

Pour lire une pièce

Il suffit d'ouvrir un ouvrage comportant n'importe quelle pièce de théâtre pour se rendre compte que cette forme d'écriture possède ses propres particularités. En effet, à peine tournée la page de titre, on découvre la liste des personnages qui font partie de la pièce, on y donne leurs noms, mais aussi parfois leurs liens de parenté, ou des indications les concernant. Par exemple, au début d'*Arlequin*, serviteur de deux maîtres de Carlo Goldoni, on trouve :



Pantalon dei Bisognosi

Clarice, sa fille

Le docteur Lombardi

Silvio, son fils

Béatrice, Turinoise, sous le nom de Fédérigo Rasponi en habit masculin

Florindo Aretusi, Turinois, amant de Béatrice

Brighella, hôtelier

Sméraldine, femme de chambre de Clarice

Arlequin, valet de Béatrice, puis de Florindo

Le plus souvent, sont donnés ensuite quelques renseignements sur le lieu où se déroule l'action. Dans *Le voyage de Monsieur Perrichon* d'Eugène Labiche :

La gare du chemin de fer de Lyon, à Paris. Au fond, barrière ouvrant sur les salles d'attente. Au fond, à droite, guichet pour les billets. Au fond, à gauche, bancs, marchande de gâteaux ; à gauche, marchande de livres.

Dans certains cas, la description du lieu s'accompagne même d'une scène d'exposition dont les actions sont décrites comme dans un scénario de cinéma. En voici un exemple tiré de L'article 330 de Georges Courteline :

Une salle d'audience au Palais de Justice. Au lever du rideau, mouvement de scène, brouhaha de conversations et, presque aussitôt, coup de sonnette. Le calme se fait à l'instant même. Un garçon de bureau se précipite et va ouvrir à deux battants la porte de la chambre de conseil.

Vient ensuite le texte proprement dit de la pièce, celui qu'il faudra apprendre puis jouer. Il peut être divisé en actes et en scène, en tableaux, en époques. Chaque fois qu'un personnage prend la parole, on trouve son nom inscrit au début de la ligne ou au milieu de la ligne précédente. Sans ce rappel, il serait bien sûr impossible de savoir quel est le personnage qui s'exprime.

HAMLET

Où me conduis-tu ? Parle, je n'irai pas plus loin.

LE SPECTRE

Écoute-moi.

HAMLET

Oui, je veux t'écouter.

On trouve également, ça et là, dans le texte des renseignements nécessaires à la compréhension ou à la mise en scène. Ces indications, les didascalies, sont toujours écrites entre parenthèses, ou en lettres plus petites, ou en italiques. Elles aussi se lisent mais ne se disent pas. Georges Feydeau en a usé plus que tout autre, ici, dans sa pièce *Le fil à la patte* :

JEAN, paraissant par la porte du fond du cabinet de toilette. — *Tiens, où est donc Monsieur ?*

Il ouvre la porte du palier.

BOIS-D'ENGHIEN — *Enfin, c'est vous ! (Sur le pas de la porte.) Tenez, entrez, belle-maman ; entrez, Viviane ; entrez, Miss.*

À ce moment, on entend un brouhaha venant des étages supérieurs.

TOUS — *Qu'est-ce que c'est que ça ?*

LE CONCIERGE, paraissant le premier. — *Enfin nous le tenons ! Nous avons dû faire une chasse à l'homme sur les toits.*

Bouzin paraît tout déconfit, traîné par les agents et suivi des domestiques qui le huent.

BOIS-D'ENGHIEN — *Bouzin !*

LA BARONNE — *Le clerc en caleçon !*



La page effacée

Après avoir joué à lire du théâtre, on peut avoir envie vous d'en écrire ? Comment s'y prendre ? Pourquoi ne pas demander aux grands auteurs un petit coup de main ?

MISE EN PLACE

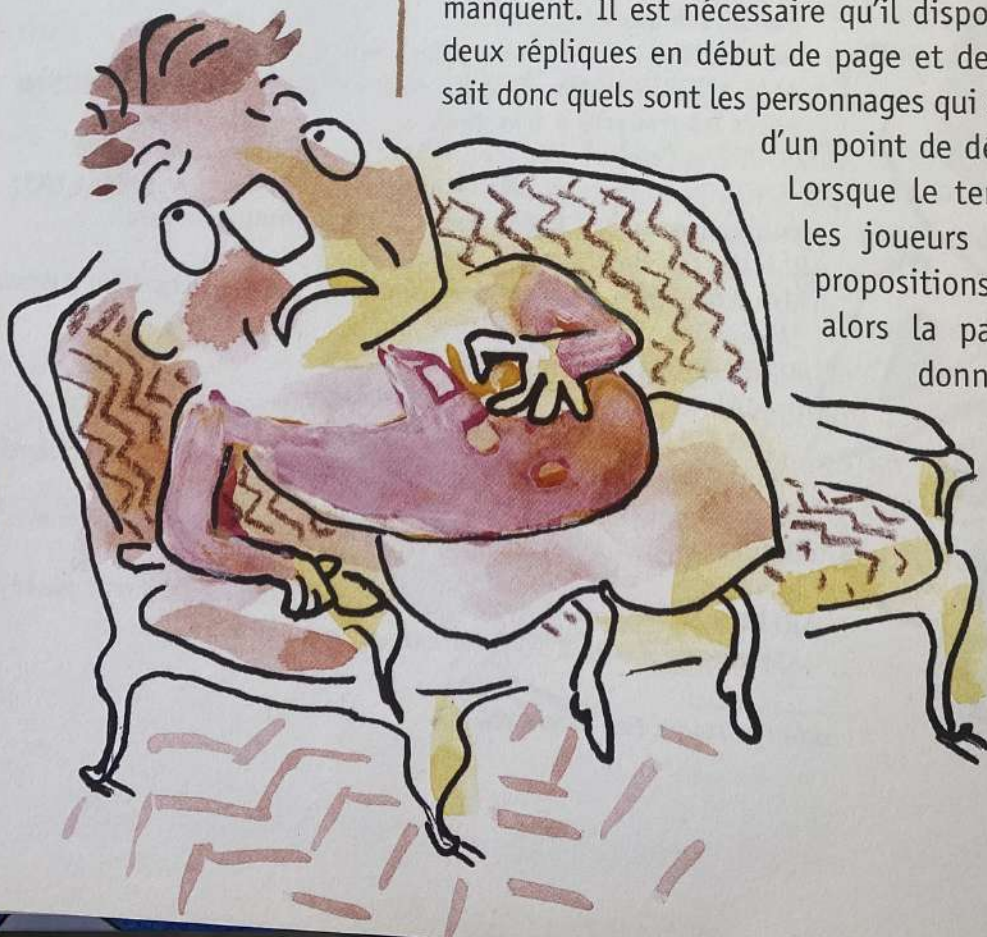
Les joueurs s'assoient autour d'une table. Ils ont devant eux du matériel pour écrire : crayons, stylos, gommes. Le meneur de jeu se place à l'une des extrémités de la table.

DÉROULEMENT

Le meneur de jeu donne une feuille de papier à chaque joueur. Sur celle-ci est reproduite une page de pièce de théâtre dont la plupart des répliques ont été effacées ou masquées.

Chaque joueur va devoir inventer et écrire les répliques qui manquent. Il est nécessaire qu'il dispose pour cela d'au moins deux répliques en début de page et de deux autres à la fin. Il sait donc quels sont les personnages qui sont en scène, et dispose d'un point de départ et d'une fin.

Lorsque le temps imparti est écoulé, les joueurs lisent leurs différentes propositions. Le meneur de jeu lit alors la page entière dont il n'a donné qu'une version à demi effacée et il en indique le titre et l'auteur.





EN SCÈNE !

Voici la page à demi effacée d'une des pièces les plus connues du répertoire classique, et d'un auteur que personne ne peut ignorer :

TOINETTE — *Ce sont tous des ignorants. C'est du poumon que vous êtes malade.*

ARGAN — *Du poumon ?*

ARGAN — *Et quelquefois il me prend des douleurs dans le ventre, comme si c'était des coliques.*

TOINETTE — *Le poumon, le poumon vous dis-je.*

La solution ?
Acte III scène X du *Malade imaginaire* de Molière, évidemment.

Intérêt, difficulté

Ce jeu introduit une contrainte dans l'écriture — ici les répliques de début et de fin — afin de stimuler l'imagination. C'est très souvent en cherchant à jouer avec les limites imposées que surgissent les idées plus originales. Si les enfants sont trop jeunes ou éprouvent des difficultés avec l'écrit, on pourra pratiquer ce jeu de manière orale et collective : le meneur de jeu notera alors lui-même les répliques qui lui seront proposées par les joueurs.

À quatre mains

*Parfois, il arrive
que deux
musiciens
s'assoient devant
le clavier du même
piano pour
interpréter un
morceau composé
tout exprès pour
deux pianistes. Au
théâtre aussi
on peut
écrire à
quatre
mains.*

MISE EN PLACE

Ce jeu se pratique par équipe de deux. Les joueurs se placent à une même table en se faisant face. Ils utiliseront une seule et même feuille de papier. Le meneur de jeu circulera entre les groupes de joueurs.

DÉROULEMENT

Le premier joueur a la feuille de papier posée devant lui. Il écrit au début de la première ligne le nom de son personnage, on l'appellera ici «UN». Puis, il invente rapidement une première réplique et l'écrit.

Il passe la feuille à son partenaire qui écrit sur la deuxième ligne le nom du personnage, dans cet exemple: «DEUX». Il invente et écrit à son tour la seconde réplique, en tenant compte de la première naturellement.

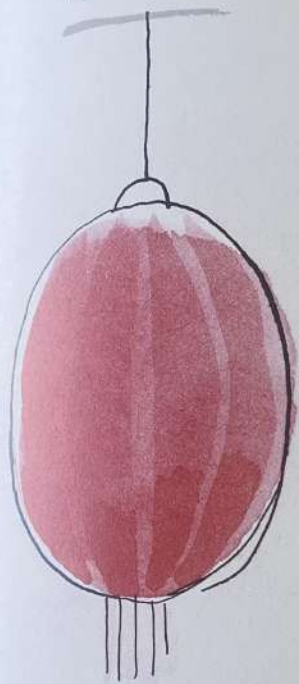
Les deux joueurs continuent ainsi jusqu'au bas de la page ou plus loin si l'inspiration est au rendez-vous.

Le meneur de jeu impose un temps limité pour l'ensemble du jeu. À la fin de celui-ci, les joueurs lisent leurs textes. On garde les meilleurs pour les jouer plus tard.



Intérêt, difficulté

C'est avant tout en essayant de comprendre ce qui a été écrit précédemment que les joueurs trouveront leur propre inspiration. Si l'on n'y prend garde, le risque est grand dans ce jeu de voir se succéder des répliques qui n'ont rien à voir les unes avec les autres.



EN SCÈNE !

Voici une scène écrite par de très jeunes enfants qui ont utilisé ce même principe d'écriture.

UN — Je suis le plus grand clown du monde.

DEUX — Oh, que tu es laid, que tu es laid !

UN — Puis-je vous dire une devinette ?

DEUX — Essaie toujours.

UN — J'ai quatre dents, mais je ne mords pas, Et si, par hasard, j'attrape quelque chose, on me le vole aussitôt. Qui suis-je ?

DEUX — Tu peux la redire, je n'ai rien compris.

UN — Bon, j'ai quatre dents, mais je ne mords pas. Si par hasard, j'attrape quelque chose, on me le prend. On me le prend pour le manger. Qui suis-je ?

DEUX — Qui es-tu ?

UN — Oui !

DEUX — Je ne sais pas, et je ne veux pas le savoir.

UN — Je suis LA FOURCHETTE

DEUX — Oh ! mais moi je ne mange qu'avec des baguettes !

