

*Un spectacle de la Compagnie
Atelier de l'Orage*



GILGAMESH

TENTATIVE DE DEPOUSSIERAGE
DU MYTHE

Création 2014

À partir de 8 ans

Durée 50 mn

Le spectacle a reçu le soutien de :



VILABÉ



*« Ce qui est arrivé à mon ami me hante.
Comment pourrais-je trouver le repos ?
Comment pourrais-je me taire ?
Mon ami que j'aimais si fort est devenu argile, et je ne veux pas
devenir argile à mon tour.
Moi aussi devrais-je me coucher et ne plus jamais me relever ?
»*

Extrait de l'Épopée

L'HISTOIRE

L'Épopée de Gilgamesh est la plus ancienne histoire de l'humanité, connue à ce jour.

Transmis pendant des siècles de bouche en bouche, c'est il y a 3800 ans environ que ce récit a été figé pour la première fois sur des tablettes d'argile en écriture cunéiforme - écriture faite de signes en formes de coins ou de simples traits, réalisés à l'aide d'un bout de roseau taillé en biseau.

A ce jour, douze tablettes ont été retrouvées, en grande partie à Ninive dans la bibliothèque du roi Assur Banipal (660-630), et le reste en Palestine et en Syrie. On a également retrouvé plusieurs autres traductions en diverses langues : babylonienne, assyrienne, hittite et hourite.

L'Épopée de Gilgamesh raconte l'histoire d'un roi sumérien dans la Mésopotamie antique, surhomme aux deux tiers divin, qui dirige son royaume dans la violence. Pour se venger de sa tyrannie, le peuple demande alors aux dieux de créer un autre lui-même, afin de le combattre.

C'est ainsi qu'Enkidu se présente à Gilgamesh. De force égale, les deux hommes se lient finalement d'amitié et décident de s'unir afin d'accomplir ensemble des exploits.

Mais Enkidu vient à mourir. Hanté par la mort de son ami, Gilgamesh déchire ses vêtements, coupe ses cheveux, abandonne son palais et s'élance de part le monde, en quête du secret de l'immortalité.



LE SPECTACLE

Cinq fois millénaire, L'ÉPOPÉE DE GILGAMESH n'en reste pas moins un texte d'une étonnante actualité. Du fond des âges il nous parle encore aujourd'hui de notre humaine condition et de notre impérieuse nécessité de quête de sens, de quête de soi.

Lorsque nous avons décidé d'adapter à la scène cette œuvre qui appartient tant à notre patrimoine culturel qu'artistique, notre souhait a été de la rendre accessible au plus grand nombre : petits et grands, public lettré ou public profane (en particulier aux jeunes collégiens des classes de 6ème au programme desquels figure le texte).

C'est pourquoi nous avons fait le choix d'une forme hybride, à mi-chemin entre l'exposé didactique et le récit épique.

Renouant avec son oralité originelle, un conteur seul en scène raconte dans un langage très contemporain - simple et familier - les aventures du souverain d'Ourouk. Afin de préserver une forme de spontanéité et de fraîcheur, le conte est ici plus ou moins improvisé, « réécrit » par l'artiste à chaque représentation, à partir d'un canevas très précis.

Par moments, le récit s'interrompt pour laisser place au texte littéraire, au verbe, au chant des mots. Le conteur s'accompagne alors de quelques instruments traditionnels persans dont il s'est entouré : Setâr, Santour, Daf, Duduk...

Parfois il en joue de manière classique, parfois de manière plus surprenante en introduisant des rythmiques contemporaines : reggae, rap... tissant un pont musical et invisible entre le passé de l'histoire et le présent de la représentation.



LES INSTRUMENTS

Le **Setâr** est un petit instrument à cordes iranien dont le nom signifie « trois cordes ». Les frettes (barres sur le manche) sont plus nombreuses que sur la guitare, afin d'obtenir les notes typiques de la musique persane qui n'existent pas dans la musique occidentale. On joue généralement la mélodie sur une ou deux cordes, les deux autres servant de bourdon, d'accompagnement rythmique.



Le **Santour** est une cithare à cordes frappées iranienne, dont il existe des variantes dans tout le Moyen-Orient et jusqu'à l'Inde. Il a un son beaucoup plus cristallin que le cymbalum, son cousin d'Europe de l'Est. Ses soixante-douze cordes sont accordées selon un dastgah, une gamme en musique persane. Les maillets, ou mezbab, utilisés pour frapper les cordes sont très légers et permettent une grande vélocité dans le jeu.

Le **Daf** est un grand tambour sur cadre utilisé dans la musique kurde. Au lieu de cymbalettes que l'on rencontre sur les tambourins habituels, le Daf possède des anneaux de métal, qui peuvent en fonction des mouvements de l'instrumentiste et de l'inclinaison de l'instrument vibrer contre la peau, la frapper ou tinter entre eux. Pour contrôler ces anneaux, l'instrumentiste exécute en jouant de grands mouvements, parfois spectaculaires.



Le **Duduk** est un petit instrument à vent originaire d'Arménie. Il possède une anche double, comme le hautbois et le basson, mais celle du Duduk est très large et épaisse, ce qui lui donne un son feutré et chaleureux, très grave par rapport à la taille réduite de l'instrument. Son corps, taillé dans du bois d'abricotier, possède généralement 9 trous, mais certains Duduk plus sophistiqués ont adopté un système de clés similaires à celui de la clarinette.

Le **Tombak**, aussi appelé Zarb, est le tambour emblématique de la musique classique persane. Son corps est constitué d'un tronc de noyer taillé en une seule pièce, surmonté d'une peau de chameau. Sa technique très particulière, mêlant claquements de doigts, roulements, pressions sur la peau et frappes sur le bois fait du Tombak une des percussions les plus riches, avec une très large palette sonore.



LA COMPAGNIE

« La Compagnie Atelier de l'Orage trace modestement et pour son compte, les voies d'un nouveau théâtre populaire qui ne cherche ni à réunir de grandes foules, ni à appliquer des théories ambitieuses. (...) Elle s'est simplement jurée d'émouvoir et de réjouir le public qui vient dans son petit théâtre, comme jadis à la veillée, pour le plaisir de la rencontre et de l'échange. »

Robert Abirached – Mars 1999

Initialement inspirée par les travaux d'Eugenio Barba, la Compagnie Atelier de l'Orage a développé un langage scénique original – mêlant théâtre, musique et chant – où l'art du récit a progressivement trouvé une place centrale, cherchant dans ce retour à l'oralité une forme de communication directe et immédiate avec les spectateurs.

S'inscrivant délibérément dans le champ d'un théâtre « éducatif et citoyen », elle puise le plus souvent son inspiration dans le large fond des contes et musiques du monde, convaincue qu'en ces périodes troubles de montées des communautarismes et de repli sur soi, la culture en général et le théâtre en particulier sont outils de tolérance et de compréhension mutuelle.

Techniquement autonomes, ses spectacles peuvent être joués partout dans les théâtres ou en décentralisation, à la rencontre des publics.



Depuis 2004, parallèlement à son travail de création, la compagnie assure également la direction artistique et organise Les Hivernales, festival itinérant en Essonne qui réunit une vingtaine de communes rurales du département et est devenu – au fil des ans – l'une des manifestations culturelles incontournables du territoire.

GILGAMESH

TENTATIVE DE DEPOUSSIERAGE DU MYTHE

ÉQUIPE DE CRÉATION

Adaptation : Gilles CUCHE et Arnaud DELANNOY

Mise en scène : Gilles CUCHE

Interprète : Arnaud DELANNOY ou Djahiz MODELE

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée du spectacle : 50 mn

Public recommandé : « Tout public » dès 8 ans

Scolaire : À partir du CM1

(L'Épopée de Gilgamesh est au programme des classes de 6ème)

DIRECTION ARTISTIQUE

Gilles Cuche

06 37 99 46 48

ciatelierdelorage@gmail.com

ADMINISTRATEUR DE TOURNÉE

Hernán BONET

06 68 60 76 26

administration@atelierdelorage.com

Compagnie Atelier de l'Orage
Espace Culturel « La Villa »
Rue JC Guillemont - 91100 Villabé

www.atelierdelorage.com



La Compagnie Atelier de l'Orage est en résidence à Villabé
Elle est subventionnée par la DRAC Ile de France, la Région Ile de France, le Conseil Départemental de l'Essonne et Grand Paris Sud Agglomération

La Compagnie Atelier de l'Orage présente



GILGAMESH

D'APRES L'EPOPEE

Gilgamesh

**TENTATIVE DE
DEPOUSSIERAGE**

Conte musical dès 8 ans

Mise en scène : Gilles CUCHE
Interprète : Arnaud DELANNOY

Esprit
LE CONSEIL GÉNÉRAL

VILABÉ

COMPAGNIE
ATELIER
de
L'ORAGE

COMPAGNIE
ATELIER
de
L'ORAGE