

Théâtre de Privas

Scène Convenue / Scène Rhône-Alpes

Direction : Dominique Lardenois

Place André Malraux
BP 623 - 07006 Privas Cedex

Administration 04 75 64 62 00

theatredeprivas@theatredeprivas.com

Fax 04 75 64 35 10

Billetterie 04 75 64 93 39

billetterie@theatredeprivas.com

Stage Atelier d'écriture dynamique Avec Stéphane Jaubertie



02 et 03 mai 2016 dans le cadre de l'accueil du spectacle *Yaël Tautavel ou l'enfance de l'Art* de la Cie Nino d'Introna.

En guise d'ouverture, Dominique Lardenois, directeur du théâtre, rappelle que le Théâtre de Privas a accueilli durant cette saison deux pièces écrites par Stéphane Jaubertie : *Yaël Tautavel* et *Un chien dans la tête*, et de ces représentations est née l'idée d'un stage avec le dramaturge. Outre le fait que le théâtre est résolument tourné vers les jeunes générations, un atelier d'écriture dynamique semblait être tout indiqué et être profitable à tous, aussi bien les enseignants que les élèves.

Stéphane Jaubertie se présente en tant qu'auteur de théâtre, précisant d'emblée qu'il n'écrit que du théâtre. Sa pratique théâtrale, depuis 25 ans, l'a mené à côtoyer plusieurs metteurs en scène, et les divers ateliers d'écriture auxquels il a participé ne lui ont pas semblé convaincants. A partir de son travail d'auteur, il s'est posé des questions concrètes, visant à mêler des exercices de jeu à des exercices d'écriture. Aussi, pour comprendre les enjeux de la dramaturgie, s'est-il constitué une palette d'exercices très concrets, ludiques, permettant de mettre à jour les spécificités du théâtre par rapport aux autres genres comme le roman.

Le terme "dynamique" s'est imposé à lui, dans la mesure où un constant va-et-vient s'effectue entre la table et le plateau, en écartant tout esprit de compétition.

L'essentiel est de montrer les mécanismes primaires de la dramaturgie, et le stage est destiné à tous les publics, depuis des élèves de primaire aux rangs de la Sorbonne pour de futurs licenciés de lettres, des collégiens à un public amateur et/ou adulte.

I- DECRIRE UN MOMENT QUI MET EN MOUVEMENT ET EN ACTION (SENS PREMIER DE "DRAMA") DEUX PERSONNAGES.

CONSIGNES :

Le premier exercice consiste à créer une situation dramatique en binôme, à partir de deux exemples de situations (souvent données dans les classes).

20 minutes pour composer.

a - l'action doit concerner les deux personnages, et pas seulement le protagoniste

b - il faut un enjeu : quelque chose à perdre ou à gagner

c - questions préalables : lieu, âge et caractéristiques du personnage (il faut le nourrir), le moment, l'objectif

Première possibilité :

A (un être humain, pas un animal ou autre) marche seul devant un cirque, s'arrête, regarde à gauche et à droite, soulève la bâche du chapiteau pour visiblement entrer dans le cirque ; au moment où il soulève la bâche, arrive B derrière lui.

RAPPELS :

- la situation doit être simple et complètement étonnante
- la situation doit être crédible, réaliste, possible
- d'après Aristote, dans *Poétique*, il faut que le récit dramatique soit inévitable et en même temps attendu
- Aussi inévitable que soit la fin, il faut que le récit soit LOGIQUE, selon le principe de causalité, et veiller à la cohérence afin de ne pas perdre le lecteur
- La fin ne doit pas être "téléphonée" ou attendue, pour surprendre le lecteur, afin de faire naître l'étonnement et créer l'émotion

Exemple d'écriture 1 :

Un cirque en Isère, dans un village. Un homme a froid et veut trouver un abri pour la nuit. Un gardien âgé, seul sur le site, fait sa ronde et surprend le SDF sur lequel il projette sa lampe. Sa première réaction est de le déloger, mais le froid, la solitude font qu'une relation va se tisser entre les deux.

Reprise :

- Bonnes raisons : se protéger du froid ; mettre en difficulté ou déstabiliser les personnages
- Il faut que l'action soit pragmatique
- Il faut travailler l'exemplarité ou l'unicité du personnage, ce qui aide à comprendre l'humanité en jeu

RAPPELS :

Au théâtre, le personnage n'est pas forcément sympathique, mais ce qu'il vit doit susciter de l'empathie envers lui (comme Macbeth)

Les personnages sur scène ne parlent jamais par plaisir : ils sont persuadés que l'autre a quelque chose à dire, et qu'ils ont un intérêt à se parler. Ils sont convaincus que l'autre a la réponse à ses problèmes ou à ses questions. Ceci nourrit la tension dramatique.

La tension dramatique repose sur un obstacle, qu'il soit interne ou externe.

OBSTACLES EXTERNES :

- Une épidémie (Rhinocéros)
- Les conditions météorologiques : une tempête (Shakespeare), une pluie battante, etc.
- La guerre : depuis *Les Perses* d'Eschyle jusqu'à la guerre du Vietnam

OBSTACLES INTERNES :

- l'âge, ce que porte le personnage qui l'empêche d'atteindre son objectif (maladie, asthme,...)
- une blessure physique ou un handicap
- un trouble mental ou une espèce de folie qui habite le personnage (l'avarice d'Harpagon, le vertige dans *Vertigo*)
- les valeurs morales, la foi religieuse (aveuglement religieux et dilemme moral du pasteur Brand dans la pièce du même nom d'Henrik Ibsen)

Exemple d'écriture 2 :

A est une ancienne trapéziste, boiteuse. Elle a commis un crime, en tuant sa remplaçante. Vers 4 ou 5 heures du matin, elle veut entrer dans le cirque pour récupérer un objet qui pourrait la confondre. B, jongleur, la trentaine, vient chercher son matériel pour s'entraîner. Mais il manque une quille : la quille tueuse!

Reprise :

- attention à la crédibilité de l'histoire : éviter le côté artificiel ou peu crédible
 - question à ne pas oublier : qu'est-ce qui fait bouger le personnage? Qu'est-ce qu'il fuit?
- Le personnage peut être mû par la peur (fuir) ou par un but précis (objectif, récupérer quelque chose)
- La situation doit être une situation d'urgence, de danger hic et nunc, et donc, il faut trouver un enjeu

RAPPELS :

- Pour accepter la fiction, le cerveau humain a besoin d'éléments "super-concrets". Il faut des fondations solides pour bâtir une maison ; de la même façon, il faut partir d'éléments concrets et limpides pour bâtir un univers imaginaire. Les éléments réels vont aider à adhérer à la fiction.
- Il est important de créer des images pour nourrir le cerveau

Deuxième possibilité :

A se trouve dans un endroit qu'il connaît bien, et attend B. Arrive C.

Conseils :

- Qui est A? Nom? Sexe? Age? Raison de sa présence? Lieu (square, maison, lieu de travail, etc.)
- Qui est B? Pourquoi A l'attend-il? Se voient-ils régulièrement, tous les jours? Quelles relations?
- Qui est C? Pourquoi arrive-t-il? Est-il porteur d'un message? Vient-il annoncer ou prendre quelque chose?

La venue de C est motivée et non par simple curiosité ou par plaisir. Il vient parce qu'il est dans la nécessité de le faire.

Exemple d'écriture 1

A est une femme de 27 ans (trois mois six jours), prénommée Mathilde, sur le point d'accoucher. Ayant des rapports conflictuels avec sa mère et s'étant fâchée avec elle, elle souhaite toutefois renouer des liens, pour lui annoncer qu'elle est sur le point de devenir grand-mère.

Le rendez-vous est fixé dans le parc où elle jouait enfant, en fin d'après-midi. Marc (C) la rejoint et lui annonce que sa mère est enceinte, et ne peut se déplacer puisqu'elle est hospitalisée.

Reprise :

- Situation logique au début (annonce de la grossesse et souci de reprendre contact)
- Le lieu pourrait être l'hôpital (complications) et la fille irait la voir pour lui annoncer sa propre grossesse
- divers scénarios, parfois complexes, sont proposés : Marc serait le beau-père, ancien amant de Mathilde ou ayant abusé de sa belle-fille lorsqu'elle avait 15 ans (avortement et impossibilité par la suite d'avoir des enfants)

RAPPELS:

Une situation même incroyable peut se trouver dans la réalité, mais ne sera pas crédible dans une fiction (cela sera jugé artificiel).

Selon Stéphane Jaubertie, le coup de théâtre est souvent une convention française artificielle, notamment chez Molière. Une fois que le CLIMAX (apogée, acmé) a été atteint et que la réponse dramatique a été fournie au spectateur, le dénouement est souvent bâclé ou jugé accessoire : comment finir pour faire rentrer le spectateur chez lui? On ne sait parfois pas quoi faire dire au grand personnage, à l'instar d'Arnolphe qui conclut la pièce *Les femmes savantes* par une interjection : "Ah!". Cela tient aux faiblesses dramaturgiques de l'époque ou au dramaturge, et cette fin jugée bâclée au XVIème ou au XVIIème se retrouve de même chez Shakespeare: les dernières paroles d'Iago, dans *Othello*, en sont la preuve : " Désormais, je ne dis plus une parole."

Une autre explication tient également à l'évolution des arts. Autrefois, seul le théâtre délivrait de multiples informations, alors qu'aujourd'hui, les médias sont nombreux : cinéma, télévision, bande dessinée,...

Exemple d'écriture 2

Dans un parc public, devant une mare au canard, au printemps, 16h, lumière crépusculaire.

Christine (A) femme âgée de 70 ans, petite, fine, portant des lunettes, bien apprêtée, bien droite au bout du banc. Elle sourit, semble heureuse et mal à l'aise tout à la fois. Veuve avec deux filles. Elle tient un petit paquet de pâtisserie, contenant deux religieuses.

Elle attend Jacques (B), 70 ans, alerte, qui croque la vie à pleine dents (qu'il a intactes). Pas d'enfants. Ancien maire de la ville. Ils ont l'habitude de se rencontrer, et leur relation amoureuse est récente.

Henri (C), ami de Jacques, un très bon ami, seul à être dans la confiance de leurs amours naissantes, annonce à Christine que Jacques ne viendra pas.

Est-il mort d'une crise cardiaque? Henri, retors et secrètement amoureux de Christine, lui ment-il volontairement?

Reprise :

- Situation d'adolescents : histoire d'ambition, d'intentions cachées
- triangle amoureux mimétique, comme René Girard l'a si bien démontré dans *Mensonge romantique et vérité romanesque* (C désire A parce que B la désire)
- Autres propositions pour nourrir l'intrigue : rencontre sur Meetic, et le signe de reconnaissance serait le petit paquet de religieuses

RAPPELS:

- Schéma qui interroge l'identité : le thème est récurrent au théâtre (*Amphitryon*) et au cinéma (*Plein soleil*, *Le talentueux Mr Ripley*, *Le retour de Martin guerre*, *Le colonel Chabert*).

Une autre histoire pourrait être le mari qui est parti (guerre d'Algérie) et on découvre au bout d'un moment que c'est un imposteur. Elle attend Henri, son mari, et un jour, l'ancien époux revient demander des comptes. Quel est le destin de Christine (complice ou non?)

- Au théâtre, la pièce de Tankred Dorst, *La grande imprécation devant les murs de la ville*, narre une histoire similaire : une jeune paysanne chinoise, dont le mari est parti à la guerre, réclame devant la cité la restitution de son mari. L'empereur vient et demande ce qui se passe. La jeune femme demande son mari pour l'aider aux champs. Un jeune homme se présente comme son mari et elle va inventer des scénarii en direct pour justifier le fait qu'il s'agit bien de son époux ; le jeune homme joue le jeu. Les soldats font tout pour les piéger, ce à quoi ils parviennent. Dépitée, elle se lance dans un long monologue mettant en cause l'empereur (elle se bat pour être libre).

En partant d'une situation et d'un enjeu concret, on peut mettre en place une mise en abyme ou une allégorie créant l'émotion et emportant l'adhésion du spectateur.

AUTRES RAPPELS issus des autres versions proposées par les stagiaires :

- si les situations sont claires et universelles - par exemple une histoire de famille (incluant père, mère, enfant)-, on entraîne une identification possible pour tout un chacun. Wajdi Mouawad, par exemple, reprend des histoires mythiques (en lecteur assidu des tragédies antiques) et à partir de scénarii semblant usés ou connus, il parvient à faire du neuf et à renouveler les codes : l'inceste dans *Incendies*, par exemple.

Exemple d'écriture 3

Mariette (A), vieille femme de 83 ans, attend sur le quai de la gare d'Annecy son fiancé Georges (B) qui fait son service militaire. Elle l'attend pour se marier. Le fils (C) vient chercher sa mère comme tous les vendredis. Paul, 43 ans, vient pour la ramener et lui expliquer pourquoi Georges ne viendra pas.

Reprise :

- analogie avec la nouvelle d'Eric-Emmanuel Schmidt, *L'intruse*, ou avec *Good bye Lenin!*, film dans lequel on cache à une femme sortie du coma la chute de l'URSS

RAPPELS :

- L'IRONIE DRAMATIQUE, dans la recréation de la réalité, rend le lecteur complice de la narration. Le spectateur sait que c'est faux, mais il a toujours une longueur d'avance sur un personnage. Il sait quelque chose que le protagoniste ne sait pas.

Dans le cas de la vieille dame Mariette, on comprend qu'elle est malade. Le spectateur prendra le parti du personnage qui a le plus de choses à surmonter. Ici, c'est Paul qui a le plus de difficultés, dans la mesure où sa mère reste dans son passé et le prend pour vrai. Au fils incombe la responsabilité d'un choix : devenir complice du délire de sa mère ou tenter de lui dessiller les yeux, au risque d'être cruel envers cette vieille dame.

L'IRONIE DRAMATIQUE est un puissant ressort pour créer du suspense ou un effet comique (cf. Hitchcock, les films d'horreur, etc.).

Le spectateur vit intensément les choix que doit opérer le protagoniste (y aller ou non, entrer ou non,...). Une femme qui rentre chez elle, alors que le tueur est dans la salle de bains rappelle les spectacles de Guignol, dans lesquels le jeune spectateur en sait plus que Guignol et l'avertit spontanément du danger (Il est làààà!).

La DRAMATURGIE repose sur une sorte de manipulation mentale, mais avec bienveillance. Elle vise à créer un voyage dans nos émotions, mais elle nécessite une préparation pour mener au rire : une histoire très construite, des dialogues et non des conversations (dans la vraie vie, on fait plus de conversations que des dialogues).

L'IRONIE dramatique est diffuse. Le spectateur sent quelque chose que le protagoniste va vivre. Par exemple, si un personnage donne ses clés de voiture à Mister Bean, on sait qu'il y a peu de chances qu'il la retrouve intacte ou entière. Dans le théâtre de Feydeau, on monte un traquenard, au cœur duquel se retrouve le protagoniste, mais le spectateur en sait toujours plus.

II - ECRIRE UN DIALOGUE

CONSIGNES :

Prendre un papier découpé (feuille A4 en 16 morceaux); écrire pour soi la première réplique inventée de la pièce que vous voulez écrire.

On met tous les papiers dans un chapeau.

On forme des binômes (écriture à deux).

La réplique est la première parole adressée soit au public, soit à son partenaire.

La réplique est une chose impliquante -relation à l'autre- et activante -elle fait avancer l'action.

Chaque binôme tire au sort un papier. Ce n'est pas un problème si on tombe sur sa propre phrase.

La réplique est obligatoirement le début de la pièce. On écrit au maximum les huit répliques suivantes.

Donc, la première scène comportera 9 répliques.

La scène 1 doit concerner les deux personnages A et B, et la neuvième réplique clôturer la scène.

On n'écrit pas de didascalies : on doit comprendre grâce aux seules répliques quels sont les enjeux relationnels et la situation.

Pourquoi les deux personnages se parlent-ils? Qu'ont-ils à perdre, à gagner?

Les rôles endossés sont multiples :

1 - Auteur : on écrit la scène

2 - Acteur et metteur en scène : on joue non pas sa scène, mais la scène écrite par un autre binôme.

Il n'y a pas de contact avec l'auteur.

3 - Spectateur des différentes restitutions et éventuellement critique

Le temps imparti est de 20 minutes pour créer un "mini-spectacle". Il est possible de garder la feuille en main (pas de par-cœur exigé).

Nota bene : Quelle est la situation? Comment vais-je l'interpréter?

Groupe 1

Une jeune fille vole des cerises dans un pré. La fermière la surprend et l'interpelle. La fille ment pour se disculper et prétend que sa mère est très malade. Touchée, la femme la laisse partir avec les cerises.

Reprise :

Après une discussion concernant les enjeux (donner ou non les cerises, comédie maraîchère : la fermière croit-elle aux salades que la fille invente?), Stéphane Jaubertie propose une deuxième interprétation et pour créer la tension dramatique, glisse un secret à l'oreille de chacune des deux comédiennes. Le secret n'est pas connu de l'autre, mais doit créer une situation de jeu différente.

Après le deuxième passage, les spectateurs sont invités à découvrir (comme dans un jeu des sept différences) :

- en quoi le jeu des deux protagonistes a-t-il changé?

- La situation est-elle différente ou comprise différemment?

RAPPELS :

Pour que le jeu soit juste, il faut donner des consignes très concrètes, autrement, trop d'abstraction tuera ce qui est vivant. Si on veut que le spectateur voie de l'amour entre les deux, il faut donner une indication "super-concrète", très précise pour permettre au spectateur de saisir l'émotion.

Dans la scène jouée, la jeune fille a reçu comme consigne de temporiser : il s'agit de retenir l'autre pendant que des complices cambrioleurs pillent la maison. Il faut créer de l'urgence, et empêcher l'autre de se retourner devient un enjeu palpable.

La vieille femme, plutôt acariâtre, en sait plus que la jeune fille : la mère de la gamine est morte, mais cette dernière ne le sait pas.

Groupe 2

Une adolescente rebelle et sa mère se disputent dans une voiture. La mère est excédée, et lui demande de sortir de là immédiatement.

Reprise :

- Situation claire : relation mère/fille ; conflit familial
- une dimension n'apparaît pas : origine du conflit, qui semble être le père
- difficulté du son hors-scène : il est difficile de se représenter une scène de ménage

Un secret à l'oreille : le deuxième passage montre plus de lassitude chez la fille (elle se tient la tête...) et moins de colère chez la mère (des encouragements : "alleeez"). Le jeu est plus lent, plus posé, plus précis, avec moins de gestes parasites, ce qui rend le spectateur plus à l'écoute.

Une façon plus directe de se parler ouvre une fenêtre dans la communication.

Le secret consiste pour la fille, à connaître la vérité sur ses origines - elle a découvert peu de temps avant, grâce à une lettre, qu'elle a été adoptée -, et pour la mère, à lui avouer le secret : son mari ne veut pas s'en charger, d'où la tension dans le ménage.

RAPPELS:

Un des travers de l'acteur est de jouer sans savoir pourquoi il joue. Quel enjeu trouver pour donner de l'épaisseur au personnage?

Groupe 3

Texte :

Pénélope - L'eau est bonne?

Tony - Et toi?

Pén - T'en veux une?

To - Une quoi? Venant de toi, je m'attends à tout... et en plus, j'aime tes...surprises!

Pén - Je t'arrête tout de suite... Me cherche pas, je me sens pas d'humeur!

To - Besoin d'un gros câlin, alors...

Pén - Oui...mais pas de toi. Après ce que tu m'as fait, tu peux sortir tes rames en titane!

To - Tu m'en veux encore? Pas possible! Tu es rancunière ou quoi? Arrête de pleurer, Pénélope!

Pén - M'attacher à un arbre sur une aire d'autoroute et me laisser là pour gagner un pari débile, puéril et pitoyable, je ne suis pas près de te le pardonner. Jamais, tu m'entends!

Une femme attachée, visiblement énervée. L'homme se tient sous un parapluie et semble s'amuser de la situation, en lui tournant autour.

Reprise :

- scenario amoureux : jeu érotique?
- Chute pertinente et bien amenée
- Le parapluie est interdit sur une scène, tout comme le fait de siffler

Parapluie

C'est ainsi que le fait d'ouvrir un parapluie en scène est un désastreux présage pour la pièce en cours de répétitions.

Siffler

Il ne faut jamais siffler sur scène ou en coulisse. On prétend que cela attire les sifflets du public. En fait, cette superstition vient de ce que les régisseurs de théâtre utilisaient autrefois des sifflements codés pour communiquer entre eux les changements de décors. Un acteur sifflant pouvait alors semer la confusion dans le bon déroulement technique du spectacle.

Groupe 4

Un drame de la vieillesse. Deux sœurs discutent du sort de leur mère : qu'en faire? Laquelle des deux est prête à la garder? (" -Tu la gardes? - Pourquoi moi?")

Deuxième proposition : l'une des deux sœurs, en rupture avec sa famille et la société, est épatée de voir le train de vie de sa sœur et le luxe de sa maison.

La deuxième interprétation montre plus de sentiments entre les deux, créant un jeu plus posé, et davantage de regards adressés.

Secret de la cadette : ado rebelle, elle a beaucoup bourlingué (voyages, vie dans la rue ou des squats), mais n'est pas trop "destroy", sinon risque de caricature. Elle revient parce que sa mère est malade, et reste stupéfaite ou incrédule devant la richesse de l'appartement qu'elle ne reconnaît pas.

Secret de l'aînée : Petite, elle a été à l'origine du décès d'une troisième sœur. La cadette a été témoin de l'accident, et la sœur a peur que si longtemps après, elle vienne tout raconter à leur mère.

Ceci crée une tension nouvelle dans le duo.

Autre exemple de texte écrit :

A - C'était quoi déjà ton surnom à l'école? Bouboule, non?

B - Oui, c'était bien moi le rondouillard de la classe de madame Tonkin. Et toi, tu es Frédéric, c'est bien ça, le beau gosse qui faisait tomber les filles, avec tes beaux yeux et ton air rebelle.

A - C'est vrai que, sans me vanter, je les collectionnais. Mathilde, Elodie, Coralie, et celle-là dont j'ai oublié le nom, la petite brune. D'ailleurs, même Claudia, la plus belle de l'école, était raide dingue de moi. Tu t'en souviens?

B - Oui, je me la rappelle bien : elle aimait déjà beaucoup le théâtre à cette époque.

A - Oui, et puis surtout ses longues jambes d'actrice hollywoodienne, sa poitrine,...

B - En effet, j'en ai un souvenir très net, très...vivant!

A - Ah la la, j'aimerais bien savoir ce qu'elle est devenue celle-là. Tu crois qu'elle va venir à notre réunion des anciens de l'école?

B - Oui, bien sûr, elle doit nous rejoindre. Le temps d'aller déposer nos enfants chez ses parents, et elle arrive.

A - Vos enfants?

RAPPELS :

Qu'est-ce qu'un OBJECTIF au théâtre?

L'objectif permet de créer une action concrète. Chez les Anglo-saxons, la direction d'acteurs est très pragmatique. Ceci provient de *'Actor's studio*, hérité des théories russes de Stanislavski.

Un objectif est une situation d'urgence.

Il importe de ne pas imposer une vision trop limitante, par exemple un trait de caractère. Si vous cherchez à définir le caractère de Roméo, par exemple, ceci n'est guère aisé et n'aide pas à construire le personnage. Le risque est de retomber sur des clichés ou des stéréotypes.

Un personnage est quelqu'un qui a un problème et veut le résoudre. Quitte à tout casser ou tout détruire, il est prêt à tout pour réaliser son objectif. Quelles limites se donne-t-il? Pour l'Avare, ce serait sacrifier sa famille pour un euro. Le but est de questionner l'humanité ou l'animalité.

Si l'on se pose la question du caractère d'Hamlet, il est difficile de répondre. Il n'agit pas, et pourtant tue cinq personnes, directement ou indirectement. Son problème réside dans la tension entre la vérité et le mensonge.

Il faut être juste dans la situation et éviter le leurre qui consiste à comprendre le personnage. Ce qui importe, c'est de comprendre la situation.

Si cette dernière est simple, un enfant peut saisir l'enjeu (par exemple une mère dans la cuisine et son bébé qui joue avec une prise de courant).

Stéphane Jaubertie prend pour exemple une troupe italienne, Teatro delle Briciole, jouant une petite forme du conte russe Babayaga devant une classe de primaire. La comédienne demande qui veut interpréter la petite fille. Une élève est volontaire : on lui met un fichu (signe du personnage) puis on demande à la jeune fille de trier des haricots (et seulement cela). Porté par le récit de la conteuse, on voit concrètement le personnage et l'action en cours.

L'élève ne faisait que manipuler, mais elle savait ce qu'elle faisait, et ainsi collait à la réalité du personnage.

Le théâtre est une affaire de conviction : "Le spectateur préfère un corps convaincu à une passion vraie."
Roland Barthes, *Sur Racine*.

Un exercice facile à réaliser (dès la 6ème) :

On crée une ligne imaginaire, coupant un espace en deux parties. A est dans l'espace 1 et B dans l'espace 2. L'objectif de A est de passer dans l'espace 2 ; celui de B est de l'empêcher de passer dans la zone 2.

Il importe de partir de situations très concrètes.

Ex 1 : une mère qui a oublié de fermer le gaz veut entrer chez elle ; sa fille, qui a invité son petit ami à la maison, ne veut pas la faire rentrer.

Ex 2 : A est devant un magasin à 18h59 et veut entrer. Devant le refus de B, A prétend de devoir prendre un médicament d'urgence et a besoin d'un verre d'eau.

L'objectif sera-t-il atteint à la fin de l'improvisation? Quelle conviction face au public, à travers une voix, un corps, des gestes?

III - CRÉER UNE SCENE AVEC DES CONTRAINTES

Le premier exercice de ce deuxième jour de stage repose sur un travail en binôme.

On trace sur un tableau blanc un carré de neuf cases. Chaque stagiaire vient tour à tour faire une croix dans une case de son choix. A la fin, chaque participant a dessiné soit une croix rouge, soit une croix verte, ce qui fait que chaque case comporte deux croix, une rouge et une verte, réparties différemment dans l'espace de la case.

1 x	x	2 x x	3 x	x
4 Etc.		5	6	
7		8	9	

Le placement représente une scène, et le public est placé en bas du carré.

CONSIGNES :

Le travail consiste à imaginer une scène, en justifiant les déplacements d'une scène à l'autre : les personnages doivent se déplacer selon l'ordre des neuf carrés.

La scène est parlante, et doit être constituée d'au moins trois répliques.

Chaque groupe a toute liberté d'installer un décor ou des objets. On peut tout imaginer : un piano, une porte, une chaise au milieu, une table,...

On peut ne rester que deux secondes sur la disposition d'un des carrés.

Le passage d'une case à l'autre doit être logique.

Il est essentiel de créer une situation très précise : Qui est A? Qui est B? Quels sont les enjeux relationnels?

L'histoire créée doit être logique.

Exemple 1

Une partie de pétanque, avec les cigales...!

Reprise :

- situation qui génère des déplacements efficaces : une ligne imaginaire (terrain de boules)
- scène savoureuse, mais il manque un enjeu
- trouver une situation plus dense : deux salariés d'une entreprise en week-end pour souder la cohésion du groupe ; rivalités exacerbées ; ou deux personnes qui se détestent, mais sont obligées de jouer ensemble pour gagner quelque chose

RAPPELS :

Toute situation doit servir à nous apprendre quelque chose sur nous ou sur le monde ; exprimer des valeurs positives (gagner) ou négatives (perdre).

Stanislavski parle de "super-objectif". Dans *La Formation de l'acteur*, il précise qu'une scène est une mini-pièce : elle comporte un début, un milieu et une fin. Le "super-objectif" est une énergie qui traverse la pièce, une nécessité ou ligne d'action principale. De même pour une scène, qui doit avoir du mouvement, du rythme et un enjeu.

Exemple 2

Deux filles qui font un match de boxe, avec des invectives ou de l'autosatisfaction ("I am the king of the ring")

Reprise :

- Quel est le contexte? On peut reprendre l'idée d'un stage d'entreprise, avec deux filles qui se prennent au jeu ou en profitent pour régler leurs comptes ; devant des cadres ou leur chef : révélation de leur vraie nature, d'une bestialité

- Pourquoi se mettent-elles sur la figure, deux cadres bien propres sur elles, et pourquoi agissent-elles ainsi?

RAPPELS:

Le travail de l'acteur consiste à affronter les situations et non les contourner ; souvent, dans le théâtre-éducation, on fait un détournement de situation.

Les FIGURES ne sont pas des personnages. La figure (la cagole, l'homosexuel,...) permet de rassurer, car ce sont des personnages stéréotypés, simples, qui renvoient à un monde simple. Mais, au théâtre, il faut amener de l'humain, non la représentation de l'humain, car le monde est complexe.

IV - LA CONTRAINTE DES TROIS PAPIERS

CONSIGNES :

Sur trois petits papiers, chaque participant écrit :

- 1 - un lieu super-concret : par exemple, une cave, une chambre d'hôtel,...
- 2 - un verbe d'action
- 3 - une réplique impliquante et activante

On dépose chaque petit papier dans trois boîtes différentes. Les stagiaires se répartissent en trinômes, et chaque groupe tire un papier dans les trois boîtes.

Le travail consiste à inventer une situation, jouée en improvisation.

Quinze minutes de préparation

La scène doit :

- se passer dans le lieu indiqué, à définir précisément à travers les répliques : ne pas oublier que *le théâtre, à la différence du cinéma qui donne à voir, a besoin de concret pour aller vers l'abstrait et nourrir l'imaginaire du spectateur*
- faire apparaître la réplique à n'importe quel moment
- faire intervenir chacun (pas de rôle secondaire ou muet)
- bien déterminer les personnages (trois employés ou cambrioleurs ; un couple et un enfant)
- le verbe d'action est l'objectif d'un des trois personnages (seul l'un des trois a le verbe). Il peut être utilisé au sens propre ou figuré : le verbe "mordre" par exemple, peut s'appliquer au fait d'être mordant (incisif), le verbe "toucher" peut être employé dans son sens physique ou émotionnel
- le groupe doit déterminer qui dit la réplique, qui a l'objectif, quels sont les enjeux de la situation.

Exemple pour un groupe :

Verbe : ARRACHER

Lieu : La tour Eiffel

Réplique : "Vas-y immédiatement"

Possibilité :

- le fil de la vie : slack line à installer entre les piliers du deuxième étage de la tour Eiffel
- Deux qui l'installent ; le troisième a le vertige ou tente de le dissuader

Arrivée par les escaliers (personnages essoufflés) ; installation après un pari, mais l'ado qui monte sur le fil a très peur au fond ; objectif de filmer avec Périscope et atteindre les cent mille vues.

V - ECRITURE D'UNE PREMIERE SCENE

CONSIGNES :

Chaque participant est invité à prendre une feuille, et à partir de tout ce qui a été dit précédemment, il doit inventer une situation, un lieu, deux ou trois personnages, un obstacle, un objectif.

A la fin de la scène, le personnage doit avoir perdu ou gagné quelque chose.

La scène est inutile si elle ne fait pas avancer l'action, ou si elle ne révèle rien du personnage.

La scène peut être soit hyper-réaliste, soit réaliste, très écrite, lyrique (même en vers), etc.

Il faut définir un objectif et un enjeu relationnel fort.

On peut mixer ou reprendre des scènes déjà jouées ou vues précédemment durant le stage.

Le personnage parle à l'autre en pensant que l'autre a la solution au problème.

RAPPELS :

Le dialogue repose sur une tension (gagner ou perdre quelque chose).

Dans le dialogue, on exprime le point de vue du personnage et également le point de vue de l'auteur (quelle position?). Souvent, les personnages féminins ont des actions plus directes et ils nomment les choses : Médée, par exemple, dit que sa haine est à la hauteur de son amour : elle verbalise, va au bout de ses émotions, est directe. Les personnages masculins (excepté peut-être Ajax, guerrier franc) sont plus retors.

La conversation n'a pas d'enjeu : elle ne sert ni à changer le destin ou l'action ; elle n'est qu'anecdote ou plaisir de parler.

Exemple de dialogue :

Un médecin dit : "M. Jaubertie, asseyez-vous", le protagoniste répond : "Il y a un problème?". Le médecin rétorque : "Asseyez-vous".

L'implication est sensible, et le spectateur sent que quelque chose va se produire.

Les premières scènes sont souvent les plus difficiles. Il faut que l'élément déclencheur (cf. élément perturbateur dans le schéma narratif) soit suffisamment puissant : le protagoniste n'a pas le choix, il ne peut faire autrement. Il entre dans l'aventure et découvre au final le monde ou lui-même (ou les deux!). Le spectateur doit assister à la métamorphose du personnage, physique comme dans *Rhinocéros* d'Eugène Ionesco ou le plus souvent, psychique.

Le temps est compté au théâtre, à la différence du roman où le lecteur décide de son rapport au temps de lecture. Le théâtre et le cinéma, quant à eux, sont une réalisation dramatique qui crée un voyage dans les émotions.

La construction de la fiction doit veiller à maintenir l'attention du spectateur.

Une expérience menée en Amérique - des capteurs ont été placés sur des spectateurs adultes- a démontré que l'attention décroît au bout de 20 minutes. De fait, comme dans les tragédies antiques, ce sleeping point doit être combattu en relançant l'action et les émotions du spectateur.

Un exemple d'écriture personnelle :

A - Tu peux enlever ta main de là, s'il te plaît?

B - Quoi? Que dis-tu, Sandrine?

A - Je dis, ta main, tu peux l'enlever de mon dos, s'il te plaît?

B- Alors, comme ça, mon contact te gêne?

A - Oui? Ta main, là, sur mon dos...j'ai l'impression d'être un animal, genre pouliche, tu vois, et que tu veux flatter ma croupe, avant de me...?

B - Monter?

A - Je l'attendais, celle-là. Toujours cet esprit graveleux! Plutôt m'exhiber pour un concours agricole ou me mener à l'abattoir....

B - Tu manques pas d'imagination, dis donc!

A - E toi de savoir-vivre...Mieux, de respect. Un jour peut-être, tu en comprendras le sens.

B - Arrête de faire ton intello rigide. On est pas bien là? Regarde tous ces gens autour de nous, si contents et tout, en train de siroter leur cocktail de bienvenue comme s'ils buvaient un Dom Pérignon 72. Ils ne se posent pas de questions, ils profitent, ils rient...Regarde-les, prends-en de la graine! C'est pourtant simple d'être bien!

A - Ne recommence pas avec ton laïus...On dirait un pseudo-psy, un de ces gourous qui te demandent de déverrouiller ton bassin et d'ouvrir tes chakras. (*Un temps*) Mais ouvre les yeux, mon pauvre Marc, on se fait chier, ici! Ca sent l'ennui, le rire forcé, la médiocrité, les fins de mois difficiles, avec de petites vacances au rabais, payées à moitié par le Comité d'entreprise, et l'autre moitié soutirée à mémé! Ca me débeacte! Je veux rentrer!

B - Tu sais bien que ça fait partie de ton programme d'insertion, et que ton aréopage de pys patentés t'a chaudement recommandé cette immersion en terre inconnue.

A - Je ne pourrai pas tenir une semaine, Marc, je te préviens, je ne pourrai pas! Je vais leur téléphoner tout de suite.

B - Prends donc un cocktail et... du recul. Tiens. (*Il lui donne un verre.*) Détends-toi! Allez, profite! Plus que sept jours....

A - Mon Dieu, faites qu'il arrive quelque chose pour me sortir de là!

B - Un tsunami? Un tremblement de terre? Un attentat? Tu peux toujours rêver!

A - Qu'est-ce qu'on entend? C'est quoi, ce bruit, là?

BILAN

Les deux jours passés ont été très positifs, dans un souci d'échange et de partage constants. Les grandes qualités d'écoute et l'humour de Stéphane Jaubertie, mêlés à une approche pédagogique maîtrisée, ont été très appréciées par l'ensemble des stagiaires. Ces derniers ont montré leur envie d'essayer les pratiques au sein de leurs classes ou ateliers, les outils donnés permettant de se poser les bonnes questions face aux écrits des élèves.

L'important reste l'objectif à garder en ligne de mire, dans un souci de sincérité. Une question pour l'élève : Que dirais-tu, si tu étais à sa place (une maman, un SDF, etc.)? Il peut savoir ce qu'est le point de vue dans lequel on se place.

BIBLIOGRAPHIE

AUTOUR DE L'ECRITURE ET DE LA THEORIE

Aristote, *Poétique*, 335 avant J.-C.

Stanislavski, *La formation de l'acteur*, 1936

Roland Barthes, *Sur Racine*, 1960

René Girard, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, 1961

Yves Lavandier, *La Dramaturgie*, 1994

Robert McKee, *Story*, 1997

John Truby, *Anatomie du scénario*, Nouveau monde éditions, 2010

Yves Lavandier, *Construire un récit*, 2011

ŒUVRES CITEES

FILM

Vertigo (Sueurs froides), Hitchcock, 1958

Plein soleil, René Clément, 1960

Le talentueux Mr Ripley, Anthony Mingella, 1999

Le retour de Martin Guerre, Daniel Vigne, 1982

Le colonel Chabert, Yves Angelo, 1993

Starbuck, Ken Scott, 2011

Good Bye, Lenin!, Wolfgang Becker, 2002

PIECES DE THEATRE

Eschyle, *Les Perses*, 472 av. J.-C.

Shakespeare, *Othello*, 1604

Shakespeare, *Macbeth* 1606

Molière, *Amphitryon*, 1668

Henrik Ibsen, *Brand*, 1866

Tankred Dorst, *La grande imprécation devant les murs de la ville*, 1989 (traduction française)

Tankred Dorst, *Merlin ou la terre dévastée*, 2005 (traduction française)

Wajdi Mouawad, *Incendies*, 2003

ROMAN, NOUVELLES

Patrick Suskind, *Le Pigeon*, 1987

Eric-Emmanuel Schmidt, *L'intruse*, 2006

Quelques ajouts in fine....

Selon J.Truby, un bon scénario se construit en 7 étapes clés :

1. Le besoin moral → problème initial = faiblesse et besoin psychologique
2. Le désir → ce que veut le protagoniste
3. L'adversaire → antagoniste simple ou multiple
4. Le plan → le protagoniste met en place une stratégie qui échoue
5. La bataille → confrontation décisive, inéluctable et irréversible
6. La révélation à soi-même → le protagoniste en sait plus sur lui-même, il change
7. Le nouvel équilibre → la situation est stabilisée, en bien ou en mal.

«Un distributeur hollywoodien m'expliquait un jour la différence entre le cinéma européen et le cinéma américain. Le film européen. Premier plan: un ciel nuageux. Deuxième plan: un ciel nuageux. Troisième plan: un ciel nuageux. Le film américain. Premier plan: un ciel nuageux. Deuxième plan: un Jumbo Jet déchire les nuages. Troisième plan: il explose.» L'anecdote est rapportée par Robert McKee, surnommé le «gourou du scénario».

Extrait de *Construire un récit* d'Yves Lavandier

CHAPITRE 1: LA STRUCTURE DE BASE

Si le récit était un végétal...

... ce serait un chou romanesco. En effet, ce principe objectif-obstacles est la forme de base d'une structure fractale. En d'autres termes, le récit est la combinaison, à différentes échelles, de milliers de couples objectif-obstacles.

Mais, vous demandez-vous peut-être, si tout récit peut se réduire à une structure aussi simple, comment se fait-il qu'au final les récits soient si différents les uns des autres ? Il y a cinq raisons majeures à cela.

1. D'abord, il existe à la disposition des auteurs une infinité de combinaisons possibles. Une infinité de protagonistes possibles, de caractérisations, d'arènes, d'incidents déclencheurs, d'obstacles et de climaxes. En revanche, même si les objectifs peuvent être divers et variés, on ne peut pas dire qu'il y ait une infinité de motivations et d'objectifs. Dans la vie comme dans la fiction, ce sont toujours les mêmes forces qui meuvent les organismes vivants.

Imaginons qu'à l'échelle de l'œuvre entière, vous vous arrêtez sur un protagoniste, un incident déclencheur, un objectif, des obstacles, tous bien spécifiques. A partir de cet ensemble en apparence unique, vous pouvez encore écrire trente-six récits différents. Ce qui nous amène aux quatre autres facteurs de différenciation.

2. Comme précisé plus haut, la structure de base se retrouve à différentes échelles : l'œuvre entière mais également la série, l'épisode, l'acte (dramatique ou logistique), la séquence, la scène jusque,

parfois, une phrase de dialogue. Tout le premier acte des *Compères*, par exemple, a un protagoniste différent du protagoniste général. Il s'agit de Christine (Anny Duperey) dont l'objectif est de retrouver son fils fugueur. Une fois qu'elle a transmis son objectif à Pignon (Pierre Richard) et Lucas (Gérard Depardieu), nous entrons dans le deuxième acte. Le climax de *Ben-Hur* est la célèbre course de char. C'est une séquence (i.e. un ensemble de scènes) qui dure 25 minutes et qui contient elle-même trois actes et un climax. Le deuxième acte de cette séquence démarre quand les chars s'élancent. Le climax du climax de *Ben-Hur* est le moment où Ben-Hur (Charlton Heston) et Messala (Stephen Boyd) sont en tête de la course et finalisent leur affrontement en l'intensifiant. Le troisième acte du climax comprend deux scènes : le couronnement du vainqueur et la mort du perdant.

3. Les milliers de structures de base qui sont combinés pour obtenir un récit ne concernent pas toujours le protagoniste général de l'œuvre. Dans l'une des scènes de *La mort aux trousses*, un personnage secondaire, Leonard (Martin Landau), essaie de convaincre son patron (James Mason) que la femme que son patron aime les a trahis. Le protagoniste général du film (Cary Grant) assiste à la scène en témoin caché mais il n'en est pas le protagoniste local.

4. On peut jouer avec la structure de base. On peut en cacher certains éléments, les révéler plus tard, ne montrer qu'une partie des récits annexes, rajouter une ou plusieurs sous-intrigues, ménager des surprises ou du mystère. Et aussi choisir de développer l'objectif trajectorien plus que l'objectif dramatique. Quand je dis qu'un récit est un mélange fractal, ce n'est pas pour autant un mélange régulier où chaque mini-récit apparaît dans l'ordre et en entier. Un récit est un mélange fractal arbitraire et parcellaire. Dans le court métrage *Omnibus*, par exemple, la routine de vie du protagoniste - préparation qui fait généralement partie du premier acte - se trouve dans le deuxième acte. Elle est utilisée comme argument par le protagoniste (Daniel Rialet).

Il était une fois dans l'Ouest est un bel exemple de mélange fractal arbitraire et parcellaire. L'incident déclencheur est le massacre de la famille McBain par Frank (Henry Fonda), un chef de gang immoral qui travaille pour un industriel véreux nommé Morton (Gabriele Ferzetti). Cet incident déclencheur touche deux personnages importants : Jill (Claudia Cardinale), l'épouse de McBain, qui débarque de La Nouvelle Orléans après le massacre et Cheyenne (Jason Robards) à qui Frank fait porter le chapeau de ses crimes odieux. Jill a d'abord pour objectif de retourner d'où elle vient mais quand elle comprend ce que son mari voulait faire - bâtir une gare à un endroit stratégique pour le chemin de fer en chantier - elle décide de rester et de contrer Frank et Morton. Quant à Cheyenne, il a deux objectifs : ne pas payer à la place de Frank et se venger. Il a également pour objectif secondaire d'aider Jill. Un quatrième personnage important du film a le même objectif secondaire que Cheyenne. Il s'agit d'Harmonica (Charles Bronson). Son objectif principal est de se venger de Frank. Dans l'histoire d'Harmonica, l'incident déclencheur remonte à de nombreuses années, quand Frank a tué le frère d'Harmonica de façon sadique. Cet incident déclencheur fait l'objet d'un flashback célèbre à la fin du film. Bref, prenez les cinq personnages principaux d'*Il était une fois dans l'Ouest*, avec chacun leur incident déclencheur, leurs objectifs, principal et secondaire, faites-les se croiser et se recroiser et vous obtenez le cocktail que l'on connaît. C'est une structure fractale qui respecte deux mécanismes fondamentaux : conflit et unité. L'unité est incarnée par Frank. Car les objectifs des autres personnages sont tous en rapport avec lui.

5. Enfin, dernier critère et non des moindres, cette combinaison fractale qu'est le récit n'est jamais aussi parfaitement construite qu'un chou romanesco. Il faut compter avec les ratés, les approximations, les exceptions, les rebellions (conscientes ou pas), en bref ce que certains appellent les "licences poétiques".