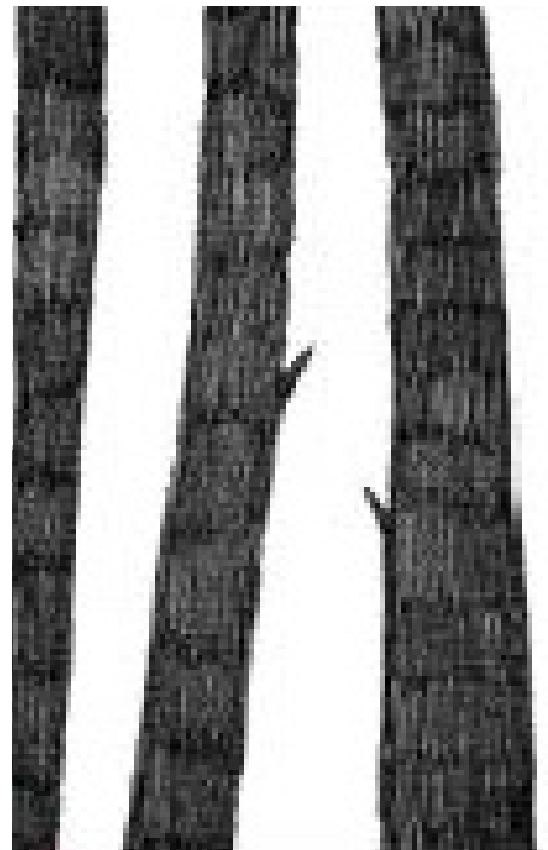


UN PEU PLUS
LOIN DANS
LES BOIS ...

DOSSIERS
PÉDAGOGIQUES
« THÉÂTRE »
ET « ARTS
DU CIRQUE »

PIÈCE [DÉ]MONTÉE

N° 242 - novembre 2016



Directeur de publication

Jean-Marc Merriaux

Directrice de l'édition transmédia

Béatrice Boury

Directeur artistique

Samuel Baluret

Comité de pilotage

Bertrand Cocq, directeur territorial

de Canopé Île-de-France

Bruno Dairou, délégué aux Arts

et à la Culture de Canopé

Ludovic Fort, IA-IPR Lettres, académie de Versailles

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé,

conseiller Théâtre, délégation aux Arts

et à la Culture de Canopé

Patrick Laudet, IGEN Lettres-Théâtre

Marie-Lucile Milhaud, IA-IPR Lettres-Théâtre

honoraire et des représentants

des Canopé territoriaux

Auteurs de ce dossier

Isabelle Evenard, professeure de lettres

Sophie Vittecoq, professeure de lettres-histoire

Directeur de « Pièce [dé] montée »

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé,

conseiller théâtre, département Arts & Culture

Coordination éditoriale

Céline Fresquet, Canopé DT Normandie

Secrétariat d'édition

Aurélien Brault, Canopé DT Normandie

Mise en pages

Aurélie Jaumouillé, Canopé DT Bretagne

et Pays-de-la-Loire

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Illustration de couverture

Visuel de l'affiche du spectacle *Un peu plus loin*

dans les bois...

© Alix Lauvergeat

ISSN : 2102-6556

ISBN : 978-2-240-04353-5

© Réseau Canopé, 2016

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Remerciements

Les auteurs remercient chaleureusement la compagnie Toutito Teatro et en particulier Ixchell Cuadros.

Tout ou partie de ce dossier sont réservés à un usage strictement pédagogique et ne peuvent être reproduits hors de ce cadre sans le consentement de l'auteur et de l'éditeur. La mise en ligne des dossiers sur d'autres sites que ceux autorisés est strictement interdite.

UN PEU PLUS
LOIN DANS
LES BOIS ...

DOSSIERS
PÉDAGOGIQUES
« THÉÂTRE »
ET « ARTS
DU CIRQUE »

PIÈCE [DÉ]MONTÉE

N° 242 - novembre 2016

Mise en scène : Ixchel Cuadros

Avec Ádám Baladincz et Sandrine Nobileau

Assistanat à la mise en scène : Nelly Cazal

Scénographie et costumes : Eduardo Jiménez

Création lumière, construction et régie : Franck Bourget

Musique : Frank Lawrence et Denis Monjanel

Regard chorégraphique : Sébastien Laurent

Production : Toutito Teatro

Coproduction : Le Trident Scène nationale de Cherbourg-en-Cotentin, l'Espace Jean Vilar (Ifs), le CRÉAM (Dives-sur-Mer), le Théâtre municipal de Coutances, la Minoterie (Dijon), le Quai des Arts (Argentan)

Avec le soutien des Ateliers intermédiaires (Caen), du EAT (Randonnai), du Moulin (Louviers), du Théâtre Foz (Caen), de l'Archipel (Granville), de la ville de Saint-Sauveur-Lendelin, de la Cité/Théâtre (Caen)

Toutito Teatro est soutenu par le ministère de la Culture et de la Communication - Drac de Normandie, la région Normandie [compagnie conventionnée], le département de la Manche et la ville de Cherbourg-en-Cotentin

Sommaire

5 Édito

6 **AVANT DE VOIR LE SPECTACLE, LA REPRÉSENTATION EN APPÉTIT !**

6 Que savons-nous du spectacle ?

8 Créer un univers imaginaire sur le plateau

14 **APRÈS LA REPRÉSENTATION, PISTES DE TRAVAIL**

14 Emmener les spectateurs dans les bois

23 Raconter sans parler

26 Un peu plus loin dans l'interprétation

27 **ANNEXE**

27 Des textes pour travailler sur l'imaginaire de la forêt

Édito

Pour caractériser son spectacle *Un peu plus loin dans les bois...*, la compagnie Toutito Teatro parle de « variations sur *Le Petit Chaperon rouge* » : en faisant appel à ce matériau quasi universel dont il s'agira de retrouver la « sève », la volonté est de surprendre les spectateurs, petits et grands. Ceux-ci seront amenés, par le dispositif scénographique, au cœur de la forêt où se développeront les symboles et les ambivalences attachés au duo chaperon-loup. La forêt, le trajet, l'évolution de l'enfant seront au cœur du spectacle, avec l'intention de questionner des thèmes qui concernent tous les âges.

Un peu plus loin dans les bois..., qui s'adresse à tous les spectateurs à partir de six ans, est l'un des volets d'un diptyque. L'autre volet, *À petits pas dans les bois*, qui sera créé en février 2017, est à destination des tout-petits, à partir de deux ans. Dans les deux versions, qui se joueront dans le même dispositif, tout se raconte sans mots, par les gestes, les divers éléments visuels et le son. Les artistes de la compagnie viennent d'univers variés, ce qui leur permet de tisser au jeu des formes telles que la manipulation d'objets, la danse, les arts plastiques, mais aussi d'exploiter, dans la scénographie, les vêtements, les tissus et la couture.

Le dossier propose de faire réfléchir les jeunes spectateurs aux enjeux du conte et à la diversité de ses significations, de les rendre sensibles à l'univers imaginaire et sensoriel qu'ils rencontreront durant la représentation et de créer des attentes en faisant expérimenter des possibilités de passage à la scène.

Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit !

QUE SAVONS-NOUS DU SPECTACLE ?

LE TITRE « UN PEU PLUS LOIN DANS LES BOIS... »

S'il évoque une chanson enfantine, le titre reste énigmatique. Dans la genèse du spectacle, il y a un projet pour les tout-petits intitulé *À petits pas dans les bois*, qui sera créé au printemps 2017. *Un peu plus loin dans les bois...* est le second volet du dyptique, la proposition pour tout public à partir de six ans : un peu plus loin dans l'exploration du conte, des personnages, des symboles.

Les activités qui suivent visent à faire explorer aux élèves l'imaginaire lié au titre du spectacle.

1. Faire un cercle. Chacun son tour dit la formule « Un peu plus loin dans les bois... » et la complète comme il veut, en ajoutant « on trouve... » ou « il y a... » ou « on peut... ». Celui qui parle s'adresse à une personne qu'il choisit dans le cercle. Le destinataire prend alors la parole à son tour. On continue jusqu'à ce que tous aient parlé.

2. La moitié des élèves restent assis à leur place habituelle : ce sont les spectateurs. Les autres se placent à des endroits variés de la classe, dans des postures différentes par rapport au public (loin, près, de dos, derrière, sur le côté, derrière la porte...) : ce sont les diseurs.

Distribuer à chaque diseur un papier portant un ordre de passage et une façon de dire. Chacun son tour adresse le titre « Un peu plus loin dans les bois... » au public de la façon qui lui a été attribuée. Il peut choisir de s'adresser à l'ensemble des spectateurs ou bien à l'un d'entre deux. Insister sur l'engagement physique et la précision du geste et de la parole.

Échanger ensuite les positions des spectateurs et des diseurs.

fatigué	insulter	en détachant les syllabes
dynamique	pleurer	en prenant un accent
pesant	rire	au ralenti
léger	menacer	en chuchotant
agresser	mettre en garde	en pleurant
séduire	annoncer	en baillant

Par groupes de quatre ou cinq, préparer une courte scène muette qui pourrait s'intituler « Un peu plus loin dans les bois... ». Les élèves doivent prévoir leur entrée dans l'aire de jeu et leur sortie, et s'efforcer de créer une émotion chez les spectateurs.

L’AFFICHE

Observer puis décrire l’affiche. Que nous dit-elle de l’histoire qui va se jouer dans ce spectacle ?

L’affiche du spectacle est à la fois explicite et mystérieuse. Elle se compose de quatre couleurs : gris, noir et blanc avec une touche de rouge. Elle donne tout à la fois de nombreuses informations sur le conte tout en interpellant car chaque élément peut avoir plusieurs sens :

- Pourquoi le rouge [...] est-il sur les chaussures ?
- La chaussure avec des dents représente-t-elle un loup ou un humain féroce ?
- La forme grise en haut à droite est-elle une robe, un manteau, le toit d’une maison ?
- Les troncs d’arbres très hauts font penser à de la fourrure et dessinent une forêt presque abstraite.

Ces troncs se mêlent aux jambes du personnage et donnent l’impression de « jambes-ciel » qui marchent. Mais vers quelle destination ? En tout cas, elles mettent en valeur le trajet comme sujet central de cette histoire.

L’HISTOIRE

Au cours des activités précédentes, les élèves auront probablement évoqué le conte du *Petit Chaperon rouge*, qui est bien au cœur du projet : la troupe conçoit le spectacle comme des « variations sur *Le Petit Chaperon rouge* ». Pour permettre aux jeunes spectateurs de se repérer dans ces variations, il convient de travailler à la fois sur les invariants du conte et sur son pouvoir de générer des multiplicités d’adaptations et d’interprétations. Selon le projet de l’enseignant et l’âge des jeunes spectateurs, on peut privilégier les illustrations ou les textes pour mener à bien ce travail.



Visuel de l’affiche du spectacle *un peu plus loin dans les bois...*
© Alix Lauvergeat

Apporter en classe des livres illustrés du *Petit Chaperon rouge* ; faire appel aux bibliothèques familiales ou locales. À défaut, sélectionner des illustrations à présenter sur papier¹.

Distribuer les illustrations ou les livres dans lesquels chaque élève ou chaque groupe de deux choisira une image.

Chaque élève ou groupe présente son image à la classe : où cela se passe-t-il ? Quels personnages sont représentés ? Comment ? De quel moment de l'histoire s'agit-il ? Que ressent-on en la regardant ?

Faire lire des versions différentes du conte.

OÙ TROUVER LES TEXTES ?

L'Atelier Canopé de Reims propose un document regroupant trois versions du conte : Perrault, Grimm et une version populaire. On y trouve aussi des activités de comparaison entre ces textes et une riche bibliographie. Plutôt pour l'école. http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/cddp10/Chaperon_rouge/chaperon_rouge_dossier.pdf

Le site de la BnF consacre quelques pages au conte : textes, images et analyses. Plutôt pour collège et lycée. Cette page donne accès à plusieurs textes, depuis des versions populaires jusqu'à celle de Grégoire Solotareff, en passant par Perrault et Grimm : <http://expositions.bnf.fr/contes/gros/chaperon/indantho.htm>. Une autre propose une analyse de l'illustration des contes et notamment celui du *Petit Chaperon rouge* : <http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/illustra/index.htm>

Dresser la liste des invariants.

- Des personnages : une petite fille, un loup, une mère, une grand-mère.
- Des lieux : un trajet allant de la maison de la mère à celle de la grand-mère, en passant par la forêt.
- Des étapes de l'histoire : la mission donnée par la mère ; la rencontre avec le loup ; la dévoration de la grand-mère ; le dialogue énumérant les parties du corps.

CRÉER UN UNIVERS IMAGINAIRE SUR LE PLATEAU

LES BOIS

L'imaginaire de la forêt est au cœur du spectacle et du conte. Les bois constituent un univers qui invite, selon la compagnie, à une « exploration sensorielle ».

Jeu de marche dans l'espace. Demander aux élèves de circuler dans l'espace de jeu en l'occupant de façon homogène, sans tourner en rond. Décrire l'environnement qu'on leur demande d'imaginer, qui va conditionner et transformer leur façon de se déplacer. Annoncer par exemple :

- « Vous marchez dans un chemin bien tracé au milieu des arbres. La terre au sol est sèche. Peu à peu, il devient humide puis c'est de la boue et il y a même de grandes flaques d'eau. »
- « Vous traversez rapidement une clairière en sentant le soleil sur votre visage. »
- « De l'autre côté de la clairière, le chemin est recouvert de feuilles sèches. La couche de feuilles est de plus en plus profonde. »
- « Maintenant, il n'y a plus de chemin, la forêt devient très touffue. Il y a par moments des ronces qui vous griffent. »
- « Vous entendez quelque chose remuer derrière un arbre. »
- « Vous continuez dans la forêt touffue. Le vent se lève. La nuit tombe. »

Lire les extraits littéraires donnés en annexe. Voir aussi des extraits de films (*Le Roi lion*, *La Belle et le Clochard*...).

¹ Un livre a, en partie, inspiré le projet de la compagnie Toutito Teatro : *Figures futur 2004, jeunes et nouveaux illustrateurs de demain*, Paris, Mango, 2004. Cet album a été publié à l'occasion de l'exposition « Figures futur 2004, le Petit Chaperon rouge » et rassemble des illustrations du conte réalisées par de jeunes artistes pour un concours. Il n'est plus disponible neuf mais à chercher dans les bibliothèques ou d'occasion.

Ensuite, demander aux élèves d'apporter des objets (ou des photos d'objets) qui pourraient figurer dans la scénographie et, par groupes de quatre ou cinq, composer un décor. On pourra ensuite compléter ces propositions par des images, des peintures représentant un bois, un paysage arboré. Enfin, parachever cette scénographie par une ambiance sonore qui se fera à partir de matériaux, de mouvements du corps. Présenter sa création aux autres groupes puis enrichir les propositions faites si nécessaire.

LE TRAJET

Demander aux élèves de relever, dans les documents vus ou lus précédemment, l'état d'esprit du héros au départ de l'espace naturel, pendant la traversée et une fois arrivé. Dire ce qui a finalement changé chez le héros. En déduire le rôle de la traversée de la nature dans le conte merveilleux.

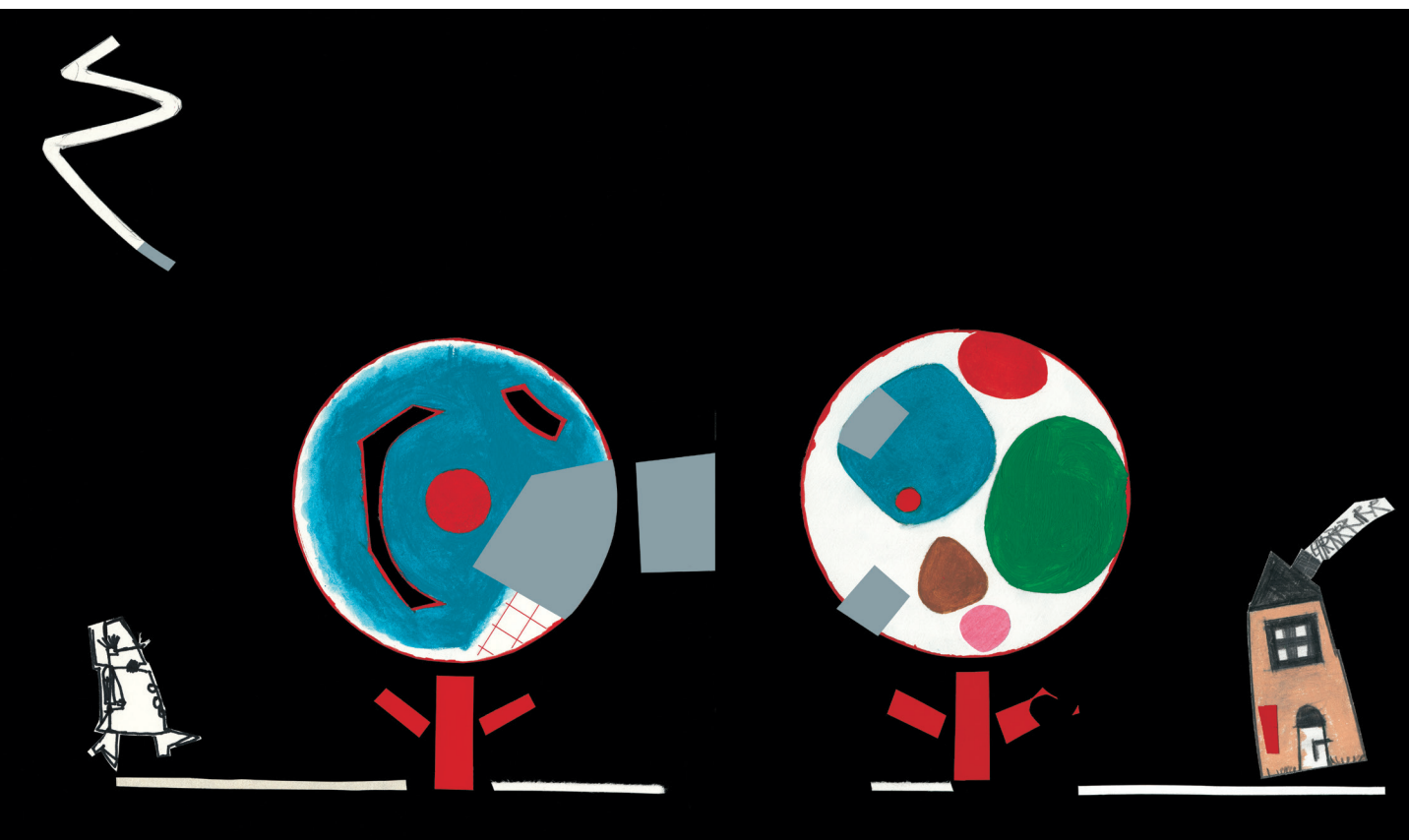
Les élèves pourront consulter les illustrations du conte *Le Petit Chaperon rouge*²: <http://www.minedition.com/fr/book/271/>

Proposer aux élèves le dessin d'un chemin sans rien autour. Demander aux élèves de figurer un point de départ au trajet et de proposer un but au chemin grâce à des collages ou des dessins.

Dans le conte merveilleux, tous les héros sont contraints à un déplacement avant de retourner chez eux ou de créer leur propre foyer. Les lieux parcourus regorgent de dangers plus ou moins importants. Ce sont des lieux naturels dans lesquels l'homme ne vit pas habituellement et dont il se méfie. L'espace à parcourir est le plus souvent la forêt où tout est possible. Pour grandir et devenir adulte, il faut être parti de chez soi et avoir affronté des épreuves avec plus ou moins de succès. C'est ce que nous appelons l'initiation ou le rite initiatique.

² Kveta Pacosvka, *Le Petit Chaperon rouge*, Paris, Minédéditions, 2007.

Grimm, *Le Petit Chaperon rouge*, Mineditions, 2013, p. 24-25 :
<http://www.minedition.com/fr/book/271/>.
© Kveta Pacosvka



Dans l'activité proposée ci-dessous, on demande aux élèves de réfléchir à la représentation de la peur au théâtre.

Finalement, quels éléments peuvent éveiller la peur ? Comment peut-on la figurer dans un jeu théâtral ?

Voici le jeu du loup-garou : choisir un espace délimité où les joueurs pourront se promener, se rencontrer – et se cacher parfois – à leur aise. Préparer des petits papiers définissant les rôles (donc autant de papiers que de joueurs) en y inscrivant « chaperon rouge » et « loup » sur quatre seulement. Plier les papiers de façon à ce que l'inscription ne soit pas visible et demander aux élèves d'en piocher un. Attention, ceux-ci ne doivent pas dire aux autres joueurs ce qu'ils ont pioché ! Chaque élève est donc désormais un « chaperon rouge », sauf pour quatre d'entre eux qui sont « loup ». Les élèves se dispersent à tour de rôle dans le secteur du jeu. Le but du jeu est bien évidemment que les loups réussissent à attraper les chaperons rouges (par un signe prédéfini comme, par exemple, une main sur l'épaule), ceux-ci devenant alors des loups à leur tour, et donc des chasseurs de chaperons rouges. Attention : chaque loup doit être très discret car si un chaperon rouge s'aperçoit d'une capture, il donnera l'alerte et ce loup sera éliminé du jeu. Le dernier chaperon vivant remporte le jeu.

Après ce premier jeu, demander aux élèves quelles émotions ils ont ressenties durant le jeu. Ensuite, rejouer le même jeu en mettant un fond sonore, signifiant la peur et en plaçant la pièce dans une semi-obscurité. Demander aux élèves s'ils ont eu les mêmes sentiments que lors de la partie précédente. Relever les nouveaux sentiments apparus.

Demander aux élèves de composer une chorégraphie de la peur. Pour ce faire, passer un fond sonore qui évoque l'angoisse, la peur. Chaque élève propose un pas de danse. Ils se mettent ensuite par groupes de cinq et enchaînent leurs pas pour construire une courte chorégraphie puis la présentent à la classe.

LES PERSONNAGES

La compagnie Toutito Teatro propose des spectacles où la parole est absente. Les spectateurs doivent alors se laisser guider par les gestes et leur poésie.

Demander aux élèves de s'exprimer sans parole devant la classe. Leur proposer de tirer au sort un papier sur lequel est indiquée une scène de la vie quotidienne comme par exemple : je rentre de l'école ; je fais les courses ; je pars à l'école ; je vais me coucher ; je fais la cuisine ; etc. Puis, l'élève mime cette scène. Les autres, une fois l'action devinée, peuvent ensuite proposer d'autres possibilités et rejouer ensemble le mime enrichi.

Pour rendre les élèves attentifs, lorsqu'ils verront la représentation, aux choix de jeu et d'expression des comédiens, leur proposer cette activité de jeu.

Leur demander de choisir d'incarner le loup ou le petit chaperon rouge, en évitant que cela ne recoupe la répartition garçons/filles. Délimiter une aire de jeu.

Pendant que les « loups » sont spectateurs, les petits chaperons rouges se répartissent de chaque côté de l'aire de jeu. À tour de rôle, partant alternativement de chaque côté, chacun la traverse en silence selon le trajet et avec le rythme de son choix.

Quand les passages sont terminés, lancer une discussion sur la façon de donner à voir le personnage à travers sa gestuelle. Demander aux élèves volontaires un second passage en respectant cette consigne : au début du trajet, il faut marcher comme une petite fille ; à la fin, il faut marcher comme une femme adulte.

Échanger les places des spectateurs et des acteurs, avec la même consigne pour le passage des « loups » : choisir son trajet et son rythme.

Puis, échanger sur les choix des uns et des autres. S'interroger, en particulier, sur les postures (debout ? à quatre pattes ?), sur le naturalisme, l'anthropomorphie ou la personnification.

Demander un jeu en valorisant la diversité des modes de jeu.

LES OBJETS ET LES MATÉRIAUX

La compagnie Toutito Teatro travaille dans tous ses spectacles sur le croisement des formes et le jeu s'associe en particulier au théâtre d'objet et à la marionnette. Pour *Un peu plus loin dans les bois...*, elle exploite l'idée de costume-scénographie, principe déjà mis en œuvre dans le spectacle *Les Petits Poissons*, dont on peut observer des photographies sur son site : <http://www.toutitoteatro.fr/petitspoissons-2/>.

Pour inciter les élèves à être attentifs à cet aspect de la représentation, leur demander de dessiner un costume-décor pour *Un peu plus loin dans les bois...*, c'est-à-dire une pièce de vêtement qui soit aussi un élément de scénographie correspondant à l'univers du spectacle tel qu'ils l'imaginent (voir à nouveau ici le site de la compagnie Toutito Teatro <http://www.toutitoteatro.fr/#spectacles>).

On peut imaginer ainsi une robe-arbre, une écharpe-chemin, un habit-maison, un manteau-forêt...

Le vêtement, dans *Un peu plus loin dans les bois...*, se fait costume, décor, mais aussi être vivant. C'est la manipulation d'objet qui est alors en jeu ; on peut proposer aux élèves de la pratiquer par quelques jeux simples qui permettront de comprendre comment un objet peut donner l'impression de la vie, et quels effets sont produits sur les spectateurs.

Le matériel nécessaire à cette activité se limite à une série de chaussettes ; une série de bonnets ; quelques boules de coton ou cercles de carton découpés ou des feutres épais ; un peu de colle à tissu ; un tissu ou un panneau de deux à trois mètres de long.

Apporter en classe une série de chaussettes assez longues pour y passer le bras. Demander aux élèves d'en choisir une et de coller ou de dessiner au feutre des yeux (petits cercles de carton, boules de coton...). S'exercer à la manipuler : enfiler la chaussette ; utiliser les mouvements du pouce pour créer une bouche. Essayer en bougeant les doigts de donner des expressions variées à la marionnette. Chercher comment la faire regarder dans une direction précise. Essayer divers mouvements.

Créer un castelet rudimentaire en tendant un tissu dans la classe. Installer la moitié des spectateurs en position de spectateurs. Les autres passent derrière le castelet et laissent apparaître leurs bras enfilés dans leur marionnette. L'enseignant donne des consignes pour que toutes les marionnettes se meuvent en même temps : regarder le public ; regarder vers la droite ; regarder vers la gauche ; regarder par-dessus le castelet ; regarder la marionnette centrale... Ensuite, demander à chaque élève, tour à tour, de déplacer sa marionnette tout le long du castelet, de la façon de son choix. Jouer aussi avec des modalités diverses d'apparition, avec des jeux à deux, etc.

De 1 à 2 : Éléments de scénographie.
© Eduardo Jimenez

1



2



Pour sensibiliser les élèves à la façon de donner vie à un objet, proposer avec des peluches un travail de manipulation sur table. Demander dans un premier temps aux élèves de faire respirer leur marionnette, ce qui est la première façon de rendre l'objet vivant. Insister sur la nécessité du silence et de la concentration. Utiliser le son et le rythme de sa propre respiration et garder son regard sur sa marionnette.

Dans un second temps, travailler le regard de la marionnette sur ce qui l'entoure ; dans ce but, chacun imagine son environnement afin de diriger précisément ses regards. Demander aux élèves des gestes précis et bien décomposés. Le regard peut aussi se diriger vers les spectateurs.

Des ressources de Canopé pour travailler la marionnette en classe

- Un des *Petits ateliers de théâtre*, intitulé « Donner vie à une marionnette », propose un travail sur les enjeux de la manipulation de la marionnette : <http://www.petitsateliers.fr/theatre/comment-donner-vie-a-un-objet-1/>
- Le DVD *Marionnette et théâtre d'objet* d'Amélia Boyet, Philippe Joannin, Maude Léonard, Philippe Joannin. « En quatre heures d'images, ce double DVD offre de multiples entrées dans l'univers foisonnant de la marionnette. Véritable outil de formation, il présente des artistes dans une grande variété de pratiques et montre de quelle manière "Entrer au théâtre" autrement, de la maternelle au conservatoire. Entre une première approche sensible et des notions approfondies, c'est le théâtre de marionnette, d'ombre et d'objet, rendu vivant par de nombreux extraits de créations, qui s'ouvre entièrement au regard et à l'analyse. »

© Réseau Canopé



UN PEU PLUS LOIN DANS L'EXPLORATION

D'autres variations théâtrales sur *Le Petit Chaperon rouge*

Le spectacle peut être l'occasion de construire un projet plus long autour de ces pièces toutes deux publiées par Actes Sud : *Le Petit Chaperon rouge* de Joël Pommerat et *Le Petit Chaperon Uf* de Jean-Claude Grumberg.

L'univers de la compagnie

Faire connaissance avec l'univers artistique de Toutito Teatro peut aider les élèves à se repérer dans le spectacle qu'ils iront voir.

Regarder les teasers de *Monsieur M.* et *d'Obo, le rêve d'un roi*, les précédents spectacles de la compagnie. Échanger sur ce qui permet aux spectateurs de comprendre l'histoire en l'absence de paroles.

<http://www.toutitoteatro.fr/accueil/monsieurm/>

http://www.dailymotion.com/video/xpqazu_obo-le-reve-d-un-roi_creation

Après la représentation, pistes de travail

EMMENER LES SPECTATEURS DANS LES BOIS

LE DÉBUT DE LA REPRÉSENTATION

Demander à un élève de raconter son arrivée dans la salle et de décrire l'espace qu'il a découvert, et dans lequel il a évolué jusqu'au moment où le spectacle commence.

S'attarder sur les questions : comment les spectateurs sont-ils orientés vers leur place ? Où sont-ils assis ? Quand la représentation commence-t-elle ?

Confronter des visions de spectateurs installés à des places différentes.

Le petit nombre de places crée une proximité avec le plateau. L'espace des spectateurs est pensé et construit en lien avec la scène, les deux formant un tout homogène. Les trois rangées de gradins sont réalisées en bois rouge, comme les arbres stylisés qui encadrent l'espace de jeu à cour et à jardin, et qui sont également présents derrière les gradins. Certains de ces arbres sont des supports de projecteurs parfois actionnés par les comédiens eux-mêmes ; ils appartiennent à la fois à l'univers du conte et à celui du théâtre. Côté cour, un tissu rouge dissimule la régie. Au premier rang se trouvent des coussins pour les plus petits, noirs comme le sol du plateau. L'arc-de-cercle des gradins ferme l'espace. Il n'y a pas de rupture entre les espaces des artistes et du public : le dispositif salle/scène englobe les spectateurs qui se trouvent comme dans une clairière entourée d'arbres. Cette configuration permet de créer un espace intimiste mais aussi de maîtriser la distance avec les spectateurs les plus éloignés ; en effet, il y a dans le spectacle de petits objets donc il ne faut pas être trop loin pour bien les voir. Enfin, elle donne l'impression d'être à une veillée, au cours de laquelle on raconterait une histoire.

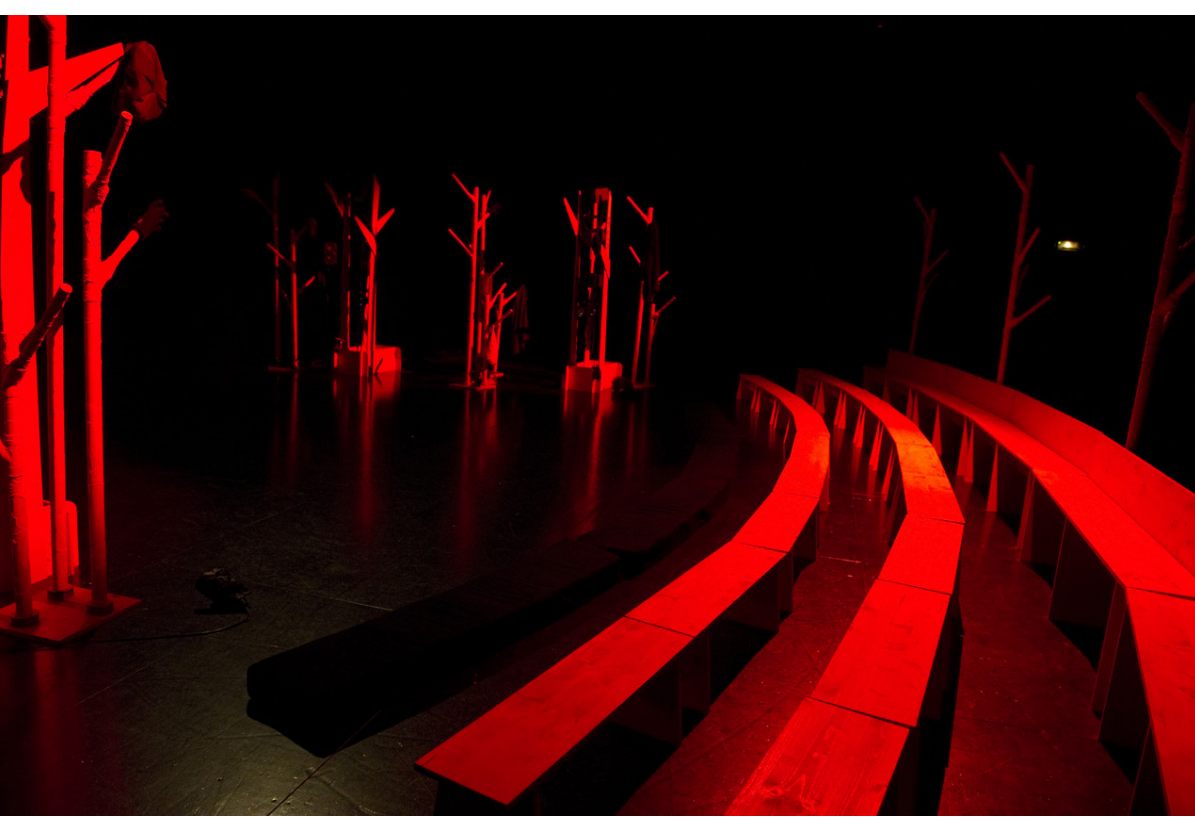
Si c'est nécessaire, préciser le questionnement sur le début de la représentation, qui n'aura probablement pas la même réponse selon les spectateurs : qui se présente d'abord à nous ? Quand les acteurs deviennent-ils les personnages ?

Puisque la salle est incluse dans le dispositif, on peut considérer qu'à partir du moment où des spectateurs s'y trouvent, c'est commencé. De plus, les comédiens et le technicien sont présents sans qu'on les identifie tout de suite ; ils conseillent et orientent les spectateurs, veillant à ce que chacun soit placé le mieux possible selon son âge et sa taille.

Mais sans doute certains élèves retiendront-ils l'un des événements suivants comme début du spectacle :

- une personne (la metteuse en scène ou la comédienne) prend la parole pour annoncer que c'est l'histoire du *Petit Chaperon rouge* qui va être racontée, sans paroles (et pour demander l'extinction des téléphones) ;
- trois artistes entrent sur le plateau, revêtent quelques éléments de costume neutres et se présentent face au public. Ils ne semblent pas jouer un rôle ;
- l'un d'eux sort. Il ne reviendra qu'au salut final ;
- les deux comédiens ont des gestes banals, comme quand on attend sans savoir quoi faire ;
- la lumière s'éteint dans le public ;
- la musique commence ;
- peu à peu, les gestes se stylisent et forment une chorégraphie ;
- des éléments de costume apparaissent ; on identifie le petit chaperon rouge et sa mère.

De 1 à 2 : Photographies de la scène.
© V. Meigné



1



2

Finalement, le passage entre la vraie vie et la fiction se fait insensiblement, sans frontière nette. Il ne s'agit pas de créer une illusion mais de partager une histoire avec des artistes dans un univers commun.

Demander aux élèves quel est le rôle du troisième artiste. Pourquoi a-t-il revêtu un bonnet et des gants noirs? Certains l'ont-ils vu pendant la représentation? Que faisait-il? Pourquoi vient-il saluer avec les comédiens?

La présence du régisseur sur le plateau met en évidence la fabrication du spectacle, qui prend autant d'importance et donne autant de plaisir aux spectateurs que l'histoire elle-même. Les deux comédiens sont d'ailleurs eux-mêmes régisseurs au cours du spectacle car la scénographie repose en partie sur des objets qu'on les voit manipuler. La présence du régisseur est discrète grâce à ses vêtements sombres, mais se ressent lorsqu'il manipule certains éclairages, lorsque cinq ou six mains noires sortent de la maison de la grand-mère ou lorsqu'un objet est lancé sur le plateau. Ainsi, le spectacle montre à la fois l'effet magique et la fabrication de la magie, brouillant la frontière entre la vie et le théâtre.

Pour faire expérimenter le passage insensible du réel à la fiction, créer une chorégraphie collective à partir de gestes du quotidien. Demander à quelques élèves de se présenter naturellement face à leurs camarades pendant une trentaine de secondes. Les spectateurs relèvent leurs petits gestes machinaux. Travailler avec l'ensemble de la classe à amplifier trois ou quatre de ces gestes. Les mettre bout à bout pour composer une petite chorégraphie. Faire subir à celle-ci des variations de rythme (accélération et ralentissements).

COULEURS, MATIÈRES, SONS, OBJETS

Demander à chaque élève de noter un élément concret de la scénographie qui l'a frappé: une couleur, une matière, un effet de lumière, un son, une musique. Faire un tour de parole au cours duquel chacun nomme ce qu'il a retenu. Rassembler les élèves qui ont proposé des éléments semblables ou proches, afin qu'ils en préparent ensemble une présentation orale: description et apparition dans le spectacle.

La couleur dominante est le rouge, très présent dès qu'on entre dans le dispositif: les bancs pour le public et les arbres qui encadrent le plateau sont en bois rouge vif et mat, et l'ensemble baigne dans une lumière rouge. Un éclairage similaire marque la fin de la représentation. L'espace est sculpté par le rouge, qui ressort par contraste avec le noir autour du dispositif, au sol et au lointain. La double rangée d'arbres crée une ligne de fuite qui se perd dans la profondeur du noir.

Le rouge apparaît progressivement sur le costume du Petit Chaperon rouge: un pompon planté sur le bonnet, un tablier tiré de la robe, un ruban noué autour du cou. Au fil du spectacle, les métamorphoses du costume passeront par d'autres pièces rouges: les escarpins, la cape, la jupe de satin et le haut à paillettes, la fleur dans les cheveux.

Il apparaît enfin sur quelques objets: sur le fil que l'on retrouve à différents moments du spectacle (voir plus loin une activité autour de cet objet) et sous les déchirures des manteaux à la fin. C'est une couleur chargée de symboles, tour à tour vitalité, séduction et violence.

Outre le bois, la fourrure aura certainement été remarquée. Elle caractérise le loup pendant presque tout le spectacle mais le Petit Chaperon rouge revêt lui aussi, à la fin, un manteau de fourrure qui le rapproche du prédateur. Ces deux matériaux évoquent la nature et l'animalité, importants dans le conte.

Le tissu est également très présent, d'abord parce qu'il est manipulé au cours des nombreux changements de costume à vue. Mais aussi parce qu'il participe à la scénographie qui l'utilise de façon très inventive. L'exemple le plus frappant est la jupe du Petit Chaperon rouge qui se transforme en maison de la grand-mère: déroulée et suspendue à un fil à la façon du linge qui sèche, elle devient un grand panneau qui tient de la toile peinte et du castelet.

Parmi les effets de lumière cités par les élèves, on peut distinguer, bien que la plupart n'aient pas une fonction unique, ceux qui évoquent une situation (l'orage, la boîte de nuit), ceux qui créent une ambiance et accompagnent les sentiments d'un personnage (les ombres fantastiques de la forêt), ceux qui soulignent

le jeu (l'éclairage alterné sur le loup enfilant la chemise de la grand-mère et sur le Petit Chaperon rouge essayant de tirer la chevillette).

La lumière participe au jeu sur la proximité et l'éloignement. Par exemple, le passage de la « danse des pieds », inscrite dans un rectangle vivement éclairé, sur le praticable au lointain, donne l'impression d'un gros plan.

Souvent, des modifications subtiles de l'éclairage font basculer d'un univers à l'autre, ou d'une ambiance à l'autre, avec un effet onirique. On peut s'attarder, par exemple, sur la lumière de la boîte de nuit, avec ses taches rouges, bleues et vertes en mouvement, qui devient celle de la forêt à proximité de la maison de la grand-mère.

La bande-son du spectacle se joue en association avec la lumière. Elle participe à la création d'ambiances tout en évoquant des lieux.

Demander à chaque élève d'apporter en classe un objet présent dans le spectacle et de le présenter à la classe, en expliquant les raisons de son choix. Inviter chacun à reproduire, même approximativement, le maniement de l'objet. Réfléchir à son apparition, à son rôle et aux significations qu'il prend selon la façon dont les comédiens le manipulent.

La manipulation des objets est une des caractéristiques fortes du spectacle. Chacun des trois artistes enfile ou retire des gants à un moment du spectacle, ce qui attire l'attention sur les mains et leur action.

Il s'agit d'une part d'objets du quotidien qui deviennent polyvalents et se trouvent métamorphosés par l'usage qu'en font les comédiens. Ainsi, les éléments de costume que sont les gants, les chapeaux et les manteaux deviennent plus que des vêtements. Plusieurs de ces pièces se trouvent d'ailleurs accrochées aux arbres rouges, parties intégrantes de la scénographie.

Les choix des élèves permettront sans doute de noter la présence d'objets récurrents, avec des valeurs différentes : le fil rouge, la pelote, les sacs, les fleurs, les lampes de poche...

Plusieurs objets se métamorphosent, apportant de la magie sur le plateau. Par exemple, un sac devient chapeau, un autre se défait pour faire apparaître une maison.

D'autres objets manipulés sont des marionnettes. On pourra analyser leur utilisation à propos des personnages.

Suivez le fil rouge!

Pour analyser un exemple précis d'objet récurrent qui contribue à structurer la représentation, donner à compléter le tableau suivant, vide ou avec les indications de la première colonne; il récapitule les apparitions du fil rouge.

OBJET	JEU	INTERPRÉTATION
Fil en pelote		
Sur le bonnet de la petite fille	Déposé par la mère sur le bonnet Le loup essaie de l'attraper Remplacé par une petite boule à facettes	Pompon sur un bonnet enfantin Enfance en danger Ambiance de fête De l'enfance à l'adolescence
Pelote indépendante, actionnée par une baguette intégrée qui permet de la rouler	La pelote se déplace sur le corps-paysage du comédien	Représentation métonymique du personnage : le pompon du bonnet signifie l'enfant elle-même (comparer avec l'illustration de Warja Lavater) Errance du PCR dans la forêt, hésitations, détours
	La pelote va et vient sur la scène au lointain	<i>Idem</i> Elle est remplacée par une autre métonymie du personnage : les pieds nus puis en escarpins rouges
Support des fleurs blanches	Le loup parseme le plateau et la cape du PCR de fleurs blanches ; certaines sont en un bouquet dont le support est la pelote rouge, que la petite fille récupère	Opération de séduction du loup
Dans la bouche du loup	Conclusion de la scène de dévoration du PCR	Effet comique qui désamorçe ce que la scène a d'inquiétant
Fil déroulé		
Fil tiré par le « loup » pour attirer/attraper le PCR	Le loup tire le fil de la pelote-pompon, et grâce à lui fait bouger le PCR, comme malgré elle et dans une gestuelle stylisée	La petite fille devient une marionnette manipulée par le loup qui lui impose sa volonté
	Rupture du fil : le PCR s'abat sur l'épaule du loup, comme sans conscience	<i>Idem</i>
Chevillette	Lorsqu'elle vient sonner à la porte de la grand-mère, la petite fille fait de nombreuses tentatives pour actionner la « chevillette », représentée par une grande boucle de fil rouge qu'elle actionne de multiples façons	Jeu burlesque parallèle avec celui du loup tentant d'enfiler la chemise de nuit Rappel de la manipulation par le loup et donc signe de danger

Pour synthétiser cette remémoration concrète, créer un panneau qui rende compte des principaux éléments visuels, tactiles et peut-être auditifs de la représentation. Ce panneau sera un assemblage de matériaux, de couleurs, d'images et éventuellement d'objets; selon les propositions des élèves, il est envisageable que ce tableau puisse être actionné pour produire des sons.

LES LIEUX IMAGINAIRES : PRÈS ET LOIN, GRAND ET PETIT

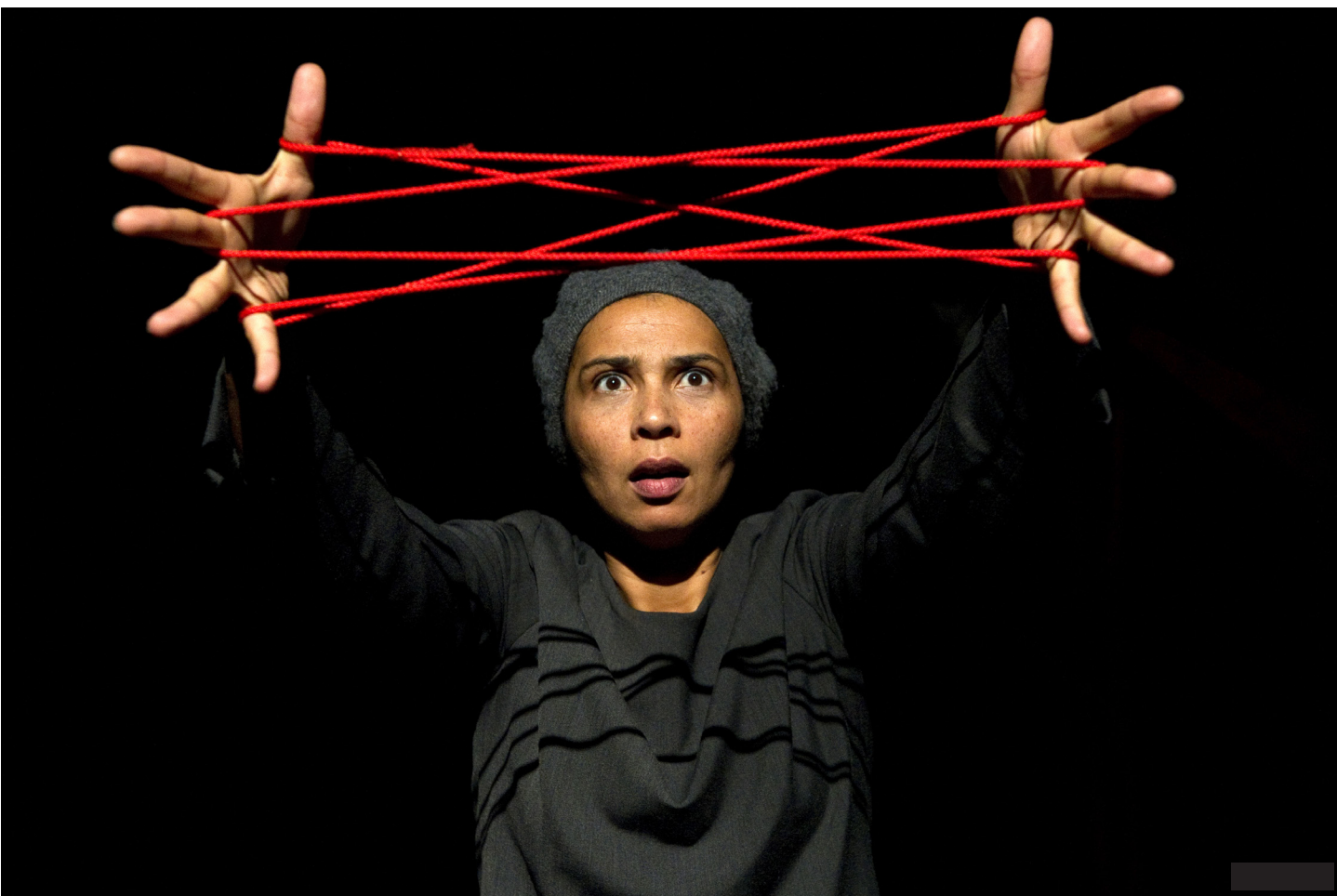
Faire la liste des différents lieux où les personnages se trouvent au fil de l'histoire. Confier chaque lieu à un groupe d'élèves, avec la mission de répondre à la question : comment sait-on que les personnages sont dans ce lieu ?

Les deux lieux principaux sont la forêt et la maison de la grand-mère, mais il y a aussi la maison de la mère, la boîte de nuit et le lieu difficile à définir de la scène finale (une réflexion sur cette scène est proposée plus loin; on peut donc attendre pour l'évoquer en détail).

Le spectacle propose une grande diversité des modes de représentation.

L'espace central du plateau est polyvalent et peut représenter tous les lieux. C'est la lumière et le son qui suggèrent qu'on est dans la forêt ou dans une maison.

Photographie du spectacle.
© V. Meigné



Lorsque la petite fille se trouve dans la forêt au début du spectacle, le plateau est dans la pénombre ; les jeux d'éclairage dans les arbres qui encadrent le plateau créent sur le mur du fond des ombres qui déterminent à la fois le lieu et une ambiance effrayante. La musique à ce moment évoque de façon stylisée le vent et des cris d'animaux. On se trouve plus tard dans une forêt riante, dans la clairière parsemée de fleurs. L'arrivée de la grand-mère dans sa maison se fait au son d'une eau courante et de chants d'oiseaux, le plateau étant alors baigné de couleurs tendres et d'une lumière douce.

La maison de la grand-mère, but du trajet de l'héroïne, apparaît sous des formes multiples qui soulignent son éloignement ou sa proximité : une maquette ou une toile peinte qui, avec ses ouvertures et ses fentes, sert de castelet.

La scénographie s'amuse de jeux sur les proportions, comme lorsque la maquette apparaît à côté des pieds des personnages. Cela peut souligner la distance mais aussi la menace lorsque ce sont les pieds du loup qui s'en approchent et qu'un rideau de fourrure vient la cacher.

Il y a aussi des jeux sur l'intérieur et l'extérieur. Lorsque la grand-mère, sous forme de marionnette, entre chez elle, les sons du dehors disparaissent pour laisser place au tic-tac de l'horloge (c'est ce même tic-tac qui nous fera comprendre que le loup se trouve encore chez la grand-mère lorsque le comédien apparaît sur le plateau en s'essuyant la bouche). Les sons habituels d'une maison sont utilisés de façon humoristique avant l'arrivée du loup chez la grand-mère : chanson désuète à la radio, chasse d'eau... Les spectateurs voient l'extérieur de la maison, devinant ce qui s'y passe, non pas par ce qu'ils voient à travers les ouvertures des fenêtres, mais par les sons, ils sont à l'intérieur ; le cadrage des actions par les fenêtres de la maison crée aussi un effet de gros plan. Un autre jeu entre intérieur et extérieur a lieu lorsque la petite fille veut entrer

Photographie du spectacle.
© V. Meigné



chez la grand-mère: le côté jardin est l'intérieur de la maison où se trouve le loup; le côté cour est l'extérieur, où la fillette se hisse sur la pointe des pieds pour atteindre la sonnette.

Les costumes et les corps eux-mêmes deviennent paysages et jouent sur les échelles de proportion. Ainsi, la fleur jaune dans les cheveux de la mère devient une toute petite maison; le comédien l'éclaire lui-même

1



1 : Grimm, *Le Petit Chaperon rouge*, Mineditions, 2013, p. 16-17 : <http://www.minedition.com/fr/book/271/>.
© Kveta Pacosvska

2 : Grimm, *Le Petit Chaperon rouge*, Mineditions, 2013, p. 27 : <http://www.minedition.com/fr/book/271/>.
© Kveta Pacosvska



2

en reculant vers le lointain, ce qui nous fait comprendre que la petite fille s'enfonce dans les bois. Le corps du comédien devient en quelque sorte une forêt, lorsqu'il soulève des pièces de son costume pour faire apparaître des arbres miniatures qui s'éclairent automatiquement. Le corps de la comédienne se fait fugacement route lorsque les deux lampes de poche figurant des phares de voitures « circulent » sur son bras. L'exemple le plus frappant est celui de la jupe du Petit Chaperon qui, déroulée par le loup, devient le castelet décrit plus haut.

Observer les illustrations du conte réalisées par Kveta Pacosvska et les comparer avec les choix du spectacle pour représenter les lieux.

La totalité de l'album est consultable sur ce site: <http://www.minedition.com/fr/book/271/>

Pour faire réfléchir les élèves aux effets et aux significations des jeux sur les proportions, leur demander de dessiner soit un élément du décor soit l'un des personnages. Utiliser également les photographies de ce dossier (pages 15, 19, 20...) pour les imprimer et y découper les éléments de décor et les silhouettes des comédiens. Faire des photocopies en noir et blanc de ces divers éléments, chacun en plusieurs dimensions. Mettre cette collection d'images à la disposition des élèves. Ceux-ci, par petits groupes, en choisissent entre deux et quatre (il faut des images du décor et des images des comédiens) et les agencent dans la configuration de leur choix. Chaque groupe présente brièvement son collage à la classe, en expliquant quels effets sont produits par les jeux de proportion ou de disproportion, de rapprochement ou d'éloignement entre les personnages et le décor.

Photographie du spectacle.
© V. Meigné



RACONTER SANS PARLER

PLUSIEURS FAÇONS DE RACONTER

Les activités suivantes permettent aux élèves de s'interroger sur les différentes formes de narration qui existent au théâtre et plus particulièrement dans le théâtre gestuel et de marionnettes.

Demander aux élèves de présenter devant le groupe un geste accompagné d'une expression du visage repérée pendant le spectacle. Interroger le groupe sur ce qu'on voit, ce qu'on comprend alors.

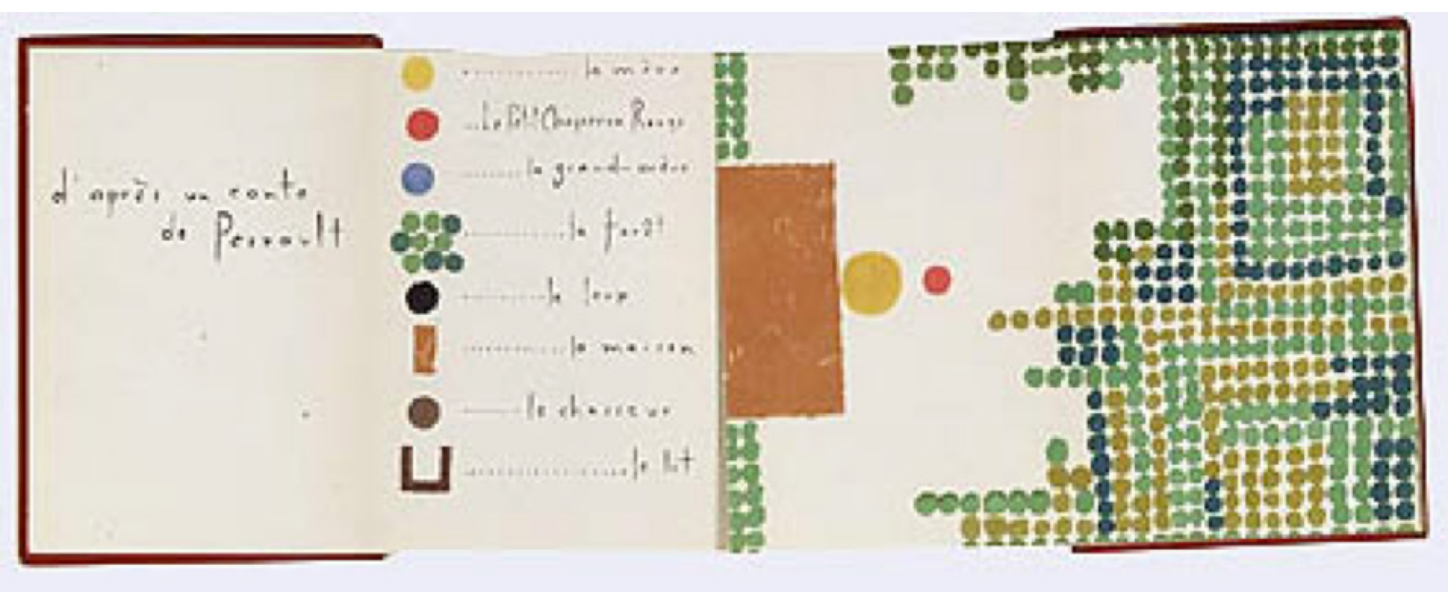
Cette première activité propose de revenir sur le jeu théâtral en demandant aux élèves de se remémorer des situations simples comme le Petit Chaperon rouge qui sonne à la porte de sa grand-mère, la danse disco ou encore la « danse des fleurs » ; de les rejouer pour ensuite dire ce qu'on peut comprendre d'une situation à partir de gestes expressifs. C'est l'occasion de faire la différence entre un jeu réaliste et ce jeu stylisé. Ce jeu simple et amplifié exprime beaucoup de choses sur les sentiments qui animent les personnages et il permet de comprendre une situation à priori simple mais, en fait, plus complexe. Il donne l'occasion aux spectateurs d'éprouver les mêmes expériences que les héros.

Ensuite, lister, à partir d'exemples si nécessaire, les autres moyens utilisés par les acteurs pour nous raconter l'histoire.

Outre le langage verbal utilisé dans ce spectacle (« C'est ta mère » ; « Oui maman » ; « Tire la chevillette »), c'est avant tout par le jeu théâtral que l'histoire mais aussi l'intériorité des personnages sont comprises. Cette activité permet de lister les autres modes narratifs utilisés que sont :

- la danse et plus particulièrement la chorégraphie disco qui souligne la complicité des héros « dansant du même pas », à l'unisson, éprouvant la même jubilation du rythme euphorisant de la musique et de la danse, proposant un moment de fête, de communion totale ;
- les pieds (dont on a parlé dans une activité précédente) ;
- les marionnettes qui ont une grande place ici : en 2D, déplacées avec un fil de fer et dont le mouvement est marqué par les changements de taille ; à main, en fourrure ; la pelote rouge actionnée avec un bâton (à rapprocher de l'illustration du conte par Warja Lavater).

Warja Lavater, *Le Petit Chaperon rouge*, 1965, éditions Maeght,
<http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/illustra/index.htm>.
© Éditions Maeght



Raconter les deux scènes de dévoration de la grand-mère et du Petit Chaperon rouge en détaillant ce qu'on voit, ce qu'on comprend, ce qu'on ressent alors.

L'activité proposée ici s'attarde sur les deux scènes de dévoration fortes en émotions mais aussi très différentes dans leur déroulé et leur ressenti.

Celle de la grand-mère se fait par les marionnettes qui joueraient à une sorte de cache-cache fatal au milieu de l'orage mais en mode burlesque façon Tex Avery. Si les sons peuvent faire peur, ce qu'on voit nous fait rire finalement. Le tissu-castelet est lui-même comme avalé : il disparaît happé par les mains noires qui sortent par toutes ses ouvertures. Le loup s'essuie la bouche avec la chemise de nuit. Et tout cela laisse le spectateur ébahi et inquiet.

Celle du Petit Chaperon rouge se fait en trois temps forts :

- la dévoration avec un jeu théâtral où l'on voit le loup s'empêtrer dans la chemise de nuit de la grand-mère, ce qui nous le présente comme un personnage maladroit, amusant et sympathique ;
- puis la scène de dévoration, elle-même où cette même chemise de nuit avale entièrement, sous nos yeux, l'enfant. Elle se passe au ralenti, faisant penser à un univers fantastique. Comme pour évacuer la tension de cet acte, on retrouve une note d'humour avec le pompon du chaperon rouge dans la bouche du loup. On entend aussi des bruits semblables à des gargouillis de ventre qui peuvent eux aussi faire sourire ;
- enfin, on comprend que les deux personnages dévorés vivent encore dans le ventre de ce loup à la fois féroce et drôle.

DES PERSONNAGES ET UNE RENCONTRE

Les deux personnages clés du conte se construisent petit à petit, par des accessoires, par des situations parfois à la limite du rêve comme la scène de peur dans les bois. Le spectacle finit alors par nous exposer des personnages ambigus, tout en nuances, qui vont se rencontrer et entretenir une relation de séduction perpétuelle.

Dessiner un des deux personnages principaux avec l'un de ses costumes. Mettre en commun les travaux réalisés.

C'est l'occasion de se remémorer le plus précisément possible les différents costumes et les moments où les comédiens en changent sur le plateau. Il s'agit ici d'identifier les costumes qui font naturellement penser au loup ou au Petit Chaperon rouge, mais aussi les stéréotypes de la petite fille, des danseurs disco, de la séductrice ; de réfléchir également au degré d'animalité des costumes du loup. Enfin, si on ne peut « classer » certains dessins de costumes, il faut réfléchir à ce que ceux-ci nous disent sur les personnages.

En dehors du jeu des comédiens, comment sont aussi représentés les deux personnages principaux ?

Le loup est représenté comme un animal de BD ou de dessin animé. Au moment de la dévoration de la grand-mère, il sera, tout comme elle, une marionnette 2D. (Mais le jeu du comédien rappelle aussi le loup séducteur de Tex Avery). Le Petit Chaperon rouge apparaît dans une représentation quasi abstraite avec la pelote rouge. Mais, comme le loup et la grand-mère, il « finira », à l'intérieur du loup, en marionnette qui associe fourrure et petit ruban rouge.

Répartir les élèves par groupes de deux : un loup et un chaperon rouge. Réaliser dans chaque groupe un tableau fixe d'un moment du spectacle où ils sont ensemble. La moitié des groupes constitue une galerie de statues que les autres élèves visitent en les commentant.

Classer ensuite ces statues (qui peuvent être complétées par des photographies si nécessaire) dans l'ordre chronologique du récit. Commenter l'évolution des personnages tout au long du récit.

Dans cette mise en scène, on nous raconte l'histoire d'une petite fille qui grandit (évolution des chaussures rouges portées par le Chaperon rouge par exemple) et passe par des expériences fondatrices : l'éloignement de sa mère et de sa maison ; la peur ressentie, une fois seule dans la forêt ; la rencontre avec le loup et le jeu de séduction mis en place entre les deux personnages ; la fête en boîte de nuit ; la vie de couple avec le loup autour de la dévoration. Ainsi, on nous présente le parcours d'une petite fille avec ses rêves d'avenir.

On nous parle aussi d'un loup qui n'est pas un vrai « méchant loup ». Il paraît même, à certains moments, sympathique, il prête souvent à rire car présenté comme un séducteur « de pacotille », maladroit et finalement un peu gaffeur.

Ces activités permettent aux élèves de constater que les relations entre ces deux personnages sont basées à la fois sur la séduction et la violence.

Ces activités permettent également d'évoquer les différents univers que traverse la représentation, avec des moments qui correspondent aux étapes du conte traditionnel, mais aussi des inventions de la compagnie, des passages avant tout sensoriels, des épisodes oniriques. On passe souvent de passages vécus par les personnages à des passages qui sont comme rêvés par eux.

On s'attardera en particulier sur les jeux de séduction qui sont nombreux entre le loup et le chaperon rouge comme : la scène des pieds ; les chaussures qui sont, ici, des éléments de séduction par leur couleur et leur matière ; les danses comme le tango, le disco, le slow ; le loup qui dépose des fleurs sur le manteau du chaperon rouge.

Lister les différentes danses observées pendant le spectacle ; dire ce qu'elles racontent aux spectateurs.

Toutes les danses sont, ici, dansées en couple y compris le disco, dansé en duo comme dans la *Fièvre du samedi soir*. Toutes marquent une intention de séduire l'autre par un rapprochement des corps nécessité par le tango ou le slow (l'interprétation du slow final sera précisée dans la prochaine activité), par une connivence dans le déroulé de la chorégraphie disco. Et le spectateur mesure combien la relation loup/chaperon est une relation de séduction au même titre qu'un flirt.

Photographie du spectacle.

© V. Meigné



ZOOM SUR UNE FIN TROUBLANTE

Décrire concrètement la dernière scène du spectacle (costumes, jeu des acteurs, sons, lumières...). Raconter la dernière scène du conte chez les auteurs ou metteur en scène ci-dessous. Les comparer. Puis demander aux élèves d'écrire seul ou collectivement un texte qui commencerait par « Avec cette fin, on nous raconte l'histoire de... ».

- Perrault.
- Les frères Grimm.
- Tahar Ben Jelloun (éditions Points, 2015, pages 49 à 58).
- Joël Pommerat (éditions Actes sud-papiers, 2005).

Cette scène finale est forte en émotions et porte plusieurs interprétations. C'est une scène de danse où les personnages portent tous les deux un manteau de fourrure, ils sont dans les bras l'un de l'autre pour ne faire qu'une seule entité. Chacun actionne une marionnette dont le visage expressif sort d'un corps de fourrure : le loup manipule celle de la grand-mère et le chaperon (devenu grand), sa propre marionnette à visage d'enfant. Tout se passe comme pour souligner la dévoration du chaperon rouge tout en suggérant sa vie possible dans le ventre du loup. Ils tourment sur eux-mêmes dans un slow ravageur puisque chaque tour de danse donne lieu à une lacération des manteaux laissant apercevoir alors des lambeaux de satin figurant la chair rouge sanguinolente, accentuant la rencontre fatale, qui perd nos deux personnages en même temps. Mais cela peut aussi signifier la fin du loup qui serait dépecé par le chasseur présent dans une des réécritures « traditionnelles » du conte pour libérer le chaperon rouge et sa grand-mère. C'est une scène finale où chacun peut voir l'union des héros dans l'amour et dans la mort, dans le bonheur et dans la cruauté.

UN PEU PLUS LOIN DANS L'INTERPRÉTATION

Selon l'âge des jeunes spectateurs et le projet de l'enseignant, on peut synthétiser les retours sur le spectacle par une activité privilégiant l'écriture ou la dimension visuelle. Ces suggestions de réalisations finales permettent de réinvestir les échanges et les réflexions sur la représentation.

- **Créer pour le spectacle une autre affiche, qui associe les éléments visuels et les mots.**
- **Réécrire le conte à partir du spectacle, en tenant compte de sa chronologie, des métamorphoses des personnages, des variations d'ambiance.**
- **Écrire le dialogue de la grand-mère et du Petit Chaperon rouge qui continuent de vivre à l'intérieur du loup, comme on les voit dans la scène finale. Le dialogue prend en compte ce qu'ont vécu les personnages au fil du spectacle.**

DES TEXTES POUR TRAVAILLER SUR L'IMAGINAIRE DE LA FORÊT

CHARLES PERRAULT, *LE PETIT POUCKET*, 1697

Le Père et la Mère les menèrent dans l'endroit de la forêt le plus épais et le plus obscur, et, dès qu'ils y furent, ils gagnèrent un faux-fuyant et les laissèrent là. Le Petit Poucet ne s'en chagrina pas beaucoup, parce qu'il croyait retrouver aisément son chemin par le moyen de son pain qu'il avait semé partout où il avait passé; mais il fut bien surpris lorsqu'il ne put en retrouver une seule miette: les oiseaux étaient venus qui avaient tout mangé.

Les voilà donc bien affligés car, plus ils marchaient, plus ils s'égarèrent, et s'enfonçaient dans la forêt. La nuit vint et il s'éleva un grand vent qui leur faisait des peurs épouvantables. Ils croyaient n'entendre de tous côtés que les hurlements de loups qui venaient à eux pour les manger. Ils n'osaient presque se parler ni tourner la tête. Il survint une grosse pluie qui les perça jusqu'aux os; ils glissaient à chaque pas et tombaient dans la boue, d'où ils se relevaient tout crottés, ne sachant que faire de leurs mains.

Le Petit Poucet grimpa au haut d'un arbre pour voir s'il ne découvrirait rien; ayant tourné la tête de tous côtés, il vit une petite lueur comme d'une chandelle, mais qui était bien loin par-delà la forêt. Il descendit de l'arbre; et lorsqu'il fut à terre, il ne vit plus rien; cela le désola. Cependant, ayant marché quelque temps avec ses frères, du côté qu'il avait vu la lumière, il la revit en sortant du bois.

JACOB ET WILHELM GRIMM, *BLANCHE-NEIGE*, 1812

Enfin, elle fit venir son chasseur et lui dit: « Portez l'enfant dans la forêt; je ne veux plus l'avoir devant les yeux; là, vous la tuerez et vous m'apporterez son foie et ses poumons, comme preuve de l'exécution de mes ordres. »

Le chasseur obéit et emmena l'enfant avec lui; et quand il eut tiré son couteau de chasse pour percer le cœur de l'innocente Blanche-Neige, voilà que la petite fille commença à pleurer et dit: « Ah! Mon bon chasseur, laisse-moi la vie! Je courrai dans la forêt sauvage et ne reviendrai jamais. »

Elle était si belle que le chasseur eut pitié d'elle et dit:

« Va, pauvre enfant! »

Il pensait en lui-même:

« Les bêtes féroces vont te dévorer bientôt. »

Pourtant, il se sentit le cœur soulagé d'un grand poids à l'idée qu'il avait pu se dispenser de l'égorger. Et comme il vit courir devant lui un marcassin, il le tua, en prit le foie et les poumons, s'en fut les présenter à la reine, qui les fit bien assaisonner et cuire: et la méchante femme crut manger la chair et le sang de Blanche-Neige.

Pendant ce temps, la pauvre enfant errait toute seule dans l'épaisse forêt, et elle avait si grand-peur qu'elle regardait d'un air inquiet tous les arbres et toutes les feuilles, ne sachant où trouver du secours. Puis elle se mit à courir sur les pierres pointues et sur les épines, et les bêtes féroces bondissaient à côté d'elle, mais sans lui faire aucun mal. Elle courut aussi longtemps que ses pieds purent la porter, jusqu'à la brune, et elle aperçut alors une petite cabane où elle entra pour se reposer.

VICTOR HUGO, *LES MISÉRABLES* (II, 3, 5), 1862

Un vent froid soufflait de la plaine. Le bois était ténébreux, sans aucun froissement de feuilles, sans aucune de ces vagues et fraîches lueurs de l'été. De grands branchages s'y dressaient affreusement. Des buissons chétifs et difformes sifflaient dans les clairières. Les hautes herbes fourmillaient sous la bise comme des anguilles. Les ronces se tordaient comme de longs bras armés de griffes cherchant à prendre des proies. Quelques bruyères sèches, chassées par le vent, passaient rapidement et avaient l'air de s'enfuir avec épouvante devant quelque chose qui arrivait. De tous les côtés, il y avait des étendues lugubres.

L'obscurité est vertigineuse. Il faut à l'homme de la clarté. Quiconque s'enfonce dans le contraire du jour se sent le cœur serré. Quand l'œil voit noir, l'esprit voit trouble. Dans l'éclipse, dans la nuit, dans l'opacité fuligineuse, il y a de l'anxiété, même pour les plus forts.

Nul ne marche seul la nuit dans la forêt sans tremblement. Ombres et arbres, deux épaisseurs redoutables. Une réalité chimérique apparaît dans la profondeur indistincte. L'inconcevable s'ébauche à quelques pas de vous avec une netteté spectrale. On voit flotter, dans l'espace ou dans son propre cerveau, on ne sait quoi de vague et d'insaisissable comme les rêves des fleurs endormies. Il y a des attitudes farouches sur l'horizon. On aspire les effluves du grand vide noir. On a peur et envie de regarder derrière soi. Les cavités de la nuit, les choses devenues hagardes, des profils taciturnes qui se dissipent quand on avance, des échevellements obscurs, des touffes irritées, des flaques livides, le lugubre reflété dans le funèbre, l'immensité sépulcrale du silence, les êtres inconnus possibles, des penchements de branches mystérieux, d'effrayants torsos d'arbres, de longues poignées d'herbes frémissantes, on est sans défense contre tout cela. Pas de hardiesse qui ne tressaille et qui ne sente le voisinage de l'angoisse. On éprouve quelque chose de hideux comme si l'âme s'amalgamait à l'ombre. Cette pénétration des ténèbres est inexprimablement sinistre dans un enfant.

Les forêts sont des apocalypses ; et le battement d'ailes d'une petite âme fait un bruit d'agonie sous leur voûte monstrueuse.

D'autres textes pourront également être étudiés :

- J. R. R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit*, chapitre 8 : « Mouches et araignées », Londres, Allen et Unwin, 1937 (trad. française : Francis Ledoux, Paris, Stock, 1969).
- J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des anneaux. La Communauté de l'anneau*, chapitre 6 : « La Vieille forêt », Londres, Allen et Unwin, 1955 (trad. française : Francis Ledoux/Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgeois, 1972).
- J. K. Rowling, *Harry Potter et la Chambre des secrets*, chapitre 15 : « Aragog », Londres, Bloomsbury, 1998 (trad. française : Jean-François Ménard, Gallimard Jeunesse, 1999).