

Atelier d'avant spectacle autour du spectacle

Plutôt vomir que faillir

de Rébecca Chaillon

Autrice, metteuse en scène et performeuse, Rébecca Chaillon crée un théâtre intersectionnel engagé, au carrefour des questions politiques, sociales, collectives et intimes.

« J'ai envie de parler premières fois trop tôt et trop tard, boutons sur le front, poils partout et nulle part, seins qui poussent trop et pas assez, genre à l'envers, apprentissage de son corps, communication impossible avec la famille, famille sans passé nommé, fratrie décomposée, silence, silence, silence, coming out, foi de nos parents, foi à soi, dépendances et prises de risque, engagement militant numérique, jets de pensée, jets d'émotions, rejet de tout ».

Extrait de la note d'intention du spectacle par Rébecca Chaillon.

Introduction : la MC93 et être spectateur·trice

La MC93 :

Vous allez venir prochainement à la MC93, est-ce que quelqu'un sait ce que veut dire MC93 ? D'après vous que fait-on dans ce lieu ? Êtes-vous déjà venu·e·s à la MC93 ou passé·e·s devant ?

PUIS

Expériences de spectateur·trice.s :

Débuter la séance en demandant aux participant·e·s s'ils·elles ont déjà vécu une expérience de spectateur·trice d'un spectacle vivant (cirque, théâtre, concert, danse, spectacle de fin d'année des frères/sœurs, spectacle de rue, etc.)

Poursuivre sur une discussion via différentes questions : pourquoi dit-on « spectacle vivant » ? Quelle est la différence avec le cinéma ? Qu'est-ce que cela change dans l'attitude du spectateur ? A-t-on les mêmes codes lors d'un concert ou lors d'une pièce de théâtre ? Etc.

OU

Jeu du spectateur et de la spectatrice :

A retrouver sur [l'espace pédagogique](#) sur le site internet de la MC93, rubrique « Être spectateur·rice », en bas de la page.

Activité 1 : Nuage de mots autour de l'adolescence

Écrire « adolescence » au tableau et demander à chaque participant·e·s de dire un mot qu'il·elle associe à cette notion. Écrire ces mots au fur et à mesure au tableau.

Activité 2 : Quel goût à l'adolescence ?

Demander aux participant·e·s de se répartir en groupe de quatre. Attribuer à chaque groupe un goût parmi les propositions suivantes :

- Ce qui est épicé à l'adolescence, c'est...
- Ce qui est amer à l'adolescence, c'est...
- Ce qui est sucré à l'adolescence, c'est...
- Ce qui est sans goût à l'adolescence, c'est...

- Ce qui est aigre-doux (sucré-salé) à l'adolescence, c'est...
- Ce qui est salé à l'adolescence, c'est...

Chaque groupe complète son début de phrase et réfléchit à un exemple concret pour expliquer son choix. Les mots qui sont ressortis dans le nuage de mots peuvent être réutilisés dans cette activité par les participant·e·s.

Restitution : Chaque groupe raconte aux autres participant·e·s quel mot ils·elles ont choisi en donnant leur exemple.

Activité 3 : Au choix une activité à partir du texte de présentation du spectacle ou des activités autour du jeu dramatique

A. Texte de présentation

Matériel : texte (ci-dessous).

Proposer aux participant·e·s de former des groupes de 3 ou 4 personnes et distribuer (ou projeter) le texte de présentation du spectacle :

« Rebecca Chaillon garde de ses années de collège un souvenir amer, lié à la stigmatisation de son corps, de sa sexualité et de ses origines. De cette rage, elle fait un poème performatif collectif, destiné à réparer les émotions violentes que les adolescentes et adolescents traversent souvent à l'aveugle. Dans la lignée de ses performances autour du corps, du désir et des discriminations, l'artiste s'adresse aux jeunes pour décrire l'intime en construction et en tempête. Premières fois, hormones en ébullition, tabous familiaux, conduites à risque, rejet de tout... Elle transmet à de jeunes performeuses et performeurs ses outils scéniques, du body painting à la nourriture, pour inventer des métamorphoses susceptibles d'ouvrir un chemin vers la réconciliation avec soi-même et la fabrication d'une famille choisie. »

Chaque groupe lit le texte et répond aux consignes ci-dessous :

- souligner un mot qu'ils·elles ne comprennent pas
- souligner un mot (ou ensemble de mots) qui leur plait beaucoup (pourquoi ?)
- rédiger une liste d'actions qu'ils·elles pensent voir représentés sur la scène

Laisser 10 minutes aux groupes pour lire et annoter le texte.

Restitution :

Recenser tous les mots que les groupes ont soulignés comme n'étant pas compris et élaborer ensemble les définitions possibles.

Faire écouter tous les mots que les groupes ont aimé et préciser pourquoi pour chaque groupe.

Lister au tableau toutes les actions que les groupes s'attendent à voir sur scène. Engager une discussion sur l'aspect performatif en lien avec l'adolescence.

OU

B. Jeu dramatique – le collège/lycée en situations

Pour permettre que le jeu soit le plus libre et sécurisé possible, nous vous proposons de définir 3 règles dès le démarrage de la séance : l'espace de jeu, le clap, les joueurs et joueuses.

- L'espace de jeu permet de sécuriser les joueurs·ses sur le jeu et le hors-jeu.
 - « L'aire de jeu est géographiquement distincte de l'espace de discussion : on ne joue pas

n'importe où. Entrer dans l'aire signifie l'entrée en jeu, tout ce qui s'y trouve fait partie du jeu. Lorsqu'on sort de cette aire, on n'est plus en jeu. »

Nous vous conseillons de délimiter au sol cet espace de jeu en formant un grand rectangle avec du masking tape ou du scotch de peintre qui s'enlèvent ensuite facilement.

- Le clap (clap dans les mains) sert à marquer le début du jeu et la fin, c'est la même règle pour tous·tes. Il permet d'être soi avant le clap puis on joue et on redevient soi après avoir clapé pour signifier aux autres la fin du jeu.
- Enfin, nous désignons les participant·e·s comme des joueurs et joueuses qui peuvent aussi être regardant·e·s. Cela permet de signifier que l'on peut à la fois être impliqué·e dans l'espace de jeu mais aussi être actif·active en regardant les autres. Ainsi les applaudissements ne sont pas nécessaires car nous ne sommes pas en représentations devant des spectateurs·trices. Nous sommes joueurs·ses et regardant·e·s à tour de rôle donc inutile de signifier une « récompense » avec les applaudissements, cela permet de ne pas laisser place aux jugements de valeurs des joueurs·ses sur l'aire de jeu.

a) La diagonale :

Demander aux participant·e·s de se former une diagonale en se rangeant par ordre alphabétique de leurs prénoms. Désigner le A d'un côté et le Z de l'autre et frapper dans vos mains. Chaque participant·e dit ensuite son prénom tour à tour pour dérouler l'ensemble de la diagonale et des prénoms.

Demander à chaque participant·e de réfléchir à un adjectif qui complèterait cette phrase « on dit de moi que je suis... » (par exemple : on dit de moi que je suis bavarde). Lorsque les participant·e·s ont leur adjectif en tête, demander de se ranger par ordre alphabétique de cet adjectif. Chaque participant·e dit ensuite son prénom et la phrase « on dit de moi que je suis... » avec l'adjectif tour à tour.

Demander à chaque participant·e de réfléchir à la suite de la phrase « alors que je me sens... » (exemple : on dit de moi que je suis bavarde alors que je me sens curieuse). Lorsque les participant·e·s ont leur 2^{ème} adjectif en tête, demander de se ranger par ordre alphabétique de cet adjectif. Chaque participant·e dit ensuite la phrase complète tour à tour.

b) Scène de :

Définir un espace de jeu et annoncer aux participant·e·s ce que sera cet espace pour le jeu suivant. Les participant·e·s viennent s'installer à tour de rôle dans l'espace de jeu en se figeant en statue suivant la thématique (cela peut être un personnage ou un objet dans la scène /par ex ceci est une piscine et je m'installe comme maître-nageur). Lorsque tout le monde est installé, claper des mains pour animer la scène. Les participant·e·s s'animent et jouent quelques secondes la scène.

Thèmes proposés en lien avec le spectacle :

- la cour de récréation,
- la cantine du collège/lycée,
- la salle du cours de musique,
- les toilettes du collège/lycée,
- le bureau de la direction,
- la salle de permanence.

→ ces jeux permettent d'introduire la notion de personnage que chacun·e peut incarner et de placer un « décor imaginaire ».

c) Une histoire en 3 images :

Séparer les participant-e-s par petits groupes de 4 ou 5. Ils-elles doivent préparer une photo d'une scène précise qui se déroule dans un des lieux cités dans le jeu précédent par le-la meneur-se de jeu (ici donc : la cour de récréation, la cantine du collège, la salle du cours de musique, les toilettes du collège, le bureau de la direction, la salle de perm). La photo doit répondre à la phrase suivante « tout allait bien lorsque tout à coup ». Chaque groupe prépare sa photo avec un évènement clé qui se produit.

Restitution :

Après négociation et 5 minutes de préparation, les groupes présentent leur photo de la scène aux autres groupes.

Puis demander aux groupes de retravailler pour préparer deux autres photos : une photo 2 heures avant et une autre photo 10 minutes après (ou 1 jour après suivant l'histoire).

Montrer ensuite les trois photos à la suite.

Chaque groupe a alors construit une histoire en 3 images qui se suivent.

Pour poursuivre et aboutir à une saynète complète il est possible de demander aux groupes les suites suivantes :

- faire un « film muet » pour lier les trois photos en jeu. Pas le droit de parole mais choix d'une musique, une entrée, une sortie, etc.

- réaliser une saynète en jouant ce qui se passe entre chaque photo pour amener vers l'improvisation.

- réaliser un sous titrage en donnant un titre à chaque photo.

- introduire 4 phrases du texte initial qui doivent être dites pendant la saynète.

→ cette dernière partie permet l'élaboration d'une histoire et de mener à du jeu (soit avec les photos, soit en improvisation). Cela permet d'élaborer en groupe une trame d'histoire et que chacun-e trouve sa place au sein de cette histoire.