



Atelier de préparation au spectacle *Le Petit Chaperon rouge* de Joël Pommerat

Réécrire le mythe en le nourrissant de sa propre expérience, de ses propres aventures et fantasmes, c'est à cet exercice que se livre Joël Pommerat avec *Le Petit Chaperon rouge*. Il s'agit aussi de répondre au désir d'offrir une œuvre théâtrale destinée aux enfants.

C'est en restant au plus près de l'action que l'auteur écrit sa version, racontant précisément et simplement ce trajet que fait la petite fille en allant chez sa grand-mère et en se confrontant avec les forces hostiles de la nature et du monde animal. Nous sommes conviés à voir et à entendre le récit d'une épreuve initiatique, celle à laquelle se livre le petit chaperon rouge en osant affronter ses peurs et sa solitude. C'est aussi une histoire entre trois générations de femmes unies par les liens du sang que nous propose Joël Pommerat, grâce à qui l'envoûtante histoire du conte devient une envoûtante histoire de théâtre que se partagent un narrateur, une petite fille, une grand-mère et un loup, dont l'animalité est affirmée et revendiquée. Un spectacle qui permet aux adultes de retrouver la part indestructible d'enfance qu'ils possèdent et aux enfants de laisser s'ouvrir un imaginaire dont on connaît la richesse.

Note à l'intention de nos partenaires meneur·se·s de jeux :

Toutes les activités proposées ci-dessous sont faisables pour tous les groupes que nous accueillerons sur le spectacle (à partir de 6 ans). Les activités sont à adapter en fonction de votre groupe. N'hésitez pas à contacter votre référente MC93 si vous avez besoin d'en discuter.

L'équipe des projets avec les publics.

- **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.

- **Différentes versions à travers le monde et les siècles**

Comme tous les contes, *Le Petit Chaperon rouge* provient de la tradition orale. Il est sans nul doute un des contes qui a le plus traversé les continents et les siècles.

Des dizaines de versions du conte existent. Par exemple, en Afrique de l'Est, ce n'est pas un loup mais un lion qui croque la grand-mère ; au Maroc, le loup est un ogre et la grand-mère est un grand-père ; au Japon, le conte raconte l'histoire de deux sœurs et d'un démon. Dans certaines versions du conte, la couleur du chaperon change (en 1967, Charles Perrault donne ce nom à l'enfant en lui attribuant une coiffure particulière ornée d'un ruban rouge à la mode sous Louis XIII). En Europe, les versions les plus connues sont celles de Charles Perrault et des Frères Grimm (les fins sont différentes, triste pour la version de Perrault, heureuse pour celle de Grimm qui introduit le personnage de chasseur sauveur : la conteuse, auprès de laquelle ils ont collecté l'histoire, s'est inspirée de la fin de *Le Loup et les Sept Chevreaux* pour ajouter un épisode dans lequel la grand-mère et la petite fille sont retirées vivantes du ventre du loup tué par un chasseur... cette version est devenue la plus célèbre). En France, avant même que Charles Perrault écrive sa version du conte, on peut compter différentes origines tel que la version nivernaise : *Conte de la mère-grand* (1870), la version auvergnate : *La Fille et le loup* (1874), la version tourangelles : *Conte tourangeau* (1885). Plus récemment, des autrices telle que Carole Thibaut ont réécrit des versions modernes du conte comme *La Petit Fille qui disait non*.

Afin d'introduire le travail autour du spectacle, demander aux participant-e-s de raconter le conte du *Petit Chaperon rouge* tel qu'ils-elles le connaissent. Il y aura très certainement des variations dans les récits.

Ensuite, choisir deux versions du conte (soit en ligne, soit à la bibliothèque). Lire les deux versions tou-te-s ensemble.

Comparer les deux histoires.

Qui sont les personnages ? Quelles sont les différences ? Quelles sont les similitudes ? Quelles sont les morales ? Pourquoi ? Qu'est-ce que cela raconte ?

Plusieurs versions du conte sont disponibles sur le site de la BnF : <http://expositions.bnf.fr/contes/gros/chaperon/index.htm> (cliquez sur les différents liens dans l'article pour accéder aux textes ou dans le menu à gauche).

- **Jeu dramatique autour de l'histoire du Petit Chaperon rouge**

Le jeu dramatique :

- c'est un jeu que les participant-e-s font pour leur plaisir, pas forcément dans l'idée d'une restitution ;
- c'est une activité fondée sur la liberté d'expression des participant-e-s parce qu'ils-elles sont libres d'agir grâce aux règles du jeu ;
- c'est une activité collective : tout le monde joue, pas de grands ou petits rôles, l'action est portée par tout le monde.

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. » ¹ 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.

>> Marches et statues

Les participant·e·s marchent dans l'espace de jeu et suivent les consignes que vous allez indiquer progressivement :

- Commencer à marcher pour soi, dans le silence, puis gérer l'espace avec les autres pour ne pas se bousculer.
- Marcher très lentement puis marcher très rapidement.
- Marcher dans du sable, marcher sur de la glace très froide, marcher sur des braises, marcher avec un caillou dans la chaussure, etc.
- Ensuite, demander aux participant·e·s de se regarder dans les yeux quand ils·elles se croisent.
- Puis ils·elles se font un petit signe de la tête comme pour se dire bonjour, puis ils·elles se disent bonjour à voix haute.
- Puis, donner des indications sur le style de rencontre : se saluer poliment, se saluer très froidement, se saluer comme quelqu'un·e que vous n'avez pas vu depuis des années, etc.

→ ce jeu permet un premier temps de rencontre d'abord dans la gestion de soi dans l'espace, puis progressivement à travers le regard ou la parole.

En lien avec l'histoire du spectacle (cf. le texte écrit par Joël Pommerat), nous proposons ensuite aux participant·e·s de travailler sur les personnages et de commencer à jouer avant de voir les comédien·ne·s sur scène :

- Marcher comme si vous étiez une maman très pressée qui porte des talons ;
- STOP (taper dans les mains) : se figer 10 secondes en statue de quelqu'un qui a très peur ;
- Marcher comme une grand-mère qui a du mal à se déplacer ;
- STOP (taper dans les mains) : se figer 10 secondes en statue de quelqu'un train de cuisiner un flan ;
- Marcher en essayant de surprendre son ombre ;
- STOP (taper dans les mains) : se figer 10 secondes en statue d'une bête monstrueuse ;
- Marcher comme une petite fille qui sautille ;
- STOP (taper dans les mains) : se figer 10 secondes en statue de quelqu'un en colère ;
- Etc.

>> Texte et théâtre-image

Faire des groupes.

Distribuer un extrait différent du texte du spectacle à chaque groupe (disponible en annexe).

Chaque groupe lit l'extrait qu'il reçoit.

¹*Éduquer par le jeu dramatique*, Christiane Page

Chaque groupe construit l'histoire qu'il s'imagine en 3 images (c'est une pose figée du groupe en train de faire une action ensemble, sans parole, simplement avec le corps, comme si on allait prendre une photo) : un début, un milieu, une fin.

Chaque groupe donne un titre à chacune de ses images.

Restitution : chaque groupe présente ses images aux autres en annonçant les titres. Utiliser le clap dans les mains pour « faire » et « défaire » les images.

- **L'atmosphère sonore et lumineuse**

Le décor du spectacle est très épuré, le plateau quasi-vidé (une table, deux chaises, un drap), la salle plongée dans la pénombre voire l'obscurité. L'atmosphère du spectacle repose sur l'univers sonore (bruitages synchronisés avec la gestuelle des comédien-ne-s, utilisation de micros, transformateur de voix) et les jeux de lumière qui suggèrent les lieux que traversent les personnages.

Annoncer aux participant-e-s qu'il n'y a pas ou quasiment pas de décor.

Demander aux participant-e-s comment le metteur en scène, Joël Pommerat, et son équipe de création ont pu travailler et ce qu'ils-elles ont pu inventer pour que les spectateur-ric-e-s imaginent les lieux de l'histoire.

Par groupes, demander aux participant-e-s de rédiger une liste de moyens de mises en scène pour inventer l'univers du spectacle sans décor (la maison de la petite fille, la forêt, le lit de la grand-mère, etc.).

Terminer l'activité, en proposant à chaque groupe de réaliser l'univers sonore de la forêt à l'aide de bruitages de bouche, de bruitages corporels ou en s'aidant d'objets (cris d'animaux, bruit du vent, bruit des feuilles sur lesquels on marche, modification de la voix (grave, aigue) etc.). Il est possible d'enregistrer chaque proposition avec un téléphone portable et ensuite de les écouter tou-te-s ensemble.