

Théâtre

Interventions des 30/09 – 7/10 et 14/10

Les fondamentaux du jeu – l'école du spectateur

Objectifs : faire découvrir les premiers éléments de jeu dramatique afin de permettre à tout enseignant d'entrer dans une dynamique de projet théâtral avec ses élèves.

Partir du postulat qu'aller voir un spectacle, c'est s'intéresser à tous les éléments qui font le spectacle – le jeu des acteurs, leurs costumes, le décor, la lumière, le son...

Il est donc important, pour apprécier le spectacle, pour aiguiser son regard, de s'exercer soi-même au jeu théâtral afin d'en appréhender les principales difficultés.

Dispositif : une salle suffisamment vaste pour évoluer librement. La séance va s'organiser autour d'éléments de jeu théâtral visant des compétences spécifiques au théâtre.

Quelques préalables

PEAC ? Cadre institutionnel, texte de mai 2013, parcours de l'élève, choix de formation des enseignants, politique d'école

Dans le cadre de la Loi de refondation de l'école, l'accent est porté sur les parcours des élèves, et notamment sur le Parcours d'Education Artistique et Culturel.

Trois temps forts au cours d'une scolarité : le temps scolaire, le temps périscolaire et le temps extrascolaire. Il est donc important que chaque élève, de la PS au collège, puisse faire le lien entre ces temps forts et organiser (avec l'aide des éducateurs qui l'accompagnent dans son cursus) son propre parcours. Ce parcours sera nourri au quotidien par ce que l'élève aura fait, aura vu, aura rencontré, aura commenté, etc.

Trois piliers dans ce parcours : la connaissance, la rencontre avec des artistes, des lieux, des événements, la pratique. On ne peut faire l'économie d'un de ces trois piliers pour construire avec l'élève son parcours d'éducation artistique et culturelle. Il est donc important, au sein de chaque équipe (enseignante ou autre) de varier les disciplines artistiques et de favoriser les échanges, les pratiques et les rencontres avec le milieu professionnel. La venue au spectacle entre dans cette dimension et favorisera, à long terme, l'éveil à la culture et à l'esprit critique.

L'école du spectateur propose donc d'entrer dans ce cheminement artistique et d'inviter les élèves à aiguiser leur regard, à en faire des spectateurs actifs et concernés. Le va-et-vient entre pratique et regard permettra de mieux appréhender le langage théâtral et de développer ainsi des compétences culturelles et émotionnelles fortes.

1^{er} Préalable : dernier souvenir d'une pièce de théâtre.

2^{ème} préalable : les impressions.

Si c'était à revivre, quels éléments de la pièce serait-il intéressant d'observer ou de privilégier dans l'observation ?

On pourra alors constater que les éléments suivants entrent dans le champ visuel, mais également sonore des spectateurs.

- Le décor
- Les lumières
- L'ambiance sonore
- Le jeu des acteurs (leur regard, leur posture, leur voix)
- Les mouvements
- Etc.

Le but de la séance va donc être d'essayer d'apporter un autre regard sur le jeu théâtral par une première pratique du jeu dramatique. Les exercices qui vont suivre mettent l'accent sur des fondamentaux du jeu, nécessaires pour bien appréhender un spectacle et affiner ainsi son regard.

1- Prise en main du groupe – échauffement – apprendre à se connaître.

Le théâtre n'est pas une activité qu'on doit instrumentaliser et utiliser pour développer des compétences visant d'autres domaines. C'est une activité à part entière qui permet de découvrir des textes d'auteurs, de travailler ces mêmes textes à haute voix, de développer ainsi la lecture orale et d'améliorer ses compétences de lecteur, tant du point de vue de la fluidité que de l'articulation. C'est une activité qui permet également de développer son intelligence émotionnelle, la pratique du jeu dramatique favorisant les interactions, le travail sur soi et sur son corps, la dimension collective, le travail de chœur. Elle favorise l'écoute, permet la critique, incite au respect.

Le théâtre fait partie du PEAC et s'intègre parfaitement dans la dimension culturelle du parcours de l'élève. Au travers d'un projet, individuel ou collectif, il permet le lien essentiel entre l'école et le milieu scolaire et le monde de la culture.

Les exercices proposés vont permettre d'entrer progressivement dans cette dimension collective et individuelle, de favoriser la prise de risque et d'avoir un autre regard sur soi par un va-et-vient permanent entre l'acteur et le spectateur.

Faire du théâtre, c'est développer une compétence individuelle.

Faire du jeu dramatique, c'est développer une compétence collective.

On privilégiera donc dans un premier temps, une approche collective, par un travail de chœur. Le groupe protège et favorise ainsi les initiatives.

- Echauffement :

1- Déplacements dans l'espace ;

- Marche rapide en occupant bien l'espace. A chaque frappé, on change de direction.
- Marche rapide en respectant des lignes droites. On évite de se toucher.
- On se serre la main dès qu'on rencontre quelqu'un.
- **Variantes** : les marches peuvent se faire en imitation (d'animaux, de personnages divers...)

2- Formes rondes ;

- On fait passer un message [zip] en l'accompagnant d'un geste [main droite tournée vers le centre du cercle et accompagnant l'onomatopée de la droite vers la gauche – sens des aiguilles d'une montre, le corps accompagne le geste]. Le mouvement collectif provoqué doit être rapide et dynamique.
- Pour changer le sens de rotation du message, un des acteurs s'oppose au geste et au [zip] en faisant face et en interpellant l'acteur précédent d'un [hey] fort et puissant. Aussitôt on inverse le sens de rotation, c'est la main gauche qui accompagne l'onomatopée, laquelle devient [zap]... On essaie de provoquer un mouvement rapide de manière à avoir une pulsation vive accompagnée de zap, zap, zap, zap, etc.

- On peut passer par-dessus un acteur du cercle en faisant [wizz] et en l'accompagnant d'un geste expressif qui montre qu'on passe par-dessus sa tête. Cela crée une autre rythmique.
- **Variante** : à chaque fois qu'un des acteurs hésite ou se perd dans les mots, on dissout le groupe et on part dans l'espace en courant. Au signal, on se remet vite en cercle.

3- Echanges vocaux en écho, en cercle ;

- On fait rapidement un tour de cercle en prononçant des onomatopées. Celui qui donne la première invite les autres à répéter dans la même intention.
Exemple : « ah ! » est suivi de « ah ! » similaires. Lorsque l'enseignant dit « on change », le « ah ! » change de tonalité. On fait de même avec d'autres onomatopées. On fait ainsi travailler les articulations, les résonateurs de la bouche.
- On peut aller vers un partenaire situé dans le cercle pour lui porter son onomatopée. Celle-ci prend tout le temps du déplacement. Cela incite à allonger les syllabes.
- **Variante** : on peut changer la tonalité, l'intention à chaque fois qu'on change d'acteur. Cette pratique peut se faire lorsque les élèves ont déjà acquis une certaine expérience.

- Mieux se connaître :

1- Jeu des prénoms ;

- Les acteurs sont en cercle. Le premier dit : « Je m'appelle [son prénom, par exemple Gaspard] ». Le second dit : « Je m'appelle (son prénom, par exemple Julie) et je suis à côté de Gaspard ». Le troisième dit : « Je m'appelle (son prénom, par exemple Pierre) et je suis à côté de Julie, qui est à côté de Gaspard. Et on continue ainsi jusqu'au dernier qui doit mémoriser tous les prénoms.
- De la même manière, on dit : « Je m'appelle Gaspard, à ma droite il y a Julie et Pierre est à ma gauche... », etc.
- **Variante** : On peut envoyer son prénom à son voisin de gauche, ou de droite (selon le sens de rotation) et l'accompagner d'un geste (on souffle dessus parce qu'il est posé sur la paume de la main, ou encore on le fait passer de la paume d'une main à la paume de la main du voisin, etc.)

2- Accompagner son prénom d'un geste ;

- Le groupe est toujours en cercle. Le premier qui déclenche le jeu vient se positionner dans le cercle face à un des acteurs du groupe. Ce dernier lui dit son prénom et accompagne ce prénom d'un geste expressif que tout le monde peut voir. On identifiera alors ce geste à ce prénom. Le second (à la gauche du premier) va se positionner devant un autre acteur qui fera la même chose que le précédent. Cependant, quand il passera devant le premier qui a donné son nom et fait un geste pour l'accompagner, il devra se souvenir du geste et du prénom et lui restituer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait dit son prénom.

3- Le prénom et l'objet ;

- Un coussin circule dans le cercle. On se le lance d'un élève à l'autre. A chaque fois qu'un participant le lance, il dit son prénom très fort.
- Le même coussin circule toujours. Cette fois-ci, on dit le nom de celui à qui on le lance. On essaie de le dire avant de lancer l'objet.
- On va porter le coussin à celui qui est visé. On joue alors au petit jeu suivant : un échange se fait avec le dialogue ci-dessous.
 - [nom de l'individu visé]... c'est pour toi !
 - C'est vrai ?
 - Oui !

- J'en veux ! (ou... j'en veux pas)
- Tiens !

Selon la réponse de l'individu visé, on peut jouer différemment et donner le coussin de la manière la mieux adaptée à la situation. Le texte n'est ici qu'un prétexte pour entrer en communication avec l'autre. C'est le jeu qui est fondamental et c'est par le geste que l'on communique avant tout.

2- Evoluer en groupe – le chœur

Dans l'espace, on essaie de s'inventer un chemin, toujours le même. Sur ce chemin on va marquer des pauses. A chaque pause, un geste est associé [se gratter – chercher un objet dans ses poches – compter sur ses doigts – regarder au sol les insectes qui s'y trouvent – attraper un insecte – avoir un tic...].

Chaque participant se trouve alors confronté à une rythmique du déplacement. Tous vont donner du rythme à leur jeu, soit par la manière de se déplacer, soit par les gestes associés.

- **Variante** : on imagine maintenant, toujours en associant les gestes au déplacement, que ce dernier évolue en fonction des gestes. D'ailleurs, chacun donne une priorité à la chronologie. On essaie alors de faire évoluer ce déplacement et d'y associer les gestes.
- Observation : en deux groupes qui s'observent, on cherche à percevoir les différences.
- On associe plusieurs participants (groupe de 4 ou 5) : un des participants est le chef de chœur qui va donner le tempo du groupe en proposant ses gestes. Les autres, par imitation, vont suivre le mouvement, créant ainsi un chœur qui va fonctionner à l'unisson.
- Il s'agit de trouver une rythmique collective, soit dans la manière de se déplacer, soit dans la gestuelle liée aux différents mouvements.
- On peut ensuite proposer quelques onomatopées associées aux gestes exécutés.
- On peut ajouter une émotion, un état (voir liste non exhaustive)...

Echauffement vocal :

- Créer en cercle une nappe sonore.
- Procéder par étapes progressives – travail respiratoire puis vocalises sur des onomatopées, puis sur une phrase longue « Les rêves sont des songes mais les songes ne sont que des songes »
- 2 groupes se font face. Ils s'exécutent chacun leur tour. Plusieurs variantes sont proposées :
 - Nappe sonore + mots que les acteurs font sonner. Ils se délectent de ces mots.
 - Nappe sonore + mots + gestes répétés (toujours le même pour chaque personne) + tonalité choisie parmi une offre des spectateurs (bandes de papier préparées à l'avance)

- **Jeu avec des machines : 2 temps forts (deux groupes)**

→ Un à un, les acteurs s'installent et effectuent un geste répétitif. A chaque nouvelle entrée, un geste nouveau et un appui sur celui qui est entré précédemment. Quand tout le monde est en scène, chaque acteur répète la phrase longue au rythme donné par son mouvement.

→ La même chose mais dès son entrée, chaque acteur prononce la phrase pour accompagner son geste.

3- Le regard – le secret – pourquoi ?

1- Déterminer un point fixe : le secret.

- Il est important de déterminer ensemble quel sera le « secret » quand la classe pratiquera le jeu dramatique. Le « secret » est un point fixe que chaque élève regardera intensément quand il entrera en scène pour « affronter » le public. Ce point fixe servira de support et de point d'appui pour traduire les premières émotions.

- Ce premier exercice permet à chaque élève de prendre conscience de son impact sur le public quand il met son regard en scène. Dans l'espace, chacun se déplace à sa guise. Au signal de l'enseignant, on s'arrête et on fixe le secret, sans intention particulière. Cet exercice est fait plusieurs fois de suite. A chaque signal, chacun doit s'immobiliser et fixer attentivement le secret. Personne ne doit détourner son regard, ce qui est parfois compliqué pour certains élèves dont la concentration est difficile.
- On propose plusieurs secrets, disposés sur les quatre murs de la salle. A chaque signal, on regarde le secret situé en face de soi. On n'est pas obligé de tous regarder le même. Attention, on ne croise pas les regards avec les autres. Le regard se pose uniquement sur des points fixes.

2- Jouer avec le secret.

- On se déplace toujours dans l'espace, mais à chaque nouvel arrêt pour regarder le secret, on ajoute une intention, une émotion : la peur, la colère, la joie, la tristesse, le dégoût, la mélancolie... [une liste très exhaustive de sentiments est disponible dans le livre *Faire du théâtre avec ses élèves*, de Sophie Balazard et Elisabeth Gentet-Ravasco, *Hachette Education*].
- Par groupe de 5, on procède à des traversées de l'espace, de « cour » à « jardin » [quand on regarde la scène, jardin est à gauche, cour à droite. Quand un acteur regarde le public, c'est l'inverse]. On traverse en groupe. Au signal de l'enseignant, ou d'un élève désigné, les acteurs qui traversent regardent le secret avec intensité. Une émotion peut être ajoutée.
- Par groupe, on se déplace librement dans l'espace mais en fixant continuellement le secret jusqu'à un signal d'arrêt. Les corps s'immobilisent mais continuent de fixer le secret. On développe toujours la notion d'intensité dans le regard.

3- Se regarder.

- Les élèves ont tendance à se regarder car toujours attirés par les corps en mouvement. On propose au groupe de se déplacer librement dans l'espace. Au signal indiqué, on essaie d'attraper le regard de quelqu'un et on le suit, tout en se déplaçant.
- Face à face, en miroir, on fait des mouvements sur place, très lentement sans quitter le regard de l'autre. L'un est guide et l'autre se laisse guider. On change naturellement de posture.
- On fabrique des statues : le modelage du corps est important pour apprendre à se respecter. Une fois le massage fait, on donne une posture à son partenaire. Puis c'est la visite du musée. Pour terminer, on joue à un dialogue avec les statues en les libérant.

4- Un premier scénario – enchaîner différentes actions – théâtre image – théâtre de chœur.

On a pu observer dans le travail de chœur qu'il était possible d'enchaîner des actions assez rapidement et de créer ainsi un premier scénario.

L'activité suivante va mettre en parallèle deux situations, une qui décrit une situation et qu'il faudra installer afin d'organiser un début de pièce, l'autre qui est le début d'une pièce et qui met en scène des personnages avec des premiers échanges.

- Dans le premier cas, on dispose d'une situation installée qui amorce le début de la pièce. Cette situation initiale va être jouée par les groupes constitués. A chaque groupe de trouver une installation, une image qui donne la tonalité. Première histoire, Marie des grenouilles : il faudra camper le décor.
- Dans le second cas, un personnage. Comment organiser le texte en fonction d'un petit nombre d'acteurs ? Deuxième histoire, le chaperon rouge, proposer une mise en scène d'après le texte lu.

5- **La voix : lire et dire... derrière paravent.**

On dispose d'un texte qui va être lu devant les autres. On peut jouer sur les sons et proposer de multiples variations.

6- **Retour au calme : en cercle, travail de vocalises... douces et longues.**

7- **Premières bibliographies**

Annexes :

- Extraits des textes Marie Des grenouilles de Jean-Claude Grumberg et Le petit chaperon rouge de Joël Pommerat
- Quelques émotions à transmettre
- Quelques éléments de bibliographie

