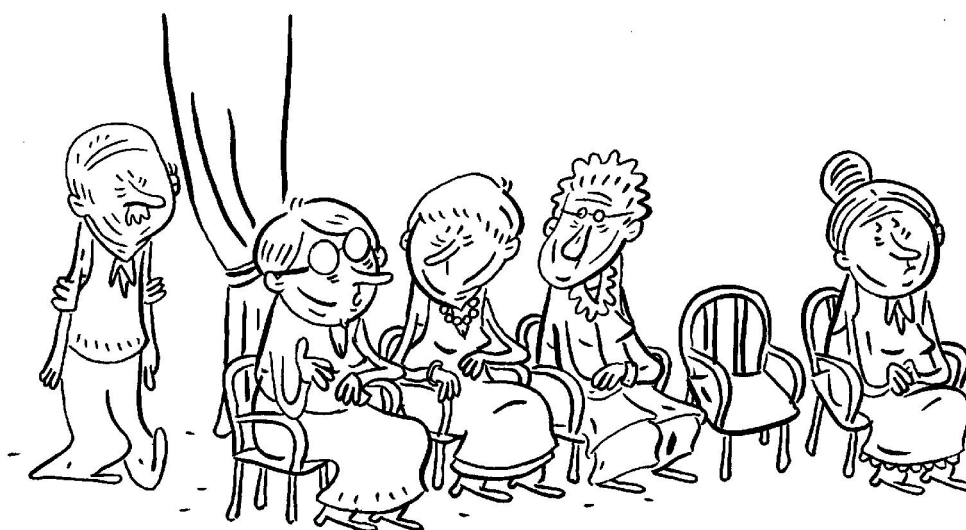


Lier langue et corps dans l'enseignement du théâtre en classe

Mai 2015



Formation proposée par :

- **Gaëlle Cabau**
- **François Julien Georges**
- **Florence Monvaillier**

Introduction

« Je m'appelle... » ou le baptême des prénoms (et ses variantes)

En cercle, chaque stagiaire doit donner un mot pour ses attentes

Présentation des formateurs

- Corps et langue : énoncé quelque peu sibyllin
- Problématiques :
 - ✓ Comment entrer dans le théâtre autrement que par la lecture analytique ?
 - ✓ Quelle place réservée au théâtre dans l'enseignement du français (et quels liens établir entre le théâtre et l'enseignement de la langue) ?
 - ✓ Comment faire du théâtre en classe entière ?
- Annonce du déroulement du stage
- Les limites du stage :
 - ✓ Du théâtre en classe entière / Pas des pratiques pour un atelier théâtre (même si certains éléments sont évidemment utilisables en atelier)
 - ✓ C'est-à-dire, des pratiques quotidiennes et non des exercices déconnectés de nos cours

I- Théâtre et corps : faire émerger du sens et favoriser les apprentissages

Introduction : Le but est de fournir aux stagiaires une boîte à outils :

- Des billes avec plusieurs exercices, que l'on peut faire toute l'année.
- Des exercices que l'on peut insérer dans toutes les séquences : adaptables...
- Mais le but est
 - ✓ Travailler avec des objectifs précis, sur des textes du programme pour ne pas couper le travail théâtral des enjeux généraux.
 - ✓ Favoriser les apprentissages par le théâtre

L'Odyssée

Être chevalier

Poésie lyrique et mise en voix avec *Les séparés*, de Marceline Desbordes Valmore

Autobiographie fictive : se mettre en je et en jeu

Comment travailler l'histoire des arts

II- Comment entrer dans un texte de théâtre autrement que par la lecture analytique

Comment entrer dans une œuvre : *La machine infernale*

Comment travailler la première scène des *Fourberies* autrement que par la lecture analytique ?

Échange de pratiques

Conclusion

Présentation des dispositifs

Boîte à outils

Vidéo en classe : la question des droits

Le baptême des prénoms **François-Julien**

Consigne :

- en cercle ;
- le premier joueur avance d'un pas, dit son prénom en l'illustrant d'un geste simple ;
- le deuxième reprend le geste et le prénom précédents en les faisant suivre des siens (prénom et geste) ;
- le troisième reprend la série complète des deux premières présentations et ajoute la sienne ;
- et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui répète tous les prénoms assortis de leur geste, puis ajoute les siens.

Intérêt de l'exercice : faire connaissance en étant déjà en jeu (retenir rapidement les prénoms de chacun), travailler mémoire et concentration, lâcher prise (pour le geste).

En pratique : façon originale de commencer l'année scolaire (exercice qui peut remplacer la fiche de début d'année).

Variantes :

- variante plus simple : sans associer de geste au prénom (mais en cumulant donc les prénoms) ; puis de dos, en donnant de mémoire les prénoms de tous les joueurs (en partant de sa droite ou de sa gauche) ;
- variante plus complexe : l'animateur parcourt le cercle (en regardant chaque joueur dans les yeux), s'arrête devant un joueur, le baptise à l'aide d'un geste, le joueur baptisé donne son prénom en répétant le geste qui lui est désormais associé, l'ensemble des joueurs répète en chœur geste et prénom ; l'animateur reprend sa place dans le cercle, et le joueur désormais baptisé parcourt le cercle pour baptiser un deuxième camarade selon le même principe ; ce deuxième joueur baptise à son tour un troisième, mais en veillant à répéter prénom et geste du premier joueur déjà baptisé quand il passe devant lui dans le cercle, et ainsi de suite. Prolongement possible : en circulant, chaque joueur salue celui qu'il croise en donnant prénom et geste de la personne rencontrée.

Évaluer la compréhension d'une œuvre : l'*Odyssée*

François-Julien

Exercice inventé à l'occasion de ce stage (et donc pas encore testé avec les élèves).

Objectif de l'exercice : vérifier la lecture d'une œuvre et sa compréhension.

Exercice qui prend donc place après la lecture d'une œuvre faite à la maison par les élèves, et qui pourrait remplacer le traditionnel (et parfois bien rébarbatif) contrôle de lecture (même s'il ne permet pas d'obtenir une note pour les élèves), exercice qui permet surtout de se mettre d'accord sur ce qui a été compris de l'œuvre lue.

Exercice imaginé pour des élèves de 6^e dans le cadre d'une séquence sur l'*Odyssée*, et plus particulièrement à partir de l'adaptation d'Isabelle Pandazopoulos dans la collection Folio junior.

[Limite de la proposition : l'exercice sera difficile à tester si les stagiaires n'ont pas une connaissance assez fraîche de l'œuvre.]

Déroulement

1. Démarches (objectifs : s'échauffer, se donner des outils pour marcher)

Mettre les élèves en cercle et commencer par indiquer l'objectif de la séance (vérifier la lecture et la compréhension de l'*Odyssée* par le jeu théâtral), puis les faire marcher dans l'espace :

- en leur demandant d'abord de combler les espaces ;
- en leur demandant ensuite de se fixer des objectifs (points à venir observer de plus près) ;
- en leur faisant enfin explorer une multitude de marches, afin de se donner une sorte de grammaire collective (à préciser aux élèves) : sur les pointes, sur les talons, sur l'extérieur des pieds, sur l'intérieur, avec le bassin en avant, en arrière, le torse en avant, en arrière, les épaules en avant, en arrière (ne pas hésiter à mêler les consignes), en étant tiré par une partie du corps : oreille, nez, coude, fesses..., en faisant de petits pas, de grands pas, en marchant sur un fil...

[Signaler la difficulté à mettre en œuvre cet échauffement si la classe est nombreuse.]

2. Personnages (objectif : jouer un personnage)

Disposer les élèves assis dans un cercle le plus large possible.

Donner la consigne de l'exercice : donner à voir (aux spectateurs) la démarche, mais aussi les gestes, voire l'émotion, d'un personnage de l'*Odyssée* tiré au sort ; pour les spectateurs : deviner le personnage joué en notant ses caractéristiques dans un tableau (voir document).

Faire passer les élèves par groupe de 5 (se montrer bienveillant, mais ne pas hésiter à faire approfondir le jeu : amplification du mouvement, des gestes, occupation de l'espace... ; ne pas hésiter non plus à faire repasser un élève seul (si on l'en sent capable) pour mieux observer son personnage).

Après chaque passage, prévoir un temps d'échange : faire indiquer par les spectateurs l'identité des personnages mis en scène, et les indices qui permettent de reconnaître ces personnages.

3. Rencontres (objectif : jouer des épisodes)

Si l'exercice précédent a fonctionné et que le temps le permette, placer les élèves en spectateurs et :

- organiser d'abord des rencontres brèves de personnages : par deux, en faisant tirer au sort les personnages, en incitant au dialogue (simple présentation, ou échange plus fourni) ;
- faire jouer ensuite des épisodes, des scènes de rencontre de l'*Odyssée* : selon le même principe du tirage au sort (c'est simplement le professeur qui pioche dans la mesure où sur le papier apparaît le nombre de joueurs), en donnant un bref temps de préparation, en imposant un échange dialogué.

Après chaque jeu d'épisode, prévoir un temps d'échange : faire indiquer par les spectateurs l'épisode joué, les personnages mis en scène, la place de l'épisode dans le récit... ; faire vérifier que l'histoire a bien été respectée ; et ne pas hésiter à faire rejouer.

(PIOCHE DE PERSONNAGES) (en italiques figure ce qui apparaît sur le papier que piochent les élèves, le reste est destiné à permettre au professeur d'aider les élèves en difficulté) :

- *Zeus* : le tout-puissant
- *Hermès* : le messager
- *Calypso* : la nymphe bouclée éprise d'Ulysse... ;
- *Poséidon* : l'Ébranleur des terres, qui, de son trident, rassemble les nuages et déchaîne les vents ;
- *Nausicaa* : la fille du roi Alkinoos, qui joue au ballon avec ses servantes et qui prendrait bien Ulysse pour mari ;
- *Alkinoos* : le roi des Phéaciens ;
- *Laodomas, fils d'Alkinoos* : le champion à la boxe, qui défie Ulysse ;
- *Polyphème (le Cyclope)* ;
- *Circé, la magicienne* ;
- *Une Sirène* : à la voix enchanteresse ;
- *Athéna* : déesse qui s'envole comme un oiseau des mers, qui se transforme en hirondelle ;
- *Télémaque* : gagné par l'indignation, la colère face aux prétendants ;
- *Antinoos ou Eurymaque* : chefs des prétendants, qui pillent les biens d'Ulysse ;
- *Argos* : le chien d'Ulysse ;
- *Pénélope* ;
- *Euryclée* : servante, nourrice d'Ulysse ;
- *Laërte* : père d'Ulysse ;
- *Ulysse*.

PIOCHE D'ÉPISODES (en italiques figure ce qui apparaît sur le papier que piochent les élèves, le reste est destiné à permettre au professeur d'aider les élèves en difficulté) :

- *la venue d'Hermès chez Calypso (pour 3 joueurs, II)* : *Hermès entre chez Calypso qui lui demande la raison de sa venue...* ; Hermès indique que Zeus lui demande de laisser partir Ulysse, Calypso se plaint, accepte ; Hermès repart ; Calypso rejoint Ulysse qui pleure et l'informe de sa décision ;
- *la rencontre d'Ulysse et de Nausicaa (pour 6 joueurs, III)* : *Ulysse est endormi sur le rivage, tandis que des jeunes filles...* jouent au ballon après avoir lavé leur linge ; Ulysse est réveillé par les cris des jeunes femmes ; nu, il s'approche, les jeunes filles s'enfuient à l'exception de Nausicaa à qui il demande de l'aide ; (Nausicaa fait revenir ses femmes ;)
- *la rencontre du Cyclope (pour 6 joueurs ou plus, V)* : en s'en tenant à l'essentiel : *Ulysse et ses compagnons pénètrent dans la grotte du Cyclope...*, y découvrent les vivres ; le Cyclope survient, dévore deux compagnons d'Ulysse ; Ulysse lui fait boire du vin, puis, alors qu'il dort, lui perce l'œil...

- *Euryloque et la rencontre des compagnons d'Ulysse avec Circé (pour 6 joueurs ou plus, VI) : sous la conduite d'Euryloque, des compagnons d'Ulysse se rendent chez Circé... ; à l'exception d'Euryloque, les compagnons entrent chez la magicienne, elle les fait boire, puis, de sa baguette, les transforme en cochons ; Euryloque, qui a tout vu, s'en va prévenir Ulysse ;*
- *Ulysse et les Sirènes (pour 8 joueurs ou plus, VIII) : le navire d'Ulysse approche de l'île des Sirènes..., Ulysse bouche les oreilles de ses compagnons, se fait attacher au mât ; les Sirènes tentent d'attirer Ulysse par leur chant ; Ulysse fait signe à ses compagnons de le détacher, mais ceux-ci resserrent ses liens ;*
- *la rencontre d'Ulysse et d'Athéna (pour 2 joueurs, X) : Ulysse, endormi sur le rivage d'Ithaque, se réveille sans reconnaître les lieux ; Athéna s'approche... sous l'aspect d'un berger, lui révèle son identité, l'incite à se venger des prétendants, puis le fait vieillir d'un coup de baguette ;*
- *les retrouvailles d'Ulysse et Argos (pour 3 joueurs, XII) : Ulysse, accompagné d'Eumée, aperçoit Argos qui le reconnaît, mais... qui n'a pas force de s'approcher de son maître, et qui, dans un dernier soupir, ferme les yeux à jamais ;*
- *les retrouvailles d'Ulysse et Euryclée (pour 3 joueurs, XIII) : à la demande de Pénélope, la vieille Euryclée prend un chaudron, y verse de l'eau, puis... baigne les pieds d'Ulysse ; Euryclée reconnaît son maître, cherche à prévenir Pénélope, mais Athéna détourne l'attention de cette dernière.)*

Exercice transposable en 5^e avec le roman de chevalerie, en 4^e avec *Les Misérables* (ou toute autre œuvre au personnel bien fourni)...

Autres exercices possibles :

- faire mimer les supplices des Enfers par groupe de 4 avec pour tous accessoires : une chaise, une table, un drap ;
- faire mimer un passage de texte narratif pour lever des difficultés de compréhension : exercice que je pratique lorsque les élèves butent sur la compréhension de passages (où la notion d'espace joue un rôle important ; ex. : la scène où Tristan abat le félon Godoïne, soit la scène finale du *Tristan et Iseut* de Béroul, le passage du gué éventuellement dans ce même roman). Pratique que j'ai retrouvée dans le manuel *Lector, lectrix* appliquée à un extrait du roman pour la jeunesse *L'Homme à l'oreille coupée* ;
- rendre compte d'une lecture cursive en jouant le personnage principal de l'histoire.

Travailler les expansions du nom avec les chevaliers de la
table ronde
Florence/ François-Julien

Objectif : travailler la grammaire en la reliant au sens ; permettre à l'élève de comprendre que la précision aide à la compréhension, à l'imagination dans l'expression (écrite ou orale)

La leçon : les expansions du nom

Niveau 5^{ème} pour le choix de l'œuvre, mais adaptable à tous les niveaux

Pioche des personnages :

ARTHUR

LANCELOT

KEU

GUENIEVRE

MERLIN

VIVIANE

PERCEVAL

YVAIN

Adjectifs

Au masculin

Courageux preux généreux loyal déloyal fourbe endurant jaloux coléreux
malchanceux cruel fougueux orgueilleux grand fort puissant

Au féminin

Belle séduisante envoûtante majestueuse puissante royale cruelle loyale attachante

Neutres

brave tendre fidèle noble invincible

Compléments du nom

Au lion aux yeux de feu à la bravoure légendaire au cœur tendre à l'esprit vif
de Bretagne du Lac de la Forêt mystérieuse de la charrette de la cour du Roi
Arthur à l'épée tranchante au destin incroyable au bras de fer à la barbe bouclée
aux actions glorieuses à la réputation sans tache aux conseils avisés de la Table
ronde aux poisons redoutables

Propositions relatives

Qui combat sans fatigue qui éduque les jeunes chevaliers qui vit dans la forêt
dont l'épée est invincible que tout le monde craint auquel on fait confiance à
laquelle on fait confiance dont il faut se méfier en qui chacun place sa confiance
dont on craint les potions

Dont le destin est incroyable que chacun redoute avec lequel on se bat pour
laquelle on se bat contre lequel on se bat Qui est aimée de tous qui est aimé de
tous que chacun écoute à qui on doit le respect

Déroulement

Principe : au plateau, un élève a pioché un nom ou a été désigné

Il déclame : je suis Lancelot

Dans le public : des expansions du nom ont été distribuées

Trois expansions vont venir enrichir progressivement la première déclaration, sur le modèle Je suis le brave Lancelot, aux yeux de feu, que chacun redoute

Les élèves déclament donc la formule enrichie

Le professeur peut, selon l'avancement des connaissances des élèves (initiation ou approfondissement) demander aux adjectifs, puis aux CDN, puis aux prop relatives de venir, ou laisser les choses se faire, quitte à avoir des doublons je suis le brave, le beau, le grand Lancelot

Attention : les élèves doivent veiller à ce que l'expansion soit possible : par le sens bien sûr (Lancelot ne peut être le fourbe) mais surtout par l'accord !

A la fin de la séance, on demande aux élèves de se réunir en fonction de leur catégorie, ou de l'accord...

La place de l'expansion, le rythme du GN obtenu peuvent aussi être observés, selon que *ça sonne bien* ou pas : initiation à la stylistique !

On fait le bilan ensemble, puis la leçon

Variante : on fait écrire puis déclamer aux élèves un texte bref, écrit à la première personne, au temps du passé composé, pour lequel il est impossible de savoir si le personnage est un garçon ou une fille, car les expansions du nom et les accords de participe passé ne permettent pas de lever l'ambiguïté.

Même exercice, mais le contraire : il faut que tout soit accordé au féminin, et que cela s'entende !

Ouverture chapitre chevalier

- Scène de l'adoubement : écriture de la scène / didascalie

Poésie lyrique et mise en voix **Gaëlle/ François-Julien**

Travail de mise en voix autour du texte de Marceline Desbordes Valmore

Première étape :

- Lecture du poème
- Prendre quelques minutes pour évoquer les pratiques des collègues

Deuxième étape : Travailler sur la difficulté à faire sortir la parole et jouer avec cette difficulté

- Travail en cercle : Avancer d'un pas... attendre trois secondes...ouvrir la bouche... reculer...
- Refaire le même exercice trois fois de suite et enfin la parole naît : « N'écris pas ».

Troisième étape : Ne pas plaquer des émotions ou des gestes tout prêts

- Rappeler la nécessité de ne pas être uniquement dans l'illustratif, le cliché... La poésie peut naître d'un contraste, d'une émotion autre...
- Exercice du carré des émotions (neutre / colère / tristesse / joie) avec les expressions suivantes : « Je suis triste et je voudrais m'éteindre », « Ne demande qu'à Dieu... qu'à toi, si je t'aimais »
- Exercice du parcours corporel
 - ✓ Les stagiaires sont répartis par groupes de trois.
 - ✓ Chaque groupe propose un parcours corporel de trois gestes successifs, réalisés en chœur. Ils auront soin de les réaliser à des niveaux différents (debout, accroupis, au sol).
 - ✓ Chaque groupe reproduit son parcours corporel mais en associant chaque geste à l'un des vers du poème. L'objectif est de faire naître une pluralité de significations, plus riches qu'en étant dans la simple illustration.
 - ✓ N'écris pas. Je te crains ; j'ai peur de ma mémoire ; Elle a gardé ta voix qui m'appelle souvent. Ne montre pas l'eau vive à qui ne peut la boire.

Quatrième étape : Le travail du chœur

- Travail de chœur avec une consignes différentes pour chaque vers :
 - ✓ Ensemble mais éloignés les uns des autres.
 - ✓ Ensemble collés.
 - ✓ Dos à dos.
 - ✓ En ligne contre un mur
 - ✓ Face à face en ligne
 - ✓ Eparpillés perchés
 - ✓ Tous prêts d'une fenêtre.

Prolongement :

- l'exercice de récitation (à plusieurs, avec mise en espace...).
- Les brigades

Les séparés (N'écris pas...)

N'écris pas. Je suis triste, et je voudrais m'éteindre.
Les beaux étés sans toi, c'est la nuit sans flambeau.
J'ai refermé mes bras qui ne peuvent t'atteindre,
Et frapper à mon cœur, c'est frapper au tombeau.
N'écris pas !

N'écris pas. N'apprenons qu'à mourir à nous-mêmes.
Ne demande qu'à Dieu... qu'à toi, si je t'aimais !
Au fond de ton absence écouter que tu m'aimes,
C'est entendre le ciel sans y monter jamais.
N'écris pas !

N'écris pas. Je te crains ; j'ai peur de ma mémoire ;
Elle a gardé ta voix qui m'appelle souvent.
Ne montre pas l'eau vive à qui ne peut la boire.
Une chère écriture est un portrait vivant.
N'écris pas !

N'écris pas ces doux mots que je n'ose plus lire :
Il semble que ta voix les répand sur mon cœur ;
Que je les vois brûler à travers ton sourire ;
Il semble qu'un baiser les empreint sur mon cœur.
N'écris pas !

Autobiographie fictive : Se mettre en je et en jeu

Florence/ François-Julien

En 3^{ème}, autobiographie, écriture du moi... et quête d'identité de nos adolescents !

Objectifs : prise de parole, gain de confiance, cohésion du groupe, connaissance de soi...

1-La généalogie.

Tous assis au fond du plateau.

Par groupe de cinq, avec ou sans musique, on se lève et chacun son tour prend la parole de manière très droite, pure, affirmée. Regard ligne bleue des Vosges, mais pas flottant.

Je m'appelle...

Ma mère s'appelle...

Mon père s'appelle...

Ma grand-mère maternelle s'appelle...

Mon gd père maternel s'appelle...

Ma gd mère paternelle s'appelle....

Mon gd père paternel s'appelle.....

Je suis né(e) à ... le.....

Bilan : activité très troublante, d'une extrême simplicité, et pourtant très émouvante et poétique.

PB : nos élèves peuvent être gênés avec ce dévoilement de l'intime, il peut y avoir des blessures, des hontes, des parents dispersés, inconnus, déclassés Dans ce cas, ILS ONT LE DROIT D' INVENTER ! et ainsi de combler les trous ou de masquer les blessures. Personne ne leur demandera de comptes ...

2) L'invention de soi

Deux lignes debout, en vis-à-vis, à distance

Chacun doit préparer dans sa tête un récit construit à partir des passages obligés :

Je m'appelle (à chacun de choisir un nom réel ou fictif)

Je vis dans ...1 à....*

*Dans ma chambre j'ai... 2**

J'aime...,

*Ce que je n'aime pas , c'est.....3**

On peut imposer des pioches aux astérisques, ou faire confiance à leur imagination

Pioches :

1 Une tour, une grotte, un arbre, une caravane, un studio minuscule, une poubelle, un carton, ma voiture, un théâtre, la cuisine d'un restaurant trois étoiles, mon lit, un chalet, un monastère, un château, un igloo, une chambre froide, une bibliothèque, la tour de contrôle, un sous-marin

2 des chaussettes qui traînent, un perroquet empaillé, un galet, un nounours décousu, des boîtes de conserve, une plante carnivore, des réserves , une cartouche de cigarettes, un poster de... , un boudha, une baie vitrée, une lampe à UV, un seul livre, un home cinéma, une robe de princesse, une photo dédicacée de..., un aquarium , un babyphone, une mitraillette, une grosse araignée

3 les mecs qui se la jouent, les filles trop sûres d'elles, les mères envahissantes, le chocolat blanc, les films qui se terminent bien, les anniversaires, les embouteillages, les ordinateurs, la pluie, les dimanches soirs, la choucroute, les hommes politiques corrompus, les vestiaires, les chats obèses, les cris d'enfants, les sonneries de portables débiles, quand il n'y a plus d'eau chaude, avoir mon collant filé, les voyages organisés, les pilotes d'avion

Le premier 1/2 groupe actif, l'autre regarde, pour passer après.

-au top, le groupe actif avance d'un pas, regarde la personne qui est en face, compte 3 secondes, respire, compte 3 secondes, respire, ouvre la bouche, rien ne sort. Soupir, retourne à sa place.

Deuxième tentative. Idem.

A la troisième, le récit sort. Tous ensemble, d'un seul jet, mais en murmurant. C'est la cacophonie, cela ressemble à une prière, et chacun va jusqu'au bout, même si les autres ont fini.

Premier bilan rapide

Le deuxième groupe passe, avec les mêmes consignes.

Nouveau bilan

Deuxième fois : au top, on avance d'un pas, on respire, et on dit le même texte cette fois tout fort.

Troisième fois : au top, on avance d'un pas, et chacun à son tour dit son texte tout fort en commençant d'un bout de la colonne jusqu'au dernier (à ce moment-là, les élèves n'ont plus peur de dire leur texte)

Ensuite : la base imaginée peut être reprise et enrichie dans un travail d'écriture, avec des consignes de langue précises, en fonction du moment de la séquence (entrée, approfondissement, synthèse, évaluation...)

Travailler l'épreuve orale d'histoire des arts

Gaëlle

Premier exercice : présenter une œuvre d'art éphémère

- Trois stagiaires forment une sculpture expressive au centre de la pièce.
- Un stagiaire entre. Il jouera le rôle d'un guide de musée. Il est accompagné de deux touristes.
- Les trois stagiaires improvisent autour de cette œuvre d'art éphémère : présentation de l'œuvre par le guide, réaction des touristes, débat.

Deuxième exercice

Première étape : lecture Jean-Michel Ribbes, *Musée haut, musée bas* : faire lire un extrait, par exemple

Un visiteur (à sa femme) : Dis donc Laurence, elle est toute petite la Vénus de Milo... C'était qui Milo, un nain ? Ah je suis déçu Laurence, déçu... Bon, on va quand même faire une photo pour Jacques, mais on la fera agrandir... Si, on est obligés, elle est trop minuscule... Ah merde je suis déçu Laurence, déçu, déçu... !

Sequence Joan Miro, Woman in front of the sun
Au musée

Femme 1 : Oh, on dirait papa !

Femme 2 : Papa ?

Femme 1 : Oui avec son gros œil.

Femme 2 : Pauvre papa !

Femme 1 : Pourquoi pauvre papa ?

Femme 2 : Quand même...

Femme 1 : C'est un Miró, tu sais combien ça coûte un Miró ?!

Géricault, Le radeau de la méduse (libre) commons wikimedia

Jean-Alain : Ça, pour moi, tu vois, c'est le cœur du romantisme en peinture.

Micheline : J'aime pas.

Jean-Alain : Pourquoi ?

Micheline : Trop marron.

Jean-Alain : Trop marron ?

Micheline : Oui, ça me rappelle l'automne.

Jean-Alain : L'automne, ce n'est pas marron Micheline.

Micheline : Ah bon ?! La nature ne devient pas marron en automne ?

Touriste 1 : PROL GUIGUIN.

Le guide : Non, Paul Gauguin.

Touriste 3 : PA-ÔL GOG-AN.

Le guide : Non, Paul Gauguin.

Touriste 2 : PÂ-OUL GOG-IN

Le guide : Non, Paul Gauguin.

Touriste 3 : POUL GOLIN.

Touriste 1 : PiÔL GOD-GAN.

Le guide : Non, Paul... Paul... Gauguin.

Deuxième étape : écriture

Le professeur ou les élèves choisissent un tableau.

Exercice :

A la manière de Jean-Michel Ribbes, écrire les remarques des spectateurs du tableau au musée. Le texte produit est un texte de théâtre, une saynète. Les élèves sont aussi nombreux qu'ils le souhaitent dans leur groupe, chacun a ses répliques. L'échange est bref.

Contrainte : le public doit pouvoir reconnaître l'identité du personnage (le gardien, la grand-mère avec ses petits-enfants, le professeur avec ses élèves, l'amateur d'art, l'étranger perdu, le fat qui croit tout connaître, l'adolescent blasé...)

Troisième étape : jeu

Le tableau est projeté au mur.

Faire défiler devant le tableau les élèves qui jouent leur texte. La succession des publics donnera une impression de réalité. Un travail sur le corps peut accompagner cet exercice (attitude contemplative, distante, regard scrutateur, gêne mutuelle des spectateurs...)

Objectif : travailler la langue du théâtre ; savoir donner une identité à un personnage ; travailler l'oral ; travailler la lecture de l'œuvre picturale, l'esprit critique.

Deuxième exercice : présenter une œuvre d'art déjà étudiée en cours (cet exercice est explicité mais n'est pas joué lors du stage)

- Le professeur projette une œuvre étudiée en cours.
- Par groupes de trois, les élèves écrivent une courte scène à trois personnages : un guide et deux touristes. Les rôles doivent être équilibrés et comprendre des didascalies.
- La scène est jouée devant le reste de la classe.

Troisième exercice : créer une œuvre d'art

- Le professeur sélectionne un élève qui jouera le rôle de l'artiste. Le reste des participants constitue le matériau de son œuvre d'art.
- Le professeur distribue à l'artiste la reproduction d'une œuvre d'art. L'artiste doit essayer de la reproduire en utilisant son matériau. Ses consignes sont données à l'oral (consignes de placement dans l'espace, consignes concernant la position des personnages, consignes concernant

l'expression). L'artiste n'a pas le droit de toucher à sa sculpture, et n'a pas le droit de mentionner le titre de son œuvre.

- ✓ Guernica
- ✓ Le radeau de la Méduse
- ✓ Le déjeuner sur l'herbe
- Une photo est prise à la fin.







Entrer dans la lecture d'une œuvre : *La machine infernale*

François-Julien

Présentation d'une séance de 2 h qui inaugure une séquence sur *La Machine infernale* (titre de cette séance : Entrer dans la machine, ou la machine en action).

Séance transposable à un autre niveau, pour une autre pièce, ou même une autre œuvre.

Séance dont la construction doit beaucoup à la méthode de Bernard Grosjean (découverte lors d'un stage, voir ses ouvrages : *Coups de théâtre en classe entière* et *Dramaturgies de l'atelier-théâtre*).

Objectifs de cette séance : préparer à la lecture de l'œuvre, initier les élèves au jeu théâtral (en faisant le pari que l'engagement du corps permettra aux élèves de mieux s'emparer de l'histoire).

Déroulement

Mettre les élèves en cercle et commencer par indiquer l'objectif de la séance, puis en préciser le fonctionnement : théâtre = jeu (il appartient aux jeux de représentation) ; but de ce jeu = plaisir (plaisir des joueurs et des spectateurs) ; mais qui dit *jeu* dit *règles*.

Règles pour la séance :

- on tire au sort pour déterminer la constitution des groupes (de chaque jeu), l'ordre de passage sur scène ;
- on respecte le jeu des autres : pas d'applaudissements (qui sont une forme de jugement), pas de moqueries, pas de bruits ;
- on admet que l'espace scénique est un espace collectif consacré à la fiction, au faire semblant : on a le droit d'essayer, de rater, on ne porte pas de vrais coups ; les postes de jeu ne sont la propriété de personne, ce que propose un joueur peut être librement repris par un autre.

[En gras les numéros des exercices indispensables pour mener à bien la séance, et donc à pratiquer avec les stagiaires. Les autres exercices peuvent faire l'objet d'une simple explication.]

I. Ressort (objectif : découvrir l'intrigue, le ressort de l'histoire)

1. Chuchotements : les élèves en cercle assis sur une chaise, groupe divisé en chuchoteurs et spectateurs ; les spectateurs se tiennent assis les yeux fermés (faire le noir), les chuchoteurs piochent dans un chapeau une réplique qu'ils vont chuchoter à l'oreille de chacun des spectateurs (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre). Inverser les rôles.

2. Profération : les élèves en cercle debout, on passe sa réplique au voisin de gauche, on lit sa nouvelle réplique (et la mémorise éventuellement) ; un premier joueur adresse sa réplique à un deuxième en le regardant dans les yeux et en se déplaçant vers lui (la réplique doit être proférée debout, droit dans les yeux du partenaire qui doit soutenir ce regard, pour que l'adresse prenne toute son intensité) ; tandis que le premier joueur s'assoit, le deuxième (celui qui a reçu la réplique) gagne le centre du cercle, puis prononce sa réplique à un troisième joueur, dont il prend la place ; et ainsi de suite jusqu'à ce que l'animateur se voit adresser une réplique ; l'animateur peut introduire progressivement des consignes de profération, mais l'essentiel à ce stade de la séance est de faire entendre les répliques.

Exemples de consignes : en glissant une pause dans la réplique, en chuchotant, sur le rôle, en criant, en allant le plus vite/ le plus lentement possible, en prenant un accent régional, en articulant à l'excès, avec une émotion...

[Bernard Grosjean sur ce dispositif : « Le dispositif va non seulement servir à faire entendre les répliques dans leur diversité, mais aussi et surtout à jouer avec toutes les manières de les dire, de les prononcer, de les proférer. Il nous semble en effet fondamental, dans le domaine de la lecture à voix haute, de sortir les élèves du réflexe de la récitation et de la peur de ne pas savoir « mettre le ton » ; en variant les consignes de profération, on amène les élèves, de manière transitoire, à ne plus se focaliser sur le sens et le « bien dire » ; on les libère du respect du texte, qui la plupart du temps les inhibe, on leur permet d'assumer sous le regard des autres un morceau de texte et on les amène à s'extérioriser, à s'ouvrir pour que ces mots soient entendus. Et on leur fait comprendre surtout qu'il n'y a pas une seule manière de dire, que la parole, au théâtre, est plus intense que dans la vie, qu'à ce titre elle doit être dénaturalisée et qu'elle traverse en quelque sorte le corps de ceux qui la portent.]

3. Hypothèses : les élèves, assis au sol en cercle, formulent des hypothèses sur la pièce, en dégagent les thèmes [de l'importance de sélectionner avec soin les répliques mises au chapeau] ; le professeur apporte éventuellement quelques précisions [sur la pièce, l'auteur...].

Puis distribuer le texte de la Voix de l'acte premier, en faire une lecture magistrale, résoudre les éventuels problèmes de compréhension.

4. Récit : les joueurs en cercle, il s'agit de résumer l'histoire d'Œdipe, un premier joueur vient au centre du cercle et propose une première phrase (ou même une formule, voire un mot), puis retourne dans le cercle, un deuxième gagne le centre et complète ce qui vient d'être dit et ainsi de suite...

On précise qu'on est en situation de jeu, qu'il est interdit d'en sortir par des remarques du type : « Tu te trompes », « Il dit n'importe quoi... » ; il faut trouver d'autres solutions pour réparer les éventuelles erreurs commises.

II. Énergie (objectif : jouer des émotions ou des situations)

Introduire le secret.

5. Sur scène, par groupe de 4 ou 5 : les joueurs projettent collectivement une réplique vers le secret (exemple : « Il tuera son père. Il épousera sa mère. », « Tu assassineras ton père et tu épouseras ta mère. ») :

- en cherchant à enfoncer la réplique dans le secret ;
- avec une contrainte technique ;
- avec une émotion, une intention :
 - colère, fureur, haine, révolte ;
 - joie, allégresse, bonheur ;
 - tristesse, souffrance, désolation ;
 - sensualité, gourmandise ;
 - peur, anxiété, angoisse, effroi ;
 - timidité, fragilité ;
 - détente, relaxation, farniente ;
 - énergie, dynamisme, action ;
 - pompeux, majestueux, solennel ;
 - sacré, religieux ;
 - légèreté, insouciance ;
 - suspens, attente, incertitude ;
 - fête, dévouement, carnaval ;

- tyrannie, domination, oppression ;
- burlesque, drôle, comique ;
- tendresse, douceur ;
- passion, ferveur ;
- surprise, étonnement.

Les joueurs quittent le plateau en regardant une dernière fois le secret.

Variante : il peut être important de commencer par un passage « à vide » sur le plateau : dos au public, on se retourne, on gagne l'avant-scène en regardant le secret, on s'immobilise en avant-scène, puis on se retourne et on gagne la coulisse en lançant un dernier regard au secret.

6. Sur scène, par groupe de 4 ou 5 : les joueurs entrent, descendent en avant-scène en fixant le secret puis réagissent à une histoire racontée par l'animateur, et quittent le plateau en lançant un dernier regard au secret.

Exemples d'histoires :

- le secret est l'oracle d'Apollon : il vous dit : « Tu assassineras ton père et tu épouseras ta mère. » ;
- le secret vous regarde de haut, vous insulte et tente de vous donner un coup de bâton ;
- le secret est le Sphinx : il vous pose une énigme terrible, vous réfléchissez, vous donnez votre réponse, elle est mauvaise ;
- le secret est le Sphinx : il vous pose une énigme terrible, vous réfléchissez, vous donnez une réponse, elle est bonne ;
- le secret vous annonce que vous avez commis sans le savoir des crimes horribles : vous avez tué votre père et épousé votre mère.

7. Sur scène, par groupe : après un temps de préparation, les joueurs miment les situations suivantes (sans utiliser le langage donc, mais avec un accompagnement musical éventuellement : *Gladrags* des sœurs Labèque : pistes 1, 2 ou 8 ; ou encore 6 et 7) et finissent par figer la scène en un tableau :

- par 3 ou 4 : Jocaste (accompagnée de Laïus) apprend que son fils, qui est encore un nourrisson, va tuer son mari et l'épouser ; elle l'abandonne ; un berger le recueille ;
- par 4 ou 5 : Œdipe quitte ses parents ; il rencontre un homme en route (accompagné éventuellement d'un serviteur), se dispute avec lui, l'assomme d'un coup de bâton, le tue, puis reprend sa route ;
- par 6 ou 7 : Œdipe et Jocaste vivent heureux entourés de leurs enfants ; Œdipe apprend la vérité (par un messager), sa femme se pend, il se crève les yeux...

Après chaque passage, prévoir un temps d'échange sous la forme suivante : demander aux joueurs leurs impressions (« Êtes-vous parvenus à jouer ce que vous aviez prévu de jouer ? »), autoriser les spectateurs à proposer des améliorations (en respectant les règles suivantes : on commence toujours par un compliment, on ne fait pas de critique sans proposition ; on désigne le comédien par le nom du personnage). [Voir également Jean-Pierre Ryngaert (*Le Jeu dramatique en milieu scolaire*) au sujet des interventions des spectateurs sur le jeu des autres : « Dans ce que votre groupe a joué, j'aime..., je critique..., je propose... »]

III. Production (objectif : mettre en scène l'histoire d'Œdipe)

8. Relecture : en cercle, on procède à une relecture du texte, puis on isole les différents moments de la scène que l'on pourra jouer.

[Situations à jouer : l'oracle, l'abandon, l'adoption, l'oracle, la fuite, le parricide, la victoire sur le Sphinx, le mariage incestueux, la prospérité, la révélation et ses conséquences.]

9. Sur scène, par groupe de 6 ou 7 : après un temps de préparation (au cours duquel le texte de la Voix pourra être relu, les rôles seront distribués...), les joueurs interprètent l'histoire d'Œdipe selon les consignes successives suivantes (ou bien selon une des consignes uniquement, ou selon une consigne au choix des joueurs, si le temps manque) :

- en utilisant le texte comme ils le souhaitent ;
- en ne gardant que du texte les deux oracles : « Il tuera son père. Il épousera sa mère. », « Tu assassineras ton père et tu épouseras ta mère. » ;
- sans mots (mais avec un accompagnement musical éventuellement : *La moitié du monde* 1 de Sclavis : pistes 3 ou 8 pour l'enquête, le mystère ; 7 ou 10 pour l'aventure ; 11 pour la guinguette ; 13 pour le cirque), en mimant l'action : on doit assister à 6 à 10 situations ; chaque situation se figera en un tableau avant la suivante.

Après chaque passage, prévoir un temps d'échange (voir 7).

La séance s'achève avec la distribution du livre, avec pour consigne d'en lire l'acte premier (et de lire en plus (pour préparer la première analyse de texte) un document comportant deux extraits d'*Œdipe Roi* de Sophocle).

**Comment entrer dans la première scène des *Fourberies*
autrement que par la lecture analytique**

Gaëlle

(ou *On ne badine pas avec l'amour* – Florence)

Echauffement et mise en route pour apprendre à travailler ensemble

- Les élèves sont placés en cercle en position neutre
- Se frictionner le corps afin de s'échauffer
- Faire passer un clap sur votre droite... le mouvement doit être communiqué comme une vague
- Le théâtre c'est du texte, aujourd'hui le texte va être un « ah ». Il y a plein de façons de faire un ah. Un par un, toujours en cercle, chaque élève avance d'un pas, attend une seconde, et dit « ah » avec une intention. Chacun doit inventer une nouvelle façon de faire un « ah ». Le professeur doit pousser jusqu'au bout les propositions des élèves.

Explicitation du texte

- Lecture de la scène 1
- Qui sont Octave et Silvestre ? Qu'arrive-t-il à Octave ? Son père revient, il est désespéré parce qu'il est amoureux... par contre il le dit avec des mots compliqués...
- Pour s'approprier le texte, proposez aux élèves d'écrire un sous-texte à « fâcheuses nouvelles pour un cœur amoureux, cruelles extrémités où je me vois réduits ». Leur faire dire avec de l'énergie, puis leur faire prononcer la phrase de Molière (qui est écrite au tableau).

Travail sur « Ah fâcheuses nouvelles pour un cœur amoureux »

- Les élèves ont appris ce petit texte et se sont approprié le sentiment d'énervement.
- Les élèves sont en cercle. On demande à un élève d'avancer d'un pas et de faire un geste pouvant traduire le sentiment d'énervement. On demande ensuite à un deuxième élève un deuxième geste d'énervement, puis à un troisième élève un troisième geste d'énervement.
- Le travail suivant se fait avec un coryphée. Un élève devient le chef de chœur. Il avance d'un pas, fait trois gestes d'énervement, compte trois secondes et sort le texte. Il recule, puis le chœur des autres élèves reproduit cette mini séquence. L'exercice peut être répété deux ou trois fois avec un coryphée différent à chaque fois.

Petit travail de mise en scène

- Qui est Silvestre ? Le serviteur ? Que fait-il ? Au théâtre on ne peut pas juste attendre. Il range ? Il nettoie les vitres...
- Faire asseoir les élèves. Envoyez un élève sur scène pour qu'il joue cette action en imitant véritablement. Ne pas hésiter à les pousser, à augmenter l'action...

- Octave va entrer. Pour créer un sentiment d'urgence, le professeur bloque la porte pendant qu'Octave pousse. Quand le professeur sent Octave prêt, il ouvre, Octave se précipite... 3 gestes, trois secondes d'attente et le texte.

Travail sur l'idée de conflit

- De quoi naît le conflit ? Silvestre ne répond pas aux questions...
- Les élèves se placent par deux. Le professeur apprend comment donner une claque de théâtre avec un mouvement de la nuque. Octave se place face à Silvestre : claque + 3 secondes d'attente + « Ah, parle si tu veux ! »
- Puis échange des rôles.

Bilan

- Mise en scène avec enchaînement
- Petit moment de bilan assis par terre

Les Fourberies de Scapin Acte I, Scène première

OCTAVE, SILVESTRE.

OCTAVE: Ah ! Fâcheuses nouvelles pour un cœur amoureux ! Dures extrémités où je me vois réduit ! Tu viens, Silvestre, d'apprendre au port que mon père revient ?

SILVESTRE: Oui.

OCTAVE: Qu'il arrive ce matin même ?

SILVESTRE: Ce matin même.

OCTAVE: Et qu'il revient dans la résolution de me marier ?

SILVESTRE: Oui.

OCTAVE: Avec une fille du seigneur Géronte ?

SILVESTRE: Du seigneur Géronte.

OCTAVE: Et que cette fille est mandée de Tarente ici pour cela ?

SILVESTRE: Oui.

OCTAVE: Et tu tiens ces nouvelles de mon oncle ?

SILVESTRE: De votre oncle.

OCTAVE: à qui mon père les a mandées par une lettre ?

SILVESTRE: Par une lettre.

OCTAVE: Et cet oncle, dis-tu, sait toutes nos affaires.

SILVESTRE: Toutes nos affaires.

OCTAVE: Ah ! Parle, si tu veux, et ne te fais point, de la sorte, arracher les mots de la bouche.

SILVESTRE: Qu'ai-je à parler davantage ? Vous n'oubliez aucune circonstance, et vous dites les choses tout justement comme elles sont.

OCTAVE: Conseille-moi, du moins, et me dis ce que je dois faire dans ces cruelles conjonctures.

SILVESTRE: Ma foi! Je m'y trouve autant embarrassé que vous, et j'aurais

bon besoin que l'on me conseillât moi-même.

OCTAVE: Je suis assassiné par ce maudit retour.

SILVESTRE: Je ne le suis pas moins.

OCTAVE: Lorsque mon père apprendra les choses, je vais voir fondre sur moi un orage soudain d'impétueuses réprimandes.

SILVESTRE: Les réprimandes ne sont rien, et plutôt au Ciel que j'en fusse quitte à ce prix ! Mais j'ai bien la mine, pour moi, de payer plus cher vos folies, et je vois se former de loin un nuage de coups de bâton qui crèvera sur mes épaules.

OCTAVE: Ô Ciel ! par où sortir de l'embarras où je me trouve ?

SILVESTRE: C'est à quoi vous deviez songer, avant que de vous y jeter.

OCTAVE: Ah ! Tu me fais mourir par tes leçons hors de saison.

SILVESTRE: Vous me faites bien plus mourir par vos actions étourdies.

OCTAVE: Que dois-je faire ? Quelle résolution prendre ? A quel remède recourir ?

**Proposition de questionnaire en aval
Pour la lecture analytique
manuel Terre des lettres**

Comprendre

- Quels sont les personnages présents sur scène ? De quels autres personnages parlent-ils ?
- Quelles sont les fâcheuses nouvelles qu'évoque Octave ?
- Que redoute Silvestre ? Quelle métaphore emploie-t-il ?

Analyser

- Dans ce dialogue, quel personnage donne des informations ?
- Regardez les pronoms personnels : qu'est-ce qui vous permet de comprendre qu'Octave est le maître de Silvestre ?
- Dans les lignes 31 à 39 relevez deux groupes nominaux par lesquels Silvestre désigne les actes d'Octave. Quel déterminant emploie-t-il ?

Interprétez

- Quelle réaction Octave espère-t-il de la part de Silvestre ? Est-il satisfait ?
- Dans quel état d'esprit Octave se trouve-t-il à la fin de la scène ?

Questions préparatoires sur l'acte I scène 2

Du début de la scène à la réplique de Scapin : « ... je me signalais déjà par cent tours d'adresse jolis »

- Quel nouveau personnage entre en scène ?
- Qu'apprenons-nous de plus sur la situation ?
- Relevez les expressions employées par Scapin pour désigner la fourberie : sont-elles mélioratives ou péjoratives (positives ou négatives) ?
- Comparez la réaction de Scapin à celle de Silvestre dans la scène 1.
- Dans la dernière réplique de Scapin, relevez une phrase montrant le plaisir qu'il prend à faire des fourberies.
- A la fin de la scène, pouvons-nous nous attendre à ce que Scapin arrange, par la suite, la situation d'Octave ? Justifiez.
- Cherchez les définitions des mots Fortune et ingratitude.

Echange de pratique

La question de la construction de la séquence de théâtre :

- aborder la question des travaux d'écriture théâtrale : scène en lien avec un texte étudié en 6^e (ex. : scène de dispute après lecture du début du *Médecin malgré lui*), interview en 5^e (ex. : d'un auteur), transposition d'un passage romanesque en 3^e (ex. : *La Peste*), écriture fictionnelle ou d'invention au lycée. Scènes qu'il est évidemment possible de faire jouer aux élèves, le jeu permettant de retravailler la scène, l'aller-retour entre la table d'écriture et le plateau permettant de mieux porter l'attention sur « l'enchaînement et la progression du dialogue » (programme de 4^e) ;
- mettre en commun pratiques et interrogations.

La question de la place de la captation dans la séquence :

- rappeler et discuter les recommandations de l'Inspection (choix de l'œuvre théâtrale en fonction des captations existantes) et des programmes (« relation entre texte et représentation » en 3^e ; en 1^{re}, « Prenant appui sur une programmation locale ou sur des captations, l'étude proprement littéraire du texte théâtral sera étayée par l'analyse de mises en scène comparées, et prendra ainsi en compte les données propres de la dramaturgie. ») ;
- échanger sur les différentes utilisations de la vidéo : en amont pour entrer dans la pièce (ex. : *Cyrano*), en complément de la lecture analytique, en faisant confronter différentes interprétations (*Dom Juan*)...

Exemple de sujet d'écriture : lettre argumentée pour supplier le professeur de voir la suite d'une captation.

Conclusion

Présentation des dispositifs

En collège : seul dispositif = CHAT (uniquement 2 dans l'Académie : Montchapet (Dijon), Jean Vilar (Chalons), sinon atelier (terme qui implique l'intervention d'un partenaire) ou club (dans le cadre éventuellement de l'accompagnement éducatif).

Rappeler également l'existence du domaine artistique « Arts du spectacle vivant » (théâtre, musique, danse, mime, arts du cirque, arts de la rue) dans les programmes d'HDA.

En lycée :

- enseignement d'exploration « arts du spectacle » (1 h 30) ;
- enseignement facultatif de 3 h pour toutes les séries ;
- enseignement obligatoire au choix de 5 h pour le cycle terminal littéraire uniquement.

Boîte à outils

- **Bibliographie** : voir bibliographie Gaëlle et site Théâtre
- **Exercices** : document Florence ?

+ Présenter éventuellement quelques ouvrages, et notamment le numéro récent des *Cahiers pédagogiques* sur le théâtre.

Vidéo en classe : la question des droits

Pour toute œuvre, obligation (morale, et donc perpétuelle) de citer la source : auteur, titre de l'œuvre, sauf si « l'identification de l'auteur ou de l'œuvre constitue l'objet d'un exercice pédagogique » (Accord de décembre 2009 avec la PROCIREP).

Œuvres libres de droit (œuvres dont les titulaires des droits ont abandonné (ou négocié) ceux-ci et ont ainsi rendu l'œuvre en usage libre) : les œuvres audiovisuelles empruntées ou acquises auprès du C.N.D.P. ou de leurs réseaux, les œuvres de l'A.D.A.V. (Ateliers Diffusion Audiovisuelle).

Œuvres libérées de droits pour la classe : œuvres diffusées sur les chaînes hertziennes non payantes (restent hors de l'accord : Canal+ en crypté, les chaînes payantes sur la TNT, les chaînes uniquement diffusées sur le câble ou le satellite, les chaînes de télévision sur Internet, les services VOD ; et, attention, les accords ne sont pas rétroactifs : une émission d'avant 2007 n'est pas libérée de droits, sauf rediffusion).

= Œuvres dont les « reproductions temporaires » (pas plus d'une année scolaire) sont permises.

Œuvres dont on peut utiliser des extraits à des fins pédagogiques : œuvres audiovisuelles acquises régulièrement dans le commerce ou œuvres diffusées sur un service payant.

« Extraits » s'entend de parties d'œuvres dont la longueur est limitée à six minutes, et ne pouvant en tout état de cause excéder le dixième de la durée totale de l'œuvre intégrale ; en cas d'utilisation de plusieurs extraits d'une même œuvre audiovisuelle ou cinématographique, la durée totale de ces extraits ne peut excéder 15 % de la durée totale de l'œuvre. Extraits dont les « reproductions temporaires » (pas plus d'une année scolaire) sont permises.

