élèves.

Après la lecture de l'extrait, les élèves doivent imaginer la scénographie et la mise en scène de cette scène.

Voici quelques questions pour guider leurs réflexions :

Comment imaginent-ils le lieu ? Comment peuvent être habillés les personnages ? Comment se tiennent-ils ? Comment est positionnée la lumière ? Peuvent-ils imaginer de la musique dans cette scène ? Si oui, de quel genre ?

Après la représentation : Les élèves reprennent ce qu'ils ont imaginé de la scénographie et de la scène, et comparent avec la manière dont cette scène a été mise en place pendant le spectacle. Était-ce comme ils avaient imaginé ? Sinon, quelles étaient les différences ?

Le but ici est de pousser à la réflexion et la discussion sur la scénographie pendant le spectacle. Il est également possible d'essayer de trouver des explications quant aux différents choix de la metteuse en scène.

→ Entrée N°5. Recherches & réflexion dans la mythologie.

Cette activité permet de se questionner sur la place de l'âne dans la pièce. En effet, pourquoi un âne ?

Dans *La Morsure de l'âne*, cet animal représente le passeur, il porte les personnes sur son dos dans cet entre-deux. Il en vient de pousser à la réflexion sur d'autres passeurs et dieux psychopompes dans la mythologie.

Quelques exemples qu'il est possible de mentionner ou de comparer :

- Charon, le passeur du Styx aussi appelé le fleuve des enfers. Afin de monter dans sa barque, il faudrait le payer d'une obole afin d'accéder à l'au-delà. – *Grec*.
- Azraël, l'ange de la mort qui amène les âmes à Dieu dans l'au-delà. Il est parfois dit que la mort et Azraël ne forment qu'une seule entité. – *Islam*.
- Anubis, le passeur égyptien qui emmène et protège les âmes des morts dans les nécropoles du monde souterrain qui représente l'au-delà pendant leur traversée. – *Égypte*.
- Ixtab, le passeur qui guidait uniquement les âmes des personnes mortes d'un suicide par pendaison. – *Maya*.
- Les Shinigami, des personnifications de la mort qui guident également les âmes vers l'au-delà. Il ne s'agit pas d'une entité unique; il existe de nombreux shinigami différents – *Japonais*.
- Anguta et Pinga, deux passeurs qui guident les âmes vers l'Advilun, l'au-delà qui se trouve sous la mer dans lequel les âmes restent un an afin d'être purifiées avant de se faire juger. – *Inuit*.
- Ankou, le serviteur de la mort et son cheval Epona, qui ont tous deux pour but de collecter les âmes dans une charrette grinçante. – *Celte*.
- ...

→ Entrée N°6. Recherche et réflexion dans la culture populaire.

De manière similaire à l'activité précédente, il faut ici se concentrer sur les mentions de l'au-delà dans l'art et la culture.

Cette activité permet de se pencher davantage sur ce thème dans la culture populaire, afin de montrer qu'il s'agit de quelque chose qui est présent partout.

2 exemples dans la peinture

→ Ophelia – John Everett Millais

Dans cette peinture inspirée de de la pièce de William Shakespeare, Hamlet, il est possible d'y voir le personnage féminin principal, Ophelia sur le point de se noyer. Malgré le danger dans lequel elle se trouve, Ophelia est montrée comme étant très paisible.



→ Charon carrying souls across the River Styx – Alexander Litochenko

Dans cette peinture, plusieurs âmes essaient désespérément d'avoir une place sur la barque de Charon, le passeur d'âme. Contrastant avec le fond aux couleurs rougeâtres, les âmes sont principalement habillées de blanc.



2 exemples dans le cinéma

→ Beetlejuice

Dans ce film, l'au-delà est représenté comme une salle d'attente dans laquelle les fantômes attendent leur tour afin de savoir de quel côté ils doivent passer. Il y a des personnes travaillant à l'accueil derrière un ordinateur, de manière similaire à une salle d'attente que l'on peut retrouver n'importe où. Il est possible de trouver de nombreuses similitudes avec la vie et le monde réel malgré l'ambiance lugubre dû au genre du film.



→ Coco

Dans Coco, la mort n'est pas présentée comme une fatalité, mais comme une manière de revoir les personnes chères qui sont parties. S'inspirant directement des croyances et des traditions mexicaines, ce film présente la vision d'une culture sur la mort et sur l'au-delà de manière joviale et festive, ce qui peut contraster avec la vision plus sombre qui est généralement utilisée.



2 exemples dans les jeux vidéo

→ Spiritfarer

Dans ce jeu, le joueur incarne un Spiritfarer (un passeur d'âme) qui a comme mission de trouver différents esprits et de les aider à accomplir leur vœu le plus cher, afin qu'ils aillent dans l'au-delà sans le fardeau du regret des choses non accomplies de leur vie passée. L'au-delà est présenté comme étant paisible dans ce jeu.



→ Xenoblade Chronicles

Dans ce jeu, les personnages sont à la recherche d'un endroit appelé Elysium, qui est l'équivalent de l'au-delà dans le but d'enfin trouver le repos. Ici, les personnages y vont d'eux même plutôt que d'y être emmené. De manière assez similaire à *Spiritfarer*, c'est un endroit paisible, contrastant avec le reste du jeu.



→ Entrée N°6. Recherche et réflexion dans la culture populaire.

Dans de nombreuses œuvres ou récits, il est possible de trouver un âne comme personnage. Afin d'essayer de comprendre pourquoi l'âne a été choisi dans ce texte, les élèves peuvent chercher différents exemples d'ânes dans leurs connaissances et comparer les personnages entre eux.

- ***L'Âne dans Shrek***

L'Âne est un des personnages principaux de la saga *Shrek*. C'est un personnage très bavard, agaçant parfois ses compagnons, mais il reste très amical et sensible. Il finit par trouver l'amour avec une dragonne avec laquelle il a 6 enfants mi-dragons, mi-âne. Il est rapidement devenu un des personnages préférés des spectateurs pour son côté humoristique.

- ***Peau d'Âne***

Dans *Peau d'Âne*, le personnage n'est pas un âne à proprement parler. Il s'agit d'une peau qui sert à dissimuler l'apparence de la jeune femme sous cette dernière, la rendant inhumaine aux yeux des autres.

- ***Bourriquet***

Bourriquet est le meilleur ami de Winnie l'Ourson. C'est un âne-peluche qui est très mélancolique, semblant toujours triste. C'est cependant un des plus intelligents de son groupe d'amis, sachant déjà lire plusieurs mots et reconnaître les lettres de l'alphabet.

- ***Nick Bottom***

Personnage de la pièce de William Shakespear ; *A Scene from a Midsummer Night's Dream*, Nick est un homme à la tête d'âne qui est un personnage servant à donner des notes humoristiques à la pièce de par son incompetence. C'est un très mauvais acteur, mais il reste sûr de lui concernant ses capacités.

Les élèves connaissent-ils d'autres exemples ?

→ Entrée N°8. Cadavre Exquis.

Cette activité peut être dessinée ou bien écrite.

Sur une feuille pliée en 4 ou 5, un premier élève commence à dessiner ce qu'il veut, ayant comme simple règle de laisser dépasser au moins 1 trait sur la partie suivante pour que le prochain élève puisse continuer le dessin. Le second élève doit la même chose et ainsi de suite, tout en faisant attention de ne pas regarder ce qui a été dessiné avant afin de ne pas gâcher la surprise. Une fois tout le rang passé, ils peuvent observer ce qu'ils ont fait, et essayer de trouver un titre à leur œuvre.

Il est également possible de faire la même chose avec des mots afin de créer une phrase surprenante.

Vous pouvez également donner un thème commun aux élèves.

Cette activité peut être utilisée afin de symboliser les différentes rencontres entre des personnages qui n'ont pas forcément de lien aux premiers abords. Ils continuent de se croiser, se rencontrer, ce qui finit par créer un œuvre collaborative surprenante.

Le Théâtre

CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
(EN PRÉPARATION)

34 rue de la Paix
CS 71327
53013 Laval Cedex

Accueil-billetterie :
02 43 49 86 30
letheatre@laval.fr

letheatre.laval.fr

Les informations présentes dans
ce dossier ont été fournies par la
compagnie.

Contactez le secteur public et médiation :

Pour toute information plus précise sur les
spectacles, ou pour élaborer ensemble
votre projet...

Virginie Basset

Petite enfance, jeunesse de 13 à 25 ans
(collèges, lycées, étudiants), pratiques
amateurs.

 02 43 49 86 87

 virginie.basset@laval.fr

Emmanuelle Breton

Enfance de 3 à 12 ans, publics spécifiques
(santé, cohésion sociale, justice) et autres
groupes constitués.

 02 43 49 86 94

 emmanuelle.breton@laval.fr

→ Accompagnées de deux volontaires en
service civique

 02 43 49 86 43

Julie Letort

Léony Massé- -Burgaud

 servicecivique.mediation.
jeunesse@laval.fr

 servicecivique.mediation.
enfance@laval.fr



Partenaire
saison famille

