

Du côté des grands paradigmes de l'Art

Au même titre que bien des disciplines artistiques, le théâtre, avec sa spécificité, répond à des questionnements existentiels :

- *Agir sur le monde* : il s'agit de laisser des traces de son existence, d'expliquer la naissance et la mort, de donner du sens à sa vie. Art funéraire et rituel de passage, il est souvent lié à des pratiques culturelles.
- *Conquérir la beauté* : devant la complexité du monde, l'Homme se sent en besoin de maîtrise, d'absolu, de beauté ou d'harmonie. Il exprime son désir de sublimation du réel par l'édiction de canons, de règles, de normes, de lois esthétiques.
- *Représenter le monde* : il s'agit de mettre le monde en dessin, en image, en structures, en scène, en mots, de créer des outils afin de mieux l'appréhender et le comprendre.
- *Témoigner, enseigner, réfléchir* : l'Homme a une soif de transmettre, de rendre compte de son vécu, de son engagement politique. Il veut témoigner, convaincre, justifier, expliquer.
- *Exprimer ses émotions* : l'art sert à canaliser ses humeurs, à extérioriser ses angoisses et ses inquiétudes, à traduire ses ressentis par la parole, le geste et l'action.

Il faut se poser la question de savoir pourquoi les humains se sont mis au théâtre alors qu'ils jouent déjà socialement des rôles ? Comme le rappelle Aristote dans *La poétique*, les gens réagissent différemment dans la vie et face à une œuvre d'art. La représentation (*Mimesis*) a donc un pouvoir propre de distanciation puis d'identification. Le théâtre permettrait de se confronter au spirituel (mystères, angoisses existentielles et métaphysiques) et au matériel (conflits personnels et collectifs, sociétaux ou amoureux...). Le théâtre fonctionnerait dans une logique de miroir social, oscillant entre image et reflet de la société.

1. Le théâtre

Théâtre vient du grec *theatron* qui signifie gradins. Le théâtre est à la fois un art, un genre littéraire, un lieu de spectacle. Des acteurs (mis dans les circonstances et des situations créées par un texte et sa lecture par un metteur en scène) incarnent des personnages et racontent une histoire à un public dans un temps et un espace limités.

1.1. Les genres

Le genre est avant tout une convention entre l'artiste et le spectateur. On peut recenser : la comédie, la pantomime, la romance, la tragédie, le drame, le drame romantique, le drame bourgeois, la tragédie lyrique, les mystères médiévaux, le théâtre de marionnettes, le théâtre forum, le théâtre d'improvisation, le théâtre en plein air, le théâtre de rue, le théâtre expérimental, le théâtre installation performance, la danse-théâtre, le web-théâtre, le café-théâtre d'improvisation, le théâtre de l'absurde, le conte, la revue. Molière disait que le but du théâtre était de corriger les mœurs, comédie et tragédie ayant toujours une portée édifiante.



Le théâtre de marionnettes sur l'eau Thang Long (Hanoi)

La *comédie* travaille sur les formes et les registres du rire tout en se proposant de « corriger les vices des hommes en les divertissant ». Humour, dérision, sarcasme ou moquerie en appellent cependant à une qualité de rire et de distanciation très différente. Marqué par la farce et notamment la *Commedia dell'arte*, un genre qu'il a longtemps joué, Molière tournait en ridicule les travers humains se moquant du pédantisme, des faux dévots et des

crédules, de l'avarice ou des médecins à la manière d'un caricaturiste. Cette tradition perdure d'ailleurs dans le théâtre (télévisé) de marionnettes et de Guignols.

La *tragédie* plus rigoriste porte un jugement sur la folie des hommes en montrant les dégâts que peuvent provoquer leurs passions. Les personnages s'y font tuer, tuent ou se suicident, deviennent fous ou sont rejetés de la société. En se confrontant à la notion de « catharsis » les spectateurs d'une tragédie sont censés se purger et se purifier de leurs passions tout en les vivant par procuration.

1.2. Petit lexique théâtral

- *Aparté* : propos d'un acteur qui est censé être entendu uniquement par les spectateurs.
- *Cintres* : c'est la partie du théâtre au dessus de la scène. Ils sont arrimés sur des perches (métalliques ou en bois à l'ancienne). Ils sont souvent utilisés pour suspendre les éclairages.
- *Confident* : personnage secondaire qui reçoit les confidences d'un personnage principal ce qui permet au spectateur d'être informé des faits nécessaires à la compréhension de l'action (au cinéma ellipse).
- *Cour, jardin* : le côté cour désigne la droite de la scène par rapport aux spectateurs. Le côté jardin est le côté gauche. (L'expression vient du Théâtre des Tuileries à Paris)
- *Dialogue* : ensemble des paroles échangées entre les personnages d'une pièce.
- *Didascalie* : indication de mise en scène fournie en dehors du texte de la pièce.
- *Dramaturgie* : ensemble des techniques théâtrales utilisées par un auteur.
- *Jauge* : nombre de spectateurs qui peut entrer dans une salle. Elle est variable dans une même salle selon les spectacles.
- *Jouer à bureaux ou à guichets fermés* : toutes les places disponibles ont été vendues.
- *Monologue* : propos d'un personnage seul sur scène, qui se parle à lui-même révélant au spectateur ses états d'âme.
- *Protagoniste* : personnage principal opposé à un autre.
- *Quiproquo* : méprise. Un personnage est pris pour un autre ; des paroles sont comprises à l'envers.
- *Récit* : long développement par lequel un personnage, souvent secondaire, vient exposer des faits qui se sont produits en dehors de la scène.
- *Réplique* : dialogue prononcé d'un seul tenant par un personnage.

- *Rôle de composition* : rôle qui amène un acteur à travestir sa voix et son apparence.
- *Scène* : c'est l'aire de jeu et les coulisses, en opposition à la *salle* où sont les spectateurs. Du point de vue de la dramaturgie, une scène est aussi la division d'un acte. Le début d'une nouvelle scène se produit à l'entrée ou la sortie d'un personnage.
- *Scénographie* : ensemble des techniques qui organisent la scène et le jeu des acteurs par rapport aux spectateurs.

1.3. Les métiers du Théâtre

Les métiers de la scène

- *Le metteur en scène* : c'est lui qui dirige et met en scène les pièces. Il doit se mettre d'accord avec l'auteur et le producteur. Le metteur en scène prend une réelle dimension à la fin du XIXe siècle. Il acquiert la place de « maître du plateau ». Ce bouleversement est notamment provoqué par Constantin Stanislavski, auteur et metteur en scène russe, né en 1863 à Moscou et qui fonde avec Vladimir Nemirovitch-Dantchenko le Théâtre d'Art de Moscou.
- *Les acteurs* : un acteur est un artiste qui incarne et interprète un personnage dans une pièce de théâtre. Il peut être amené à danser ou chanter selon les rôles. Aujourd'hui, pour distinguer, on dit acteur pour le cinéma et comédien pour le théâtre.
- *Les figurants* : essentiels, ils ont des rôles le plus souvent muets.
- *Le souffleur* : placé dans un trou sur la scène, il aide les acteurs en soufflant les paroles aux acteurs.
- *Le chorégraphe* : concepteur des mouvements dansés d'un spectacle.

Les métiers du décor

- *L'accessoiriste* : il cherche, fabrique ou modifie les accessoires. Il est parfois responsable de la gestion des objets et de leur placement pendant la représentation.
- *Le chef éclairagiste* : il dirige les lumières, leurs couleurs, leur intensité ainsi que la force des ombres.
- *Le régisseur* : technicien du spectacle, il est responsable, selon sa spécialité (et la taille du théâtre), de la lumière, du son ou du décor. Désormais il gère fréquemment la console informatique sur laquelle sont enregistrés les effets de lumière et de son.
- *Les machinistes* : cachés en coulisses, ils s'occupent des changements de décors, des trucages, des machines à effets spéciaux.

- *Le scénographe* : il travaille en collaboration avec le metteur en scène et le régisseur. Il définit le rapport scène/salle.
- *Le costumier – habilleur* : il conçoit et réalise les costumes pour le spectacle vivant. Outre l'aspect technique des costumes (matériaux et solidité), il règle souvent des problèmes techniques avec les changements rapides, les transformations à vue.

Les métiers de gestion

- *Le directeur artistique* : c'est la personne qui décide de la programmation du théâtre. Il est aussi le porte parole auprès des médias, des élus, du public. Il travaille de concert avec le chargé de communication responsable de l'édition de nombreux documents : programmes, documents pédagogiques, articles de presse, publicité.
- *L'administrateur* : c'est le responsable de la gestion du budget du théâtre. Il planifie et supervise les projets artistiques pour en assurer le bon déroulement et la viabilité. Il est responsable de la recherche des financements.
- D'autres métiers sont indispensables au bon fonctionnement du théâtre : *ouvreuse /placeuse, responsable de la billetterie, comptable, femmes et hommes de ménage, cuisinier, chauffeur* ... Car le théâtre est une Cité...

2. La classe théâtre, école du spectateur

Que développe une sortie culturelle au théâtre avec nos élèves, à condition qu'elle soit pensée et engagée, active et non subie ?

« *Le théâtre, art vivant et collectif, favorise la capacité de concentration et de mémoire, la maîtrise orale et écrite de la langue, l'écoute de l'autre, les compétences sociales et civiques, la culture humaniste. La pratique du théâtre et la fréquentation des oeuvres participent à la construction de la personnalité, développent la sensibilité artistique et l'imaginaire. Elles enrichissent la connaissance de l'homme et du monde* » [Education artistique et culturelle, circ. 2009-140, BOEN n° 39 du 22 octobre 2009].

D'un point de vue général

- L'inscription dans une démarche culturelle : déplacement, investissement, rencontre.
- La sensibilité, le sens de l'observation, l'esprit critique.
- La prise de conscience de l'existence d'autres systèmes de références et de valeurs que ceux de l'école.

- L'approche d'autres cultures et d'autres univers, la découverte de l'humanité dans sa richesse et sa complexité.
- La construction d'un rapport au savoir moins immédiat et moins consumériste.
- Le fait de faire agir ses savoirs et savoir-faire sur le monde extérieur et l'environnement. La concrétisation des notions et des connaissances théoriques.

Du point de vue de l'éducation du regard

- Le développement de l'écoute, de l'observation, de la compréhension, de l'intelligence émotionnelle voire métaphysique.
- La familiarisation avec les formes culturelles les plus variées.
- Le développement d'un point de vue personnel et d'une prise de position comme véhicules identitaires.
- La construction d'une réflexion sur le sens de la vie.

Du point de vue de la socialisation

- La découverte que l'on peut apprendre avec d'autres interlocuteurs que ceux du monde de l'école stricto-sensu.
- Le fait de sortir la classe du vase-clos de l'école et de recevoir de la part de l'enseignant un acte authentique de médiation culturelle.
- Le fait de se confronter aux attentes du monde extérieur par rapport aux comportements d'un groupe scolaire en se construisant une identité de groupe.
- Le fait d'être valorisé dans des comportements et des attitudes de la vie quotidienne.

Pris dans une contradiction paradoxale entre l'épanouissement individuel de l'enfant et la socialisation de l'élève, l'enseignant doit, en conséquence, impérativement, construire une relation dialectique entre le groupe et l'individu en termes de droits et devoirs.

Dans toute visite culturelle, il s'agit de vivre et de faire vivre une aventure, collective et personnelle, active et réactive sachant que ce qui est déterminant dans un apprentissage, c'est le « déjà-là », à savoir les points d'appuis auxquels viennent s'articuler les savoirs et savoir-faire nouveaux¹.

Tout théâtre est un lieu d'exposition, un lieu où l'on met les œuvres en scène selon des critères plastiques et esthétiques : cadrage et cadre, lumières, points de vue. Cette mise en scène peut, de plus en plus volontairement d'ailleurs, prendre le pas sur l'œuvre elle-même à tel point

¹ *Apprendre, oui mais comment*, P. MEIRIEU – ESF 1987

que la scénographie et l'installation sont devenues elles-mêmes des démarches artistiques premières.

Le théâtre est donc, indistinctement, un lieu de contemplation, un lieu de travail, un lieu d'étude. C'est un lieu idéal pour la *pédagogie de détour*. Dès lors, il est utile de s'intéresser au fonctionnement du lieu.

De la même façon que la parole n'est qu'un médiateur entre l'œuvre d'art et celui qui la regarde, l'enseignant joue un rôle essentiel de guide à différents titres. Il se place en position de metteur en scène, d'animateur, d'organisateur du dialogue entre les œuvres et les élèves, le monde extérieur et la classe. Il crée du sens. Il inscrit la visite dans la continuité du vécu de la classe en rebond avec d'autres activités. Il crédite par son attitude et son engagement, la validité de son propos qu'il inscrit dans le long terme.

Si bien des formateurs ont intégré un certain nombre de concepts gravitant autour de la notion d'apprentissages, de l'acte d'apprendre, de la transversalité et du sujet apprenant, il est à craindre que cela n'ait pas modifié leur représentation initiale magistrale dominante de l'acte d'enseigner : l'un apprendrait ce que l'autre lui apprend. C'est oublier qu'en réalité un enseignant est plus responsable des mises en scène et des stratégies qu'il met en œuvre pour que l'autre apprenne que de ce que l'autre apprend vraiment. Cette citation du sculpteur roumain Constantin Brancusi, nous consolera-t-elle de l'état de la pensée créative et inventive à l'école ? : « *Le plus difficile ce n'est pas de faire les choses, c'est de nous mettre en état de les faire !* »

Il s'agit donc, au Théâtre, à travers une médiation culturelle, de permettre :

- Une socialisation primaire : celle de la transmission des normes, de l'héritage.
- Une socialisation secondaire : celle de la négociation des normes, de l'invention.

Cet acte éducatif et culturel est inscrit :

- Au début d'une séquence d'apprentissage, pour déclencher : *visite motivation*.
- Pendant la séquence d'apprentissage, pour enrichir l'imaginaire : *visite illustration*.
- A la fin de la séquence d'apprentissage, pour finaliser le projet : *visite confirmation*.

Un enseignant choisit d'emmener sa classe au Théâtre pour travailler les objectifs suivants :

- Découvrir les spectacles vivants et la création artistique.
- Ressentir des émotions, les exprimer et les partager.
- Développer et enrichir l'imaginaire.
- Faire preuve de curiosité.
- Faire preuve d'esprit critique.

Mener un projet théâtre

- Aller au spectacle deux à trois fois dans l'année.
- Etudier quelques extraits de pièces.
- Visiter un théâtre et s'intéresser aux métiers du Théâtre : rencontrer les acteurs, le metteur en scène, les professionnels qui le gèrent (régisseur, ouvrier, directeur...)
- Disposer d'un carnet culturel.
- Se préparer tout au long de l'année à la réalisation d'un spectacle devant un public d'école, par un travail de jeu scénique et d'écriture théâtrale.

Avant d'aller au spectacle :

- Rédiger une charte du spectateur avec les élèves en précisant les comportements à favoriser et ceux qu'il faut proscrire.
- Travailler à partir de l'affiche, d'un extrait du texte, du synopsis, d'une écoute, d'une vidéo, d'un article paru dans la presse...
- Assister à une répétition.
- Rencontrer un des artistes, le metteur en scène...
- Visiter la salle de spectacle.

Pendant le spectacle :

- Écouter, voir, être attentif, se concentrer...
- Profiter du spectacle en n'oubliant pas les éléments de la charte !

Après le spectacle :

- Rencontrer un des artistes, le metteur en scène...
- Visiter la salle de spectacle.
- Vérifier les hypothèses émises à partir de l'affiche...
- Débattre, réagir, échanger, critiquer...
- Dessiner, dicter à l'adulte, écrire pour soi (cahier culturel personnel) ou pour les autres (dans le journal de l'école, sur le site, ...).
- Identifier le domaine artistique dont relève le spectacle, en détailler certains éléments constitutifs.

3. De l'enfant spectateur à l'enfant acteur : exercices et jeux de rôles

Les séances sont répétitives à raison d'une par semaine. Un échauffement d'une demi-heure est systématiquement proposé (très vite il sera conduit par les élèves eux-mêmes). En travail théâtral, la classe sera divisée en deux groupes : les observateurs qui prennent note et les joueurs. Les appareils photographiques et les caméras ont toute leur place.

L'enseignant poursuit des objectifs multiples :

- Du point de vue du groupe : socialisation, écoute, respect.
- Du point de vue de l'individu : expression de soi, prise de parole, analyse, pertinence.

3.1. Echauffements physiques

- Se déplacer sans se toucher, le regard fixe.
- Se déplacer sans se toucher, croiser les regards des gens que l'on rencontre : se saluer d'un regard.
- Se déplacer sans se toucher, croiser les regards et marquer le salut par une inclinaison de tête.
- Se déplacer sans se toucher, croiser les regards et se saluer d'un geste.
- Se déplacer sans se toucher, croiser les regards et se dire « bonjour ».
- Se dire bonjour de différentes façons (musique de la voix, intonation, intention, accentuation sur la première ou la seconde syllabe...)
- Se déplacer librement en marchant. Le maître compte jusqu'à 10. Lorsqu'il a terminé, les enfants ont formé une ronde sans bruit.
- Un élève dit son nom bien fort, en regardant droit devant lui et en lâchant la main du camarade situé à sa droite : « Je m'appelle ... ». Celui-ci fait de même, etc.
- Se frotter les mains. De la main droite, se frotter le poignet gauche, l'avant-bras, le coude, l'épaule, l'omoplate. Idem de l'autre côté. Se frotter avec les mains la cuisse gauche, le genou, le mollet, la cheville, le pied. Idem de l'autre côté. Se frotter avec les mains les reins, les lombaires. Enlever la poussière : mouvement des mains des lombaires vers l'avant ; de l'épaule vers la main (paume vers le bas, paume vers le haut). Exercice à mener à deux (l'un masse l'autre).
- Inspirer en gonflant le ventre, expirer en creusant le ventre : quatre à cinq fois de suite.

3.2. Echauffement verbal

- Ba, be, bi, bo, bu. Enchaînement selon les consonnes simples (ta, te, ti, to, tu), doublées (tra, tre, tri, tro, tru), triplées (traf, tref, trif, trof, truf)
- Rire en alignant les syllabes.
- Prendre sa respiration et prononcer re, pe, te, ke en boucle sans reprendre son souffle. Recommencer 3 à 4 fois. Changer les voyelles. Taper le rythme en changeant les appuis.
- Répéter : Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi sèches ? Tas de riz, tas de rats. Tas de riz tentant, tas de rats tentés. Tas de riz tentant tenta tas de rats tentés. Tas de rats tentés tâta tas de riz tentant. Si le tonton de ton tonton tond ton tonton ton tonton sera tondu ! Piano panier (de plus en plus vite).

3.3. Jeux scéniques

Jeux scéniques 1

Jouer la rencontre et le dire « bonjour. » en variant toutes les intentions possibles, toutes les tonalités, tous les états, tous les registres de langage et de voix possibles.

Jeux scéniques 2

Se déplacer par deux, l'un étant le chien d'aveugle de l'autre (les yeux fermés pour l'un et un son, un bruit, un signe sonore pour l'autre).

Jeux scéniques 3 : approches du mime

1. La marche

- Marcher sur place.
- Marcher vite.
- Marcher comme un vieux monsieur.
- Marcher comme une jeune fille échevelée.
- Monter un escalier. Descendre un escalier.
- Marcher et heurter un poteau ...
- Marcher et voir quelque chose de surprenant ...
- Marcher dans la rue, apercevoir un objet dans le ciel et suivre sa chute du regard.

2. Le réveil

- Dormir. Le réveil sonne. Donner un grand coup de poing dans le réveil. Se lever et aller se laver les dents...

3. La porte

- Ouvrir et fermer une porte.
- Marcher et heurter de plein fouet une baie vitrée, sûrement trop bien lavée (prolongement : mimer une baie vitrée).

4. La poussée

- Pousser un éléphant qui ne veut pas bouger. Il ...
- Pousser une voiture qui démarre d'un coup en pétaradant...

5. La machine à écrire

- Taper un courrier sous l'œil plus ou moins vigilant d'un dictateur. On baille, on a faim, on s'endort.
- Installé face à une machine à écrire, le meilleur sandwich du monde nous attend dans le tiroir. Mais le patron arrive toujours au mauvais moment...

Jeux scéniques 4 : le mime

Scénario : on marche dans la rue et on bute contre un énorme sac (variante une valise). De rage, on donne un coup de pied mais on se fait mal. On tente alors de porter ce sac qui s'avère être beaucoup trop lourd. On l'ouvre et on en sort une plume que l'on jette au vent en la suivant du regard. Finalement on prend le sac et on repart avec facilement.

Jeux scéniques 5 : le mime

Scénario : on marche dans la rue l'air béat en pensant à l'amour de sa vie. On cherche dans son portefeuille la photo

de l'être aimé(e). On regarde la photo avec amour, on l'embrasse. On tombe alors sur une marguerite que l'on effeuille au rythme des « je t'aime, à la folie... » mais le dernier pétale nous offre un « pas du tout » qui nous met en peine, on insulte la photo qui finit éparpillée façon puzzle aux quatre vents de notre déception...

Jeux scéniques 6 : le mime

Scénario : on est dresseur de puces dans un cirque. Se gratter la tête et suivre la puce qui s'échappe. La chercher dans les cheveux de l'assistance. On la retrouve et on la gronde sévèrement. On lui fait faire des numéros de loopings de main à main. On la félicite avant de lui faire faire le salto de la mort infernale qu'elle réussit. On l'applaudit, elle en meurt écrasée...

Jeux scéniques 7 : du mime au dialogue

Scénario : on est en train de lire, dans une position confortable. Le téléphone sonne, on discute et :

- Plus la conversation avance, plus les nouvelles sont mauvaises.
- Plus la conversation avance, plus les nouvelles sont bonnes.

Jeux scéniques 8 : au théâtre

Scènes de rencontre dans la rue. Trois registres de langue (soutenu, courant, familier)

- Bonjour, comment ça va ?
- Tu n'as pas cent balles ?
- Où est la rue Machin ?

Jeux scéniques 9 : au théâtre

Scènes d'embauche : registre émotionnel (intentionnel)
Un demandeur d'emploi/un embauteur. Un profil de poste.
Timide/Brutal. Extraverti/Dépassé. menteur/Insistant.
Enervé/Lymphatique. Bourré de tocs/Mal à l'aise.

Jeux scéniques 10 : au théâtre

La rencontre amoureuse (trois registres de langue et deux connotations conquérant/conquis)

- phase d'approche.
- phase critique.
- phase finale (rejet ou adhésion)

Jeux scéniques 11 : au théâtre

L'algarede (la dispute, le duel, la joute oratoire) : deux adversaires prêts à s'affronter.

- un adversaire fuyant/ l'autre conquérant.
- deux adversaires fuyants.
- deux adversaires conquérants.

Jeux scéniques 12 : au théâtre

- Saynètes : action/réaction. Travail d'éducation civique, en tenant compte du fait que le théâtre est un lieu protégé, où les situations sont vécues de manière distanciée, par le jeu.

Je marche dans la rue lorsque je vois un homme qui tape son chien.	Je ...
Un homme me bouscule sur le trottoir. Je me retourne : c'est le maire.	Je ...
Je vois un homme saoul qui monte dans sa voiture.	Je ...
Dans un vestiaire, je vois un copain en train de fouiller les poches des autres.	Je ...
Un copain me doit 100 euros depuis plus de trois mois.	Je ...
Je suis dans un magasin lorsque j'entends un homme qui insulte gravement la vendeuse en lui tenant des propos racistes.	Je ...
Dans le bus, une vieille dame monte et personne ne se lève pour lui céder une place.	Je ...

Jeux scéniques 13 : au théâtre

Dire un texte, le jouer : le monologue, le dialogue...

Relaxations de fin de séance.

Les marionnettes : l'un allongé, mou, l'autre moniteur de marionnettes active les membres, les articulations puis le mouvement de l'autre en tirant des fils imaginaires.

Respiration : détente allongés au sol, sur fond musical. Jeux d'écoute et de silence.

Conclusion

L'objectif ultime de toute éducation ne devrait-il pas être de développer la liberté et l'autonomie de l'être éduqué en lui donnant tous les moyens utiles et nécessaires à l'expression de son libre arbitre ?

Pour chaque enseignant, la seule certitude sur laquelle il pourra s'appuyer, après un travail avec le théâtre, c'est qu'il aura commis un acte éducatif « irréparable » : il aura éduqué ses élèves en les accompagnant (*et ducere*) au cours d'un parcours, hors d'eux-mêmes (*ex ducere*).

