

Au Bout du monde

Un retour sur soi

Au bout du monde est le fruit d'un cinquième projet artistique mené au collège Guy Flavien. Nous puisons dans un patrimoine littéraire et artistique pour permettre à des adolescents de se révéler, de se former à la vie et de rentrer dans le monde des adultes par la voie de la créativité.

Ce cheminement passe par l'expérience du théâtre, de la danse, du cinéma, du voyage et met les élèves dans un mouvement qui s'apparente à un retour vers soi-même. C'est une aventure, un voyage intérieur où chacun doit trouver sa propre forme, sa propre manière d'être.

Ces projets ont également un autre sens : faire en sorte que le monde s'ouvre, qu'il reste ouvert. La culture rend le monde compréhensible pour nous. Mais aujourd'hui elle a tendance à se transformer en simple objet de consommation, sans possibilité d'expérience. Tout semble ainsi dépossédé de mystère, de réalité, dépossédé de vie. Au contraire, l'expérience du voyage à travers les mots, à travers le corps et le voyage réel dans des « hauts lieux » où se déroule la narration, permet justement à chaque acteur ce retour sur soi et forme sa sensibilité, sa manière d'être et de voir le monde.

Peter Brook dit qu'au sortir de l'enfance¹ « on doit traverser une forêt, une forêt très obscure et enchevêtrée » et si on arrive à en sortir de nouvelles possibilités émergent. On a perdu notre innocence en route, les problèmes surgissent mais un monde s'ouvre, un monde incomplet certes, mais à découvrir, à construire.

A la découverte de territoires inconnus

Quels sont les thèmes de ces projets ? Le théâtre parle de la vie ! De quoi d'autre peut-on parler ? Le théâtre parle du présent. Sur scène, pendant un court moment, on regarde le monde tel qu'il est. Mais en y ajoutant la poésie, l'émotion, sa propre quête, on parle aussi du monde tel qu'il devrait être, car nous avons besoin aussi de regarder le monde tel qu'il pourrait être.

Le théâtre exprime des choses qui nous arrivent mais ce qui est intéressant, c'est qu'il prend appui sur le passé pour parler du présent. Nous parlons des conflits qui ont détruit les sociétés, les civilisations et qui envahissent les sociétés contemporaines, ils sont un spectacle si présent dans le monde, si fort que le drame est une des données de notre vie dont le théâtre se fait l'écho. L'école doit être source de réflexion, de pensée, on doit y débattre des grands problèmes du monde. Nous avons donc le désir de raconter quelque chose, une histoire pour que les jeunes prennent conscience, s'engagent, aient envie d'être actifs. C'est un peu comme si on plantait une graine, en chacun, durant toute l'aventure, une graine qui va grandir, comme un arbre pour le reste de la vie. Nous essayons de créer quelque chose qui met en mouvement, qui engage dans l'avenir. Rien n'est fini au moment où les projecteurs s'éteignent, le soir du spectacle.

¹ Peter Brook, *Entre deux silences*, Acte Sud- Papiers

Dans les quatre projets précédents, nous sommes partis de textes et d'œuvres qui ont traversé les siècles pour dire que l'être humain est quelque chose d'immense, pour parler de la démocratie, du regard que l'on porte sur l'étranger, mais aussi des problèmes qui tourmentent depuis toujours l'humanité : la violence, la guerre, la barbarie, mais aussi la rencontre de l'autre, l'amour de la vie...

La fiction d'« *Au bout du monde* » s'est inspirée, au départ, du récit de William Golding « Sa majesté des mouches ». L'auteur raconte dans ce livre l'histoire d'une bande de garçons de six à douze ans qui se trouvent jetés dans une île déserte, seuls survivants d'un accident d'avion. Ce texte, écrit en 1954, imprégné d'une éducation anglaise traditionnelle contient à la fois quelque chose d'envoûtant et de désuet. Nous avons conservé le début de la fiction, quelques rituels et l'affrontement final. Nous avons introduit dans toute la partie centrale de la fiction, des éléments d'une pièce inachevée d'Eschyle, « les exilées » fondée sur le droit d'asile, la perception de l'étranger, le regard que l'on porte sur celui qui est différent, en la réactualisant avec le terrible spectacle quotidien qu'offre l'actualité : ces migrants qui fuient les guerres et les famines de leur pays en tentant de franchir les portes de l'Europe et qui meurent noyés en Méditerranée.

Mais pour traverser les forêts de l'adolescence, il fallait aussi introduire le merveilleux, le rêve, le magique, le mystérieux, ce sont là des états d'âme et de corps, des émotions et des sentiments qui sont comme un contrepoids aux épreuves terribles que vivent ces adolescents dans la forêt. Des états qui heureusement ne nous quittent jamais. Philippe Jaccottet dans son long poème tout aussi envoûtant « A travers un verger² » explique bien la place du merveilleux dans nos vies : « j'ai toujours eu dans l'esprit, sans bien m'en rendre compte, une sorte de balance. Sur un plateau il y avait la douleur, la mort, sur l'autre la beauté de la vie » Cette phrase résume parfaitement *Au bout du monde*. Pour introduire le merveilleux, nous avons puisé dans l'univers de Miyazaki et plus particulièrement son film, *Princesse Mononoke* dont l'action se déroule dans des forêts jamais explorées.

Au bout du monde est un projet très cinématographique où les images ont une place centrale. Les forêts et les gorges situées dans des lieux sauvages en Crète ont également été une source d'inspiration importante.

Avec *Au bout du monde*, nous voulions découvrir des territoires inconnus, traverser véritablement la forêt de l'adolescence, suivre des chemins de traverses pour trouver un peu de lumière dans la clairière. La clairière est une sorte de métaphore des « chemins de coupe » dont parle Heidegger : les bûcherons allemands les appellent: Holzwege. Ce sont des chemins qui partent au cœur de la forêt vers sa lisière et qui se tracent au fur et à mesure du transport du bois coupé. On dit aussi que ce sont des « chemins qui mènent nulle part »³. Mais au centre de la forêt, à l'endroit même du bois coupé, il s'est fait une clairière, comme une éclaircie. Dans *Au bout du monde*, deux groupes d'adolescents qui n'ont vécu que la violence, fuyant la guerre, poursuivis par des miliciens, s'affrontent et recherchent la civilisation. Ils se retrouvent dans ce cercle de lumière au cœur de la forêt. Tant que la clairière reste leur lieu de ralliement, la parole, l'échange, l'exercice de la démocratie, la recherche d'un monde plus humain seront les préoccupations dominantes. Après la destruction de la clairière, la sauvagerie finira par l'emporter.

² Philippe Jaccottet, *A travers un verger*, Gallimard, 1975.

³ Heidegger, *Chemins qui mènent nulle part* (1962)

Une forêt inexplorée, des gorges vertigineuses, le lagon sont les lieux de cet affrontement. Il fallait que l'expérience ne mène pas à quelque fin donnée à l'avance mais qu'elle arrache les élèves de la routine, des habitudes, d'eux-mêmes. Dans les « Chemins qui mènent nulle⁴ part » Heidegger écrit que « faire une expérience avec quoi que ce soit, cela veut dire : le laisser venir sur nous, qu'il nous atteigne, nous tombe dessus et nous rende autre »

L'épreuve

Une très grande exigence était donc indispensable, jusque dans le tournage des parties filmées qui devaient être éprouvantes. Il fallait pousser les jeunes acteurs au bout d'eux-mêmes. Ce fut le cas dans la forêt de Milia et dans les gorges d'Aradena en Crète où les journées de tournage étaient conçues pour être très intenses, physiquement, (et elles l'étaient aussi nerveusement). Avant les temps de tournage, brefs et soutenus, les élèves devaient courir dans les ruisseaux ou des chemins escarpés pour être dans les conditions de fatigue des personnages qu'ils jouaient. Les parties les plus difficiles à mettre en scène, l'affrontement final dans les roches et ensuite dans la forêt en feu, ont été tournées en fin de journée, au moment où la fatigue prend le dessus et où chacun lâche tout ce qui l'entrave pour se laisser emporter vers l'inconnu.

Ces parties filmées dans des lieux sauvages, avec peu de moyens et en trois prises maximum pour garder la spontanéité des acteurs, sont portées par une superbe intelligence du jeu de la part des adolescents : ce que nous avons cherché à atteindre dans le jeu, c'est ce que l'on peut appeler le poids des choses : le poids d'un geste, le juste poids de la parole prononcée, le poids d'un regard, les silences, un mouvement de visage, une hésitation, tout est là. Les réalisateurs qui ont une science des images, une grande capacité à filmer autour des personnages et à explorer les visages, ont su saisir ces moments de présence.

Ce fut une épreuve forte où chacun a eu envie de se dépasser : « On va le faire » disaient-ils dans les moments les plus difficiles. Rires et pleurs, moments intenses de fatigue, ont soudé, réuni, préparé au dépassement qui sera indispensable sur la scène au moment de la restitution.

Les mots, le corps, la vie intérieure de chacun.

Les élèves ont eu leur texte bien avant le voyage, mais ils ont eu beaucoup de difficultés à s'en emparer. Pendant plusieurs semaines, il a été difficile, pour beaucoup des jeunes acteurs, de sortir de la réplique que l'on a à dire. Ils ne comprenaient pas qu'ils faisaient, eux-mêmes, partie du texte. Les mots étaient là pour les faire exister, mais les mots les dépassaient, ils étaient plus grands qu'eux sur la scène, alors que cela devait être absolument le contraire.

Nous avons d'abord exigé que les textes soient parfaitement mémorisés de façon à ce que les élèves soient dans la parole, qu'ils soient avec les mots, et non dans la récitation. Il fallait libérer leur corps entravé par des dialogues qui n'étaient pas parfaitement maîtrisés. Après l'expérience du voyage, nous avons senti cette transformation s'opérer lentement, nous avons pu les amener à jouer à aller vers

⁴ Heidegger, Chemins qui mènent nulle part...

plus d'abandon, moins de contrôle pour qu'ils apprennent à se laisser-être. Il fallait chercher à approcher le réel de façon à ce que les spectateurs soient mis dans un état de tension, emportés par le récit, dans une attente où tout peut déraiser d'un moment à l'autre.

Toutes ces choses n'étaient pas gagnées à l'avance. Impulser, un esprit créatif ne va pas de soi surtout quand les répétitions ont lieu le jeudi de 17h à 19h après les cours, ou le samedi matin. Une sorte de routine « académique », un peu mortifère, à tendance à reprendre le dessus. Le jeu est absent. Pour obtenir ce dépassement indispensable, il faut à la fois sécuriser ces acteurs débutants, leur demander de travailler réellement et retrouver en eux aussi cette liberté de jouer, liée à la jouissance d'être sur scène, au désir.

Un peu plus de quinze jours avant le spectacle, nous avons pu répéter avec le montage de la partie cinématographique. L'écran faisait soudain vivre la forêt, rendait possible la fiction. Après deux ou trois répétitions d'adaptation aux images filmées, nous avons senti le basculement s'opérer : les mots faisaient enfin exister les personnages, nous sentions naître le rapport au réel, le rapport au temps qui passe sur scène, à la vie présente, à l'instant où deux groupes d'adolescents affrontaient un danger.

Par moment, le jeu des acteurs parvenait à atteindre quelque chose plus proche du rêve et de la vie intérieure de chacun, de sa créativité propre. C'est vers quoi, nous voulions aller, il fallait que l'univers des personnages soit proche de la vie intérieure de chaque adolescent.

Les moments de doute, les hésitations qui ont jalonné ce long cheminement ont laissé place au plaisir et à la confiance. Le groupe est né, chaque élève a compris quelle était sa part dans le projet. La présentation à *La maison des métallos* fut un beau moment, une explosion d'énergie qui s'est manifestée jusque dans les dialogues qui parfois s'entrechoquaient tant ce que chacun avait à dire devenait tout à coup vital. Le dépassement de soi a permis de donner aux personnages toute leur dimension humaine pour tenter de comprendre les hommes, de se comprendre et de vivre cette aventure durant laquelle les liens qui se sont tissés, les rencontres qui ont eu lieu ont fait avancer chacun, dans son propre chemin.