

# CR Stage projets

*En ces temps difficiles d'annulations et de reports, douze enseignants se sont, quand même, retrouvés au petit théâtre Jean Macé, cette fois, Le 26 février 2022, mais toujours avec Bernard Grosjean, pour le traditionnel stage projet.*

Avant de découvrir les projets et de se lancer dans leur mise en jeu, Bernard prend le temps d'exposer brièvement quelques principes de la pratique du théâtre en classe entière. Ils sont développés dans son ouvrage *Dramaturgie de l'atelier théâtre* aux éditions Lansman (V. CR AMLET ci-joint).

L'atelier théâtre doit répondre à deux fonctions :

- Permettre aux participants de comprendre ce qu'ils vont jouer
- Représenter l'histoire

Ainsi, les élèves de la classe, partagés en groupes, vont découvrir les lieux, les personnages, les enjeux en jouant avec les éléments de l'histoire. Les participants sont mis en actions pour comprendre.

## Phase d'essais

On cherche souvent à penser trop vite à la représentation en réduisant ou voire en occultant cette phase. Si l'on dispose d'une dizaine de séances, on doit en consacrer cinq pour permettre aux élèves, par groupes ou sous groupes, de proposer, de tester leurs idées pour jouer les différentes scènes. C'est à partir de ces essais préalables et des notes prises lors de leurs productions, que l'on bâtit la mise en scène. Avant d'interpréter une partition, il faut un temps de déchiffrage ! Tout le monde essaie toutes les scènes. Après la lecture de chaque scène, du repérage des lieux, personnages et enjeux, chacun des quatre groupes présente successivement sa proposition aux trois autres. On apprend autant en regardant qu'en jouant et le groupe des spectateurs effectue un retour sur la présentation car les joueurs ne peuvent eux-mêmes se rendre compte de l'effet produit.

## Gestion des groupes

Le passage des groupes est tiré au sort et leur rotation est rapide, les essais peuvent ne durer que trente secondes ou une minute. Les élèves doivent passer le plus possible sur le plateau et assister ainsi à une diversité de propositions. Le regard des groupes de spectateurs doit évidemment être bienveillant, ils le comprennent lorsque les rôles s'inversent ! Le jeu débute dans le silence. Et

les applaudissements ne sont pas nécessaires. Pendant le jeu, aucune remarque ne doit être faite car cela risque de bloquer les joueurs. Les spectateurs doivent avoir une attitude dynamique, on n'a pas envie de jouer devant un public avachi !

Comment effectuer la distribution ? Il est déconseillé de la faire à l'avance, avant que tous se sont essayés à tous les personnages. Un élève timide peut se révéler pour une fois en désirant jouer un personnage exubérant !

## Gestion de l'espace

L'atelier théâtre comprend quatre espaces. L'aire de jeu est délimitée d'entrée (scotch, craie, corde...). "Je suis moi à l'extérieur et je deviens un autre à l'intérieur." Le jeu consiste à le faire croire quand je suis dans cet espace, à créer l'illusion.

Le second espace est celui des coulisses qui permettent de passer du non-jeu au jeu, d'apparaître et de disparaître, d'où la nécessité d'avoir un fond de scène (drap noir sur un portant).

L'espace des spectateurs se situe face au jeu. Ceux-ci sont assis sur des bancs par exemple.

Et enfin, il y a aussi l'espace de l'animateur, de l'enseignant, qui doit pouvoir voir le jeu des élèves qui sont sur le plateau et aussi les réactions des élèves spectateurs. Sa place sera donc sur le côté.

Ce n'est pas toujours facile de disposer d'une salle ainsi équipée et disponible !

## Des compétences

Joueur c'est montrer, c'est réagir à ce qui se passe, c'est dire (mais pas a priori), c'est faire des choses, c'est devenir un autre.

Contrairement à une pratique fréquente qui consiste à demander aux élèves désignés d'apprendre le texte de leurs personnages avant de répéter sur scène, cette distribution et cet apprentissage ne se feront qu'après avoir compris l'enjeu, après avoir créé le contexte, la caisse de résonance pour que les mots se fassent entendre. Sinon, on risque de faire "de la récitation en costumes", selon l'expression d'Ariane Mnouchkine !

Mais comment faire jouer 24 élèves si la pièce ne propose que quatre personnages ? On

peut alors démultiplier les acteurs de deux façons. Soit un personnage est joué successivement par plusieurs acteurs, soit un personnage est joué par un chœur d'acteurs. Dans les deux cas, un élément de costume permettra de repérer le personnage comme un sac à dos ou un doudou de même couleur comme on l'a vu. Dans le cas du personnage relais, les différents acteurs se transmettront l'indice à chaque changement. Cela peut se faire à vue.

### **Le découpage**

En amont, l'enseignant aura découpé l'histoire (et réduit le texte si nécessaire, chaque enfant ne devrait avoir à dire que des répliques courtes). Chaque séquence est titrée et les répliques sont numérotées, comme une partition. Le canevas est affiché dans les coulisses. Ainsi, on sait à chaque séance ce qu'on va jouer et comment on va le jouer.

### **Le "secret"**

Le secret est un point fixe, matérialisé par une image ou une affiche du spectacle située en fond de salle au-dessus des spectateurs et connu seulement des joueurs, d'où son nom. C'est un point de repère pour le joueur s'il est perdu sur scène. Ce regard "secret" calme, rassure, ouvre au public et aide à s'abstraire du regard de ses camarades ou même de l'enseignant. Dans le cas du chœur-personnage, il fédère le groupe. Tous ces regards orientés donnent de la cohérence et de l'unité au groupe.

### **Premiers exercices progressifs**

1- Deux groupes sont constitués, par tirage au sort. Les joueurs, dos public, se retournent et regardent tous le secret. L'immobilité, la tenue, les regards créent déjà une forte intensité. Les joueurs ne sont gênés ni par leurs camarades ni par l'enseignant. Une musique soutient les joueurs qui démarrent.  
2- Cette fois, le groupe entre en scène, se place au centre sur une ligne et regarde le secret mais l'animateur donne aux joueurs une intention : peur, joie... Ceux-ci ont un point de fixation pour le regard et déjà un canevas de jeu.

3- L'animateur demande à chaque groupe d'imaginer et de mémoriser trois figures géométriques formées par les joueurs, comme sur un échiquier. A chaque numéro annoncé, les joueurs se déplacent et se fixent selon la figure prévue, regard secret. Jouer c'est d'abord avoir des certitudes rassurantes : savoir quelles sont les places de chacun à chaque tableau (sans le texte)

4- On y ajoute l'entrée et la sortie. On sort de derrière le paravent à la suite d'un coryphée et chacun se place selon les lignes demandées mais on agrandit les passages d'une figure à l'autre en créant un mouvement ample. Pour sortir, le coryphée passe devant, effectue son mouvement sur scène et les autres le suivent. On bloque un peu la sortie en effectuant un petit regard secret pour éviter l'arrêt de jeu avant de disparaître.

5- Enfin, chaque groupe connaît ses places sur le plateau, connaît le registre qu'il doit exécuter (cette fois, classique, martial). On y ajoute un détail vestimentaire pour caractériser le chœur. Ainsi le premier groupe a choisi un foulard, le second une manche retroussée. Le passage devant les autres est alors assuré avec rigueur, toujours sur une musique.

6- On entre un peu dans les projets de chacun. Par groupe de deux, A sculpte B dans la posture d'un des personnages des histoires, et vice-versa. Ensuite, avec cinq images individuelles, on crée un tableau collectif. Les joueurs entrent alors successivement et constituent l'image, sans oublier le regard secret. Avant même de se préoccuper du texte, on crée ainsi l'image centrale de chaque scène, on rajoutera les entrées et sorties, puis les gestes et le texte.

### **La princesse aux joues rouges**

Après lecture de la scène, on cherche à imaginer une image qui la résumerait : un garçon, une fille, un roi beau et un autre avec une vilaine tête. Les trois personnages sont partagés par cinq acteurs, les rois sont donc dédoublés. Les images sont construites à vue, c'est déjà du spectacle ! Une consigne : les deux couples de rois sont surélevés. La fille dessine et efface et le garçon arrive et l'en empêche.

Ainsi, on crée d'abord l'image fixe de la scène. C'est plus facile ensuite de trouver le mouvement qui va y mener.

### **Anatole et Alma**

Quelle est la situation? le texte, réservoir de jeu, nous la donne. Anatole a été confié à une famille d'accueil et se trouve au bord de la mer. Il ne veut pas rentrer dans sa famille naturelle. Nous avons donc trois monde à présenter : le bord de mer, Anatole et les deux familles. Consigne est donnée à deux groupes : l'un crée l'image de la mer, l'autre celle des deux familles.

Ensuite le groupe 1 crée l'image de la plage et le groupe 2 un collectif d'Anatole qui vont entrer et se placer derrière des palissades. Puis on inverse. Les 5 "Anatole" se partagent

le texte du personnage et vont le dire sur deux registres différents : enthousiasme et dégoût. Les joueurs doivent trouver un élément de costume commun (le doudou rouge).

### **Le loup en slip**

L'histoire est jouée par deux classes, une première partie par des CE et l'autre par des CM. Deux problèmes rencontrés par les enseignantes : l'histoire est un peu trop "bébé" pour les CM et il est difficile de tenir une posture animale.

Demander d'imaginer des postures animales est trop difficile pour de jeunes enfants. Il faut donc remplacer l'imagination par des modèles et leur proposer quelques minutes de Tex Avery pour les grands ou de Disney pour les petits ou tout autre destin animé. Au théâtre, on imite, on reproduit, on joue à la...Tex Avery sur un air de music hall, ça permet de trouver une forme. "Le jeu c'est l'imitation"(Piaget), il faut donc mettre les élèves en contact avec un univers de références qu'il nous revient de leur apporter. Plutôt que de chercher à reproduire des animaux, on va détourner les comportements animaux sur des codes culturels et formuler des consignes sur le mode "Et si..." les loups étaient des rockeurs ! des loups déjantés, et proposer de jouer un défilé de mode ou un groupe de rock. On a plus de chance d'embarquer alors les CM. La situation pourrait être le rituel du tribunal où les loups viendraient se défendre contre les critiques qu'on leur fait habituellement.

### **L'enfant parfait**

Cet enfant parfait a été acheté par des parents dans un magasin. La scène proposée présente les parents admiratifs puis des situations qui montrent le comportement "modèle" de l'enfant. On crée des groupes de trois personnages, père, mère, enfant. Les familles se succèdent : phrase des parents, réponse de l'enfant et... ponctuations diverses d'admiration béate des parents.

*Enfant, cartable sur le dos et une pile électrique à lambin*  
*Mme - Désolés*  
*Mr - On n'avait pas vu l'heure.*  
*l'enfant - C'est pas grave, ça m'a permis de compter jusqu'à 13999."*

*Mr- Mince, la voiture est en panne.*  
*Mme - Pas de restaurant*  
*L'enfant - Tant pis, on va finir les restes.*  
*Mr-On est fatigués*  
*Mme - Tu peux ramasser les crottes de chien dans le jardin ?*  
*L'enfant - Oui, oui, donnez-loi le sac.*

### **La jeune fille, le diable et le moulin**

On essaie de formuler des propositions pour résoudre la difficulté rencontrée : représenter la main coupée ! Un concours de mains coupées ? un écran en fond de scène pour faire un théâtre d'ombres ?... mais le risque est de trop s'investir dans la technique, il serait peut-être préférable de travailler des effets de chœurs puisqu'on dispose de vingt-deux élèves.

### **Les Lunatiques**

*(Les Lunatiques de Sabine Revillet a obtenu le prix AMLET Les jeunes lisent du théâtre l'an dernier)*

Le problème posé est comment représenter un enfant dans une bulle qui s'envole. De plus on entend l'enfant et on entend les parents qui eux ne l'entendent pas !

Proposition : une marionnette placée dans une petite bulle de plastique est portée par le personnage qui serait sur un escabeau, derrière un paravent ... la boule est surélevée et la marionnette qui s'y trouve serait habillée comme le personnage pour comprendre qu'il s'agit du même.

### **Cercle de parole final**

Que retient-on de cette journée ?  
On retient surtout qu'il est préférable de ne pas commencer par la distribution et l'apprentissage du texte mais d'abord de créer le contexte, de dégager la situation, de délimiter l'espace et la place de chacun. d'abord le faire, le dire ensuite !! est important de mettre en place un cadre, des rituels, de s'appuyer sur des certitudes, de fixer des repères. On a constaté qu'avec peu de choses, ce qu'on avait sous la main, on peut être efficace. Nous avons expérimenté en jouant à partir de cas concrets, inventé des personnages chœurs ou relais. Enfin il faut chercher des appuis pour le jeu, comme la musique ou des références culturelles.