

SOMMAIRE

Présentation du spectacle	p.3
• Présentation générale	p. 3
• La présentation du dispositif par la compagnie	p. 4
 Liens avec les programmes	 p. 6
 Activités pédagogiques	 p. 7
• S'interroger sur le titre du spectacle	p. 7
• Découvrir l'origine de la démocratie à Athènes	p. 7
• Pratiquer l'exercice du débat	p. 8
• Travailler son éloquence	p. 10
• Activités théâtrales autour de la notion de groupe	p. 11

Présentation du spectacle

Pnyx : colline qui surplombe légèrement Athènes.

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

Joue ta Pnyx! est une expérience de démocratie qui se nourrit du passé et qui saute à pieds joints dans la pratique en direct. Forte de dispositifs dits participatifs (mais aussi poétiques et politiques) la compagnie poursuit ainsi sa recherche pour le jeune public. Le théâtre vient ici offrir un terrain de jeu et d'analyse de la démocratie.

- Qui a le droit d'être citoyen aujourd'hui ?
- Qui est le peuple ?
- Qui décide ?
- Comment débattre ?
- 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 ?



Conception et mise en scène : Rachel Dufour

Jeu et écriture de plateau : Rachel Dufour et Pierre-François Pommier

Regard extérieur : Chrystel Pellerin

Scénographie : Yolande Babakrok

Création lumière : Catherine Reverseau

Eclairage philosophique : Gérard Guièze

LA PRESENTATION DU DISPOSITIF PAR LA COMPAGNIE

Les textes qui suivent sont extraits du dossier de présentation de la cie Les guêpes rouges :

ÇA RESSEMBLERA À QUOI, TECHNIQUEMENT ?

- Il y aura deux comédiens.
- Il y aura environ 60 spectateurs âgés de 12 ans et plus ans, dans un dispositif évolutif.
- L'expérience se jouera idéalement en lieu non dédié, dans un espace de 10 mètres par 10 mètres : le dispositif est autonome en lumières et en son, il faut juste avoir des prises auxquelles se brancher. Le spectacle pourra s'adapter aux lieux scéniques plus petits avec un minimum de 7,50 X 8,50 mètres.

UNE SCÉNOGRAPHIE ÉVOLUTIVE

La scénographie est constituée d'un ensemble de blocs en carton dur, de formes différentes, et d'un sol type tapis de danse bleu clair de 8,50 X 8,50 mètres. Ces blocs permettent au public de s'asseoir, éventuellement de s'y tenir debout pour prendre la parole aussi. Cet ensemble est installé au démarrage en suggérant un rapport frontal.

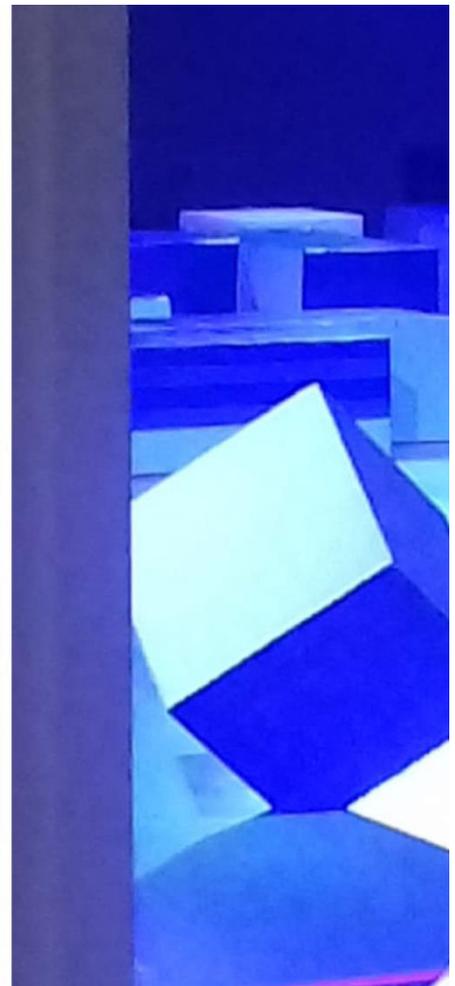
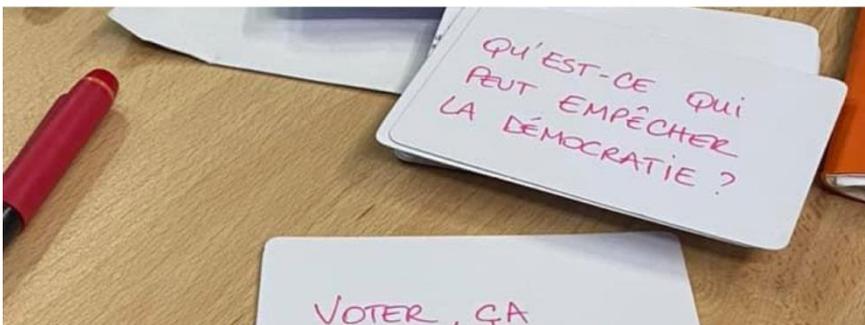
Au cours de l'expérience, l'ensemble des "spectateurs" (qui n'en sont plus vraiment dans cette proposition) sera appelé à s'organiser (et ça sera là déjà un vrai défi de démocratie) pour faire évoluer cet espace en assemblée. Frontale, bifrontale, circulaire, hémi-circulaire...? A hauteurs variables ou égales, en rassemblant ou en divisant ? Rien ne sera préétabli : chaque représentation trouvera sa forme d'organisation collective (ou échouera à la trouver...)

SINON, ÇA POURRAIT RESSEMBLER À QUOI, VRAIMENT ?

A une expérience démocratique à double détente.

- La première, c'est qu'on ne peut pas faire fi de l'histoire : après la démocratie 0.0 dans l'Athènes antique, si on considère qu'on est aujourd'hui arrivés à la démocratie 5.0 (au hasard d'un comptage républicain...), autant se nourrir des expériences du passé (par exemple, qu'a inventé La Révolution française, hein ?) et des expériences contemporaines pour imaginer une démocratie 6.0 en dehors de toute naïveté (et qui, par exemple, tracerait une diagonale dissidente d'Antigone à Greta Thunberg). Il y aura donc la détente historique qui comporte ses gâchettes et ses balles cachées.

- Et la deuxième détente, c'est la mise en pratique : *Joue ta Pnyx !* n'est pas un cours d'histoire théâtralisé sur la démocratie, c'est une expérience de démocratie qui se nourrit du passé et qui saute à pieds joints dans la pratique en direct. On divise l'expérience athénienne par 100 en passant de 6 000 à 60 participants : et depuis ce quorum raisonnable on se met à l'oeuvre démocratique.



TOUT PUBLIC OU REPRESENTATION SCOLAIRE : 2 VERSIONS DIFFERENTES

Le spectacle peut se jouer en représentations scolaires :

Il rassemble alors 2 groupes classes (60 élèves grand maximum) qui ne sont pas espacés de plus d'un niveau (des 6^{ièmes} et des 5^{ièmes}, par exemple, mais pas des 6^{ièmes} et des 4^{ièmes}). Les enseignants sont installés en observateurs sur des chaises juste au bord du dispositif, tout comme l'él.u.e invité.e.

Le spectacle peut se jouer en représentation tout public :

Adultes et enfants (à partir de 12 ans) sont alors rassemblés dans le dispositif scénique et participent de concert à la proposition. Charge à nous d'organiser ce difficile équilibre et cette assemblée atypique... Il est primordial d'assurer une majorité d'enfants dans le dispositif : les adultes ne peuvent alors pas représenter plus de 45 % de la jauge.

Pour en savoir plus sur le travail de la metteuse en scène Rachel Dufour, voici un lien pour visionner un entretien : www.youtube.com/watch?v=RAELdg3YNPM

Liens avec les programmes

Histoire-géographie

Le monde des cités grecques (6^{ème})

Français

Individu et société : confrontation de valeurs (4^{ème})

Agir dans la cité : individu et pouvoir (3^{ème})

Objets d'étude : littérature d'idées et argumentation (2^{nde} et 1^{ère})

Spécialité Humanités, Littérature, Philosophie (1^{ère})

Les pouvoirs de la parole

Spécialité Histoire-Géographie Géopolitique et Sciences Sociales (1^{ère})

Comprendre un régime politique : la démocratie

Philosophie

La morale et la politique

A LA DECOUVERTE DU SPECTACLE

S'INTERROGER SUR LE TITRE DU SPECTACLE

Pour commencer, on reviendra avec les élèves sur le sens du mot **pnux**, qui nous est rappelé par la cie Les guêpes rouges dans son dossier de présentation :

Pnyx : colline qui surplombe légèrement Athènes.

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.

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

DECOUVRIR L'ORIGINE DE LA DEMOCRATIE A ATHENES

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 6^{ème}): <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.wikidia.org/wiki/Fonctionnement_de_la_démocratie_athénienne_au_Ve_siècle_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>

Plutôt à destination du professeur, un article sur l'invention de la démocratie, disponible sur le site Hérodote : https://www.herodote.net/Comment_Athenes_inventa_la_démocratie-synthese-2819-69.php



PRATIQUER L'EXERCICE DU DEBAT

Pour préparer efficacement les élèves à leur participation au spectacle, rien de tel que les faire pratiquer le débat démocratique. Voici un exercice inspiré par la compagnie Les Tréteaux de France (l'atelier pro et contra) :

Cet exercice, pour être réalisé idéalement, nécessite la présence d'au moins deux adultes et une salle vaste. Prévoir si possible une séance de 2 heures.

Cet exercice est un dispositif de jeu en équipes qui met l'élève en situation de devoir défendre une position tout en expérimentant le caractère relatif de son jugement. Pour une question définie, il devra soutenir positivement une argumentation face à un adversaire qui, pour sa part, soutiendra la position contraire (ou l'inverse), et ce faisant, tenter d'emporter l'adhésion d'un jury. Le choix des positions à défendre par chaque équipe est tiré au sort et ne procède donc pas d'une conviction.

Cet exercice demande d'épouser un point de vue qui n'est pas, a priori, le sien. Il invite à se demander : dans quelle logique de pensée faut-il entrer pour défendre une vision qui nous est étrangère mais qui démontre, par sa seule existence, le caractère relatif de ce qui fonde ma certitude ?

15 minutes : présentation

- présentation de l'atelier
- petits principes de construction d'un argumentaire
- constitution des groupes : 4 groupes de 6/ 7 élèves.
- annonce du sujet (ex : La raison du plus fort est toujours la meilleure)
- tirage au sort des positions à défendre

45 minutes : préparation de l'argumentaire

- préparation des sujets proposés : chaque équipe, assise autour d'une table, est coachée par un adulte.

brainstorming : chaque élève note pour un mot qui lui est confié des synonymes, des antonymes, ce que le mot lui inspire... Les idées sont mises en commun. Chacun les note et est invité à les compléter.

Exemple de tableau complété par des élèves pour le thème « La raison du plus fort est-elle toujours la meilleure ? »

La raison	Du plus	fort	est	toujours	La meilleure
Raisonnement	Le meilleur	Muscles	Demeure	Jamais	Le pire
Pensée	Le moins bon	Monstrueux	Stable	Parfois	...
Idée	statistiques	Grand	Toujours	De temps en	
Juste		Petit	Cependant	temps	
Raisnable		Intelligent	Je suis	Rarement	
Bon		Rapide	Je ne suis pas	Durée	
(contraire		Forteresse	Individu	Eternité	
de) > folie		Puissant	Vie	Souvent	
Mauvaise		Intellectuel	Mort	Amour	
cérébral		Sport	Penser	Attachement	
Justice		masculin	respirer	Illimité	
Injustice				infini	
Savoir					
Connaissance					
...					

- Chaque élève choisit un mot (par exemple « rusé », « s'imposer ») et imagine une situation concrète et un personnage pour défendre ses arguments.

ex : pour défendre l'idée selon laquelle la raison du plus fort est toujours la meilleure, personnages / situations créés (situation dans laquelle on est le plus fort) :

une fille postule pour être pompier et est choisie par rapport aux hommes ; un footballeur très pauvre jeune a réussi grâce à son talent ; personnage de Louis XIV...

30 - 45 min : dispute

- Deux équipes s'affrontent. On dispose six ou sept chaises en face à face et chaque équipe occupe une rangée. Un comédien et deux élèves sont l'assesseur et les jurés.
- présentation du sujet et de chaque membre de l'équipe par un élève.
- débat/arguments : les élèves sont assis. Chacun doit se lever au moins une fois pour défendre ses arguments. Les élèves peuvent bien sûr rebondir sur les arguments de l'équipe adverse.
- Un élève de chaque équipe formule la conclusion.

- délibération du jury et vote par les élèves n'ayant pas participé.
- commentaires sur les arguments défendus.
- annonce de l'équipe gagnante.

Quelques exemples de sujets proposés :

La laïcité rend libre
Il faut rétablir l'uniforme
La propriété c'est du vol
Posséder c'est exister

On peut rire de tout
Le courage est inné
La concurrence est vitale à la société
Le travail rend libre

Un autre exercice de débat proposé par le Livre scolaire sur le thème des droits de l'homme (niveau 3^{ème}) : <https://www.lelivrescolaire.fr/page/16858194>

TRAVAILLER SON ELOQUENCE

L'éloquence était au cœur du débat démocratique athénien. Voici quelques exercices issus du livre *Porter sa voix* de Stéphane de Freitas, qui permettent de travailler son éloquence :

LE VICE VERSA

Axes de travail : structurer son propos ; l'introspection ; l'esprit critique ; la créativité ; la maîtrise du corps et de la voix ; mobiliser des connaissances.

Objectifs : développer un argumentaire, convaincre, faire une réfutation. Nombre de personnes : tous les élèves. Durée totale : 21 minutes. Niveau : à partir de 11 ans.

Étape 1 • préparation des arguments • 15 minutes.

À partir d'un thème donné, sous forme de question fermée (par ex : « Faut-il manger des animaux ? »), les élèves préparent leurs arguments. Ils doivent trouver deux arguments qui permettent de répondre positivement à la question, puis deux arguments pour y répondre négativement.

Étape 2 • plaidoyers inversés • 6 minutes.

Un volontaire se place devant le groupe. Pendant 3 minutes maximum, il présente d'abord ses arguments « pour ». Puis il tourne sur lui-même et défend la thèse inverse, en énonçant ses arguments « contre ». Il sera probablement plus convaincant quand il présentera les arguments avec lesquels il est d'accord. Il affirmera alors sa posture, son regard, sa façon de porter sa voix. Cet exercice permet à l'élève d'anticiper les prises de position d'autrui. C'est aussi l'occasion pour lui de se familiariser avec l'acceptation d'une autre vision et la pratique de l'empathie.

MOI PRESIDENT

Axes de travail : la créativité ; structurer son propos ; mobiliser des connaissances.

Objectif : formuler des opinions assumées et argumentées. Nombre de personnes : 1. Durée totale : 30 minutes. Niveau : à partir de 12 ans.

Chaque élève doit préparer un discours pour présenter les trois mesures qu'il voudrait prendre ou les trois inégalités qu'il souhaiterait résorber, s'il était élu président de la République.

Étape 1 • Préparation • 20 minutes Les élèves préparent individuellement le texte qu'ils vont présenter ensuite au groupe. Ils réfléchissent à une introduction dans laquelle ils se mettent dans la peau du président. Ils se présentent comme tel, en remerciant le groupe de les avoir élus. Puis ils annoncent leur plan : ils présentent les trois idées qu'ils vont défendre. Ensuite, ils développent ces trois mesures. Pour chaque idée, ils doivent respecter ces trois temps : – énonciation de la mesure (l'idée) ; – explication de la mesure (les arguments) ; – exemple de la façon dont ils la mettraient en œuvre.

Étape 2 • Discours des présidents • 3 à 5 minutes par élève Chaque élève présente ensuite son discours au groupe, en détaillant ses mesures.

Étape 3 • Débat et débriefing • 5 minutes Chaque discours est suivi d'échanges avec la classe. Le groupe peut dire s'il approuve ou non les mesures du « président » et pourquoi. Si des membres du public émettent des moqueries contre les idées de l'orateur, le formateur doit immédiatement reprendre la parole, pour faire cesser le débat le temps de faire respecter les trois règles d'or (respect, écoute, bienveillance).

ACTIVITES THEATRALES AUTOUR DE LA NOTION DE GROUPE

Ces exercices ont été proposés par **Christian Duchange** lors d'un stage PREAC : http://www.tdbcdn.com/sites/default/files/upload/Saison_1718/Dossiers_stages/compte_rendu_stage_mettre_en_voix_et_en_espace_les_auteurs_de_theatre_contemporain_pour_la_jeunes_se_.pdf

a. Circulation aléatoire vers la constitution d'un cercle qui s'arrête seul

Séparer les élèves en 2 groupes.

Circulation dans l'espace en prenant garde à ne pas regarder le sol et à se regarder mutuellement. Chacun marche à son rythme.

- Au moment du claquement de doigts, former un cercle en marchant les uns derrière les autres et en respectant les espaces.
- Trouver un rythme commun pour s'arrêter.

Circulation dans tout l'espace en se regardant pour bien équilibrer l'espace de jeu. Chacun marche à son rythme.

- S'arrêter et se regarder pour voir où chacun est dans l'espace.
- Au moment du claquement de doigts, il faut se répartir au mieux dans l'espace et s'arrêter lorsque le groupe considère que l'espace de jeu est équilibré.
- Lorsque le groupe sent que c'est le moment, faire un pas en avant, puis répéter l'action avec un pas sur le côté et un pas en arrière.

NB : Lors du claquement de doigts, il faut une continuité, pas de coupure, ni de stress.

b. Rangement répété par ordre de taille dans le groupe

Compter de 10 à 0 et se ranger du plus grand au plus petit sur le plateau.

Refaire l'exercice de 5 à 0 après mémorisation de sa place. Refaire l'exercice en changeant la ligne d'endroit sur l'espace de jeu.

- Une des personnes peut être coryphée et décider du moment où la ligne doit se former et les autres doivent suivre.

c. Circulation en fond de scène à plusieurs et venir seul(e) pour un temps muet à l'avant-scène

En groupe. Circuler dans l'espace.

- Une personne décide d'aller à l'avant-scène et regarde le public.
- Le reste du groupe la regarde, immobile.
- La personne à l'avant-scène retrouve le groupe qui se remet à marcher à ses côtés.
- Répéter l'action avec tous les membres du groupe.

d. Circulation fond de scène à plusieurs et venir seul(e) à l'avant-scène pour dire un texte court

En groupe. Chaque personne tire un proverbe africain. Elle l'apprend en marchant.

Ex : « Quand le léopard dort, le bout de sa queue ne dort pas. » « Qui dort sous une bonne couverture dit : « l'hiver n'est pas froid » », « L'exil est frère de la mort », « Le moustique n'a pas pitié d'un homme maigre », « Tu vas à la chasse aux éléphants, tu rencontres un escargot, prend-le »

- Une des personnes vient vers l'avant-scène pour dire son texte.

- La personne rejoint le groupe qui se remet en marche.

Une fois tout le monde passé, le groupe observateur se remémore qui a dit quelle phrase et de quelle manière : pour soi, pour une personne à l'avant-scène etc.