

Fiche pédagogique
CATIMINO 2017

TEL FILS, TEL PÈRE

de **Bénédicte Couka**
A partir de 3 ans



écrivains associés du
THEATRE

I/ La pièce

Le résumé

Désiré n'est pas un enfant comme les autres. Il a les bras plus longs que les jambes. Il ne parle pas et crie énormément. Personne ne le comprend sauf Emilie, sa maman.

Son père, Amédée, voudrait en faire un boxeur mais Désiré n'est pas fait pour la boxe. Pour tenter d'accepter son fils tel qu'il est, Amédée s'en va. Il lui faut grimper tout en haut d'une colline. Pendant son douloureux voyage, seul au milieu de la forêt, il y met le feu sans y prendre garde. Une aide inattendue se manifeste alors...

L'auteure

Titulaire d'une licence en musicologie, Bénédicte Couka est institutrice pendant une vingtaine d'années. En 2011, elle écrit un conte musical, *Dame Baleine et l'enfant sage*.

Elle s'oriente vers le théâtre jeunesse et, en 2012, est lauréate du Prix Annick Lansman pour sa pièce *Le sable dans les yeux*, mise en scène par la Compagnie Les Passeurs et jouée à Avignon en 2015.

Elle participe à des rencontres avec le jeune public, se consacre à l'écriture théâtrale jeunesse et à la musique.

Au printemps 2017, une nouvelle pièce, *La princesse aux joues rouges*, est publiée à l'École des loisirs.

Les pistes de réflexion

Le conflit entre les attentes parentales et les besoins de l'enfant propres à son individualité : qui doit s'adapter ?, l'enfant ou les parents ?

Désiré est un enfant conçu sous les auspices d'un clair de lune. Il en résulte un petit être dont la difformité, celle que présente l'extrême longueur de ses bras, présage de sa spécificité : un enfant rêveur, inadapté, dont l'être entier n'aspire qu'à voler dans le ciel.

Le père n'accepte pas le décalage de son fils et entre dans un rapport de force lorsqu'il lui offre un punching-ball afin de le formater à son propre désir. Mais c'est le père au contraire qui, dans son cheminement (son voyage d'une semaine), devra s'adapter pour trouver l'amour paternel et la compréhension.

La marginalité des artistes, la compréhension de la différence chez les enfants

La pièce l'énonce clairement et décrit la psychologie de l'enfant artiste autour du champ sémantique de l'air (le vol, l'oiseau, le ciel) et des 'problèmes' de communication de Désiré, comme allégories de l'imaginaire, du rêve et de la primeur du monde intérieur sur le monde extérieur.

Dans une société productiviste, la fonction de l'artiste est mise à mal car ne répondant pas aux mêmes dynamiques temporelles. A la fin de la pièce, c'est pourtant l'enfant qui sauve le père.

En filigrane...

La pièce se clôt sur cette phrase : "Quand un père reconnaît son fils...", qui met en exergue la difficulté pour un père à reconnaître l'enfant et pose donc la question de savoir en quoi la paternité peut être un apprentissage et non un acquis.

Le vocabulaire à connaître

Les mots et expressions 'volatils' :

- la ouate, la crête, la huppe, dodeliner, piailler ;
- crier à tue-tête, prendre son envol, un oiseau rare, à vol d'oiseau, avoir des ailes qui poussent, faire son nid, clouer le bec.

Les expressions 'Pierrot la Lune' et corrélés :

Avoir le bras long, avoir la tête dans les nuages, tomber du ciel, être tête en l'air, tête à pois chiche, tête à claques.

D'autres mots :

Valdinguer, charivari, ciseler, des trombes d'eau.

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.

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

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

DESIRE : il empile de nombreux objets pour constituer un escalier qui le mènera vers le ciel / il agite les bras comme s'il battait des ailes / il dodeline de la tête.

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 *Tel fils, tel père*, quels costumes choisiriez-vous pour les personnages ?

- Je dessine DÉsirÉ et son costume.

Désiré a les bras très longs, ses cheveux forment une crête sur la tête, etc.

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 cotonneux, empli de nuages, de ballons colorés, sans gravité, les corps peuvent flotter, des oiseaux créent des courants d'air...

+ 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.

+++ 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 la perruche par exemple, 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.