

EXPRESSION
THÉÂTRALE

ADOLESCENTS
ADULTES

Pièces et dialogues pour jouer la langue française

Sylvaine Hinglais
Myrtha Liberman



R
RETZ

Pièces et dialogues pour jouer la langue française

ADOLESCENTS/ADULTES

Sylvaine Hinglais
Myrtha Liberman

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

NOTES BIOGRAPHIQUES

Sylvaine Hinglais

Docteur ès lettres, elle a enseigné la littérature française à Columbia University de 1987 à 1995. Dramaturge et metteur en scène, elle fait travailler la langue et la littérature françaises, par le théâtre, aux étudiants de l'Alliance française de Paris. En 1994, elle a fondé « Le Pierrot Lunaire », compagnie cosmopolite, formée de comédiens de différentes nationalités, pour qui elle écrit, et avec qui elle monte ses pièces.

Myrtha Liberman

Metteur en scène, elle s'est spécialisée dans l'étude des rapports entre jeu théâtral et pédagogie des langues. Elle est chargée de cours à l'université de Paris-III et s'occupe de la formation théâtrale des professeurs au BELC-CIEP*, à Sèvres. Elle assure régulièrement des missions à l'étranger. À Paris, elle dirige depuis 1990 la compagnie « Théâtre 3 », avec laquelle elle a monté de nombreux spectacles.

* Bureau d'études pour les langues et civilisations/ Centre International d'études pédagogiques.

PRÉFACE

Ce livre est né d'une rencontre. Celle que j'ai faite, en 1994, avec Sylvaine Hinglais.

C'était lors de son spectacle «Variations sur les lettres persanes», d'après Montesquieu, joué par des étudiants de l'Alliance française, au théâtre de la Maison des cultures du monde à Paris. Cette représentation où la langue sonnait, émaillée de multiples accents, m'a séduite. La personnalité artistique de l'auteur-metteur en scène m'a également frappée. Par la suite, Sylvaine Hinglais m'a fait parvenir une série de saynètes, des variations sur les textes classiques et des pièces de théâtre : une vaste production inédite et peu jouée jusqu'alors. J'ai vite compris que je me trouvais en présence d'un véritable auteur dramatique, dont l'humour, le sens de l'absurde et l'intuition poétique le situaient dans la lignée d'un Tardieu ou d'un Queneau.

Dans mes ateliers de formation, en France et à l'étranger, j'ai commencé à utiliser quelques-uns de ces textes. L'intérêt qu'ils ont suscité, auprès de publics très diversifiés, français et francophones, a rapidement porté ses fruits dans la pratique : les improvisations proposées étaient inspirées, les mises en scène imaginatives, les discussions plus animées que jamais. Professeurs, animateurs, élèves, tous découvraient des matériaux précieux pour leurs activités, en classe ou en atelier, et réclamaient un recueil des *Pièces et dialogues* de Sylvaine Hinglais. De toute évidence, ce matériel comblait un manque en textes originaux véritablement «écrits» dans une perspective à la fois linguistique, littéraire et communicationnelle.

Tel est le propos de ce livre. De plus, au travers des indications d'exploitation, conjointement élaborées, transparait la spécificité de ma démarche pédagogique : priorité à la personne globale de l'apprenant – corporelle, affective et rationnelle – les techniques théâtrales en constituant l'un des moyens privilégiés. Je souhaite, pour ma part, que notre ouvrage éveille chez tous des désirs de jeu et de lecture, et qu'il ouvre, par le travail sur la langue et sur soi, des chemins méconnus.

Myrtha Liberman

SOMMAIRE

Aborder les dialogues, 6

Aborder les pièces, 9

PREMIÈRE PARTIE

As-tu perdu ta langue ?



Dialogues **Tiens ta langue, 11**
Le mot fatal, 13
Crépuscule, 15
Abus de pouvoir, 17

Pièce **Deux Persans à Paris**
 Variations d'après Montesquieu, 19
Deux Persans arrivent en touristes à Paris. Ils y découvrent des gens et des mœurs bien bizarres.

DEUXIÈME PARTIE

L'amour fantôme



Dialogues **Routine, 55**
Cocorico, 58
Couple idéal, 62
Chéri comme mon chien, 65

Pièce **Le banquet de Barbe-bleue**
 Variations d'après Perrault, 68
Au cours d'un grand banquet chez Barbe-Bleue, les célèbres personnages de Perrault se retrouvent; c'est pour eux l'occasion de mêler leurs amours et leurs aventures. Ce même soir, Barbe-Bleue découvrira que sa femme lui a désobéi...

TROISIÈME PARTIE

**Étranger,
dit l'autre**

Dialogues **Allô, c'est toi ? 99**
Jamais vue, 102
Subjonctif, 106
Quiproquo, 110

Pièces **Fables**

Variations d'après La Fontaine, 113
*Quinze petites intrigues entrecroisées
 où l'on voit des pauvres qui rencontrent
 des riches, un provincial qui vient à Paris,
 un fou qui vend la sagesse, le dieu
 Mercure en promenade, un loup
 végétarien, des ânes et des lions qui
 parlent... Tiens ! On dirait des fables
 de La Fontaine...*

Zadig en exil

Variations d'après Voltaire, 148
*Zadig, un jeune homme juste et bon,
 est le Grand Vizir très aimé du roi
 de Babylone. Amoureux de la reine
 Astarté, il est dénoncé et doit s'enfuir
 de la ville. Les deux amants connaîtront
 des moments difficiles avant
 de se retrouver, dans des conditions
 surprenantes...*

QUATRIÈME PARTIE

Ici ou ailleurs

Dialogues **Fleurs du béton, 168**
Ici ou ailleurs, 173
On tente le coup, 176
L'aveu, 179

Pièce **Souvenir, souvenir...**

Variations d'après Molière, 182
*Six extraits du théâtre de Molière sont
 intégrés à l'histoire d'un vieux comédien
 qui revient à ses souvenirs de jeunesse.*

ABORDER LES DIALOGUES

Remarques préliminaires

Pour chaque dialogue, trois **objectifs** sont proposés :

- L'objectif « **Expression de soi** » présente des éléments qui régissent le comportement individuel et les relations humaines.
- L'objectif « **Linguistique** » s'adresse aux professeurs et animateurs qui souhaitent utiliser les textes pour l'enseignement du français en langue maternelle, en deuxième langue ou en langue étrangère (niveau intermédiaire et avancé).
- L'objectif « **Jeu théâtral** » indique des orientations de travail en classe ou en atelier sur :
 - la diction, l'intonation, la prononciation,
 - l'expression des émotions et la cohésion du groupe,
 - l'approche d'un personnage ou d'une mise en scène.

Enfin, quelques pistes de **thèmes à exploiter**, en rapport avec le sujet du dialogue, favoriseront l'expression écrite ou orale et nourriront la réflexion.

Conseils d'approche

Il est toujours recommandé de prévoir un moment d'échauffement physique et vocal. Voici quelques ouvrages d'exercices pratiques :

- A. Héril, D. Mégrier, *Exercices d'entraînement théâtral pour les adolescents*, Retz, Paris, 1993.
- R. Grave, J.-M. Lavergne, *Impro*, Leméac, Ottawa, 1989 (et également *Impro II*).
- *Bouffonneries*, revue trimestrielle, « Exercice(s) » n° 18/19, 1989.

L'improvisation est un excellent moyen d'aborder le texte par le biais de la créativité, alors qu'une mémorisation trop hâtive crée des réticences et limite les interprétations. Une fois choisi le thème de l'improvisation (en rapport avec le dialogue), laisser les participants travailler en petits groupes, échanger leurs idées, improviser entre eux. Le professeur-animateur peut alors intervenir, allant d'un groupe à l'autre pour répondre aux questions, corriger les fautes de langue, encourager les idées timides. Éviter les jugements de valeur pendant la phase de recherche et d'improvisation. Le regard des autres, s'il s'impose prématurément, fait peur.

Des idées de « lecture »

La lecture silencieuse individuelle donne à chacun le temps d'approprier le texte. Avec la lecture collective, le professeur-animateur joue le chef d'orchestre, et lit chaque réplique à haute voix. Celle-ci est tout de suite répétée par le chœur, attentif à la diction et à l'intonation. Pour associer texte, parole et mouvement, la lecture peut se pratiquer en se déplaçant, par exemple, les participants marchant en tous sens. L'un

d'eux lit une réplique à voix haute et touche, au passage, l'épaule d'un autre participant qui enchaîne alors avec la réplique suivante puis touche l'épaule d'un autre, etc. La lecture peut aussi se faire par petits groupes, autonomes mais travaillant tous ensemble dans le même espace, avec la consigne de laisser venir la plus grande expressivité possible.

Pour jouer le dialogue

Stimuler la mémoire sensorielle, par l'incitation au souvenir de bruits, d'odeurs, de formes, de couleurs, de textures. Partant de là, pousser les participants à imaginer très précisément un lieu, une atmosphère, et des personnages de chair et d'os. Plus il y aura de détails précis, plus il sera facile d'entrer dans le dialogue, et de le faire vivre.

Un exemple d'exploitation du dialogue : « On tente le coup »

Objectifs

Expression de soi : Travail sur les émotions (la peur, l'angoisse, le remords).

Linguistique : Imparfait, passé composé, futur.

Jeu théâtral : Improviser sur la scène manquante.

Thèmes à exploiter

À l'oral et à l'écrit (suggestions)

- « Pourquoi se tourmenter quand il est simple d'obéir ? » (Claudel)
- « Et qui pardonne un crime en devient le complice. » (Voltaire)

Approcher le texte

Partir d'une improvisation autour du thème, suivie de la lecture, ou bien commencer tout de suite par une lecture silencieuse. Après la lecture individuelle silencieuse, tout le monde se met debout pour former « le chœur ». Le professeur-animateur lit chaque réplique comme on donne une phrase musicale, reprise par les participants tous ensemble. C'est le moment de la mise en place du rythme et des respirations du texte. Le groupe est divisé en deux chœurs, placés face à face : chaque sous-groupe se charge des répliques d'un personnage. Nouvelle lecture, à voix haute, à la suite du professeur, qui varie le plus possible les intonations (colère, timidité, nervosité, mépris, fatigue, etc.), sans rapport nécessaire avec le sens des répliques. Ce décalage entre le ton et la signification des mots rend le texte surprenant et retient l'attention. Revenir ensuite à une lecture « neutre », par petits groupes, sans aucune intonation, pour se distancier du texte.

Entrer dans l'histoire

Les participants forment des groupes autonomes de deux. Ils discutent par paires leurs impressions, leurs idées sur le lieu, l'action et les personnages. Le professeur-animateur passe dans les groupes pour encourager à la précision des choix : « Quelle est l'atmosphère du lieu où se trouvent les personnages ? Quelle heure est-il ? Comment sont-ils habillés ? Lunettes ou

pas ? Quel âge ont-ils ? D'où viennent-ils ? Quel est leur passé ? ... » Les participants choisissent ensuite d'interpréter A ou B. En duo, ils lisent à voix haute le dialogue. Le professeur-animateur passe de groupe en groupe pour stimuler une lecture expressive.

Jouer le dialogue

Le texte est ensuite laissé de côté pour passer à l'improvisation : jouer ce qui s'est passé entre-temps, dans la partie non dite de l'histoire. Toujours par groupe de deux, et toujours en simultané, les participants préparent leurs improvisations. Attention ! Demander aux participants de fixer clairement le début, le développement et la chute de leur scène. Chaque duo joue son improvisation devant les autres, réunis. La parole est donnée à volonté aux spectateurs et aux acteurs pour faire ressortir les points positifs du travail de recherche. Arrivés à ce stade, les participants ont suffisamment mûri le texte pour le mémoriser, s'ils le souhaitent, et le jouer en représentation.

Un exemple d'exploitation orientée sur la langue

Passer par l'imaginaire pour mieux saisir l'emploi des temps

Repérer les différents temps utilisés dans le dialogue, les commenter et les justifier par une interprétation précise de l'histoire : « Quel est le projet évoqué ? Qu'est-ce qui va se passer, et ensuite qu'est-ce qui s'est passé ? Dans quel état d'esprit se trouvaient les deux personnages avant et après ? »

Improvisations pour pratiquer le futur et les temps du passé

Mettre en scène un interrogatoire des personnages A et B par un troisième personnage C. Ce dernier essaye de pousser les deux autres à s'expliquer. Exemple : « Quand vous disiez "faudra bien y aller", à quoi pensiez-vous ? Et vous, vous avez répondu "faudra", que vouliez-vous dire ? »

Du dialogue à la narration

L'imparfait, le passé composé (ou passé simple) interviendront dans la description de l'acte accompli ; l'imparfait dresse le décor et fait sentir l'atmosphère : « Il était 23 heures, le ciel était couvert, la nuit particulièrement noire, A et B se trouvaient... B se sentait... » ; tandis que le passé composé (ou le passé simple) met en scène les personnages agissant : « Tout à coup B a dressé (dressa) le poing... » Cette proposition de « raconter l'histoire » au passé vaut autant pour l'oral que pour l'écrit.

Ouverture sur le conditionnel et le système hypothétique

Il est possible de jouer la scène en imaginant que A s'oppose au projet : « On n'ira pas, je ne veux pas y aller, on n'obéira pas... » Ce qui entraîne une insistance de la part de B et des discussions qui peuvent mener à aborder le conditionnel : « Pourquoi on n'irait pas ? Ce serait grave si on n'y allait pas ! » Il est facile de tirer parti de l'inconnu de l'histoire pour pousser les participants à émettre des hypothèses : « Si A et B ont fait ceci... », « S'ils avaient fait cela... »

ABORDER LES PIÈCES

Remarques préliminaires

Les adaptations théâtrales de ce recueil ont été conçues comme des incitations à la découverte de la littérature et du théâtre. Il est bon de parler du texte original et de le situer dans son époque, en introduction au travail théâtral qui va suivre.

Toutes les pièces se prêtent au « découpage » et peuvent donc être traitées comme une série de dialogues indépendants (voir conseils pour l'exploitation des dialogues), notamment pour « Le Banquet de Barbe-Bleue » et les « Fables ».

Pour entrer en matière

Il est conseillé d'introduire l'histoire et les personnages en racontant brièvement les scènes les plus frappantes.

À partir de là, quelques improvisations sur des épisodes choisis seront entreprises par les participants.

Ensuite, divisés en petits groupes, les participants peuvent s'entraîner à une lecture à voix haute entre eux. Il est souhaitable que la lecture garde le caractère expressif et la dynamique de l'improvisation.

Pour entrer dans le jeu

Chaque groupe se charge d'un tableau ou d'une scène de la pièce. Quand ils se sentent familiarisés avec leur scène, les participants se regroupent pour une lecture collective. La pièce est alors lue dans son ensemble, les groupes enchaînant les tableaux préparés dans leur ordre chronologique.

Il faut ensuite qu'ils se lancent très vite dans l'ébauche du jeu. Pour cela le texte est provisoirement abandonné, et chaque groupe se trouve libre d'improviser sur le tableau, ou la scène qu'il vient de lire. Faire jouer ensuite les scènes, texte en main, en gardant les idées de déplacements et la gestuelle des improvisations. Cette étape mène plus aisément à la mémorisation et à la mise en scène.

TIENS TA LANGUE



Deux personnages :
A et Z.

Objectifs

Expression de soi :

Travail sur l'écoute et l'échange.

Linguistique :

Prise de conscience des stéréotypes de l'oral.

Jeu théâtral : Variations sur les personnages, autour de la caricature.

Thèmes à exploiter

À l'oral et à l'écrit (suggestions) :

- Qu'est-ce qu'on peut dire sans parler ?
- Une langue, ça s'apprend comment ?



A
Tu parles ma langue ?

Z
Non, la mienne.

A
Ah... (*Un silence.*) Comment dit-on « bonjour » dans ta langue ?

Z
Bonjour.

A
Et « bonsoir » ?

Z
Bonsoir.

A
« Bonne nuit » ?

Z

Dormez bien.

A

«Merci»?

Z

De rien.

A

Ça se complique un peu... Comment dis-tu «Après la pluie»?

Z

Le beau temps.

A

Tiens, je n'aurais pas cru. Et «quelle heure est-il»?

Z

Pour cette question, il y a deux possibilités. On peut dire soit «Il est midi», soit «je ne parle pas aux inconnus».

A

Mais si quelqu'un me demande l'heure, qu'est-ce que je réponds?

Z

La même chose.

A

Et pour exprimer les idées profondes?

Z

Bla bla bla.

A

Bla bla bla?

Z

Exactement : thèse, antithèse, synthèse... Avec l'accent tonique sur la fin : bla bla **bla**.

A

Et pour l'amour?

Z

On ne dit rien, on soupire.

A

Comme c'est beau...

Z

Oui. Pour le reste, c'est encore plus beau : on fait silence.



LE MOT FATAL

Deux personnages :
l'agresseur,
l'agressé.

Objectifs

Expression de soi :

Se maîtriser face à la provocation.

Linguistique :

Les noms d'animaux dans le registre de l'insulte.
(Élargir au registre affectif, aux comparaisons, aux proverbes.)

Jeu théâtral :

Corps et voix impliqués pour exprimer la violence des mots.

Thèmes à exploiter

À l'oral et à l'écrit (suggestions) :

- En quoi peut-il être honteux d'être un homme ?
- Jusqu'où peut aller la tolérance ?



L'AGRESSEUR

Espèce de chien !

Silence.

L'AGRESSEUR, *poliment.*

Ça ne vous fait rien que je vous traite de chien ?

L'AGRESSÉ

Non, pourquoi ? Ce sont de bonnes bêtes, les chiens...
Fidèles, dévoués... certains avec pedigree.

L'AGRESSEUR, *violent*.

Cochon !

L'AGRESSÉ, *rêveur*.

Vous me rappelez une histoire... une histoire de cochons et de grand méchant loup... C'est loin, tout ça. J'étais jeune...

L'AGRESSEUR, *mauvais*.

Vipère ! Vautour ! Putois ! Va donc, eh, dinosaure !

L'AGRESSÉ, *savant*.

Cette espèce-là a disparu de notre planète.

L'AGRESSEUR, *emporté*.

Nullité, vaurien, blanc-bec.

L'AGRESSÉ

Pour tout dire, je préfère les animaux.

L'AGRESSEUR

Lâche ! Égoïste ! Avare !

L'AGRESSÉ

Comme tout le monde, ni plus ni moins.

L'AGRESSEUR

Salaud ! Connard ! Ordure !

L'AGRESSÉ

Des gros mots maintenant ? Ce n'est pas joli, ça.

L'AGRESSEUR

Bâtard !

L'AGRESSÉ

Tiens ! Comment le savez-vous ?

L'AGRESSEUR

Cocu !

L'AGRESSÉ

Non, célibataire.

L'AGRESSEUR

Vieux tas, gros tas j'vous dis... pas beau ! Moche !

L'AGRESSÉ

On fait ce qu'on peut.

Silence.

L'AGRESSEUR

Espèce d'homme !

L'AGRESSÉ, *sursautant*.

Non mais dites donc ! Faudrait apprendre à être poli des fois !

Coups sur la gueule.

CRÉPUSCULE

Deux personnages :

Un contemplateur, un quidam.

Objectifs

Expression de soi :

Comment convaincre ? Travail sur l'assurance.

Linguistique : Le jeu de mot.

Jeu théâtral : Jouer en privilégiant la diction par rapport au mouvement.

Thèmes à exploiter

À l'oral et à l'écrit (suggestions) :

- Notre langue influence-t-elle notre vision du monde ?
- Qui décide du « bon sens » ?

Pendant le dialogue, la lumière baissera jusqu'au noir complet.

LE QUIDAM

Qu'est-ce que tu regardes ?

LE CONTEMPLATEUR

La nuit.

LE QUIDAM

Elle tombe ?

LE CONTEMPLATEUR

Non, elle monte.

LE QUIDAM

Elle monte ? Comment ça, elle monte ? Je la vois tomber.

LE CONTEMPLATEUR

Je la vois monter.

LE QUIDAM

Mais les gens disent toujours que la nuit tombe ; c'est bien connu, voyons, que la nuit tombe.

LE CONTEMPLATEUR

Ça m'est égal ce que disent les gens. Je dis ce que je vois : le ciel est clair, la terre est sombre, donc la nuit monte de la terre vers le ciel.

LE QUIDAM

Qu'elle monte ou qu'elle descende, c'est une question de goût.

LE CONTEMPLATEUR

Non, c'est une question de bon sens.

LE QUIDAM

Oui, le bon sens, c'est comme ça (*gestes*) du haut vers le bas. Comme ça, pas comme ça (*gestes*).

LE CONTEMPLATEUR

De bas en haut.

LE QUIDAM

De haut en bas.
(*Silence. Il fait noir.*)

LE CONTEMPLATEUR

Et maintenant ?

LE QUIDAM

Il fait noir.

LE CONTEMPLATEUR

Tout est dit.





ABUS DE POUVOIR



Deux personnages, dont un muet.

Objectifs

Expression de soi :

Travail autour du comportement autoritaire.

Linguistique : L'impératif.

Jeu théâtral : Pratique du monologue face à quelqu'un qui ne répond pas.

Thèmes à exploiter

À l'oral et à l'écrit (suggestions) :

- L'ivresse du pouvoir.
- Quelles justifications peuvent rendre un crime pardonnable?



Redresse-toi.

Silence.

Pas comme ça, on dirait que tu as avalé un manche à balai...
Droit, mais normal... normalement droit... Oh pis fais pas
cette tête! On n'est pas à un enterrement... C'est pas trop
moche ici... Plutôt sympa même, avec ces plantes vertes...
Regarde les plantes vertes... C'est le genre que je voudrais

pour la terrasse... Tiens, tu as une tache... Là... Non, pas là, là!... Gratte un peu... Faut mouiller... Sors ton mouchoir... Crache dedans... Frotte... Mieux que ça... Par contre les lampes sont nazes, on n'y voit rien... Bon sang, ils pourraient changer les ampoules... Ça va, arrête maintenant... Arrête je te dis, tu vas user le tissu... sans blague tu vas finir par faire un trou... Oh bon, lève pas les yeux au ciel... et ne fais pas craquer tes doigts, tu me rends folle... Une drôle d'odeur je trouve... Ils devraient aérer plus souvent... Surtout pas de remarque de ce genre devant eux, compris?...

Silence.

Prends l'air content, et pense à bien articuler...

Silence.

Manquerait plus que tu fasses une gaffe... Attends que je t'arrange la mèche... c'est mieux quand on voit ton front... Bon sang! ils nous font poireauter... Pourquoi tu bâilles? Oh! tu es tout le temps crevé... Tâche de pas le montrer... Vraiment on étouffe ici... Viens m'aider, ouvre cette fenêtre, j'y arrive pas... Tire plus fort! Tourne la poignée... dans l'autre sens voyons... Bon tant pis. Assieds-toi. Assieds-toi donc! Tu ne vas pas rester planté comme une courge avec ces yeux... Tu en fais des yeux! Qu'est-ce que tu as... pourquoi tu... Laisse-moi qu'est-ce que tu... Mais laisse-moi donc... Ne me touche pas... Ne... Non! Mon cou! Lâche-moi, lâche-moi ou je... ! Au secours!

Râle final.





DEUX PERSANS À PARIS

**Six variations
sur les *Lettres persanes***

D'après Montesquieu

Durée
60 minutes

Participants
12 à 20

Histoire
Deux Persans arrivent en touristes à Paris.
Ils y découvrent des gens et des mœurs bien bizarres...

Décor
Des costumes « à la persane » ; tissus et coussins pour le
sérail ; des habits de tous les jours pour Paris.

Particularités

Les eunuques, la serveuse de café, les deux académiciens, les deux intellectuels, le poète, le directeur de théâtre peuvent être joués indifféremment par homme ou femme.

Si vous manquez de participants, Ninon peut aussi être Mme de Pique, Roxane peut faire la marquise, les deux académiciens font les deux intellectuels, Lecomte peut jouer l'amant.

Personnages

Usbek,
le Grand Eunuque,
Ninon,
Mme de Pique,
une serveuse de café,
Nadir,
Zélide,
deux académiciens,
des passants,

Fatmé,
Rica,
Zachi,
Roxane, la marquise,
le directeur de théâtre,
Lecomte, l'amant,
deux intellectuels,
un poète,
des acteurs et actrices