

THÉÂTRE ET ARTS DU SPECTACLE | DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Joueurs

Pièce [dé]montée

N° 367 – Novembre 2021



TEXTE ET MISE EN SCÈNE
DE BENJAMIN DUCASSE, VALENTIN PASGRIMAUD, HUGO VERCELLETTO
ET ARNO WÖGERBAUER

REMERCIEMENTS

Les auteures remercient la compagnie Les Maladroits pour leur disponibilité et leur gentillesse.

Pour mieux visualiser les images du dossier, vous avez la possibilité de les agrandir (puis de les réduire) en cliquant dessus.
Certains navigateurs (Firefox notamment) ne prenant pas en charge cette fonctionnalité, il est préférable de télécharger le fichier et de l'ouvrir avec votre lecteur de PDF habituel.

Directrice de publication

Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia

Tatiana Joly

Directeur artistique

Samuel Baluret

Responsable artistique

Isabelle Guicheteau

Comité de pilotage

Bruno Dairou, directeur territorial,

Canopé Île-de-France

Ludovic Fort, IA-IPR lettres,

académie de Versailles

Anne Gérard, déléguée aux Arts

et à la Culture, Réseau Canopé

Jean-Claude Lallias, conseiller

théâtre, Réseau Canopé

Patrick Laudet, IGEN lettres-théâtre

Marie-Lucile Milhaud, IA-IPR lettres-

théâtre honoraire et des représen-

tants des directions territoriales

de Réseau Canopé

Coordination

Marie-Line Fraudeau,

Céline Fresquet, Loïc Nataf

Auteurs du dossier

Emmanuelle Chesnel, professeure

de lettres classiques

Sophie Vittecoq, professeure

de lettres-histoire

Directeur de « Pièce (dé) montée »

Jean-Claude Lallias

Coordination éditoriale

Céline Fresquet

Secrétariat d'édition

Aurélien Brault

Mise en pages

Aurélie Jaumouillé

Conception graphique

Gaëlle Huber

Isabelle Guicheteau

Illustration de couverture

Photographie

du spectacle *Joueurs*.

© Les Maladroits

ISSN : 2102-6556

ISBN : 978-2-240-05393-0

© Réseau Canopé, 2021

(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.

Joueurs

PIÈCE [DÉ]MONTÉE N° 367 – NOVEMBRE 2021

Texte et mise en scène: Benjamin Ducasse, Valentin Pasgrimaud, Hugo Vercelletto et Arno Wögerbauer

Jeu: Benjamin Ducasse et Hugo Vercelletto

Collaboration artistique: Éric de Sarria

Création sonore: Erwann Foucault

Création lumières: Jessica Hemme

Création costumes: Sarah Leterrier

Scénographie: Maité Martin

Collaboration à l'écriture: Guillaume Lavenant

Directrice et responsable de la diffusion: Isabelle Yamba

Coproductions: Théâtre de Lorient, Centre dramatique national / Théâtre Le Passage, Scène conventionnée / Le Trident, Scène nationale de Cherbourg-en-Cotentin / Le Théâtre de Laval, Centre national de la marionnette en préparation / Le Sablier, Centre national de la marionnette en préparation / Le Grand R, Scène nationale de La Roche-sur-Yon / Les 3T-Théâtres de Châtellerauld, Scène conventionnée / Théâtre Quartier Libre / Théâtre du Vésinet / Théâtre Jean Arp, Scène conventionnée / L'Hectare, Centre national de la marionnette en préparation / La Soufflerie, scène conventionnée de Rezé / Festival international Marionnettes de Neuchâtel

Sommaire

- 5 Édito
- 6 Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit!
 - 6 « Comment, au contact de l'autre, peuvent naître des aventures qui n'étaient pas envisagées ? »
 - 7 « L'objet est un partenaire, c'est un acteur-ice »
 - 9 « Il nous semble nécessaire d'aborder la question de la Palestine et d'Israël »
 - 11 Activité finale de la partie « Avant »
- 12 Annexes
 - 12 Annexe 1 | Activité cartographique
 - 13 Annexe 2 | Grille de lecture: « Jouer à un jeu de construction »
 - 14 Annexe 3 | Article de presse

Édito

Emmanuelle Chesnel

Professeure
de lettres classiques

Sophie Vittecoq

Professeure
de lettres-histoire

Joueurs, tout un programme plaisant dans ce titre! Pourtant, le sujet de ce spectacle aborde le conflit israélo-palestinien exploré à travers une histoire d'amitié et par le regard d'un jeune français en voyage dans ce territoire fractionné et en guerre.

Où est le jeu? Dans les jeux de construction-destruction, symbole des protagonistes de cette zone de conflit. Et surtout dans la recherche des comédiens-auteurs-manipulateurs-scénographes de la compagnie Les Maladroits: ils jouent collectif pour un théâtre d'objets inventif et bricolé qui invite le spectateur à s'étonner, partager et réfléchir sur ce conflit contemporain qui n'en finit pas, séparant les êtres et morcelant les paysages.

Après *Frères* et *Camarades*, *Joueurs* est le dernier volet d'une trilogie qui questionne l'engagement, les histoires dans l'Histoire et la fraternité.

Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit!

**« Comment, au contact de l'autre, peuvent naître
des aventures qui n'étaient pas envisagées ? »**

« *Joueurs*, c'est une histoire d'engagement qui trouve son origine dans la découverte du conflit israélo-palestinien. C'est une histoire d'amitié. C'est une histoire d'utopie mue par un désir de révolution. »

Extrait du dossier de création du spectacle *Joueurs*, compagnie Les Maladroits, 2021.

Lire cet extrait, ci-dessous, du dossier de création de la compagnie *Les Maladroits*; expliquer les trois titres. Le titre provisoire de *Joueurs* était *Partisans*: que pensez-vous de cette évolution ?

« Le cycle a débuté avec *Frères*, création de 2016, dans laquelle deux petits-fils racontent le parcours de leur grand-père pendant la guerre d'Espagne jusqu'à l'exil en France. Il s'est poursuivi avec *Camarades*, création de 2018, dans laquelle quatre hommes racontent le destin de Colette, une femme née au lendemain de la Seconde Guerre mondiale à Saint-Nazaire, qui deviendra féministe dans les années 1970. Il sera clôturé par *Joueurs*, une nouvelle histoire d'engagement dans laquelle deux amis seront confrontés au conflit israélo-palestinien. »

Extrait du dossier de création du spectacle *Joueurs*, compagnie Les Maladroits, 2021.

On remarque que les titres sont au pluriel, qu'ils font appel à l'action collective, à la fraternité, au respect, au bien commun voire au communisme, au partage aussi.

Les pièces nous racontent trois grandes luttes de l'Histoire mondiale: un conflit dans l'Europe des années 1930, une révolution sociale majeure, française et une guerre « mondiale » lointaine et proche à la fois.

Tous ces éléments montrent un théâtre engagé où le collectif prime, où la réflexion sur la nature de l'engagement politique s'impose, où la filiation et l'héritage se partagent.

En complément, pour présenter les personnages de la pièce, on peut donner aux élèves cet autre extrait de présentation.

« C'est l'histoire de deux amis, deux jeunes hommes engagés dans une lutte contemporaine. Ils appartiennent à notre génération: ils sont nés avant la chute du mur de Berlin sans toutefois en avoir de souvenirs. Enfants, ils se souviennent des grèves contre Juppé, des Casques bleus à Sarajevo et de la fin d'un espoir de paix avec l'assassinat d'Yitzhak Rabin. [...] Ils ont connu l'arrivée d'Internet, la fin des cabines téléphoniques, la Coupe du monde 98, les attentats du 11 septembre, les facs occupées. Ils ont cru au retour de Mai 68 durant plusieurs printemps. Ils ont connu l'explosion des vols *low-cost*, la liberté de s'envoler à l'autre bout du monde ou en *free-party*. Ils ont protesté contre le durcissement de politiques migratoires et la résurgence d'idées d'extrême droite. L'un s'appelle Thomas, l'autre Samuel. »

Extrait du dossier de création du spectacle *Joueurs*, compagnie Les Maladroits, 2021.

Observer la vidéo (du début à 5 min): <https://vimeo.com/470905018>. Repérer les comédiens en notant leurs noms, comprendre comment ils travaillent, analyser comment leur vidéo est construite.

Cette observation vise à se familiariser avec les comédiens et avec le va-et-vient de paroles qui s'enchaînent de l'un à l'autre. Chacun y a sa place et peut reprendre, modifier, compléter ce que l'autre a dit, comme dans un jeu coopératif de construction.

Créer une petite forme d'une minute en petits groupes pour présenter la compagnie Les Maladroits et la pièce *Joueurs* (objets, Israël-Palestine), en répartissant la parole de la même façon qu'eux. Présenter cette petite forme à la classe.

« L'objet est un partenaire, c'est un acteur-ice »

Apporter en classe des jeux de construction et, en préalable aux activités de jeu et de manipulation, chercher et lister (en groupes ou en classe entière) tous les mots, expressions, idées qu'on peut associer à ces jeux. Cette exploration sémantique permet de poser des notions centrales du spectacle: enfance, invention, destruction, création, équilibre, challenge, le plus haut possible, concentration, solidité, fondations...

Jouer à un jeu de construction en petit groupe (de 3 à 5 joueurs). On peut jouer avec un jeu de construction existant (boîte de Meccano, de Lego, de Kapla, etc.) ou avec les objets des trousseaux. Le but est de construire donc aussi de modifier, détruire, transformer. Pendant la phase de jeu, il y a deux à quatre joueurs et un observateur qui enregistre (audio ou vidéo) le jeu. Les joueurs doivent obligatoirement parler pendant qu'ils jouent avec les objets: ils peuvent commenter, décrire ou raconter. On donne le droit de faire tomber, de modifier. La phase de jeu est minutée, de 3 à 5 minutes.

Ensuite, le groupe observe la vidéo ou écoute l'audio et remplit une fiche d'observation (donnée en annexe 2). Chaque groupe réfléchit à cette phase de jeu et l'analyse.

En classe entière, on réfléchit à la possibilité de faire de ces petites phases de jeu des moments de théâtre.

Cette phase de jeu puis d'analyse met les élèves en situation de recherche grâce au jeu de construction. On ne leur donne pas de scénario mais des contraintes de temps, de lieu (la table de classe) et d'action (manipuler et parler). De ces contraintes vont naître des interactions, des événements, des débuts d'histoire. On recherche une spontanéité du jeu puis une analyse de cette première phase de jeu. L'observation de ce qui marche, ce qui plaît, le tri des gestes, idées, propositions, guide la deuxième phase de jeu.



Photographie du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits



Photographie d'une séance de la création du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits

Deuxième phase du jeu, avec le même groupe. Les élèves peuvent changer de rôle dans le groupe. On garde les mêmes contraintes de lieu, de temps et d'action. On ajoute deux consignes : réutiliser quelques éléments de la première phase et employer plusieurs fois l'expression « C'est à moi ! ».

Cette deuxième phase permet de continuer à jouer, tout en commençant à fixer des éléments et à chercher des améliorations. On quitte la spontanéité de la première phase pour aller (modestement) vers une construction dramaturgique. L'expression « C'est à moi ! » est là pour créer une appropriation et sans doute des tensions pour commencer à aborder la notion de conflit, centrale dans le spectacle, en écho à cette complicité-confrontation des joueurs.

Pour conclure cette activité, on complète la fiche d'observation et on analyse en classe cette méthode de recherche par le jeu et l'objet. On peut aussi demander aux groupes de présenter un petit moment de leur jeu.

Regarder, sans le son, deux minutes de la vidéo de présentation du spectacle (de 4 min 30s à 6 min 30s) : <https://vimeo.com/470905018>. Puis discuter collectivement des objets et éléments de travail repérés dans l'atelier. Dresser une liste de ces objets et matériaux.

Ces deux minutes de vidéo permettent d'observer une profusion d'objets et matériaux qui sont autant d'éléments de recherche et d'expérimentation pour la compagnie. Nombre de ces objets se retrouvent dans le spectacle. On voit aussi les recherches à partir de mots et d'idées notées sur des *post-it*, d'une collection de livres. Regarder la vidéo sans le son à ce moment du travail en classe permet d'affûter l'observation et de se centrer sur les objets et éléments à l'écran, qui dessinent déjà l'esthétique du spectacle et la méthode de travail de la compagnie : un bric-à-brac de jouets, d'objets, une accumulation de mots, d'idées, de paroles, et quatre comédiens chercheurs, bricoleurs, auteurs qui font leur chemin à partir de tous ces éléments.



Photographie du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits

Photographie du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits

« Il nous semble nécessaire d'aborder la question de la Palestine et d'Israël »

« *Joueurs*, c'est une histoire d'engagement qui trouve son origine dans la découverte du conflit israélo-palestinien. [...] Il s'agira de regarder notre génération en prise avec un conflit contemporain. Dans une société française où l'antisémitisme et l'islamophobie sont grandissants, où l'on confond Arabe et musulman, sionisme et judaïsme [...]. »

Extrait du dossier de création du spectacle *Joueurs*, compagnie Les Maladroits, 2021.

Dans cette troisième partie du dossier, les activités permettent aux élèves, par groupe, de comprendre le contexte géopolitique et historique du spectacle. Chacun propose ensuite une restitution visuelle à la classe.

GÉOGRAPHIE DES ESPACES ISRAËLO-PALESTINIENS

Lire les 6 premières vignettes de la page 208 de *Chroniques de Jérusalem* écrit par Guy Delisle¹.

Que disent-elles sur la situation de la Cisjordanie ?

Expliquer la différence faite entre la Cisjordanie et la Palestine.

Sur la carte donnée en annexe 1 (agrandie en A3): dessiner en rouge les frontières de la Palestine et d'Israël; placer les villes rencontrées durant le spectacle: Tel-Aviv, Jérusalem, Bethléem, Hébron, Ramallah, Gaza, Naplouse.

Compléter la carte avec des images, des notes, des matériaux collés sur et autour de la carte. La présentation de la carte est originale, esthétique. Elle permet de convoquer des éléments composites et évocateurs de ces pays.

Les élèves découvrent une région lointaine et pourtant si proche, sur les rives de la Méditerranée. Afin de se familiariser avec le territoire du récit, les élèves cherchent et choisissent des images de paysages naturels, urbains, ruraux mais aussi des visages, des tenues traditionnelles, des éléments naturels comme le sable du désert et des plages, les cultures dominantes comme l'olivier ou l'avocatier, etc.

Afin de gagner du temps, le professeur propose un dossier d'images tirées du site www.alamyimages.fr/, dans lequel les élèves puisent les éléments à coller sur leur carte. Afin de rechercher les visuels, on utilise les mots-clés suivants: le nom des villes données dans la consigne, le nom des pays, palestiniens, israéliens, mur de Gaza.

À LA CROISÉE DES RELIGIONS: JÉRUSALEM

Lire les pages 13 et 22 des *Chroniques de Jérusalem* et donner les caractéristiques de la ville de Jérusalem présentées dans la bande dessinée.

Dans cette nouvelle activité, les élèves mesurent la place essentielle qu'occupe la ville de Jérusalem dans l'histoire des trois religions monothéistes que sont le judaïsme, le christianisme et l'islam, et par conséquent la place complexe qu'elle a dans le quotidien israélo-palestinien.

¹ Delisle Guy, *Chroniques de Jérusalem*, Paris, éditions Delcourt, coll. « Shampooing », 2011, 334 p.

En s'appuyant sur la bande dessinée et le texte ci-dessous, imaginer la présentation d'un guide touristique sur chacun des quartiers de la ville à un groupe de visiteurs. Lire son texte à la classe, en illustrant éventuellement le propos par un diaporama d'images des lieux.

Jérusalem signifie en hébreu « ville de la paix ». Elle abrite de nombreux lieux saints pour les trois religions révélées: judaïsme, chrétienté et islam. C'est pour cela qu'on dit communément que c'est une ville trois fois sainte.

La vieille ville, ceinte par des remparts, s'étend sur environ 1 km² et se divise en quatre quartiers: le quartier musulman dans une grande partie nord-est, le quartier chrétien au nord-ouest, le quartier arménien au sud-ouest et enfin le quartier juif au sud-est.

Jérusalem est la capitale historique des Juifs depuis plus de 3 000 ans. En effet, la Torah évoque toujours le retour du peuple juif à Jérusalem où ils attendent l'arrivée du messie. Mais c'est aussi l'ancienne capitale du royaume d'Israël du roi David et du royaume juif hasmonéen.

Pour les chrétiens, la ville de Jérusalem est citée dans la Bible. C'est aussi le théâtre de la Passion du Christ. Jésus s'y rend pour Pâques, il y est crucifié et il y ressuscite. De nombreux lieux saints chrétiens sont érigés par l'empereur romain Constantin et Jérusalem devient, au IV^e siècle, un lieu de pèlerinage essentiel pour la nouvelle religion chrétienne.

Pour l'islam, Jérusalem est la troisième ville sainte après la Mecque et Médine. Elle représente l'aboutissement de la spiritualité des musulmans.

Les principaux lieux saints des trois religions à Jérusalem sont:

- le Kotel, appelé aussi le mur des lamentations. Il est un vestige du temple d'Hérode. C'est le lieu de prière des Juifs. Il est adossé à l'esplanade des mosquées, au nord du quartier juif;
- l'esplanade des mosquées, située au sud-est du quartier musulman, et sur laquelle on trouve la mosquée Masjid-Al-Aqsa et le dôme du Rocher. Cet espace est revendiqué par les Juifs sous le nom de l'esplanade du temple. Le premier temple de Jérusalem y aurait été construit par le fils du roi David: Salomon;
- l'église du Saint Sépulcre au centre du quartier chrétien. C'est dans ce lieu saint que se trouve le tombeau du Christ;
- la Via Dolorosa qui représente le chemin de la foi emprunté par les chrétiens;
- le mont des oliviers qui est une colline à l'est de Jérusalem où se retrouvent également des lieux saints pour les trois religions révélées. On y trouve notamment l'église de l'Ascension pour les chrétiens et le cimetière juif.

L'HISTOIRE DU CONFLIT ENTRE ISRAËL ET LA PALESTINE

Le conflit entre Israël et la Palestine est une thématique du récit de la pièce mise en scène par la compagnie Les Maladroits. C'est un conflit qui dure depuis de nombreuses décennies et qui a des impacts dans le monde entier. Cet espace géopolitique concentre tous les maux de notre monde contemporain: sécuritarisme, terrorisme, extrémisme religieux, radicalisation, colonisation, rejet de l'autre, xénophobie, la construction de mur, la lutte pour l'eau et les terres, etc. Même si tout le monde semble la connaître, il est difficile de la présenter « simplement »; les élèves, même jeunes, doivent avoir quelques repères chronologiques sur ce conflit.

Un livre², *Israël-Palestine. Une terre pour deux* de Gérard Dhôtel, peut être utilisé pour réaliser la consigne suivante.

Après avoir relevé, dans la page 302 des *Chroniques de Jérusalem*, les conflits entre Israël et Palestine, demander aux élèves de remplir une chronologie de ces conflits depuis 1947 en utilisant le site: www.frisechronos.fr/

Pour aller plus loin, il est possible, dans un travail pluridisciplinaire, de définir pour les différencier les mots suivants: judaïsme, sionisme et antisémitisme; Arabe, musulman et islamophobie.

2 Dhôtel Gérard, *Israël-Palestine. Une terre pour deux*, Paris, Actes Sud Junior, 2013, 144 p.

Activité finale de la partie « Avant »

Par groupe de 4, préparer une saynète de théâtre d'objet pour la présenter à la classe. Elle utilise les contraintes suivantes :

- choisir, dans l'annexe 3, quelques éléments et personnages ;
- intégrer un jeu de construction comme objet participant à l'action ;
- associer tous les membres du groupe dans l'action théâtrale et partager au mieux la parole et les actions.



Photographie du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits



Photographie du spectacle *Joueurs*.
© Les Maladroits

Annexes

ANNEXE 1

Activité cartographique



Carte d'Israël-Palestine.
© CC

ANNEXE 2

Grille de lecture : « Jouer à un jeu de construction »

Répondre aux questions suivantes collectivement, en précisant les prénoms quand il y a des avis différents.

QUESTIONS	RÉPONSES DU GROUPE
<p>Qui a joué? Qui a observé?</p>	
<p>Combien de temps a duré la phase de jeu?</p>	
<p>Y a-t-il eu des silences? Des blocages?</p>	
<p>Sur quoi ont porté les paroles?</p>	
<p>Y a-t-il eu des dialogues? Des monologues?</p>	
<p>Quelles émotions sont apparues pendant le jeu?</p>	
<p>Quelles figures ont été réalisées avec le jeu de construction? Y a-t-il eu destruction? Coopération? Organisation?</p>	
<p>Quels moments vous paraissent intéressants à retenir? Préciser les gestes ou les paroles?</p>	

ANNEXE 3

Article de presse

Consultez l'article de Guillaume Gendron, « En Cisjordanie, les olives de la colère » (Chroniques « Terres promises), paru dans *Libération* le 3 novembre 2020: www.liberation.fr/planete/2020/11/03/en-cisjordanie-les-olives-de-la-colere_1804411/