

# Fiche jouer

## LE JEU DE L'ESCADRILLE

Ou la découverte ludique des étapes d'un parcours de production. Meyerhold, le célèbre metteur en scène russe, donnait une très belle et une très simple définition du travail de mise en scène ; il s'agissait d'abord, selon lui, d'éviter aux acteurs de se marcher sur les pieds !

J'ai coutume, pour commencer mes ateliers théâtre, de faire expérimenter aux participants un bref parcours de jeu, pour leur faire comprendre concrètement les différentes étapes d'un projet théâtral. Cette proposition permet à la fois de les autonomiser et de les rassurer sur le processus, dans lequel je vais leur demander de s'engager ensuite sur une longue durée.

Il s'agit en fait de créer, dans un très court laps de temps, la plus petite pièce de théâtre possible, en trois épisodes !

On commence par diviser le groupe en deux ou trois sous-groupes de 8 joueurs. Consigne est donnée à chaque groupe, à chaque chœur, d'inventer trois manières de se disposer sur le plateau – comme les figures d'une escadrille –, regards toujours tournés vers le «secret», ce point de repère que l'on accroche en hauteur au fond de la salle comme ligne de fuite, de manière à ouvrir au maximum les joueurs vers le public.

Les groupes se concertent donc pendant cinq minutes, pour mettre au point leurs trois figures : diagonales, disposition en V, en deux lignes, par petits paquets, tous les coups sont permis, à condition bien entendu que chacun se rappelle quelle place il occupe sur le plateau dans chacun des épisodes. C'est ce que l'on nomme la phase de recherche-proposition, que l'on retrouvera tout au long du parcours futur de production, pour solliciter la créativité des participants autour des scènes à jouer. On prend soin à ce stade de préciser aux groupes de ne pas travailler sur les transitions, car on ne saurait valablement faire des transitions entre des repères qui n'existent pas encore !

Une fois la concertation terminée, chaque groupe prend possession du plateau, pour essayer, dans une répétition dite «à l'allemande», de reproduire ses trois figures. Cette phase se fait dans la décontraction et permet de corriger les erreurs de placement sans tension superflue. Elle correspond à ce que nous appellerons plus tard la phase de mise en espace, ou de calage du jeu. Une fois les éventuelles erreurs de placement corrigées, on fait courir le groupe d'une figure à l'autre pour vérifier que tous les joueurs ont assimilé leur partition. On en profite pour leur expliquer que le travail de mise en scène aura pour but de leur donner progressivement des certitudes sur ce qu'ils ont à jouer, à montrer, à faire et à dire sur scène. Un acteur qui doute sur le plateau et qui reste incertain sur ses intentions de jeu, n'est pas en état de jeu : en questionnement permanent, il ne peut se laisser aller au jeu !

Une fois la partition de jeu mise au point et répétée, on propose aux groupes de la mettre en valeur en enchaînant les trois figures en toute solennité. Ce moment permet au groupe d'expérimenter ce qu'est une entrée et une sortie de scène et d'inventer des transitions : comment aller de la figure A à la figure B puis à la figure C ? Sur une musique de cérémonie, qui permet aux joueurs d'acquérir une tenue de scène fière et assurée, le groupe fait son entrée en scène en file indienne et se place en fond de scène, face public. Puis au signal de l'animateur, les joueurs vont se placer dans la première figure. Au deuxième signal, ils quittent celle-ci pour rejoindre la deuxième en effectuant un grand arc de cercle sur la scène. Il en ira de même pour aller vers la troisième figure, à l'issue de laquelle le coryphée du groupe entrainera tout son groupe vers les coulisses. Dans cette phase, le groupe expérimente une dynamique de jeu maîtrisée et assumée et en découvre les plaisirs.

Dans une dernière phase, dite phase d'interprétation libre, les groupes se concertent pour donner un nom de baptême et un style à leur chœur et déterminer le genre de musique sur laquelle ils vont rejouer leur partition de jeu désormais bien rodée. On rejoue «comme si» on était un groupe de clowns, un groupe de rock, un groupe engagé, comme si on était un groupe de business(wo)men, etc. Les joueurs découvrent alors les bonheurs et les plaisirs d'interpréter une partition de jeu en toute liberté. Ils découvrent surtout que la liberté est d'autant plus grande qu'elle est contrainte par un cadre qu'on a contribué à construire.

Ce parcours, effectué en moins d'une heure, va donner de très utiles points de repère, auxquels on va pouvoir faire systématiquement référence tout au long d'un projet de production, qui va suivre les même étapes.

**Bernard Grosjean**

Cie Entrées de jeu Paris

Professionnel Associé à l'Institut d'Etudes Théâtrales de l'Université de Paris III