



Le Théâtre au Corps
Création 2024

letheatreau Corps.com
letheatreau Corps@outlook.fr

Vouloir Gagner

Dossier pédagogique



© Xavier Cantat

Vouloir gagner

Création 2024
Le Théâtre au Corps

Durée du spectacle 1h20

Accès tout public à partir de 11 ans

Bande annonce en ligne : <https://vimeo.com/1048717619>

Vouloir gagner est une pièce tout-public, mais l'adresse à un public adolescent fait partie de nos préoccupations, dans la mesure où la pièce a elle-même été écrite à la suite d'une immersion de l'auteur auprès de différents établissements scolaires. Des représentations scolaires de la pièce sont donc souvent proposées.

Le dossier pédagogique suivant a vocation à proposer des pistes d'échanges et d'ateliers, avant ou après la venue de groupes de jeunes à la représentation, pour aider à préparer ou à prolonger celle-ci : elles ne sont évidemment pas exhaustives, définitives, ou exclusives, et nous vous invitons à les détourner à votre manière.

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions ou des retours à nous adresser, ou encore si vous souhaitez avoir accès au texte ou à la captation de la pièce, à letheatreaucorps@outlook.fr

Quand nous en avons la possibilité, nous sommes ravi·es de participer ou d'animer des temps de rencontre en amont et en aval des représentations. Si vous êtes intéressé·es, vous pouvez soit passer par le lieu qui accueille le spectacle, soit via la plateforme Adage, en nous contactant pour que nous concevions une proposition Pass Culture.

Retrouvez également sur Adage notre spectacle **Happy Mâle** (2018)

Bande annonce en ligne : <https://vimeo.com/301791765>

Captation en ligne : <https://youtu.be/MXc9Le7hZP4>

Plus sur letheatreaucorps.com





"À quel moment ça craque
Ça perd de vue la différence entre le jeu et la vie
La fiction et le réel

À quel moment ça devient grave, terriblement important"

Le point de départ de la fiction

Vouloir gagner est une création de la compagnie le Théâtre au Corps, qui part de l'envie de questionner ce qui, dans les jeux de société, peut se révéler de nos rapports à la compétition.

Le spectacle nous fait suivre un joueur qui s'interroge avec nous sur son propre amour de la gagne, et va à la rencontre de personnes dites mauvaises perdantes.

Pistes pour creuser

----- AVANT -----

Réfléchir

- ⇒ Aimez-vous gagner ? Sauriez-vous dire pourquoi oui, ou pourquoi non ? Est-ce que cela a évolué au cours de votre vie ?
- ⇒ Connaissez-vous des personnes qui n'aiment pas perdre ? Connaissez-vous des personnes qui n'aiment vraiment, mais vraiment pas perdre ? Comment cela se traduit-il ?
- ⇒ Qu'est-ce qui fait qu'on dit qu'une personne est « mauvaise joueuse », « mauvaise perdante », « mauvaise gagnante » ?

----- APRÈS -----

Analyser

- ⇒ D'après vous, pourquoi le personnage qu'on suit aime tant gagner ?
- ⇒ Vous souvenez-vous de différents personnages de joueurs et de joueuses qui sont apparus dans le spectacle ? Lesquel·les ? Par groupe, listez celles et ceux qui vous reviennent. Que vous racontent-ils ? Vous semblent-ils réalistes ?

Pratiquer

- ⇒ Imaginez une personne adorant gagner. Décrivez, à la première personne du singulier, les sensations et les émotions qu'elle éprouve en gagnant.
- ⇒ Listez des souvenirs de partie de jeux de société, en écrivant une série de phrases commençant toutes par « Je me souviens... »
- ⇒ Listez des personnages de mauvais et mauvaises joueuses, sur le modèle suivant : « Juliette. 25 ans. Étudiante en psychologie. Analyse tous les gestes des joueurs et perd un temps fou quand c'est son tour. » (nom, âge, activité, caractéristique ou anecdote de jeu)

Avoir la gagne : une compétence ?

Note d'intention :

Cartes jetées, plateau renversé, pions cassés, faux billets déchirés, cris d'invective, crises de larmes, amitiés brisées... Quand on aime vraiment gagner aux jeux de société, il arrive qu'on n'aime pas perdre, voire pas du tout.

Même quand l'enjeu semble faible, qu'est-ce qui se niche dans ce fanatisme de la victoire ? Qu'est-ce que peut dire la peur panique de perdre ? Ce qui m'intéresse là, ce sont bien les différences et les inégalités que ces rapports aux jeux révèlent, en termes d'apprentissages de genre et de classe sociale. Qui apprend à vouloir gagner ? À qui une défaite fait l'effet d'une remise en question personnelle ?

Alors que la libéralisation de notre économie continue à apparaître comme un horizon désirable pour beaucoup, amenant de plus en plus de secteurs à entrer dans le jeu des marchés, et que la mondialisation continue à engendrer son lot de gagnants et de perdants, *Vouloir gagner* a vocation à interroger les élans compétitifs de nos jeux de société pour tenter de mieux éclairer les ressorts ludiques de notre société de compétitions.

La pièce met ainsi en scène un compétiteur face à lui-même, qui s'interroge avec nous. En revenant sur son parcours, qui l'a amené à être partie prenante de processus de *gamification* en entreprise, il nous donne accès à ce qui peut poser question dans le fait d'envisager la volonté de gagner comme une compétence, cette « gagne » qui favoriserait certains individus aux capacités mentales supérieures.

Tout l'enjeu de son récit, habité par les paroles et les discours rencontrés en chemin, est bien de défaire l'évidence du mythe de l'entrepreneur de soi-même, pour ouvrir d'autres visions de ce que peut vouloir dire gagner.

Pistes pour creuser

----- APRÈS -----

Analyser

- ⇒ Qu'est-ce qui pose problème au personnage qu'on suit au cours du spectacle dans le fait de désirer gagner ?
- ⇒ D'après vous, pourquoi fait-il un lien entre le monde des jeux de société et les mondes du travail ?

Réfléchir

- ⇒ Avez-vous déjà entendu parler du terme de *gamification* ? Identifiez-vous dans votre quotidien des moments où vous retrouvez des dynamiques proches de celles d'un jeu, sans que cela en soit un ?
Exemples : applications smartphones avec systèmes de récompense, consignes d'exercice scolaire qui ressemblent à des règles du jeu, etc.
- ⇒ Aimer gagner dans le jeu, est-ce aimer gagner dans la vie ?
- ⇒

Danse, théâtre et musique

Sur scène, la pièce se construit à travers l'échange entre un comédien-danseur et une musicienne. Le saxophone, la parole et le mouvement se croisent tout au long du spectacle. Lorsque les mots manquent pour avancer dans ses réflexions, le protagoniste de *Vouloir gagner* reprend les gestes de joueurs et de joueuses, les détourne, les danse, en interaction avec la musique, qui crée des univers sonores venant donner

Pistes pour creuser

----- AVANT -----

Réfléchir

- ⇒ Qu'est-ce qu'une danse de victoire ? Qu'est-ce qu'une musique de victoire ?
Donnez des exemples, et tentez de les caractériser.
- ⇒ Revenir sur des figures marquantes de la danse-théâtre, comme Pina Bausch.
Voir le documentaire *Les rêves dansants*, d'Anne Linsel et Rainer Hoffman.

----- APRÈS -----

Analyser

- ⇒ D'après vous, quelle relation entretiennent les personnes sur scène ?
Pourquoi dialoguent-elles ?
- ⇒ Qu'est-ce que la danse a-t-elle changé à ce que vous receviez du spectacle ?
Et/ou la musique ?
- ⇒ Qu'est-ce que le corps et/ou le son peuvent-il exprimer de plus que le langage ?

Pratiquer

- ⇒ Réaliser de courtes chorégraphies en groupe, au format du réseau tiktok, qui reprennent des gestes de célébration de victoire.



Autour de la représentation

À la fin de la pièce, la scène se transforme en espace où il est possible de déambuler, de lire, de regarder des traces du processus de création de la pièce, et même de jouer à des jeux de société. L'équipe du spectacle est disponible également pour échanger avec les spectateur-trices qui le souhaitent, selon différentes modalités.

Pistes pour creuser

AVANT

Réfléchir

- ⇒ Que fait-on dans un théâtre, et pourquoi ? Les évolutions du bâtiment théâtral, qui tend à accueillir une multiplicité d'usages : musée, librairie, bar, rencontres philosophiques, etc. À adapter selon le lieu de représentations.

APRÈS

Analyser

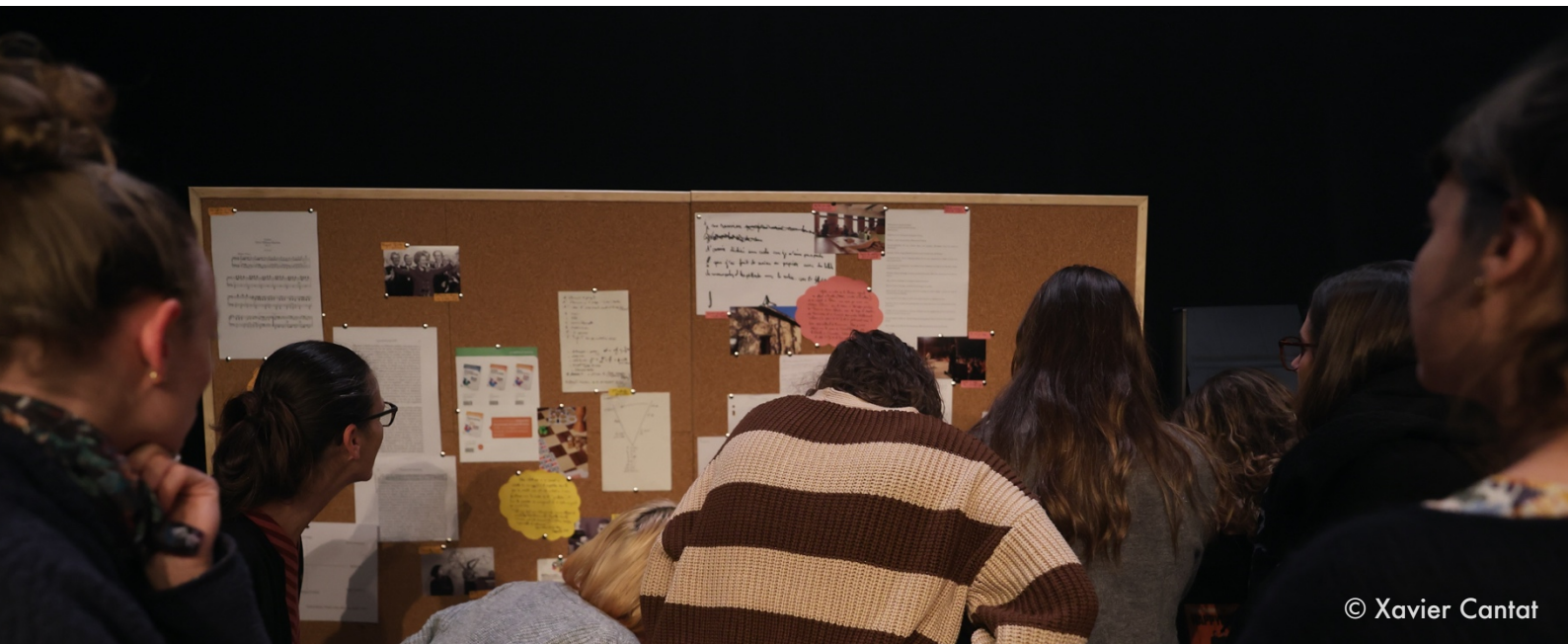
- ⇒ Qu'avez-vous éprouvé en allant sur la scène à la fin de la représentation ? Qu'est-ce que cela racontait pour vous ?
- ⇒ Si vous avez pu échanger avec des interprètes après la représentation, qu'est-ce que cela a changé, ou non, de votre perception du spectacle ?

Réfléchir

- ⇒ Est-ce que connaître les artistes, ou leurs intentions, est important pour apprécier une œuvre ? Qu'est-ce que cela peut ou non modifier ?
- ⇒ Une pièce de théâtre peut-elle changer notre perception de nous-mêmes et des autres : sur le moment ? quelques heures plus tard ? longtemps après ?

Pratiquer

- ⇒ Imaginez une œuvre d'art plastique qui pourrait accompagner la pièce, en étant exposée dans la salle à la fin du spectacle. Comment serait-elle ?



Une multitude de collaborations

Vouloir gagner est le fruit du travail de nombreuses personnes, qui sont intervenu·es à différents moments sur les deux années qu'a duré la conception du spectacle, entre 2022 et 2024.

Équipe de création
et de diffusion

De et par Eliakim Sénégas-Lajus
Musique Léa Ciechelski
Régie générale, scénographie Maureen Cleret
Création lumières, régie Anaïs Pierre
Diffusion Nina Cauvin & Fanny Suire / Agence Kiblos

Équipe de création
uniquement

Interprète à la création Nedjma Merah
Collaboration dramaturgie et chorégraphie Thomas Couppey & Thaïs Weishaupt
Collaboration dramaturgie et résidences d'immersion Dounia Brousse
Administration de production Ana Vergeau
Costumes Élodie Gaillard Communication Léa Cottenneau / Agence Kiblos
Conception ludique Nils Germain, Sophie de Laportalière, Juliane Mailier & Léonard Ruestchmann / Studio Otter Forge
Aide construction décor Hugues Gaillard & Gaspard Toulet
Conseil artistique Camille Girard-Chanudet, Pauline Letourneur & Clara Ruestchmann

Avec la participation d'enfants et d'ados des écoles de Roumazières, de Nieuil, de Genouillac, du collège Jean Everhard, et du CSC de Terres-de-Haute-Charente, dans le cadre d'une résidence Éclaircie (DRAC/rectorat).

Pistes pour creuser

- ⇒ Identifier les différentes facettes des métiers du spectacle : comment l'œuvre est le fruit d'un travail collectif qui ne se réduit pas à la signature de l'auteur
- ⇒ Est-ce facile d'identifier le travail de chaque personne dans le spectacle ? Quelles fonctions vous paraissent les moins évidentes, et pourquoi ?
- ⇒ Qu'apportent le décor / les lumières / les costumes à la pièce ?

*

Pour aller plus loin, quelques références...

Edgar Cabanas & Eva Illouz, *Happycratie*, 2018 (essai de sociologie)
Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958 (essai de philosophie)
Emmanuelle Savignac (dir), *Le travail de la gamification*, 2018 (ouvrage scientifique)
Émilie Chaudet, *Les clés de la réussite*, 2014 (documentaire radiophonique)
Tristan Séguéla & Olivier Demangel, *Tapie*, 2023 (série télévisée)
Constantin Stüve, *Aimons-nous trop jouer*, 2022 (reportage télévisé)

www.leteatreaucorps.com

leteatreaucorps@outlook.fr

Diffusion

Fanny Suire

fanny.suire@kiblos.com / 07 60 57 13 15

Direction artistique

Eliakim Sénagas-Lajus

eliakim.senegas.lajus@gmail.com / 06 09 07 27 85



Le Théâtre au Corps

