

Dramaturgies de l'atelier-théâtre
de Bernard Grosjean
De la mise en jeu à la représentation
Lansman Editeur : Promotion théâtre

Notes de lecture par Gaëlle CABAU

Ateliers

- Quel type de théâtre faire dans ces conditions particulières ?
- Quel équilibre entre le jeu et le travail ?

Dramaturgie comme étude du texte d'origine et des moyens de son avènement scénique : mettre la dramaturgie au centre de l'atelier.

- l'acte théâtral ne s'improvise pas
- tout nouveau texte impose de nouvelles formes

Première partie : L'atelier-théâtre : à quoi joue-t-on ?

Etat des lieux

- Je me lance dans cela par goût avec un bagage de formation réduit.
- D'où importance de la collaboration avec un intervenant artistique.
- On escompte parfois que le théâtre aura des effets là où d'autres valeurs ont échoué : respect, écoute...
- Du développement perso à l'éducation artistique
- Trop souvent Théâtre à l'école devient l'école du théâtre : ne pas charger les ateliers de trop d'objectifs, sinon cela devient vite illisible.

Questionnement

- sur l'instauration d'un cadre propice à l'activité théâtrale
- sur l'organisation et le fonctionnement du groupe : Quelle discipline ? Gestion du temps ?
- sur la nature de l'activité à mettre en place en fonction de l'âge, du temps...

Eviter

- L'atelier salvateur, outil de remotivation sociale ou de réinsertion :
 - pas de théâtre punition pour élèves en difficulté
 - pas de thème stigmatisant
 - pas de projet de prestige, type vitrine : fantasme du grand spectacle
 - Etude de la faisabilité des projets
- Le mythe de l'autorité naturelle : mésaventure de l'autoritarisme et piège du laxisme
 - non directivité en opposition avec le carcan scolaire
 - mais aussi discipline du théâtre
 - problème : de gestion du groupe, de passivité

- Le standard de l'échauffement et des petits jeux : les mises en condition ont une fâcheuse tendance à s'éterniser, retardant l'entrée dans la matière théâtrale.
 - nécessité des rituels
 - adapter : mise en confiance, défoulement...
- Le standard des exercices techniques : théâtre toujours différé
 - risque d'étouffer la liberté du jeu
 - trop de technique : diction, respiration, training physique et vocal
- Le standard de l'expression libre
 - problème des impros
 - les élèves doivent incarner des personnages.
- Le standard de la scène à passer : difficulté de faire des scènes classiques... faire des débutants des perroquets
- Le standard de la production professionnelle
 - mise à l'écart de ceux jugés moins performants

Rôle de l'animateur :

- dynamiser, calmer, discipliner, permettre, organiser, laisser faire, écouter, proposer, imposer, induire, regarder, s'impliquer
- dramaturge, éducateur, animateur

Quelques principes

Jouer c'est s'investir dans une fiction

- plaisir d'être autre et de passer pour un autre
- s'investir en tant que personnage dans l'espace de la fiction

La fiction est un réservoir de jeu : mettre la fiction au centre

- C'est l'analyse dramaturgique du texte qui va fournir les propositions pour le jeu
- Adapter les jeux et exercices en fonction du texte : ex du petit chaperon rouge qui marche dans la forêt

Le jeu se situe entre fantaisie et maîtrise, dans une dynamique de créativité

- épanouissement insouciant
- discipline comme tendance complémentaire
- pas de créativité sans contrainte

La brièveté du jeu en garantit l'intensité

- pas d'impro trop longues
- temps court et soutien d'une fiction : des instantanés d'histoire
- « Il faut être absolument au présent pour pouvoir tout jouer »

Jouer c'est faire

- ne pas mettre les élèves d'emblée en contact avec l'écrit : déchiffrage
- Les mots ne peuvent pas remplacer l'action
- Déterminer une partition de jeu et ensuite le texte viendra se greffer dessus

Jouer c'est faire progresser ce qui existe déjà

- organiser un retour sur le jeu
- développer le sens critique
- établir une structure de jeu et ensuite aller vers le détail

Jouer c'est éprouver du plaisir et susciter l'intérêt

- émouvoir / s'émouvoir/ distraire / instruire
- mais aussi phase de travail plus fastidieuse : plaisir du jeu libre et créatif... puis plaisir du jeu maîtrisé

Jouer c'est produire du beau et du sensible : silence, tissus, espace aménagé

Les règles de l'atelier théâtre

Il faut instituer l'autorité, réguler la vie du groupe : droits et devoirs... qui instaurent un espace protégé

Instituer le groupe

- instituer un cercle en début d'atelier
- **tirage au sort** pour constituer les groupes
- minutage
- refus du passage en solitaire / nécessité du travail en groupe
- le cercle de parole en fin de séance : exprimer leurs sensations sur les activités... mais les élèves ne se répondent pas
- rangement ensemble

Instituer le cadre de jeu : activité séparée de la vie quotidienne : « il n'y a pas d'acteur sans espace et sans conscience de l'espace de jeu »

- préparer la salle : comment enchanter le réel / espace fonctionnel
- délimiter précisément et matériellement le cadre du jeu : scène (marquage craie ou scotch, rideau uni de fond de scène) / aire du non-jeu / coulisses

Instituer l'activité

- les règles côté joueurs
 - être un autre
 - faire semblant / faire comme si de façon la plus intense possible : comme si on souffrait, comme si on se battait
 - on ne juge pas soi-même son propre jeu
 - on joue avec autrui, acteurs et spectateurs
- les règles du jeu pour les spectateurs
 - le chœur des spectateurs : être assis ensemble
 - respect du jeu : silence, regarder, écouter, pas de jugement à l'emporte-pièce, ne pas se moquer
 - bienveillance et retours critiques : évoquer les décalages entre intention de départ et le jeu, préciser ce qui n'a pas été compris, écouter les remarques, faire des propositions concrètes
- les règles en tant qu'animateur
 - Faire respecter les règles notamment interdire les jugements de valeur sur le jeu des autres.
 - S'installer de côté : entre les deux aires jeu / non-jeu.
 - Ne jamais forcer un individu ou un groupe à jouer : demander quelles sont les difficultés rencontrées, donner des solutions face aux problèmes.
 - Trouver la bonne distance avec les participants : bienveillance mais pas sentimentalité ; pas de rapport frontal
 - Jouer avec le temps : chronométrer, donner du rythme

Deuxième partie : L'atelier et ses activités

Dès le départ, proposition d'une fiction : comment faire théâtre de cela ? Comment donner une forme ?

Construire les appuis de jeu

Points de repère pour rassurer les participants, pour les rendre autonome et valoriser leur jeu

- de l'immobilité vers le mouvement
- du silence vers la parole

Attention : ces exercices sont à faire à partir d'un texte de départ. Ici Kishimo-Jin, la démons mangeuse d'enfants

Le point fixe : jouer c'est pouvoir exister sous le regard des autres

Par 4 tenir 30 secondes sur le plateau sous le regard des spectateurs, debout, les bras le long du corps, les pieds légèrement écartés, en accrochant le regard à un point au dessus du public.

- certains tétanisés / d'autres trop décontractés
- poser les corps et les regards
- diriger le regard
- fixer l'attention du public

Ensuite transposer l'exercice à la fiction proposée : regard de méditation du bouddha, démons en train de guetter.

Le chœur et le secret : jouer c'est savoir réagir ensemble

Accrocher une image : point de ralliement pour le chœur : « le secret ». On raconte au chœur des participants une histoire. Il va faire comme s'il voyait cette histoire dans le secret.

- un acte existe par l'effet qu'il provoque
- prendre le temps de s'horrorifier, de s'étonner

Ensuite transposition à la fiction : chœur de démons voyant réapparaître enfant.

L'image : jouer c'est donner à voir

Théâtre-image : immobilité totale des corps, sculptés dans une expression, regard dirigé vers un point fixe.

- donner à voir : rapport des corps, les regards, art de composer une image.
- Transposer des rapports de force : conflits, relations d'amour...

Transposition à la fiction : villageois vivant dans la peur, habitants regroupés autour de bouddha

Les objets : Jouer c'est manipuler des contraintes esthétiques

Inclure des objets dans leurs productions en les détournant ou non.

- Diversité des images produites

Les rituels : jouer c'est faire

Reproduire sur scène, le plus exactement possible, une action réelle qui durerait au moins trois minutes dans la réalité (nettoyer un carreau de fenêtre, lacer des chaussures...).

Puis variante avec une émotion : en colère, comme si on était pressé...

- Rituel qui aide à poser le jeu
- Le temps dramatique est le même que le temps réel
- vrais objets et précision du geste

- s'intéresser à quelque chose sur la scène pour détourner son attention de la salle

Les personnages : jouer, c'est devenir un autre

Demander aux élèves de se rendre méconnaissables et d'incarner un personnage.

Ensuite interview : identité, âge, métier

- plaisir de la métamorphose de l'indiv en un autre
- travail sur l'extériorité : déformation des silhouettes, travail sur la manière de marcher

Transposition : faire la liste des personnages de la fiction et les faire expérimenter aux joueurs.

L'espace : Jouer, c'est apparaître et disparaître, entrer, sortir, circuler

Avec huit chaises (tables, tissus...), faire construire un dispositif de jeu. Puis où s'y cacher ? Comment y circuler ? Comment entrer en relation avec les autres.

Puis transposition à la fiction.

Le texte : jouer c'est dire ; jouer c'est adresser

Parcours énergique de profération de mots, répliques à dire sur tous les tons, sur tous les rythmes, avec tous les accents, boxer les consonnes... sur de courtes répliques.

Faire une pause obligatoire (respiration) et allonger la dernière syllabe pour éviter qu'ils se débarrassent du texte.

Puis transposer à la fiction, adresser la réplique au public.

Renforcer la réplique en ajoutant un geste.

Le regard : jouer, c'est prendre appui sur les partenaires et sur le public

Trois joueurs sur trois chaises en face du public disposé en arc de cercle. Pendant 20s et en musique, ils doivent parcourir du regard l'ensemble de l'assistance.

Puis deuxième passage pour dire une phrase du texte au public : comme si histoire mystérieuse, enthousiasmante, tragique.

- faire jouer grand/ ne pas se replier
- le regard comme soutien
- approche de conteur

La musique : Jouer, c'est créer l'illusion et donner du rythme

- peut être un soutien du jeu pour combler le vide de l'espace et du silence
- poétise les actions et renforce l'illusion
- quatrième mur de son
- introduit une atmosphère : conduit vers une émotion, un état
 - peut soutenir une émotion : musique psychologique
 - mettre en évidence et soutenir le rythme d'une action
 - créer un décalage entre ce qui est joué et ce qui est entendu

La lumière : jouer c'est savoir s'exposer et créer une ambiance

- importance de faire le noir
- jeu avec la lumière

Entrer dans un faisceau lumineux, le frôler, tourner autour, jouer avec des flashes lumineux, lumière de torches électriques, de bougies...

Explorer les possibles des situations

La situation est le point de départ de tout travail théâtral. Au centre de la démarche de l'acteur. C'est elle qui donne coloration, justesse et sens de l'action.

Le jeu sur le canevas

- Jacques Copeau et Charles Dullin trouvait la formation des comédiens abusivement focalisée sur le texte
- Improvisations sur canevas à partir d'une fiction commune, d'un texte commun (Kishimo-Jin, la démons mangeuse d'enfants) :
 - l'intrus, le messager, l'évènement imprévu, la première fois, la dernière fois
 - un espace, des personnages, un début, une fin, un schéma narratif classique
 - puis retour critique
 - rejeu pour amélioration : pousser les propositions beaucoup plus loin
- L'improvisation est un moyen pour comprendre ce qu'il y a à jouer : expérimenter plusieurs manières de se représenter l'histoire et les personnages.

Improviser à partir d'une situation théâtrale extraite d'une scène d'un texte dramatique

- Dans *On ne badine pas avec l'amour* : se cacher pour espionner, ne pas accepter la vérité, courir rouge de colère, dire adieu, apprendre qu'on est un assassin, avouer tout son amour
- Scène 1 acte III de *Roméo et Juliette* (Roméo fait payer à Tybalt l'assassinat de son ami Mercutio) :
 - donner une version réduite de la scène
 - les joueurs doivent trouver quelque chose d'eux-mêmes
 - résumer la pièce pour en situer les enjeux
 - dégager les actions successives
 - jouer en muet quelques actions
 - trame verbale improvisée
 - caler les bribes de texte sur les actions représentées
- Tableau 6 D'Arturo Ui, de Brecht

Définir et proposer des inductions

Faire expérimenter aux joueurs un style, une technique ou un appui de jeu, en faisant l'hypothèse que les acquis de cette expérimentation se reverseront ensuite sur la mise en jeu d'une situation ou d'un texte particulier.

- Mettre le joueur dans le meilleur état sensible pour qu'il puisse s'emparer du texte
- Ouvrir des voies d'investigation multiples

Le texte est la source même des contraintes dont on a besoin pour le faire jouer.

- identifier la situation
- pointer les difficultés
- élaborer des contraintes formelles : comment jouer un combat à l'épée : travail préalable sur le ralenti

Induction iconographique

Afficher au mur des reproductions en lien avec le texte. Jouer face à l'image qui parle le plus.

Induction par l'espace

On demande aux joueurs d'investir leur jeu dans un espace contraint : espace vertical, cartons, ventouses, objets...

Induction par l'objet

Donner un point d'appui matériel : déchirer un tissu pendant une phase de colère...

Induction par l'état et le style de jeu

Style de jeu travaillé et ensuite appliqué au texte

Induction par le rituel

Soutien d'un réseau d'actions pour dire le texte : rituels de jeu collectif.

Soit rituels en lien avec le texte.

Soit laisser faire le hasard : proposer des rituels qui n'auraient rien à voir a priori avec les textes.

Jouer c'est aussi proposer.

Deux parcours d'induction

- Variations sur La mastication des morts, de Patrick Kermann
 - jouer le mort
 - induction spatiale : comme s'ils émergeaient de derrière les tombes
 - lecture de la liste des morts sur tous les tons
 - induction par l'objet : plier, rédiger.....

- Sur l'univers de Valère Novarina
 - « Des bouts de texte doivent être mordus, attaqués méchamment par les mangeuses (lèvres ; dents) : **attaquer, aller au bout du souffle en chuchotant, mastiquer, allonger les syllabes**
 - « Il faut tout jouer allegro ! » : **carré au sol ; les joueurs se disposent le long des quatre côtés. Il faut traverser le carré d'un rythme décidé.**
 - « L'espace est la motrice de mon écriture / Le théâtre forain - le cirque - l'opérette - le théâtre Nô sont mes principales sources d'inspiration »
 - « Comme au cirque ou à l'église, ces lieux où on ne représente rien mais où tout à lieu. »

Troisième partie : L'atelier et son chantier de réalisation théâtrale

Introduction : pour ou contre le spectacle ?

- Faire la grimace du vrai théâtre.
- Enfants otage d'un faire-valoir.
- Présentation d'atelier plutôt que spectacles.
- Développe un complexe d'incompétence chez le professeur / les professionnels qui seraient seuls détenteurs d'une forme idéale. Or plus qu'un art, le théâtre est d'abord un jeu. Il faut donc définir une pratique du théâtre des jeunes jouée par des jeunes pour les jeunes.
- Pas une contrainte qui menace le théâtre, mais une force, une occasion de réinterroger les thèmes.
- A quel moment peut-on qualifier d'artistique ce qui se passe dans l'atelier ?

Avantages

- dynamisation du groupe par un projet
- aboutissement concret
- discipline
- valorisation avec offrande au public

Limites

- exclusion / compétition
- tension
- soumission à des modèles
- échec

Répéter ne doit pas être faire avaler de force une conception arrêtée, mais mettre à l'épreuve. Le projet :

- Fondation du projet : format et contenu
- Chantier dramaturgique : établissement du texte et préparations des contraintes pour le jeu
- Le chantier des répétitions : des essais de jeu au jeu maîtrisé
- Le chantier des représentations

Les fondations du projet

Que faire jouer, qui décide du projet ?

- désir et conviction de l'animateur : chercheur / lecteur
- son projet doit devenir le projet de tous

Définir un format : le principe du temps de jeu maîtrisé

- Illusoire de vouloir jouer longtemps sans répéter longtemps
- Privilégier un travail de qualité sur des séquences courtes : tenir le temps de jeu
 - les petites formes

Brigades d'intervention théâtrale qui vont de classe en classe pour jouer un texte court

Représentation d'une ou plusieurs scènes devant un groupe restreint

Montage d'une mosaïque d'extraits de textes dramatiques

Bande annonce d'une pièce à travers des extraits

Anthologie : la mort au théâtre...

Partir d'un conte

- les grandes formes

Architecture d'un spectacle pensé dans sa globalité

Conditions : groupe motivé, soutien pour les aspects matériels, lieu de représentation adapté

Le chantier dramaturgique

Constitution d'un cahier dramaturgique de tendances

- Rassembler des textes dramatiques ou non
- Alternier les styles, les genres, les émotions
- Eléments qui pourront faciliter la mise en jeu
- Documents iconographiques de référence

Le travail d'établissement du texte

- comparaison de traductions
- séquençage et titrage : mettre en évidence les enjeux avec lecture attentive pour repérer les lieux, les actions, les personnages
- Les procédures de réduction : alléger le travail de mémorisation et soulager le jeu d'un excès de texte.
 - réplique d'une ligne
 - réplique numérotée
 - un recto de feuille pour une séquence
- Procédure de répartition des tirades : répartition du texte entre plusieurs joueurs/ systèmes de chœurs/ démultiplication de certains personnages.
- Procédure de jeu en relais : faire jouer le rôle principal par plusieurs avec un élément de costume significatif.

S'éloigner des canons traditionnels du théâtre, inventer des formes inédites pour faire entendre le texte.

Définition de la contrainte spatiale

- définition d'une contrainte spatiale homogène, structurée et signifiante.
- faire un relevé précis des lieux.
- Contrainte qui doit être constante sur l'ensemble du spectacle
- Détourner certains objets

Des essais de jeu à la maîtrise du jeu

Ne pas parler de répétitions mais d'« essai de jeu ».

La phase de découverte du projet : appropriation par le groupe

- entrée par les répliques
- entrée par le thème
- entrée par le style de jeu : déformation des corps
- entrée par le personnage
- entrée par l'univers de référence
- entrée par une scène ouvrant, la plus forte de la pièce

La phase de recherche : ouverture sur les possibles

- investigation par le jeu : s'approprier le texte, accumuler des éléments
- pas interprétation : on explore, on invente
 - phase d'induction : jeu préparatoire
 - lecture

- résumé
- mise en groupe et préparation
- passage des groupes
- bilan

Etablissement d'une partition de jeu

- pas encore distribution des rôles
- l'animateur devient metteur en scène
- définir les entrées, les tâches à accomplir : il faut donner à faire
- problèmes
 - difficile reprise des scènes
 - transition entre les scènes : ne pas hésiter à fixer la fin
 - gestion des chœurs : répartir le jeu, dynamiser / ennui et bavardages... faire exister ce chœur comme personnage collectif
 - la profération du texte et sa mémorisation : travail de diction
 - costumes et accessoires : travailler avec des signes simples

La distribution

- problèmes des rivalités, engagement charnel
- faire essayer tous les postes de jeu
- puis désirs des joueurs
- différencier les personnages dans leur silhouette et leur costume
- fiche de vœux avec trois préférences
- s'imposer des défis
- sinon tirage au sort
- inflexible volonté de croire en la capacité de chacun, diplomatie

L'interprétation : à la recherche d'une nécessaire flexibilité du jeu

- problème du bloc monolithique, ennuyeux quand il y a le texte / devenir entraîneur
- répétition côte à côte sans rapport frontal avec complicité
- répétition analytique en « pique-nique » : un joueur au hasard commence une scène au hasard... tous les autres viennent compléter la scène en courant.
- Entraînement aux accidents de jeu : provoquer la chute d'un objet, intervention d'un spectateur...

Le chantier des représentations

Souvent le spectacle est loin d'être prêt + stress + trac + réactions du public. Il faut considérer la représentation non pas comme un aboutissement mais comme un commencement

Donner plusieurs représentations :

- diviser le public en plusieurs groupes restreints : proximité plus favorable.
- Six représentations de suite pour impliquer les joueurs

Instaurer une bonne interaction scène-salle : ensemble simple et sobre

- salle de classe avec fond de scène uni
- espace de jeu délimité par du scotch noir
- installer les joueurs sur le plateau

Assurer le bon déroulement des représentations :

- prendre le temps de présenter le travail au public : décrire la manière dont le groupe a travaillé
- on demande le respect : témoin bienveillant

Entre les représentations, le travail continue

- mise au point sensations, émotions
- rigueur et discipline

Favoriser les échanges entre projets de réalisation

- mise en réseau des ateliers
- regrouper dix ateliers sur trois jours : brasser les élèves, extraits de jeu...
- présence d'un regard extérieur connaisseur

Conclusion

Il faudrait pouvoir raconter ce moment où les joueurs portent le spectacle là où on ne l'attendait pas... attendre cette minute de théâtre chère à Ariane Mnouchkine

Le jeu

- a besoin d'un espace protégé distinct de la vie quotidienne
- a besoin d'un espace-temps qui lui est propre
- est une activité libre et volontaire
- est caractérisé par l'absence d'utilité
- est un système de règles
- a besoin de confiance et d'un regard bienveillant
- s'inscrit dans une fiction