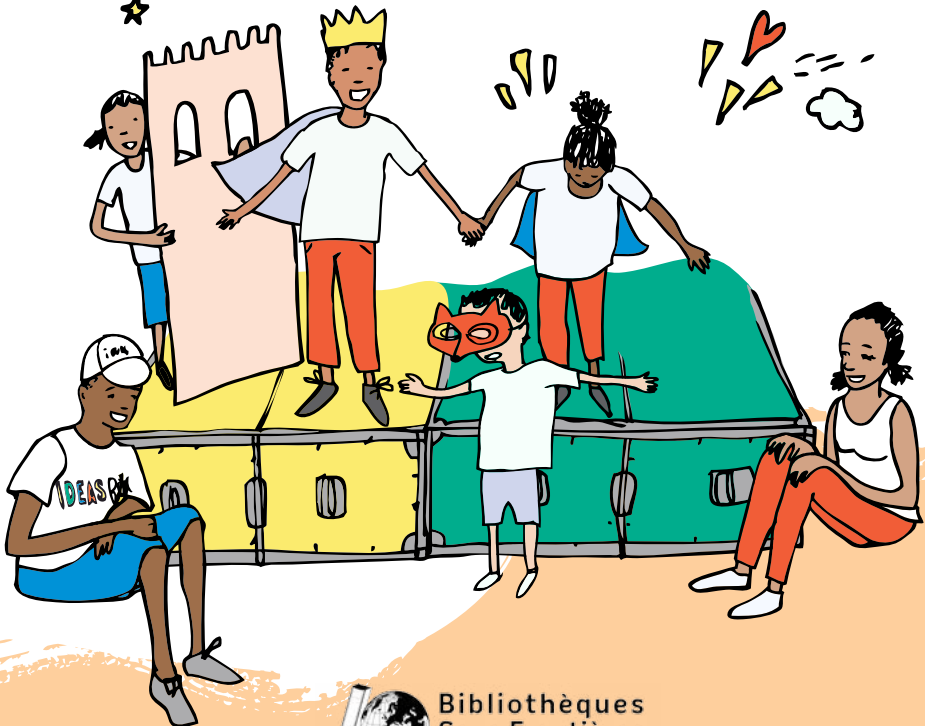


IDEASBOX

GUIDE ANNEXE

METTRE EN PLACE DES ATELIERS THÉÂTRE



Bibliothèques
Sans Frontières
Libraries Without Borders

GUIDE ANNEXE

**METTRE
EN PLACE
DES ATELIERS
THÉÂTRE**

Sous la direction de

-

Avec la collaboration de

-

Design graphique, illustrations

Laure Mathon

SOMMAIRE

1

DÉCOUVRIR

p. 5

2

RACONTER

p. 23

3

DISCUTER

p. 27

4

IMAGINER

p. 35

5

EN PARTENARIAT

p. 41

6

**QUELQUES IDÉES
POUR ALLER PLUS LOIN**

p. 45

**RESSOURCES SPÉCIFIQUES
DANS L'IDEAS BOX**

p. 47

NOTES

p. 53

<1>

DÉCOUVRIR

« Le théâtre, lieu de l'effervescence de l'imaginaire et d'une culture partagée » B.Grosjean

POURQUOI LE THÉÂTRE DANS LES BOX?

Le théâtre est un outil supplémentaire de reconstruction, qui peut prendre place au sein de la Box, en tant que genre littéraire, et surtout en tant que pratique culturelle qui favorise **la découverte de soi-même** et **la communication avec les autres**. Le jeu théâtral, en faisant appel à nos facultés physiologiques, corporelles, intellectuelles et émotionnelles, contribue au développement de l'individualité, comme moyen de dépassement, de défoulement. En cela, le théâtre a toute sa place au sein de l'Ideas Box, dans sa mission psychosociale.

Le théâtre, c'est aussi **le débat**, l'engagement politique, la réflexion, et l'expression de sa citoyenneté, le développement de sa conscience politique. En cela, il répond à la vocation informative de l'Ideas Box.

Jouer, c'est aussi apprendre à magner les mots, à les prononcer, à s'amuser avec eux, à en inventer; et en cela, le théâtre est un outil supplémentaire pour la vocation **éducative** de l'Ideas Box.

L'Ideas Box cherche à cibler certains publics spécifiques, pour lesquels le théâtre paraît tout à fait adapté.

- Le théâtre, c'est l'affirmation de soi par le jeu, un public en situation d'**illettrisme** n'aura pas la barrière effrayante de la lecture par exemple, et cela peut lui permettre de dédramatiser son rapport à la langue, et de prendre confiance face à l'écrit.
- Un public de **jeunes**, en situation d'inactivité, pourra y trouver un lieu d'expression et de défoulement.

Le théâtre permet de mettre à distance des événements, des situations, des émotions parfois trop compliquées, de les extérioriser, et d'ainsi apprendre à mieux les gérer. Un atelier théâtral peut être mis en place avec tous les publics réfugiés bénéficiant de l'Ideas Box; il existe assez de formes pour que chacun y trouve son compte.

INTRODUCTION AU THÉÂTRE

Dans les contenus des Box, parmi les livres papiers et les liseuses, vous avez à votre disposition un certain nombre de textes de théâtre. Un texte théâtral se présente d'une façon particulière. Au début du texte, l'auteur donne généralement la liste des personnages, ainsi que des indications de décor assez générales. Le texte se présente ensuite sous forme de dialogue bien découpé, avec les noms des personnages apparents, et des indications de scène, souvent en italique, appelées didascalies. Elles sont généralement suivies par la «réplique» du personnage. Les didascalies peuvent indiquer la façon dont parle le personnage, la manière dont il se tient, ses gestes... Un texte de théâtre n'est pas découpé en chapitres, mais généralement en «Actes» et en «Scènes».

Voici un exemple, extrait de Bidules trucs de Pierre Notte (p.22) :

↙ Ici, le texte est découpé en tableau.

«Troisième tableau

La nuit tombe. L'étoile n'est pas encore descendue. Le vieil homme entre en marchant très lentement.

↖ Les didascalies indiquent le moment de la scène et le comportement des personnages.

↙ On indique le nom du personnage avant la réplique

LE VIEIL HOMME : Bonsoir la Rose

LA ROSE : Bonsoir Vieil Homme

LE VIEIL HOMME : Je suis venue te dire adieu la Rose

LA ROSE : Tu vas partir vieil homme

LE VIEIL HOMME : Je pars
Je vais partir
Mes yeux sont déjà partis voir ailleurs
Je ne vois plus la Rose
Je sens bien que cela sent la Rose par ici
mais pour le reste je ne vois plus rien
Tu es bien une rose la Rose
Je n'ai jamais senti de parfum aussi doux
Peut-être même n'ai-je jamais senti
de parfum

Une didascalie de nouveau
donne des indications
scéniques

LA ROSE : Il est normal que tu ne voies rien
L'étoile a filé
Et le papillon n'est pas encore revenu
Tu ne peux rien voir puisqu'il n'y a rien
à voir (*peu à peu l'étoile apparaît*)
Allonge-toi et repose-toi
Ton papillon descend doucement
Il est là près de toi

LE VIEIL HOMME : Est-ce qu'il vole ce papillon-là?...»

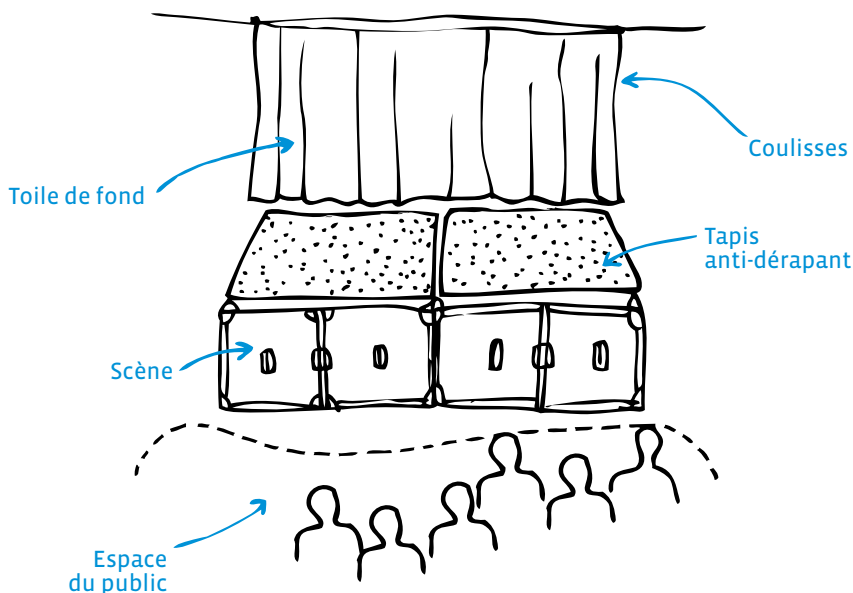
Toutes ces indications que l'auteur donne vont vous servir, quand vous travaillerez à partir d'un texte, lorsque vous le mettrez en scène et le transformerez en spectacle vivant. Celui qui adaptera le texte pour qu'il puisse être joué facilement sera le scénariste. Celui qui s'occupera justement de gérer la mise en place du jeu est appelé le « metteur en scène ». Il indique aux « comédiens » comment ils doivent se placer et dire leur texte. La mise en scène du corps est particulièrement importante dans une représentation théâtrale. Jouer, c'est aussi apprendre à occuper l'espace scène, et à communiquer avec l'espace du public, afin de lui délivrer un message à travers son jeu d'acteur. On n'a pas forcément besoin de superbes décors ou costumes pour raconter une histoire à un public, le corps et la voix peuvent suffire. On peut aussi ajouter des musiciens, en plus des comédiens.

~

COMMENT LE METTRE EN PLACE ?

Vous pouvez mettre en place cet espace scène en rapprochant les Box entre elles afin de créer une sorte d'estrade sur laquelle jouer.

SCHEMA



Généralement, les acteurs peuvent se préparer, cachés du public, dans l'espace des coulisses, que l'on pourra installer dans un autre coin de la paillote, pas trop loin de la scène et du public, que l'on peut asseoir par terre.

Pour ce qui est des **décor**s et des **costumes**, ils ne sont pas indispensables, mais avec un peu d'imagination, vous pouvez les construire et les réaliser par vos propres moyens, avec ce que vous avez : des vêtements de couleur, des masques en papier, des mots écrits sur des feuilles de papier... N'hésitez pas à faire marcher votre créativité pour créer des images !

Pour vous, il s'agit de mettre en place des séances d'animations, d'ateliers de théâtre. Il est essentiel d'avoir un cadre solide de fonctionnement, et une bonne préparation, pour mener une bonne séance et mettre tout le monde en confiance. Tout d'abord, vous pourrez commencer par des petits jeux, des petits exercices d'improvisation qui permettent de dynamiser le groupe et de briser la glace, puisque ce n'est pas toujours facile de s'exprimer devant les autres. Ensuite, vous avez de nombreux choix sur la façon dont peut se dérouler votre séance. Le but de ce guide est de vous présenter différentes formes possibles du théâtre, de vous donner des clés, des explications, des astuces et des fiches précises pour vous guider dans la mise en place d'ateliers de théâtre, mais n'hésitez pas par la suite à mélanger les genres, à modifier les jeux, à moduler suivant les participants.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX POUR DÉMARRER

LA MACHINE INFERNALE

Il s'agit d'être un des rouages d'une machine imaginaire. Le premier participant se place au centre et propose un geste et un son répétitifs en restant au même endroit. Le suivant va le rejoindre et propose un geste et un son qui s'associent au geste et au son de la première personne. À tour de rôle, les autres participants complètent la machine en proposant leurs gestes et leurs sons. On peut partir d'un thème en imaginant à quoi sert la machine : machine à laver, machine à coudre, à nuages, à vagues, machine à briques, à gâteaux, à livres, machine à rire, à peur, machine amoureuse... On peut aussi jouer avec le rythme : la machine fonctionne au ralenti, en accéléré, puis retour au rythme normal.

LE GROMMELOT

Il s'agit d'inventer la traduction imaginaire d'une langue imaginaire. Au moins deux participants. L'un sera le traducteur, l'autre un personnage fictif, venu nous annoncer quelque chose d'important.

L'animateur peut choisir le sujet d'improvisation ou laisser libre cours à l'imagination des comédiens. Puis, les deux participants viennent se placer face au public et le personnage commence à parler dans une langue imaginaire, le grommelot. Le traducteur traduit ce que dit le personnage et s'adresse directement au public.

► **Variante** : Les joueurs improvisent une situation donnée en parlant tous dans un langage imaginaire.

LES TABLEAUX

À partir d'une histoire, orale ou écrite, l'animateur sélectionne les temps forts de cette histoire. Il propose à des petits groupes de créer physiquement les images fixes qui illustreront ces temps forts. Il est possible de donner un titre à chaque image.

LES STATUES VERSUS LE SCULPTEUR

Un volontaire sculpte une scène en utilisant un ou plusieurs partenaires, sur un thème, un mot, un titre de livre ou de film, que le spectateur doit deviner. Le sculpteur doit travailler la précision des attitudes, des regards et des relations entre les personnages.

► **Variante** : Il peut y avoir plusieurs sculpteurs qui sculptent leur statue en même temps. Vient le temps ensuite de proposer à tous ceux qui ne sont pas statue de regarder toute les statues en se baladant comme dans un musée.

LE JEU DU MIROIR

Deux par deux. Les deux partenaires sont debouts, face à face, et se regardent. On imagine que l'un se regarde dans un miroir. L'autre en face est donc son reflet. Celui qui se regarde dans son miroir fait des gestes, des mouvements précis. Tout est fidèlement reproduit par le reflet jusque dans les mimiques et les regards. Les mouvements doivent être lents, surtout au démarrage pour permettre au reflet de suivre parfaitement. Les spectateurs ne doivent pas savoir qui mène le jeu. Quand on est bien entraîné, on peut inverser les rôles en cours de jeu. Il faut pour cela être dans une grande concentration l'un envers l'autre pour saisir le moment où c'est possible.

C'est un exercice qui permet de se concentrer et de développer une grande attention à son partenaire de jeu. On peut pratiquer un miroir collectif en se plaçant en cercle et en reproduisant tous les gestes d'un meneur. Il est possible de regarder un autre joueur dans le cercle, à condition qu'il suive. Le but est qu'un observateur extérieur au jeu ne puisse pas deviner qui est le meneur.

LES MARIONNETTES/PANTINS

Deux par deux. Un des deux joueurs est en position debout, droit, les yeux ouverts. L'autre joueur se place en face de lui et va le manipuler et le faire bouger en tirant des fils imaginaires qui partent de ses articulations ou d'une partie du corps bien précise : la tête, les bras, les coudes, le ventre, les hanches, les genoux, les pieds, le nez, la langue...

L'HYPNOTISEUR

Deux par deux, face à face. Un des joueurs place la paume de sa main à une dizaine de centimètres des yeux de l'autre joueur. Avec des gestes lents, le joueur déplace sa main dans l'espace, toujours la paume tournée vers les yeux de l'autre joueur. Ainsi, celui qui regarde la main suit chaque geste effectué par l'hypnotiseur.

BONJOUR

Tout le groupe marche dans l'espace et va se serrer la main en disant « bonjour, je m'appelle... », le but est de serrer la main d'une personne et de ne la lâcher que lorsque l'on tient la main de quelqu'un d'autre.

LE SAC DE NOEUDS

Après avoir fait le jeu du Bonjour, demander à tous les participants de garder les mains tenues. Les joueurs sont pris au piège dans un sac de nœuds. L'animateur demande alors aux joueurs de se dénouer sans se lâcher les mains, pour retrouver un cercle. Il est important de savoir que c'est toujours possible.

LE JEU DES PRÉNOMS

Faire un grand cercle avec tout le groupe. Ce jeu est intéressant lorsqu'il y a un minimum de 10/15 personnes. Faire un premier tour du cercle où chaque participant, chacun leur tour, disent leur prénoms en y associant un geste et un mot qui complète le prénom. Par exemple «Jacques le tigre» + un geste.

À la fin du tour, la première personne (A) redonne son prénom, le mot caractérisant et le geste. Son voisin de gauche (B) se place alors devant la première personne (A) et refait la séquence de la personne. Puis, il revient à sa place et fait sa propre séquence. C'est au tour du voisin de gauche (C) de la deuxième personne de se placer devant B et de dire la séquence de B, puis de se place devant A et dire la séquence de A. Lorsqu'il a terminé, il revient à sa place. Le voisin de gauche (D) prend le relais et remonte les séquences jusqu'à A. Ainsi de suite jusqu'à la fin du cercle. Le dernier participant devra alors donner toutes les séquences une par une de chaque joueur.

C'est un vrai travail de mémoire, de concentration et d'écoute.

LA MARCHÉ EN AVEUGLE

Par deux, l'un ferme les yeux et se laisse diriger sur scène par le second. Au fur et à mesure de la promenade, celui qui dirige doit prendre plus de risques, marcher plus vite, changer plus souvent de direction, faire courir son partenaire, lui faire perdre le sens de l'orientation, lui faire toucher des objets qui l'entourent. Cet exercice se fait dans le silence.

L'OBJET IMAGINAIRE

En cercle, les joueurs se passent un objet imaginaire qui change à chaque fois de poids et forme.

► **Exemple** : une plume, un lingot d'or, une serpillère, un gâteau, un haltère, une valise, un oiseau, un foulard en soie, un couteau...

AMBIANCE SONORE

En groupe, possibilité de fermer les yeux. Reproduire une ambiance à plusieurs voix avec paroles et bruitages : le marché aux légumes, un feu d'artifice, la cour de la ferme, la cour de récréation, la gare, l'aéroport, un match de foot...

LE CHOEUR DES SONS

Chacun choisit un son à reproduire. Le chef d'orchestre se place devant le groupe et désigne les participants dans l'ordre qu'il désire et selon différents rythmes pour composer sa musique. Il peut désigner plusieurs personnes à la fois. Avec ses gestes, il indique le volume, les arrêts, les reprises.

Choix des sons : des voyelles, des syllabes, des cris d'animaux, des bruitages divers.

► **Variante** : Il est possible de faire un chœur de phrases. Mêmes règles, mais à la place des sons, les participants choisissent des phrases courtes à répéter.

LES BALLONS DE COULEURS

En cercle, le meneur lance un ballon imaginaire en annonçant sa couleur : jaune. Chaque participant qui reçoit le ballon le lance à nouveau en précisant à chaque fois sa couleur. Au bout de quelques échanges, le meneur introduit dans le jeu un deuxième ballon (bleu) qui circule aussi, puis un troisième (rouge).

Les joueurs se lancent les trois ballons en annonçant à chaque fois la couleur. Au signal, le meneur doit récupérer tous les ballons qui ont été mis en jeu.

On peut augmenter le nombre de ballon à lancer.

LE COMBAT FICTIF

Deux joueurs se portent tour à tour des coups sans se toucher. Le partenaire doit réagir à chaque coup porté par le mouvement du corps qui correspond.

► **Exemple** : si le coup est porté au ventre le partenaire se plie en deux et recule. S'entraîner sur chaque coup échangé avant de les enchaîner.

JE PARLE AVEC TES MAINS

Deux joueurs se placent l'un derrière l'autre. Le premier fait un discours ou raconte une histoire les bras immobiles le long du corps ou derrière le dos. Le second lui prête ses bras et fait les gestes avec ses mains, qui accompagnent les paroles.

Pour donner encore plus l'illusion d'une seule et même personne, vous pouvez utiliser une chemise. C'est la deuxième personne qui met les bras dans la chemise. Le devant de la chemise est dans le dos de la personne qui fait les bras. Le dos de la chemise recouvre la personne qui est devant.

LE VOYAGE IMAGINAIRE

Le meneur raconte une histoire improvisée ou préparée, qu'il va faire «vivre» aux autres joueurs. Ceux-ci sont dispersés dans l'espace de jeu et suivent chacun pour soi les situations et les émotions qui sont racontées par le meneur.

► **Exemple :** vous êtes dans une forêt, vous vous promenez tranquillement, il fait beau et vous entendez les oiseaux chanter. Petit à petit, il fait de plus en plus chaud et vous essayez de vous mettre à l'ombre. Mais le soleil chauffe de plus en plus et la chaleur vous accable. La forêt se transforme en désert et la chaleur est insoutenable. Vous essayez de continuer à marcher, mais vous êtes pieds nus. C'est très dur de marcher car le sable est brûlant. Heureusement le ciel se couvre et la pluie, fine, se met à tomber. Une petite pluie agréable qui rafraichît l'air et le sol. C'est très agréable. Au loin, vous entendez l'orage qui gronde. Alors la pluie accélère et le tonnerre se rapproche. Ce sont des trombes d'eau qui tombent maintenant et vous êtes complètement mouillés. La pluie est si forte que des flaques se créent au sol. Vous essayez de les éviter. Il y a maintenant de l'eau partout par terre. Et rapidement, l'eau monte jusqu'à vos chevilles, puis jusqu'aux genoux, aux hanches, à la taille. Vous vous retrouvez dans la mer. La pluie a cessé de tomber et vous avez de l'eau jusqu'au cou. Vous pouvez nager. Le soleil revient. Vous vous laissez aller tranquillement dans la mer calme. Mais tout à coup, vous sentez quelque chose vous frôler les pieds...

L'histoire peut continuer tant que le meneur le souhaite. Le but est de faire voyager les joueurs et de les amener à ressentir des émotions différentes et à vivre diverses situations. Le meneur doit toujours ramener les joueurs à un état agréable, qui les reconnecte avec la réalité pour finir l'histoire.

IMPRO DANS UN ESPACE LIMITÉ

On délimite un rectangle au sol. Dans cet espace, les joueurs proposent seuls ou à deux ou trois une scène mimée qui doit tenir compte de la taille et de la forme proposées.

Le meneur peut varier la forme délimitée au sol.

LES CINQ LIEUX

On partage l'espace en cinq lieux différents : au centre, un lieu et autour, les quatre autres lieux. A chaque lieu correspond une consigne : dans le premier on chuchote, dans le second on parle normalement, dans le troisième on chante, dans le quatrième on crie et dans celui du milieu on fait silence. On choisit un thème, des personnages et on démarre une improvisation où les comédiens doivent passer d'un espace à l'autre pendant l'improvisation, en respectant la consigne de chaque espace.

Variante : on peut aussi définir dans chaque espace une émotion différente.

LE DOUBLAGE

Le joueur mime une histoire improvisée en utilisant aussi les expressions du visage. Un joueur placé sur le côté raconte l'histoire en parole.

LE CONTEUR

Le conteur est assis et raconte une histoire avec un ou deux personnages (il commence par les décrire). Les joueurs miment les personnages racontés et leurs aventures.

DEVANT LA PORTE

Seul ou à deux, devant une porte imaginaire, on invente des situations : qui est derrière? Pourquoi il ou elle ne veut pas ouvrir? Tenter de le ou la convaincre de vous laisser entrer.

LA LETTRE IMAGINAIRE

Le joueur a dans la main une lettre qu'il vient de recevoir. Il regarde l'enveloppe, l'ouvre, déplie la lettre et la lit dans un premier temps en silence. On imagine le contenu aux seules expressions de son visage. Il va ensuite en faire la lecture à voix haute en inventant le contenu.

LES GRIMACES

L'attitude corporelle doit être décontractée pour que la respiration et l'émission vocale soient bonnes (pas de position repliée sur soi ou de mouvement parasite des bras ou des jambes).

On détend le visage et la mâchoire en faisant des mouvements : ouvrir grand la bouche, tirer la langue, mâcher un aliment inexistant en faisant «hmm». On commence ensuite une série de grimaces avec de grands sourires ou la mâchoire tombante.

PAR-DESSUS LA MUSIQUE

Lire un texte en essayant de se faire comprendre par-dessus une musique forte ou des bruitages réalisés par les autres joueurs.

ÉVÉNEMENT DANS LA LECTURE

Lire un texte aux autres joueurs en ayant choisi un endroit du texte où l'on va apporter un changement dans la façon de lire. Faire un silence, parler en chuchotant, ou plus vite, ou plus lentement, avec des hésitations, etc. A la fin, demander l'effet produit aux auditeurs.

LES CHUCHOTEURS

Une partie du groupe s'assoit dans l'espace, tandis que l'autre partie du groupe circule autour de lui. Les joueurs debouts décident quand ils le veulent de dire à l'oreille d'un participant assis une phrase ou un bout de texte lu ou mémorisé. Comme un secret.

TEXTE PAR ICI OU PAR-LÀ

Chaque joueur se cache dans l'espace. De l'endroit choisi, chacun à leur tour, les participants peuvent lire ou dire un bout de texte. Chacun choisi la manière dont il lit ou dit le texte : en criant, chuchotant, en chantant, très lent, très rapide... On peut faire ce jeu avec les liseuses.

LE SI MAGIQUE

En cercle. Chacun une réplique. Chaque joueur propose un «si magique» à son partenaire pour dire sa réplique : et si tu étais une grand-mère (un robot, une fleur, un bébé, un ogre, une fourmi, etc.). On doit alors imiter la voix désignée.

RÉPLIQUE IMAGE

Chacun pioche une réplique et propose une image (en utilisant d'autres joueurs). C'est une mise en scène de la situation qu'il imagine pour dire cette phrase, en se posant les questions suivantes : à qui, comment et pourquoi.

WEST SIDE

On forme deux équipes, face à face, un leader au centre de chaque équipe. Le premier leader doit faire un mouvement rythmique en avant, accompagné d'un son rythmique aussi, six fois de suite. Il avancera donc six fois. Après la première ou la deuxième fois, ses camarades auront compris ses rythmes physiques et sonores et doivent l'imiter, en avançant aussi, quatre ou cinq fois. Les adversaires doivent reculer d'autant. Quand on est arrivé à la fin, le leader sort du centre, un autre prend sa place et, face à lui, le leader adversaire fait la même chose avec son propre rythme physique et sonore.

< 2 >

RACONTER

La forme la plus évidente du jeu avec les mots est la tradition orale, témoignage que les générations se transmettent, et qui s'emplissent d'imaginaire et se modifient au fil des ans. Les mythes, les légendes, les contes, les chants, les proverbes, les devinettes, sont autant de matières passionnantes pour le jeu théâtral, qui peut même se faire en différentes langues. Dans la tradition orale, l'interaction entre le narrateur et l'auditoire est intense, pouvant être source de distraction, d'évasion d'un cadre et de limitations sociales, mais également d'apprentissage des croyances, des normes culturelles et de valeurs.



FICHE 1

L'HEURE DU CONTE

PRÉPARATION : 1 h

ANIMATION : 30 – 40 min suivant l'âge

DESCRIPTION :

On va raconter une histoire à voix haute, sans lire le texte

OBJECTIFS :

- Transmettre des histoires
- Développer l'attention et l'écoute

PUBLIC : À partir de 4 ans

NOMBRE DES PARTICIPANTS : 20-30 suivant l'âge

MATÉRIEL : Aucun

MODE D'EMPLOI

PRÉPARATION

- 1• Lisez le texte que vous allez raconter aux enfants à l'avance.
- 2• Pour vous aider à mémoriser l'histoire, vous pouvez retenir 10 mots-clefs qui résument l'histoire ou résumer une page en une phrase.
- 3• N'essayez pas de mémoriser l'histoire par cœur, racontez-la avec vos propres mots.
- 4• Entraînez-vous à jouer avec les voix des différents personnages.

ANIMATION

1• Utilisez des formulettes (petites phrases rituelles) pour commencer et terminer l'histoire. Les formulettes permettent de délimiter la frontière entre le réel et l'imaginaire.

Par exemple :

- pour commencer : «Cric crac! (Voilà mon conte)»
 - pour terminer : «J'ai reçu un petit coup de pied qui m'a envoyé valser dans le ciel et je tombe ici pour vous le raconter».
- 2• Pendant que vous contez l'histoire, regardez tous les enfants.
 - 3• Parlez lentement, posez votre voix.
 - 4• N'hésitez pas à faire des pauses silencieuses de quelques secondes, elles donnent un rythme à l'histoire.

FICHE 2

LA COLLECTE DES CONTES

PRÉPARATION : aucune

ANIMATION : 1 – 2 h

DESCRIPTION :

Un groupe d'enfants va recueillir des contes à l'extérieur de l'Ideas Box puis les raconter à un autre groupe

OBJECTIFS :

- *S'exprimer à l'oral et à l'écrit*
- *Travailler la mémoire*
- *Apprendre les techniques de narration*
- *Transmettre des histoires*
- *Favoriser les échanges parents-enfants*
- *Stimuler l'imagination*

PUBLIC : À partir de 7 ans

NOMBRE DES PARTICIPANTS : Une vingtaine

MATÉRIEL : Aucun

MODE D'EMPLOI

- 1•** Constituez un petit groupe d'enfants (5-6) qui va aller, accompagné d'un animateur, recueillir des histoires auprès des gens autour de l'espace bibliothèque.
- 2•** Quand la collecte est terminée, retournez dans l'espace bibliothèque pour partager les histoires recueillies avec les autres enfants. Chacun peut alors raconter son histoire à tour de rôle.
- 3•** S'ils le souhaitent, les enfants peuvent écrire dans le carnet de bord l'une des histoires qu'ils auront entendues.
- 4•** L'animation peut devenir régulière (par exemple une fois par mois), avec un nouveau groupe d'enfants à chaque fois, pour que tous participent.

Cette animation n'est réalisable que si deux animateurs sont présents et si le nombre d'enfants pendant la séance n'est pas trop élevé : un animateur reste dans l'espace bibliothèque avec les enfants tandis que l'autre accompagne le groupe pour aller recueillir des histoires.

Variantes

- demander aux enfants de raconter des histoires qu'ils ont entendues chez eux
- inviter occasionnellement un parent ou un adulte connu pour ses talents de conteur pour une séance spéciale!



<3>

DISCUTER

«La libération de l'opprimé à travers la transformation du spectateur en protagoniste» Augusto Boal

On présente ici deux formes particulières du théâtre : **le théâtre forum** et **le théâtre image**. Elles se placent dans la tradition du «théâtre de l'opprimé», permettant d'éveiller la conscience citoyenne pour mener à la réflexion et à la transformation d'une société injuste. Ces deux formes vont permettre de mettre en place des ateliers qui impliqueront le spectateur dans le jeu.

Ce type d'atelier permet l'expression de tous sur des sujets qui peuvent, et doivent être choisis par les participants eux-mêmes. Ils peuvent donc avoir un intérêt éducatif, informatif, citoyen, mais aussi psychosocial.

SCHÉMA D'ENCADREMENT D'ATELIER

LE THÉÂTRE D'IMAGE

- 1 • Constituez un groupe de comédiens. Commencez peut-être par un petit groupe de volontaires, pour que l'atelier soit plus facile à mettre en place.
- 2 • Commencez par travailler la cohésion de groupe et la confiance, à travers différents petits jeux, et discussions sur les sujets que l'on veut aborder. Les comédiens réfléchissent ensemble à des sujets qu'ils aimeraient aborder, et qui soulèvent un problème, une remise en question d'un élément négatif du quotidien. Expliquez bien les règles du jeu, et assurez-vous que tout le monde comprenne bien, que personne ne soit mal à l'aise, et entraînez-vous à l'exercice.
- 3 • L'exercice est donc le suivant, qui sera à réaliser en présence du public :
 - demandez à la troupe de comédiens de former un groupe de « statues » qui montrent visuellement une pensée collective sur le sujet, le problème, la situation négative qu'ils ont choisie.
 - l'un après l'autre, les comédiens montrent leur statue.
 - si le public n'est pas d'accord avec cette représentation du problème, un spectateur vient modifier la statue en prenant sa place. C'est l'animateur qui règle les déplacements, et qui autorise un spectateur à se déplacer en demandant « à la place de quelle statue veux-tu entrer ? » Si le public n'est que partiellement d'accord, un spectateur vient

modifier la statue ou la compléter. Quand enfin tout le monde est d'accord, le groupe est parvenu à créer la statue réelle, qui est toujours la représentation d'un problème, d'une oppression.

4• On demande aux spectateurs de construire alors la statue idéale, dans laquelle le problème aura disparu.

5• On revient alors à la statue réelle en demandant aux comédiens de se remettre en place. Le débat commence. Chaque spectateur, à tour de rôle, a le droit de modifier la statue réelle, en demandant aux comédiens de bouger, afin de montrer visuellement comment il sera possible à partir de la réalité concrète, de créer la réalité désirée.

Cette présentation d'une situation à problème, d'une situation idéale, et de la réflexion sur les moyens de passer de l'un à l'autre, peut permettre le débat et la résolution d'un problème concret.

LE THÉÂTRE-FORUM

- 1 • Constituez un groupe de comédiens.
- 2 • Le groupe de comédiens réalise des petites scènes sur des sujets précis, comportant une situation problématique, d'oppression, choisis par eux. Cette fois, les scènes créées sont jouées, en mouvement et en parole. Le texte et la scène doivent toujours permettre de caractériser clairement les personnages, afin que les spectateurs puissent les identifier. Les solutions proposées dans le scénario, face à la situation problématique, doivent toujours comporter des erreurs, qui seront analysées plus tard avec les spectateurs. La pièce peut être de n'importe quel genre, sauf surréaliste ou irrationnel, le but étant de discuter sur des situations concrètes, de la vie quotidienne.
- 3 • Les comédiens doivent avoir un jeu physique qui exprime clairement leur identité, leur travail, leur fonction sociale, leur place dans l'histoire. Ils doivent être reconnaissables, indépendamment de ce qu'ils disent. Les costumes et accessoires doivent pouvoir être rapidement enfilés par les spectateurs. Il est important que les personnages soient dans l'action, qu'ils réalisent des actes, sans quoi, le spectateur sera amené à s'asseoir et à faire le « forum » sans théâtre, en parlant seulement.
- 4 • Vient ensuite la représentation, en présence du public. L'animateur explique les règles, annonce que le public va devoir participer. On peut commencer par des jeux interactifs entre comédiens et spectateurs. Après cet échauffement collectif, on présente dans un premier temps la scène dans son entier, comme si c'était un spectacle conventionnel.

5• À la fin de ce premier passage, on demande aux spectateurs s'ils sont d'accord avec les solutions proposées par le protagoniste. Ils diront probablement que non. On informe alors le public que le spectacle va être joué une deuxième fois, exactement de la même façon que la première. Le jeu consiste en ce que les acteurs tenteront d'achever la pièce de la même façon et que les spectateurs tenteront de la modifier en montrant que de nouvelles solutions sont possibles et valables.

6• Au début, on informe le public qu'il s'agit de remplacer le protagoniste qui est en train de commettre une erreur pour tenter d'apporter une meilleure solution. Il suffit de s'approcher du lieu de représentation ou de lever la main et de dire «STOP!» Alors, immédiatement, les comédiens doivent s'arrêter, s'immobiliser et garder leur position. Sans perdre de temps, le spectateur doit tout de suite dire où il veut que la scène soit reprise en signalant la phrase, le moment ou le mouvement. Après s'être revêtus du costume ou de l'accessoire du protagoniste afin d'être identifiables, les acteurs se remettent à jouer la scène à l'endroit demandé, avec comme protagoniste le spectateur.

7 • L'acteur remplacé ne se retire pas tout de suite du jeu. Il reste sur le côté, afin d'encourager le spectateur et l'aider si besoin.

8 • À partir du moment où le spectateur remplace le protagoniste et commence à proposer une nouvelle solution, tous les autres acteurs se transforment en agents de répression ou intensifient leur répression, afin de montrer au spectateur combien il est difficile de transformer la réalité.

9 • Si le spectateur renonce, il sort du jeu et revient dans le public. Le comédien reprend son rôle et la pièce reprend son cours comme si de rien n'était, vers la fin que l'on connaît déjà. Un autre spectateur peut alors crier «STOP!» et expérimenter une nouvelle solution.

10 • À un moment donné, le spectateur parviendra à rompre l'oppression imposée par les acteurs. Les acteurs doivent chacun leur tour ou tous ensemble abdiquer. A partir de ce moment-là, les spectateurs sont invités à remplacer n'importe quel comédien, pour montrer et tester de nouvelles formes d'oppression qu'ignorent peut-être les acteurs.

- L'animateur, ou un des comédiens doit exercer la fonction de Joker. Lors de la représentation, il est le meneur de jeu. C'est à lui d'expliquer les règles du jeu, de corriger les erreurs commises, d'encourager les uns et les autres à ne pas arrêter la scène.
- Le forum terminé, il est possible de proposer aux spectateurs de construire «un modèle d'action future».

EXEMPLES DE SITUATIONS

Il est important de se baser sur des situations du quotidien qui contiennent une problématique, qui sera le cœur du jeu. On peut par exemple prendre une situation de tension entre voisins; la période de distribution des rations alimentaires; les relations entre une ONG et les réfugiés à un moment donné...

Le théâtre forum et le théâtre d'image ne sont pas fait pour créer des conflits, ou des tensions, mais pour les résoudre en prenant ensemble du recul. Si vous sentez que le jeu monte en tension, vous pouvez l'arrêter pour prendre le temps d'en parler.



<4>

IMAGINER

On n'est pas obligé d'organiser une représentation devant des spectateurs, ce n'est pas le but de l'atelier théâtre, mais ça peut éventuellement devenir un objectif de travail, pour motiver les troupes et donner envie à d'autres de participer la prochaine fois! Dans ce cas là, il faut faire un travail de préparation plus long avec les participants.

On peut aussi travailler le théâtre autour d'improvisations sous une autre forme. On peut par exemple organiser des matchs d'improvisation : on répartit les participants en deux groupes égaux qui vont s'affronter, départagés par un arbitre. L'animateur, ou les spectateurs si c'est une représentation, proposent un thème commun. Il ne faut pas que le thème soit trop large, ça peut être deux mots mis ensemble par exemple, ou même une phrase, ou un petit paragraphe plus précis.

On peut aussi imposer des contraintes comme faire jouer les rôles féminins par les hommes etc. Ensuite, chaque groupe dispose d'une ou deux minutes pour se mettre à peu près d'accord sur l'interprétation du thème; et va ensuite produire une scénette dans un temps limité (cinq minutes par exemple).

S'il y a des spectateurs, ils peuvent voter à la fin pour la scénette qu'ils ont le plus aimée par rapport au thème, pour départager les deux groupes. Sinon, on peut ensuite faire un retour tous ensemble sur les techniques employées par chacun des groupes. L'arbitre est là pour faire respecter les règles : le temps de préparation, l'interdiction de se parler (à part pour le jeu!) au sein d'un groupe...

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX D'IMPROVISATION

IMPROVISATION RELAIS

On choisit un lieu de départ : une gare, une salle d'attente... Un joueur entre en ayant choisi un personnage. Au bout d'un moment, un autre personnage le rejoint. Ils développent une situation de jeu ensemble en utilisant ou non la parole. Au bout d'un moment, le premier personnage s'en va, un autre est alors prêt à entrer et l'improvisation continue jusqu'à ce que tout le groupe soit passé.

IMPROVISATION FILÉE

Deux joueurs viennent sur scène et improvisent une rencontre. Au bout de quelques secondes, le meneur frappe dans ses mains et les joueurs s'immobilisent dans la position dans laquelle ils sont. Un des deux joueurs sort et un autre joueur entre. Ce dernier déclenche une nouvelle improvisation à partir de ce que lui inspire la position du joueur qui est sur scène. Ainsi de suite, jusqu'à ce que les idées s'épuisent.

IMPROVISATION AUX PAYS IMAGINAIRES

Un ou plusieurs joueurs en scène. On leur attribue un pays imaginaire dans lequel doit se dérouler l'improvisation.

Exemple : un pays tout en glace, un pays tout collant, un pays tout en gymnastique, un pays tout en nourriture... On peut ensuite faire se rencontrer les personnages des différents pays.

IMPROVISATION MOTS

Quelques joueurs sont dans l'espace de jeu. On leur fait piocher un mot. Ils démarrent aussitôt l'improvisation, sans réfléchir, en inventant une histoire à partir du mot pioché.

IMPROVISATION À THÈME

Faire une réserve de thème :

- Vie quotidienne : le repas, l'anniversaire, le départ en vacances, à l'école, au travail, invitation des voisins, promenade, à la plage, au zoo, chez le docteur, en salle d'opération, chez le coiffeur, l'orage, un bruit dans la maison...
- Situations : attendre quelqu'un, égaré dans une forêt, rencontre sur la lune, la bague perdue, un incendie, le gagnant du loto, sur un radeau...
- Sentiments/idées/comportements : peur, pouvoir, jalousie, amitié, respect, amour, racisme, solidarité, dispute, insomnie, crise de rire, mensonge, injustice, liberté, réconciliation, etc.
- Thèmes historiques ou d'actualité : faire la paix, sauver la planète, les élections, les jeux olympiques, le coucher du roi, les informations télévisées, le départ de la fusée, l'attaque de la banque, au tribunal, en prison, les riches, les pauvres, ect.
- Dans l'imaginaire : rencontre avec un dragon, un fantôme, un être invisible, une sorcière, une fée. Jeter des sorts, faire trois souhaits, se réveiller sur un nuage, dans un monde de lilliputiens, chez les sirènes, ect.

Deux possibilités :

- 1 • Chaque groupe pioche un thème et les joueurs démarrent avec ou sans préparation.
- 2 • On choisit le même thème pour tous les groupes. Ils improvisent après un court temps de préparation. On aura différentes versions d'un même thème.

IMPROVISATION : PLUSIEURS VERSIONS

Prendre un thème simple et quotidien : le repas familial, la séance chez le coiffeur... En proposer une première version réaliste, puis ensuite refaire l'improvisation, mais cette fois de manière comique ou tragique ou fantastique.

On peut également travailler à partir d'un texte, soit un texte de théâtre, soit une poésie, soit un texte autre. La première étape est de s'appropriier le texte, de choisir ce que l'on a envie de travailler. Si c'est un texte de théâtre ou une poésie, on peut ne choisir qu'une partie ; si c'est un roman ou un album par exemple, il faut le réécrire de façon à isoler les dialogues par exemple. On peut aussi écrire soit même une pièce de théâtre, dans le cadre d'un atelier d'écriture !

Il faut ensuite découper le texte, et répartir les rôles en fonction du nombre de participants et du nombre de personnages. Si on travaille sur un texte, il est plus facile de travailler avec les liseuses. De cette façon, tous les participants peuvent voir leurs textes simultanément. Chacun peut l'apprendre par cœur, si c'est assez court ; ou bien le lire et avoir la liseuse en support par exemple. Ce genre d'exercice peut être aussi un bon exercice de lecture, mais il faut veiller à rendre malgré tout la lecture vivante, et à jouer le texte, avec ses intonations, son corps, et en interaction avec les autres. Il est important que l'animateur ou quelqu'un d'autre joue le rôle de metteur en scène, pour avoir un regard extérieur et conseiller les acteurs.

Si vous souhaitez faire une représentation, il va falloir mettre en place des séances de répétitions, de travail du texte. Veillez à ne pas lasser les participants, n'en faites pas trop, ce n'est pas grave si la représentation n'est pas parfaite, mieux vaut que les spectateurs sentent que tout le monde est à l'aise et prend plaisir à jouer!

Astuces pour adapter un texte à un grand groupe :

- Faire jouer le même personnage par plusieurs personnes. Il faut que le personnage soit reconnaissable, les acteurs doivent se mettre d'accord sur le comportement à adopter. On peut énoncer les rôles aux spectateurs au début. Tous les comédiens peuvent aussi être en même temps sur scène pour créer le chœur d'un même personnage.
- On peut aussi adapter le texte en créant de nouveaux personnages.

< 5 > EN PARTENARIAT

Vous pouvez aussi créer des partenariats autour des animations théâtre.

AVEC LES CLASSES

Vous pouvez proposer le théâtre aux instituteurs, surtout si cela peut s'intégrer dans les programmes de leurs élèves. Pour les plus jeunes, vous pouvez faire des animations théâtre autour d'un thème sur lequel ils travaillent. Pour les plus grands, ils étudient bien souvent le théâtre en cours de français.

N'hésitez pas à compter sur les instituteurs pour qu'ils vous aident à gérer les groupes d'élèves, pour la discipline, mais également pour faire les liens avec les différents textes qu'ils ont étudiés en cours sur le théâtre et dont vous n'êtes pas forcément au courant.

AVEC QUI?	OBJECTIFS	QU'EST CE QU'ON PEUT FAIRE?
Les tout-petits	<ul style="list-style-type: none"> – Prendre conscience de sa voix, de son corps dans l'espace et par rapport aux autres. – Développer son imaginaire sur une thématique en inventant des histoires et en les animant corporellement. 	<ul style="list-style-type: none"> – Des petits jeux d'imitation, faire différentes voix. – Ancrer l'histoire qu'ils ont inventée dans des parcours sur scène. Les tout-petits ont besoin de repères concrets. – Ne pas hésiter à les faire jouer plusieurs fois à un même jeu.
Les plus jeunes	<ul style="list-style-type: none"> – S'appuyer sur leur énergie physique, leur capacité d'écoute et d'attention, ainsi que leur grand sens de l'imagination. 	<ul style="list-style-type: none"> – Partir d'histoires ou de textes écrits. Les amener à illustrer des scènes par la création d'images dans lesquelles ils se mettent en jeu. – Développer ces images en les transformant en petites scènes jouées. A partir d'improvisation, le cadre de la scène peut petit à petit se fixer, ainsi que les déplacements et les dialogues.
Le secondaire	<ul style="list-style-type: none"> – Expression orale, bonne diction, prise de parole. – Prise de confiance. 	<ul style="list-style-type: none"> – Faire des lectures de poésie, travailler avec les textes au programme (les classiques comme Molière ou Victor Hugo sur la liseuse; le théâtre congolais comme Nkashama dans le module bibliothèque) dans l'optique d'une représentation ou pas.

L'idée est la même si vous accueillez d'autres groupes, de jeunes ou d'adultes. Quand les participants sont plus nombreux, essayer de faire appel aux autres animateurs pour vous aider, de prévoir une séance plus longue. Veillez à faire participer tout le monde, en formant des petits groupes par exemple, pour garder un rythme et que personne ne s'ennuie; et en prêtant attention aux plus timides...

AUTRES ORGANISATIONS

Vous pouvez proposer la mise en place d'atelier théâtre aux autres organisations du camp, comme support pour des interventions de communication, de préventions sur un sujet en particulier par exemple. Le théâtre forum ou l'improvisation peuvent être de bons moyens d'aborder des thèmes un peu sensibles et qui mènent au débat et à la réflexion, par exemple : le SIDA, le mariage forcé, l'hygiène...

AUTRES TROUPES DE THÉÂTRE

Si vous avez connaissance d'une troupe de théâtre, ou d'acteurs, de comédiens résidant dans le camp ou aux alentours, n'hésitez pas à faire appel à eux, soit pour organiser une représentation dans la Box, soit pour animer ensemble des ateliers, soit pour venir parler de leur art!

<5>

QUELQUES IDÉES POUR ALLER PLUS LOIN

- Servez-vous des tablettes pour enregistrer les représentations par exemple, pour que les usagers absents puissent la voir; ou pour que les comédiens puissent eux-mêmes visualiser leur jeu et essayer de s'améliorer. Reportez-vous ici à la fiche 27 du guide animation.
- Fabriquez des marionnettes en collant des dessins sur des morceaux de bois, ou même en prenant simplement des objets du quotidien à mettre en scène! Vous pouvez aussi bien entendu utiliser les marionnettes à doigts présentes dans les Box! Vous pouvez lire une histoire en l'illustrant avec des marionnettes. Puis vous pouvez vous cacher derrière une Box pour la représentation par exemple.



LES RESSOURCES DANS L'IDEAS BOX

LIVRES PAPIER

CONTES ET LÉGENDES D'AFRIQUE DE L'OUEST, *Yves Pingilly*

De la panthère à la peau tachetée à la hyène rusée, tous les animaux de la brousse apparaissent dans ces légendes mystérieuses transmises de génération en génération.

CONTES DE L'AFRIQUE DE L'OUEST, *Gérard Meyer*

Ce recueil contient des contes du Sénégal oriental et du nord-ouest de la Guinée.

NUIT DE ZANZIBAR, CONTES SWAHILI, *Henri Tourneux*

Les contes publiés en français dans ce volume ont été recueillis il y a déjà plus de cent trente ans dans l'île est-africaine de Zanzibar...

CONTES ET LÉGENDES DE L'AFRIQUE DES GRANDS LACS, *Bernard Alain*

Ces contes et légendes traditionnels témoignent d'une culture sauvegardée de la région, empreinte de sagesse et d'humour.

LÉGENDES HISTORIQUES DU BURUNDI, *Guillet*

Contes et légendes traditionnels du Burundi, pour aller à la rencontre de la culture du pays.

EN ATTENDANT LE PETIT POUCKET, *Philippe Dorin*

Il s'appelle Le Grand, elle s'appelle La Petite. Ils sont seuls au monde, orphelins. Il ne leur reste plus qu'à se rencontrer, à s'inventer des fables. Pourquoi, le jour, les étoiles disparaissent? Comment donner un sens à leur histoire?

LE PONT DE PIERRES ET LA PEAU D'IMAGES

Mung et Momo croient avoir échappé à l'horreur de la guerre. Mais on leur a menti. Ils racontent. Dans une langue qui mêle la poésie et la crudité cruelle du réel, Danis écrit une fable d'espoir pour les enfants du monde.

CENDRILLON, *Joel Pommerat*

Au chevet de sa mère gravement malade, Sandra croit l'entendre murmurer ces mots : « Tant que tu penseras à moi tout le temps, sans jamais m'oublier plus de cinq minutes, je ne mourrai pas tout à fait ». N'ayant pas osé faire répéter sa mère, la jeune Sandra sera à tout jamais liée à cette phrase. Aidée par sa marraine et accablée par ses sœurs et sa marrâtre (qui l'appellent "cendrier"), elle grandira en faisant face au deuil et au manque.

UNE SAISON AU CONGO, *Aimé Césaire*

L'histoire du Congo, à travers la figure de Patrice Lumumba. Un texte un peu compliqué mais des dialogues dynamiques.

THÉÂTRE COMPLET, *Patrice Joseph Lhoni*

Un classique du théâtre congolais!

CERCUEIL DE LUXE & LA PEAU CASSÉE, *Sony Labou Tansi*

► Cercueil de luxe : Quelque part en Afrique, des villageois attendent le fils d'un défunt pour l'enterrer selon ses dernières volontés. Les semaines passent... À sa place, un cercueil antiatomique est envoyé de Paris. L'auteur use ici d'un humour mêlé d'absurde et de démesure pour dénoncer la bêtise humaine et les difficultés africaines.

► La Peau cassée : Sous prétexte de financer le développement, Bun glustone exploite les ressources du pays, oppresse les âmes et opprime les corps. Line, sa fille, a fui ses parents pour vivre parmi les Pygmées et échapper à l'aliénation d'une société marchande devenue insoutenable

LES INEPTIES VOLANTES, *Dieudonné Niangouna*

On se fait mal à chercher le sens de l'insensé, des atrocités avouées, d'années de guerres vécues en Afrique. Dieudonné Niangouna frappe et débite en mots, des bribes de vie cruelles.

THÉÂTRE CONGOLAIS CONTEMPORAIN, *divers*

Travail des auteurs contemporains de Kinshassa, tirés d'ateliers théâtre pour faire émerger de nouveaux auteurs.

L'EMPIRE DES OMBRES VIVANTES, *Pius Ngandu Nkashama*

Au milieu des légendes mythiques, se bousculent des ombres, des spectres, des visions entrevues durant un rêve. Tout se déroule aux pourtours des espaces indiqués par des symboles particuliers : les mangroves sur les bords des marécages et des marais d'où émergent des êtres étranges.

BIDULES TRUCS, *Pierre Notte*

Neuf petits contes, neuf petites histoires absurdes, monstrueuses, plus ou moins morales de Bidules, trucs se racontent avec des marionnettes, des comédiens et des chansons dans des petits espaces de bric-à-brac bricolés.

LISEUSES

Les pièces, plutôt des classiques, dans le dossier Théâtre :

LE CID, *Pierre Corneille*

Don Rodrigue, dit Le Cid, est un très bon commandant, reconnu de tous. Son père, Don Diego devient vieux, mais était aussi très reconnu dans sa jeunesse. Le père de Chimène lui a lancé un duel, d'une façon méprisante, à cause d'un poste que celui-ci avait reçu auprès du roi.

Mais Don Diego est trop âgé pour se battre, il demande donc à son fils, Rodrigue de vaincre pour lui et de sauver son honneur et celui de la famille! Mais Rodrigue et Chimène s'aiment d'un amour tendre...

L'ILLUSION COMIQUE, *Pierre Corneille*

Une pièce qui pose une question fondamentale du théâtre : le théâtre est-il illusion?

TRAGÉDIES, *Eschyle*

Le théâtre d'Eschyle datant de l'antiquité, est essentiellement remarqué pour sa force dramatique, la tension, l'angoisse qui habite ses pièces. Ses choix lui permettent de mettre en valeur ses conceptions puissantes sur l'équilibre de la cité, le dégoût de l'excès qui met en danger cet ordre, et le poids de la décision des dieux dans la conduite des affaires humaines, notamment à travers le sort militaire, ou la malédiction familiale.

LE ROI S'AMUSE, *Victor Hugo*

Une ambiance de fête règne à la cour de François I^{er}. Le roi s'amuse : il boit et rit des spectacles de son bouffon Triboulet, qui l'incite à la débauche. Tous ignorent que l'amuseur bossu a une fille, Blanche, un diamant qu'il chérit et tient précieusement éloigné des frasques des courtisans. Mais la vigilance d'un père ne saurait empêcher une malédiction de se réaliser et le roi de convoiter la belle Blanche...

UBU ROI, *Alfred Jarry*

Le père Ubu assassine le roi Venceslas de Pologne, et il prend le pouvoir; il fait tuer les nobles «j'ai l'honneur de vous annoncer que pour enrichir le royaume je vais faire périr tous les Nobles et prendre leurs biens», puis ceux qui l'ont aidé à faire son coup d'État. Cependant, Ubu, Roi, doit faire attention au fils du roi déchu Venceslas, le prince Bougrelas. Il est aussi tout au long de l'œuvre mené en bateau par sa femme, qui va lui voler son argent.

L'AVARE, *Molière*

Harpagon, riche vieillard, fait subir à toute sa maisonnée sa passion aveugle et tyrannique pour l'argent. Son avarice fait obstacle aux projets amoureux de ses enfants, le pousse à soupçonner ses proches et donne envie à ses serviteurs de le tromper. Quand il apprend que son fils est son rival auprès de la belle Mariane et qu'une cassette pleine d'or lui a été dérobée, sa fureur est à son comble et frappe de stupeur tout son entourage...

LE MISANTHROPE, *Molière*

Comment Alceste, qui n'aime que la vérité, la sincérité, la droiture, lui qui est la rigidité faite homme, comment a-t-il pu s'éprendre de Célimène, qui représente tout ce qu'il déteste : l'hypocrisie, la légèreté, le persiflage, les apparences?

SIX PERSONNAGES EN QUÊTE D'AUTEURS, *Luigi Pirandello*

Pirandello invite le spectateur à assister à ce qui lui est généralement caché : ce qui se passe sur une scène lorsque la salle est vide; ce qui se passe dans l'esprit du metteur en scène aux prises avec des personnages qui lui sont confiés; et plus encore, tout ce qui se passe dans le cœur d'un auteur lorsque s'imposent à lui des personnages, et qu'ils les sent plus forts qu'il n'est.

BÉRÉNICE, *Jean Racine*

La tragédie naît de l'affrontement de deux impératifs inconciliables, dans l'antiquité romaine. Titus ne peut mettre en danger sa mission à la tête de Rome au nom de la passion qui l'unit à Bérénice.

CYRANO DE BERGERAC, *Edmond Rostand*

On découvre Roxane, une jeune femme belle et distinguée, Christian de Neuville, un jeune noble qui l'aime en secret et le comte De Guiche, qui cherche à faire de Roxane sa maîtresse et veut la marier au vicomte de Valvert.. C'est alors qu'intervient Cyrano de Bergerac, le cousin de Roxane secrètement amoureux d'elle, mais dont le physique l'empêche de se déclarer...

LE SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ, *William Shakespeare*

Deux couples d'amoureux transis, une dispute entre le roi des elfes et la reine des fées, Puck et sa potion qui s'en mêlent et une troupe de comédiens amateurs qui préparent une pièce pour le mariage d'un prince, tous vont s'entre-croiser dans cette forêt étrange, un peu magique, le temps d'une nuit d'été ensorcelante qui ressemble à un rêve.

LE RESPECT DES MORTS, *Amadou Koné*

Un petit village va se trouver bouleversé devant la décision du gouvernement de construire un barrage afin de sortir la région de son sous-développement. Deux générations se heurtent et le dénouement sera tragique...

