

Fiche pédagogique

CANARI de Marie Destrée-Hallouin

A partir de 4 ans

I/ La pièce

Un canari chante dans sa cage sur le rebord de la fenêtre, quand surgit à jeun une pie qui cherche nourriture. «Ne veux-tu donc pas goûter un peu à la liberté ?» le raille-t-elle. D'arguments en disputes, les deux volatiles vont se voler dans les plumes pour défendre leur point de vue sur l'existence : lequel est le plus heureux ?

Une fable efficace, menée avec l'humour taquin des deux protagonistes !

II/ L'auteur

Formée au conservatoire d'art dramatique d'Avignon, au Bataclown et au Samovar, MARIE DESTRÉE-HALLOUIN fonde en 2000 la Cie de théâtre-clown « les Zigônez ». En résidence aux Rencontres théâtrales de l'Antarès à Vauréal (95), elle crée des ateliers à destination de personnes en situation de handicap et monte une dizaine de spectacles avec la compagnie. Éducatrice spécialisée et art-thérapeute, Marie Hallouin enseigne à l'EPSS (École Pratique de Service Social) de Cergy-Pontoise. Les problématiques rencontrées dans le secteur médico-social nourrissent son écriture. Elle écrit et met en scène ses propres textes.

III/ Les pistes de réflexion

En confrontant la condition de la pie, oiseau sauvage, et celle du canari, oiseau de cage, l'auteur propose une réflexion sur la liberté et le bonheur. Si les relations entre ces deux thèmes ont été explorées depuis toujours par la philosophie, elles sont également très présentes dans les dictons populaires et en littérature, comme en témoignent les exemples ci-dessous. Son dénouement invite également à une réflexion sur la possibilité ou non d'échapper à sa condition.

1/ La sagesse populaire et ses dictons:

Il vaut mieux être oiseau de campagne qu'oiseau de cage.

Mieux vaut être oiseau de misère qu'oiseau de volière.

La belle cage ne nourrit pas l'oiseau.

2/ Une fable de Jean de la Fontaine (1621-1695)

Le Loup et le Chien (Livre I, 5)

Un Loup n'avait que les os et la peau,
Tant les chiens faisaient bonne garde.
Ce Loup rencontre un Dogue aussi puissant que beau,
Gras, poli, qui s'était fourvoyé par mégarde.
L'attaquer, le mettre en quartiers,
Sire Loup l'eût fait volontiers ;
Mais il fallait livrer bataille,
Et le Mâtin était de taille
A se défendre hardiment.
Le Loup donc l'aborde humblement,
Entre en propos, et lui fait compliment
Sur son embonpoint, qu'il admire.
" Il ne tiendra qu'à vous, beau sire,
D'être aussi gras que moi, lui repartit le Chien.
Quittez les bois, vous ferez bien :
Vos pareils y sont misérables,
Cancre, haïres, et pauvres diables,
Dont la condition est de mourir de faim.
Car quoi ? rien d'assuré : point de franche lippée.
Tout à la pointe de l'épée.
Suivez-moi : vous aurez un bien meilleur destin. "
Le Loup reprit : "Que me faudra-t-il faire ?
- Presque rien, dit le Chien, donner la chasse aux gens
Portants bâtons, et mendiants ;
Flatter ceux du logis, à son Maître complaire;
Moyennant quoi votre salaire
Sera force reliefs de toutes les façons :
Os de poulets, os de pigeons,
Sans parler de mainte caresse. "
Le Loup déjà se forge une félicité
Qui le fait pleurer de tendresse.
Chemin faisant, il vit le col du Chien pelé.
" Qu'est-ce là ? lui dit-il. - Rien. - Quoi ? rien ? - Peu de chose.
- Mais encor ? - Le collier dont je suis attaché
De ce que vous voyez est peut-être la cause.
- Attaché ? dit le Loup : vous ne courez donc pas
Où vous voulez ? - Pas toujours ; mais qu'importe ?
- Il importe si bien, que de tous vos repas

Je ne veux en aucune sorte,
Et ne voudrais pas même à ce prix un trésor. "
Cela dit, maître Loup s'enfuit, et court encor.



Granville (1803-1847)



Henry Morin (1873-mort inconnue)

IV/ Le vocabulaire à connaître

- **Claustrophobe**: Qui a peur de l'enfermement.
- **Se creuser les méninges**: Réfléchir en faisant beaucoup d'efforts.
- **Orgueilleux/se**: Qui se croit au-dessus des autres, qui exagère ses qualités.
- **Le mélange carrouf**: Nourriture de l'oiseau composée d'un mélange de graines proposé par l'enseigne Carrefour, désignée ici par une anagramme appartenant au langage familier.
- **L'onde**: Terme littéraire pour désigner l'eau de la mer, d'un lac ou d'un cours d'eau.
La pie: "Et l'eau du ruisseau pour se désaltérer dans le courant d'une onde pure."
L'autrice fait ici une référence à la fable de Jean de la Fontaine, *Le Loup et l'agneau*, fable I, 10: "**Un Agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure.**"

Le vocabulaire en lien avec les oiseaux :

- **La mangeoire**: Bac où est placé la nourriture du canari et des animaux comme les volailles, les lapins...
- **L'abreuvoir**: Récipient permettant à un animal de boire.
- **Voler dans les plumes de quelqu'un**: Attaquer quelqu'un.

Les jeux de mots :

- La pie se moque du canari qui, trompé par l'homophonie, comprend **cygne** à la place de **signe**.
- Dans le "bec" du canari, *manipulé* devient **maniplumé**.

VI/ La lecture d'une pièce: une première étape essentielle avant toute mise en scène.

Un texte de théâtre est fait pour être joué sur une scène. La mise en scène passe par une bonne écoute et une bonne compréhension de la pièce. Des élèves, un metteur en scène peuvent ensuite créer un spectacle à partir de ce texte.

Qu'est-ce qu'un metteur en scène?

Le metteur en scène est une personne qui dirige l'équipe de création du spectacle. C'est lui qui choisit la façon dont le texte de théâtre sera joué: il dirige le jeu des acteurs

(leurs déplacements, leurs gestes, leur interprétation), organise l'espace de la scène, choisit les décors, les costumes, les lumières.

VI/ La pièce en jeu(x)

Nous vous proposons une série d'activités pour préparer les élèves à la réception de la lecture de la pièce. Certaines peuvent être effectuées également après la sortie.

1/ Entrer dans l'histoire par le théâtre-image [30 minutes]

Le théâtre-image permet aux joueurs de s'approprier l'histoire, de rentrer dans l'univers de la pièce par le jeu théâtral en laissant libre cours à leur créativité. Il s'agit pour les joueurs de prendre la pose pour créer, seul ou à plusieurs, des "photos", des instantanés des passages essentiels de la pièce.

Déroulé du jeu:

Le meneur de jeu raconte le début de l'histoire, résumé ci-dessous. Il demande ensuite aux joueurs - associés par groupes de deux- de composer avec leur corps **une image fixe** qui représentera, pour eux, le moment le plus important de l'histoire. Les joueurs auront trois minutes pour se concerter et créer leur image fixe. Il leur sera demandé d'être très précis au niveau de la posture, du regard et de l'expression du visage. Les autres joueurs seront spectateurs de ces petits tableaux qui s'enchaîneront de façon assez rapide.

Conseils de préparation / Les astuces

- Bien délimiter l'espace de jeu dans la salle de classe.
- Prêter une attention particulière aux différentes façons de représenter théâtralement l'espace de la cage.
- Possibilité de mettre à la disposition des joueurs des accessoires.
- Utiliser de la musique pour faire gagner en intensité chaque présentation de tableau.
- Les joueurs devront tenir leur image vingt à trente secondes pour qu'elle soit bien vue par tous.
- Accrocher "un secret" au mur faisant face à l'espace de jeu. Le "secret" est une feuille de couleur ou une image, si possible en rapport avec un des thèmes de la pièce, affichée à mi-hauteur du mur, que les joueurs devront fixer lorsqu'ils auront des regards

vers le public. Cela permet de placer le regard immédiatement et d'éviter d'être troublé par ses camarades-spectateurs.

Le résumé:

Un canari, n'ayant jamais connu que sa cage et sa maîtresse qui prend tant soin de lui, se retrouve, un jour, face à une pie, venue lui voler quelques graines. Le canari a peur de cet oiseau moqueur qui lui parle de liberté. Grâce à la clef pendue au mur, la pie ouvre la cage, mais, au lieu de s'enfuir, le canari lui propose de tester le confort de sa vie. Et voilà que la pie se retrouve enfermée avec le canari!

2/ Inventons la suite de cette histoire! [10 minutes]

Le jeu de l'histoire relais: Les joueurs sont assis en cercle. Le premier commence à raconter la suite de l'histoire puis tape dans la main de son camarade pour lui passer le relais. Il est possible d'inventer plusieurs fins à l'histoire.

3/ Aller à la rencontre des personnages: le travail du personnage par le chœur [15 minutes]

Afin de rassurer les plus timides et de dynamiser la séance, nous vous proposons d'aborder le personnage grâce à un chœur de joueurs.

Deux groupes sont constitués grâce à un tirage au sort. Chaque groupe forme un chœur auquel on attribue un personnage. Quand vient son tour, le groupe se rassemble au centre de l'espace de jeu et réagit selon les indications du meneur tout en fixant le "secret" (voir définition plus haut). Il est demandé aux joueurs, qui ne doivent pas parler, d'être très précis au niveau de la posture, du regard et de l'expression du visage.

- Exemples d'indications pour le chœur du CANARI: Le canari est bien au chaud dans sa cage / Le canari regarde la clef accrochée sur le mur/ Le canari a peur de sortir de sa cage / Le canari est vexé par les moqueries de la pie.
- Exemples d'indications pour le chœur de la PIE: La pie tente de voler des graines au canari / La pie se moque du canari / La pie ouvre la cage / La pie est désespérée d'être enfermée dans la cage.

4/ On joue encore!

Voici une sélection d'improvisations qui, selon le choix du meneur de jeu, peuvent introduire la séance pour mettre les élèves en train ou la clore pour approfondir certains aspects de jeu. Les + indiquent le niveau de difficulté de l'improvisation.

+Le miroir: Cet échauffement permet aux joueurs de se connecter à un autre joueur pour mieux prendre en compte par la suite le jeu d'un partenaire. Les deux joueurs sont debout, face à face et se regardent. Le premier joueur fait comme s'il s'observait dans un miroir et le deuxième devient son reflet. Celui qui se regarde dans le miroir fait des gestes lents et précis que le joueur-reflet doit suivre avec le plus d'exactitude possible. Il doit aussi reproduire fidèlement les expressions du visage et le regard du premier joueur. Un spectateur ne devrait pas savoir qui mène le jeu. Ensuite, s'inversent les rôles.

+Les marches: Cet échauffement peut être également un bon exercice pour travailler un personnage. Dans l'espace de jeu, les joueurs doivent marcher en silence, de manière dynamique, sans toucher les autres joueurs, en occupant l'espace.

Quand le meneur de jeu tape dans ses mains, tous les joueurs s'immobilisent comme des statues, bien en appui sur leurs deux jambes. Quand le meneur de jeu frappe à nouveau dans ses mains, ils repartent.

Le meneur de jeu peut proposer des vitesses de marche différentes. Exemples:

1= vitesse de marche normale

2= vitesse de marche plus rapide

3= vitesse de marche très rapide

Le meneur de jeu peut indiquer aussi des attitudes, des émotions, des personnages. Nous proposons ici des exemples en lien avec la pièce: marcher en étant perdu, apeuré, marcher sans faire de bruit, en se prenant pour le chef, comme un voleur, par deux en se disputant (Là, les paroles sont autorisées!)

++ L'espace limité: On demande aux joueurs, seuls ou en groupe, de jouer une scène muette dans un espace de jeu limité, défini par un tapis, un cerceau, un marquage à la craie...L'improvisation doit tenir compte de la taille et de la forme de l'espace proposé.

+++ Animal-humain: S'inspirer des postures animales pour travailler un personnage peut être très efficace et le jeu que nous vous proposons a habituellement cette fonction. Ici, il s'agit de faire comprendre aux élèves que jouer le canari ou la pie, ne signifie pas imiter ces oiseaux mais que le comédien peut nourrir son personnage de postures, de traits qui leur sont propres.

Dans un premier temps, les joueurs évoluent dans l'espace de jeu en cherchant progressivement le rythme, la démarche, les gestes de l'animal -ici, la pie ou le canari. Dans un second temps, petit à petit, les joueurs redeviennent humains sans s'humaniser totalement. Ils doivent conserver certains traits caractéristiques de cette animalité explorée. Cette improvisation peut se faire sur de la musique.

Il peut être demandé aux joueurs, dans un troisième temps, de proposer une improvisation parlante, un par un, à partir de ce personnage créé.