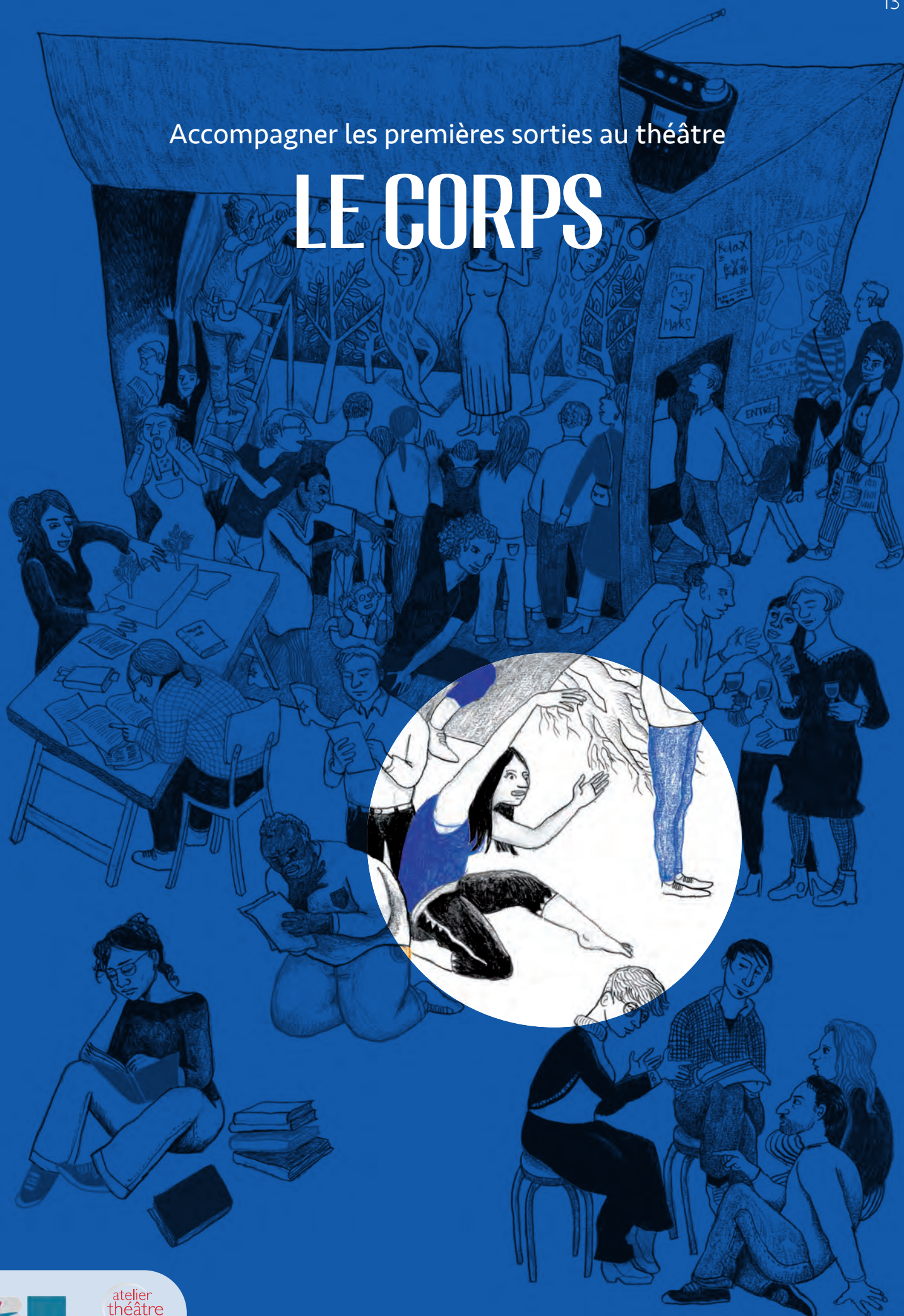


Accompagner les premières sorties au théâtre

LE CORPS



PROLOGUE

Le corps est l'instrument de travail du comédien ou de la comédienne. Ils ont appris à le découvrir, à le laisser s'exprimer, à libérer les tensions qui paralysent leurs gestes, à le rendre disponible. Grâce à tout leur parcours, leurs apprentissages, ils ont développé l'intelligence de leur corps et la conscience de ses actes en scène. La conscience de ce que son corps raconte, peut raconter, c'est le premier pas vers la maîtrise du jeu.

L'artiste assure sur la scène une présence. Cette présence est d'abord corporelle, image physique qu'elle donne d'elle-même, de son personnage, manière qu'elle a d'entrer en scène, d'occuper l'espace, de considérer le public, de se situer par rapport aux autres interprètes en scène.

« Le théâtre est corps. »¹ Cette définition, à la fois laconique et synthétique, a le mérite de mettre en lumière la spécificité de ce genre littéraire qui se tient à la lisière du monde réel et de la fiction. Le corps, à travers l'incarnation du personnage, constitue le point de jonction entre réel et imaginaire. La pratique théâtrale est par définition un art de la représentation qui ne peut exister sans la présence des corps et des choses qui le font être.²

En tant que public, prendre conscience de ce que les corps nous racontent, nous évoquent, comment ils nous surprennent ou nous touchent, c'est s'ouvrir à tout un pan de l'expérience théâtrale.

Même si tout théâtre est corporel, aujourd'hui la place donnée au corps est parfois très différente selon les divers spectacles, les divers genres théâtraux, les divers créatrices et créateurs.

TABLE DES MATIÈRES

1. L'affiche de spectacle
2. L'information autour du spectacle
3. Les métiers de la création
4. Les métiers de la représentation
5. La mise en scène
6. Premiers pas dans le texte théâtral
7. La transposition du texte pour la scène
8. La création collective
9. Le théâtre et les arts de la scène
10. Le personnage
11. La voix
12. Le jeu d'acteur
- 13. Le corps**
14. Racines
15. Être public
16. Le rayonnement médiatique
17. Le débat philosophique
18. Rendre compte d'un spectacle et donner son avis

* Ressources complémentaires :

Les documents sont disponibles sur simple demande au service médiation de l'Atelier Théâtre Jean Vilar : justin.vanaerde@atjv.be

1 Anne UBERSFELD, théoricienne française du théâtre, auteure entre autres de *Lire le théâtre*, 1996

2 Aurore CHESTIER *Du corps au théâtre au Théâtre-corps*, 2007

ACTIVITÉS

1

CRÉER DES TABLEAUX VIVANTS ISSUS D'UN SPECTACLE

Après s'être assuré du cadre de bienveillance réciproque nécessaire à ce genre d'exercice, qui met en jeu le corps et qui peut s'avérer d'une grande violence s'il est imposé aux élèves qui ne le souhaitent pas (ni commentaire, ni jugement), il s'agit d'amener les élèves à être actifs, à se bouger, à oser mettre leurs corps dans une première position de représentation.

* D'abord en dehors de toute référence à une représentation, un membre du groupe vient au plateau (qui aura été délimité) et adopte une attitude figée. Les autres membres complètent le tableau au fur et à mesure, viennent l'enrichir pour confirmer l'idée qui a été amorcée, ou s'opposer à la proposition précédente, tout en la respectant.

Les élèves doivent préalablement être d'accord sur le lieu du tableau : où sommes-nous ? Les premières propositions d'attitude doivent être assez explicites pour signifier le lieu. Pour aller plus loin, on peut s'accorder également sur l'époque. Ensuite, le tableau évolue à mesure que le groupe s'enrichit. Ne pas chercher à être forcément original, rester dans la simplicité. Penser à des groupes, des pôles opposés, créer des tensions dramatiques, des histoires à l'intérieur du tableau.

* Dans un second temps, explorez, en sous-groupes, la création de **tableaux vivants** en lien avec le **spectacle** à voir ou vu.

Ces tableaux peuvent être créés par le sous-groupe entier ou par un élève désigné comme « metteur en scène ». À lui, dans ce cas, de sculpter le corps des autres pour donner à voir son image du spectacle.

En **amont** du spectacle :

- sans aucun support visuel, à partir de ce que vous imaginez que vous verrez.
- à partir des images dont vous disposez : annonce, affiche, photos du spectacle.*

Glissez éventuellement une image issue d'un autre spectacle ; au reste de la classe de se rendre compte que le tableau créé n'est pas en lien avec le spectacle concerné !

En **aval** du spectacle :

- à partir d'une image, vue en scène, d'un moment clé dont vous vous souvenez et que vous avez préféré. (UAA5 transposition)

*« Jouer, c'est faire. Faire jouer, c'est donner à faire.
Ça engage tout le monde. »
Bernard Grosjean*

2

RÉALISER UN TABLEAU

Après avoir vu le spectacle, des tableaux de **spectateurs** peuvent être créés selon les mêmes modalités que l'activité 1.

Placer quelques chaises en scène, face au public de la classe. L'élève va s'y asseoir en prenant une attitude qui témoigne de ce qu'il a ressenti du spectacle, le rapport qu'il a eu à la représentation. (UAA6 ressource pour forger son jugement) D'autres élèves vont le rejoindre pour constituer un public.

Cet exercice permet d'observer et de discuter des différences de perceptions du spectacle, à mettre en évidence lors d'un temps d'échange après l'exercice.

Cette activité peut également être proposée en amont du spectacle, pour faire surgir comment l'élève s'attend à être public.

3

COMPOSER UN « PORTRAIT DE FAMILLE » DES PERSONNAGES

Au départ de la distribution, des personnages vus dans le spectacle et de leurs rapports (cf. fiche 10 *Le personnage*), créer ensemble une photo de famille « posée ». (UAA5 transposition)

L'élève va se placer sur scène. Les autres viennent se placer en fonction du premier. Il faut tenir une position fixe, y compris dans le regard (précis et orienté) afin de créer une « photo de famille ».

Faire observer comment la présence des corps des uns et des autres modifie progressivement l'espace. Chacun doit accueillir ce qui se passe, mais ne pas imposer son idée, sa solution. Les groupes évoluent ; les derniers à aller se placer tiennent compte de ce qu'ils ont vu. Prendre réellement la photo.

Retour de chacun à sa place dans l'ordre inverse : les premiers placés sont les premiers revenus à leur place, pour leur permettre d'observer également le plateau.

Un temps d'échange sur l'expérience permettra de confronter ce que chaque élève y a vu (et vécu).

→ **N'hésitez pas à nous partager vos photos, nous les transmettrons à l'équipe artistique.**

TON CORPS EN ACTION POUR CRÉER DES TABLEAUX VIVANTS !

En groupe, mettez-vous d'accord sur un lieu dans la liste ci-dessous.
En option, vous pouvez également choisir une époque.

Choisis ensuite en secret ton personnage (en t'inspirant de la liste ci-dessous, chacun peut être féminin ou masculin) et incarne-le dans le tableau vivant que tu réaliseras avec tes camarades, en position figée. Utilise ton corps, sa position comme seule ressource.

Si tu observes que ton personnage a également été choisi par un camarade, soit tu t'associes avec lui, soit tu fonctionnes de manière autonome.

N'hésitez pas à compléter ces listes selon vos idées.



Lieux

La piscine	Le bowling
Le jardin	La salle de concert
La cour de récréation	La piste de ski
La bibliothèque	La tour Eiffel
Le salon	New York
La forêt	Le bateau
Les toilettes	Le port
La classe	L'hôpital
L'église	La caserne militaire
La grand place	La lune
Le magasin	L'espace
Le cinéma	Le désert
Le théâtre	La jungle
La grotte	La banquise
L'usine	Le monastère
Le bureau	La pyramide
La salle de sport	La prison
La chambre	Le coiffeur
La cuisine	La laverie automatique
Le marché	La cantine
La plage	L'oasis
Le parc	Le camping
L'aéroport	Le tram
Le restaurant	Le cimetière
La gare	Le zoo
L'arrêt de bus	Le paradis
La salle de bain	L'enfer
La plaine de jeux	La banque
Le bac à sable	...
Le grenier	
Le château fort	
Le musée	
Le palais royal	
Le parc d'attractions	
La foire	
Le café	
La patinoire	
Le terrain de football	
Le supermarché	
La salle de réception	
La montagne	
La ferme	
La manifestation	
La fête de village	

Personnages

Vieille personne
Présidente des États-Unis
Sportif
Reine
Prince
Bébé
Femme enceinte
Policie
Star de cinéma
Enfant
Personne ivre
Curé
Clochard
Scientifique
Tyran
Bandit
Nonne
Fou
Fantôme
Journaliste
Photographe
Prostituée
Artiste
Philosophe
Psychopathe
« Geek »
Pirate
Aveugle
Extraterrestre
Monstre
Maitre
Valet
Lutin
Géante
« Intello »
Soldate
Sorcier
...

Époques

Préhistoire
Antiquité
Moyen-âge
Renaissance
19^{ème} siècle
20^{ème} siècle
Aujourd'hui
Futur
...