

Fiche pédagogique
CATIMINO 2017

AVRIL

de Sophie Merceron
A partir de 6 ans



écrivains associés du
THEATRE

I. La pièce

Le résumé

Avril est un enfant solitaire. Il vit seul avec son père. Son père travaille chez Master Food. Il est testeur de boulettes de viande pour animaux. Avril n'aime pas l'école. Et il a peur. Tout le temps. Du bain, du noir, du loup plat. Et de presque tout. Avril a un ami que personne ne voit. Il s'appelle Stéphane Dakota. Et puis un jour, arrive Isild. Et avec elle, le rire entre enfin dans la maison. Le rire comme on ouvrirait une fenêtre au premier jour du printemps.

L'auteure

Sophie Merceron est comédienne. Elle participe également en tant que lectrice, à différents festivals littéraires dont *Ecrivains en bord de mer*, *Meeting* ou *Impressions d'Europe*. En 2006, elle fonde *L'Ogre à Plumes* (Paris 11e), ce café littéraire propose un espace de création pour les auteurs souhaitant aller à la rencontre de leurs lecteurs. Elle écrit pour le théâtre : *Tête Creuse* publié aux Éditions Alna, *Avril* sélectionné en 2016 par le comité de lecture des E.A.T.

Les pistes de réflexion

La perte et son acceptation, la différence / l'a-normalité / le double

Avril a perdu sa mère. Depuis lors, il se coupe du monde : il a des problèmes relationnels à l'école et un comportement de refus vis-à-vis de son père. Il se cache sous des masques d'animaux, se camoufle en portant des piles de vêtements, se barricade dans son placard et dans un monde imaginaire qu'il peuple de divers avatars : l'ami (le cow-boy chanteur Stéphane Dakota), l'ennemi (le loup-garou plat) et ses animaux de compagnie (Gaston le poisson).

Avec l'arrivée d'Isild, engagée pour s'occuper de lui, Avril va surmonter ses peurs. La phobie des oiseaux d'Isild et son bégaiement contribuent à dresser un territoire commun entre les deux personnages et à créer un cercle vertueux : l'évolution de l'une entraînera celle de l'autre.

Le langage, la communication

La question du langage intervient à deux niveaux. Il apparaît comme un frein et une entrave à la communication dans le bégaiement d'Isild : "on dirait qu'elle a des cailloux dans la bouche." Mais il est ludique et (donc) libérateur à travers le niveau de langage dont elle use : un parler populaire,

imagé, familier parfois argotique qui se joue des mots et dont l'effet comique est accentué par son bégaiement.

La chanson

Les chansons du cow-boy Stéphane Dakota sont le reflet de ses émotions et accompagnent l'évolution du personnage.

"In heaven eveything is fine" / "Silent night" / "Moonlight in Vermont" / "Alaska and me" / "Girl from the North country" / "Falling in love" / "I walk the line" ...

Le vocabulaire à connaître

Les mots familiers ou argotiques : je taloche, je rosse, je dérouille, je rétame, les godets

Les mots appartenant à des lexiques étrangers ou régionaux :

"M'crisser", gironde, poiscaille, rocamboles, ça trouillote

Les métaphores : mastiquer la jointure, yeux en porte cochère, avoir les quilles en marmelade. Comment sont-elles formées ?

Les néologismes : ça cornanche, ça rebouise, le béquant, petits clignots, escoffer. Comment les comprend-on dans la pièce ?

V. La lecture d'une pièce : 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, concernant la mise en scène du texte, peuvent être effectuées 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, résumée 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.
- 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 public. Cela permet de placer le regard immédiatement et d'éviter d'être troublé par ses camarades-spectateurs.

Le résumé

Avril a un père qui travaille chez Master food. Sa maman a disparu. Il passe son temps avec son ami imaginaire Stéphane Dakota qui joue de

l'harmonica. Avril se réfugie souvent dans son placard lorsqu'il a peur du loup plat, grâce à quoi il arrive à passer sous les portes. A l'école, ça ne se passe pas bien pour Avril, qui bientôt refuse d'y aller. Le Père ne sait plus quoi faire, il l'emmène alors voir le médecin qui l'autorise à ne plus se rendre à l'école. En contrepartie, ils doivent trouver une personne qui assurera ses cours. Avril et son père rencontrent une jeune femme, Isild...

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

A/ 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 de jeu tout en fixant le "secret" (voir définition plus haut).

- Exemples d'indications pour le meneur de jeu du chœur

AVRIL : il se couvre de plusieurs couches de vêtements et s'enferme dans le placard / il refuse de prendre son bain tant qu'il n'a pas ses lunettes de ski et son casque à musique / il rencontre le 'spécialiste' et énumère tout ce qu'il aime et tout ce qu'il déteste.

- Exemples d'indications pour le meneur de jeu du chœur

ISILD: elle est paniquée lorsqu'un oiseau entre dans la pièce / elle énumère le nom de tous les poissons qu'elle connaît à son amie imaginaire 'Miss Fine' / elle parle en bégayant quand elle est prise de peur.

B/ Imaginer les personnages et leur costume [20 minutes]

Définition du costume de théâtre: Le costume est l'habit d'un personnage de théâtre auquel sont associés parfois des accessoires (chapeau, canne...). Il donne des indices sur la personnalité du personnage.

Si vous deviez mettre en scène la pièce 'Avril', quels costumes choisiriez-vous pour les personnages?

- Je dessine AVRIL et son costume.

Avril aime porter des masques d'animaux, s'emmitoufler sous des couches de vêtements, collectionner les boutons qu'il détache de tous les vêtements et le marron est sa couleur préférée.

- Je dessine ISILD et son costume.

Isild est une femme d'origine nordique, qui connaît tous les noms des poissons. Elle est maladroite et elle porte un appareil dentaire. Le marron est aussi sa couleur préférée, et quand elle parle, c'est comme si elle avait 'des cailloux dans la bouche'.

5/ 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.

+ Les pays imaginaires : Les joueurs entrent en scène. Ils vont évoluer dans un pays imaginaire: un pays tout en glace, tout collant, tout en barbe à papa, avec des piquants partout...

+ Animal-humain : S'inspirer des postures animales pour travailler un personnage peut être très efficace. Ici, il s'agit de faire comprendre aux élèves que jouer le loup-garou, le poisson Gaston ou Miss Fine la truite, ne signifie pas imiter ces animaux 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.

Dans un second temps, et progressivement, 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.

+ Chacun son espace : Chaque joueur choisit dans la salle un espace où il se sent bien et il en fait son “refuge”. Il peut le personnaliser avec des accessoires, des tissus, du carton mis à disposition par le meneur de jeu. Le joueur s’y installe et invente l’histoire de ce “refuge”: comment il l’a trouvé, pourquoi il y vient, à quoi il pense quand il est là, ce qu’il ressent...

+ Dialogue avec les objets : Le joueur choisit un objet et lui raconte sa plus grande peine, joie ou peur de la journée. Il peut aussi le gronder pour une bêtise qu’il aurait faite ou le féliciter pour des progrès accomplis.

+ Devant la porte : Deux joueurs sont de chaque côté d’une porte imaginaire. Ils inventent une situation: Qui est derrière ? Pourquoi il ou elle ne veut pas ouvrir? Comment le joueur va convaincre l’autre de le laisser entrer?

Il est possible de faire cette improvisation avec un seul joueur.