



DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Joue ta Pnyx

Compagnie Les Guêpes Rouges

À partir de 12 ans

Durée 1h30



© Le Guêpes Rouges

Séances scolaires

Mardi 6 avril à 10h et 14h30

Mercredi 7 avril à 10h

Jeudi 8 avril à 10h

LA MÉGISSERIE

14, avenue Léontine Vignerie

87200 Saint Junien

Accueil : 05 55 02 87 98

L'HISTOIRE

Joue ta Pnyx ! n'est pas un cours d'histoire théâtralisé, c'est une expérience de démocratie qui se nourrit du passé et qui saute à pieds joints dans la pratique en direct. Le théâtre vient ici offrir un terrain de jeu et d'analyse de la démocratie.

Entre spectacle et expérience, la proposition met en jeu et en perspective historique ces questions :

Qui a le droit d'être citoyen aujourd'hui ?

Qui est le peuple ?

Qui décide ?

Comment débattre ? (ou mieux : comment délibérer ?)

Comment décider (le vote est-il la seule solution) ?

Que faire de la minorité (et des minorités...) ?

L'exercice démocratique va-t-il de soi ?

La démocratie, c'est juste le vote ?

LA COMPAGNIE

La compagnie Les guêpes rouges-théâtre est implantée à Clermont-Ferrand.

Elle est née en 2002.

Elle articule son travail autour de créations et de résidences de territoire qui occupent une place importante dans son histoire et sa recherche. Les unes et les autres nourrissent un dialogue fructueux qui parfois donne naissance à des formats à cheval entre le travail de territoire et la création.

Elle pilote les enseignements théâtre au lycée Virlogeux à Riom (63), intervient fréquemment en collèges et en lycées, et développe des résidences depuis 2016 en quartiers prioritaires.

Le travail rassemble comédiens professionnels, chorégraphes et danseurs, grands témoins, philosophes, auteurs, scénographes, vidéastes, plasticiens et habitants dans un échange prolifique autour de dispositifs de recherches et de représentations.

De cette tribu élargie, naissent des propositions protéiformes qui engagent spectateurs et acteurs dans un rapport à échelle variable pouvant aller du un pour un au format scénique.

La parole performative est au centre du travail. La question des processus démocratiques à l'œuvre dans le processus de la représentation occupe nos réflexions et nos créations depuis 2018, avec une recherche sur les formes même de la représentation, ses codes, ses modalités. Des auteurs accompagnent le travail aussi bien pour le territoire que les créations.

Nous cultivons de nouvelles relations entre le théâtre et d'autres disciplines ou champs d'exploration : le développement urbain, la quête démocratique, la redynamisation des espaces et des groupes d'habitants, les enquêtes de terrain, etc...

DISTRIBUTION

Conception et mise en scène Rachel Dufour

Regard extérieur Chrystel Pellerin

Avec Rachel Dufour et Pierre-François Pommier

Scénographie Yolande Barakrok

Création lumière et régie lumière Catherine Reverseau et Théotime Aguilar

Eclairage philosophique : Gérard Guièze

Construction François Jourfier

Collaboration historique Malek Rabia

Ecriture spécifique et accompagnement dramaturgique Florence Pazzottu

PRÉPARER SA VENUE AU SPECTACLE

Emmener ses élèves au théâtre leur permet de vivre une expérience exceptionnelle. Chaque représentation est unique, le spectacle vivant se déroule sous les yeux des élèves et de leurs professeurs et il est important de rappeler que les comédiens jouent en temps réel devant les spectateurs.

Ainsi, sur scène, les comédiens reçoivent l'énergie de la salle autant qu'ils transmettent l'énergie du spectacle. C'est un respect mutuel et une écoute commune qui s'opèrent alors entre la salle et la scène.

Dans le dispositif de Joue ta Pnyx, les élèves sont sur scène avec deux comédiens. C'est une expérience participative pendant laquelle les élèves pourront s'exprimer. Guidés par les comédiens, l'écoute des artistes et du reste du groupe reste très importante pour le bon déroulé de l'expérience.

Dans les pages suivantes, vous trouverez quelques pistes pédagogiques pour aborder les différents thèmes du spectacle en classe, en amont ou après la représentation.

QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LE SPECTACLE

S'interroger sur le titre en se basant sur l'affiche

L'affiche est le fruit d'une étroite collaboration entre un artiste graphiste, Timothée Gouraud et la metteure en scène. De longs échanges ont eu lieu entre eux pour que Timothée puisse transformer en proposition graphique les enjeux du spectacle.

Pour commencer, on pourra revenir avec les élèves sur le sens du mot Pnyx :

Pnyx : colline artificielle qui surplombe légèrement Athènes et où se tient l'Assemblée du peuple.

Dans l'Antiquité. Les citoyens s'y retrouvaient pour discuter et voter les lois.

Quel sens alors donner au titre ?

Le verbe "Joue" implique que le spectateur est invité à s'investir, de façon ludique, dans une expérience démocratique, fondée sur l'échange. Mais au théâtre, on emploie également ce verbe pour décrire l'exercice du comédien. Il y a peut-être un lien... Peut-on être spectateur de la démocratie sans en être acteur ?

Le verbe à l'impératif et le point d'exclamation placent cette expérience sous le signe d'une implication dynamique.

L'affiche peut être un très bon support d'hypothèses en amont du spectacle :

- Quels sens produisent les mots tels qu'ils sont agencés ?
- Quelle dynamique est proposée entre les mots du titre du spectacle et les autres mots ?
- À quelles références graphiques cela peut-il faire penser ?
- Que peut évoquer le choix des couleurs ? Et des typographies ?



L'origine de la démocratie à Athènes

La venue au spectacle sera l'occasion d'aborder la naissance de la démocratie à Athènes.

Voici des exemples de ressources :

- Le livre scolaire propose une page d'activités sur le thème « La démocratie à Athènes » (niveau 6ème): <https://www.lelivrescolaire.fr/page/16858807>

- Vikidia propose un article sur le « Fonctionnement de la démocratie athénienne au Vème s. av J-C » :

https://fr.vikidia.org/wiki/D%C3%A9mocratie_ath%C3%A9nienne_au_Ve_si%C3%A8cle_av._J.-C.

- Une courte vidéo (env. 4 min) pour comprendre le fonctionnement de la démocratie à Athènes : <https://www.youtube.com/watch?v=BM0daijBR7E>

APRÈS LE SPECTACLE

Dans le prolongement du spectacle, il est possible de pratiquer avec les élèves l'exercice de la réflexion collective.

Ils ont commencé à élaborer ensemble des règles d'organisation possible pendant le spectacle pour parler, décider et agir. Il peut être bon de rappeler collectivement ces règles, éventuellement de les augmenter et de s'en servir.

Ensuite :

- il peut être intéressant que les élèves pointent ce qui a été difficile, agréable, étonnant, pour eux dans le spectacle, et l'analyse qu'ils font de leur trajectoire personnelle et collective en termes de prise de parole, de désir de participation, de participation effective, de ressenti personnel et collectif et d'élaboration d'une réflexion collective.

- la première réflexion collective à mener peut être de savoir sur quel sujet on souhaite mener une réflexion collective. Il est possible de reprendre les questions de l'ordre du jour de la Pnyx, chacune est transposable à l'époque contemporaine.

Les adultes qui accompagnent doivent veiller à ne pas avoir une parole dominante mais à procéder en posant des questions ouvertes, en proposant des recherches à faire pour documenter la réflexion, en attirant aussi l'attention sur un éventuel non-respect des règles choisies au démarrage ou leur éventuelle nécessaire évolution. Les adultes privilégieront de préférence le fait de déléguer à des élèves choisis par les autres élèves la garantie des règles. On portera une attention précise (qui peut d'ailleurs faire l'objet d'une première réflexion collective) à la disposition du groupe dans l'espace : restons-nous en disposition salle de classe ? Si nous changeons, au bénéfice de quoi est-ce ? Pourquoi ? Quelle est la place physique des adultes ? etc... Le temps de réflexion collective peut être séquencé par des points d'étapes qui permettront une auto-estimation de la tenue de la réflexion collective :

- qu'est-ce qui marche bien ?
- qu'est-ce qui n'opère pas ?
- pourquoi ?
- comment y remédier ?
- faut-il y remédier ?

Il est toujours intéressant de ne pas considérer que mener une réflexion collective est un exercice qui va de soi et de s'interroger avec les élèves sur les difficultés rencontrées (individuelles et collectives) et sur les possibilités de remédier à ces difficultés. Souvent, on est trop absorbé par le désir d'aller au bout de la question qu'on a choisie collectivement, alors qu'il est tout aussi important de s'interroger collectivement sur l'exercice lui-même dans ses modalités concrètes. La forme, pas que le fond !

Le vote, la décision, exemples d'exercices à mener

Voici quelques exercices issus du livre *Mark : Recherche sociale* de Matthew Lipman, qui permettent de travailler l'exercice du vote. Ils ont été très utiles à la compagnie pendant les séances de répétition de *Joue ta Pnyx !* lorsque qu'elle travaillait avec des collégiens pour construire le spectacle. Les artistes ont aimé les mettre en pratique pour voir les enjeux qu'ils soulevaient : thématiques et formels. Chaque exercice est un trampoline qui permet de rebondir vers de multiples questions, sujets, enjeux.

Exercice : Procédures pour décider comment voter

Ta croisière de rêve a tourné au cauchemar : le bateau a fait naufrage. À dix passagers, vous avez trouvé refuge sur une île déserte. Quelqu'un a suggéré de choisir par le vote une règle de distribution de la nourriture :

- Chacun reçoit la même quantité.
- Chacun recevra la quantité nécessaire à ses besoins.
- Chacun recevra de la nourriture en fonction du travail fourni.

I. Quelles questions de procédure prendras-tu en considération avant de voter ? Range-les et numérote-les par ordre d'importance.

- a. Quelle est la possibilité qui me sera le plus utile ?
- b. Laquelle est la plus équitable ?
- c. Laquelle serait la plus bénéfique pour le groupe ?
- d. Laquelle serait la plus humaine ?

II. Avec laquelle de ces phrases la question que tu as classée en tête est-elle la plus cohérente ?

- a. J'ai tendance à voter pour ce qui m'est personnellement bénéfique.
- b. J'ai tendance à voter pour tout ce que je considère comme bien.
- c. Aucune.
- d. Les deux.

III. Avec laquelle de ces phrases es-tu d'accord ?

- a. Ce qui m'est personnellement bénéfique est aussi ce que j'ai de mieux à faire.
- b. Je tire un bénéfice personnel du fait d'agir en fonction de ce que je considère comme bien.

Pour chacun des exemples de décisions à prendre que voici, dis si tu considères qu'il convient de voter :

1. Quelle voiture acheter pour la famille.
2. Choisir une école.
3. Choisir le Parlement.
4. Accroître la production de fromages.
5. Où mettre les déchets toxiques.
6. Discriminer un groupe donné.
7. Qui sera l'instituteur.
8. Une augmentation d'impôts.
9. Décider d'une carrière.
10. Se mettre en grève.
11. Déclarer la guerre.
12. Construction d'un nouvel hôpital

En reprenant les douze situations, détermine qui devrait prendre chaque décision, avec ou sans vote.

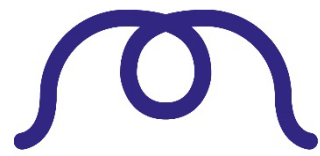
Exercice : Décider, décider, décider...

Laquelle des méthodes suivantes utiliserais-tu pour chacune des prises de décision que voici ?

A. Vote majoritaire — B. Examen des faits — C. Utilisation d'une encyclopédie — D. Demander à une autorité — E. Faire passer un examen.

1. La classe doit-elle encourager un échange avec un étudiant chinois ?
2. À qui attribuer le prix du meilleur étudiant en mathématique ?
3. Qui représentera la classe au concours d'orthographe ?
4. Qui est l'étudiant le plus populaire de la classe ?
5. Qui doit devenir délégué·e de classe ?
6. Qui doit devenir trésorier·ère de la classe ?
7. Quel est le meilleur dentifrice ?
8. Quelle est la ville la plus proche de l'Equateur : Mexico ou Quito ?
9. Combien de fois est-il possible d'utiliser le même papier carbone ?
10. Comment la classe doit-elle fêter le solstice d'hiver ?

Dossier pédagogique réalisé avec le support proposé par la compagnie.



La Mégisserie

14, avenue Léontine Vignerie
87200 Saint Junien

Contact :

Anaïs Penot

05 55 02 65 74 – 06 74 54 87 34

a.penot@la-megisserie.fr