

Fiche pédagogique

COMMENT CA S'APPELLE ? de Eric Herbette

A partir de 4 ans

I/ La pièce

PATATRAC vit dans un cube bleu. Chaque jour, il peint son cube en bleu, commande au soleil son lever, son zénith et son coucher. Mais le jour où une petite fille débarque sur sa planète, Patatras !

Elle lui pose des questions, beaucoup trop de questions. De quoi semer la zizanie dans les douces habitudes bien réglées de son voisin grognon...

Une histoire douce et poétique sur la rencontre de l'Autre.

II/ L'auteur

ÉRIC HERBETTE a écrit plusieurs livrets d'opéra. Auteur d'une quinzaine de pièces de théâtre, boursier de La fondation Beaumarchais pour le théâtre et le lyrique, il a aussi écrit pour la radio et le cinéma. *Un moment de bonheur* (2002), a fait partie de la sélection officielle du festival de Venise. Il a signé et cosigné l'adaptation de grands textes enregistrés sur CD par Jean Rochefort, Jean-Pierre Cassel, Barbara Schultz, Elie Semoun, Pierre Richard, Jacques Gamblin, Charles Aznavour et Rachida Brakni.

III/ Les pistes de réflexion

Faire l'apprentissage de l'Autre

PATATRAC vit seul sur sa planète. Cette solitude se traduit théâtralement par la forme du monologue, mais aussi par ses adresses à son arbre, au soleil, par ses confidences écrites dans le "Grand Livre de La Journée", qui tient à la fois du journal de bord et du journal intime. L'arrivée soudaine du personnage COMMENT CA S'APPELLE va l'obliger - non sans difficulté - à partager, à faire de la place à cette nouvelle venue (motif de la sœur / du frère / de l'ami / de l'étranger...) pour réaliser finalement tout le plaisir que cela peut procurer.

Apprendre grâce à l'Autre

- **L'enfant et l'appropriation du langage:** La petite qui fait irruption dans le monde de PATATRAC est pareille à l'enfant qui découvre le monde, le langage; elle veut nommer tout ce qu'elle voit. C'est en imitant PATATRAC, en se trompant dans un premier temps, qu'elle va acquérir de nouveaux mots, de nouvelles expressions.

-Les sciences de la Terre : PATATRAC va réaliser, grâce aux expériences de COMMENT CA S'APPELLE et à une boule de papier, qu'il ne commande pas au soleil mais que sa planète tourne autour de cet astre.

La pièce, découpée en sept journées, renvoie aux jours de la semaine et à la création de la Terre.

IV/ Le vocabulaire à connaître

- **Le zénith [Le soleil au zénith]**: Point du ciel situé à la verticale de l'observateur, point le plus élevé.

- **La planète bleue**: Autre nom de la Terre, apparaissant bleue depuis l'espace.

- **Le cafard**: Nom donné à la blatte, qui est un insecte ovale, au corps aplati qui vit dans les lieux obscurs et chauds.

- **Le saphir**: Pierre précieuse de couleur bleue.

- **Le myosotis**: Herbe aux petites fleurs bleues.

- **La frontière**: Limite séparant deux espaces.

V/ 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, 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, 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.
- Possibilité de mettre à la disposition des joueurs des accessoires (bleus de préférence...)
- 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:

Le premier jour

PATATRAC est un monsieur grognon qui vit seul dans un cube bleu au milieu d'un pays tout bleu. C'est lui qui ordonne au soleil de se lever et de se coucher. Tous les jours, il fait la même chose: il prend soin de son arbre, peint son cube en bleu soleil, mange de la ratatouille, un gâteau de saphir avec de la confiture de myosotis, boit son jus de coin de ciel et fait la sieste. Le soir, il écrit tout ce qu'il a fait, toutes ses idées, dans son "Grand Livre de La Journée". Jusqu'au jour où il découvre un cube blanc à côté du sien...

Le deuxième jour

COMMENT CA S'APPELLE surgit du cube blanc! PATATRAC est très surpris mais ne veut pas s'occuper de cette petite fille qui veut connaître le nom de tout ce qu'elle découvre. PATATRAC ne s'occupe pas d'elle et préfère arroser son arbre ou repeindre son cube en bleu soleil. COMMENT CA S'APPELLE évidemment veut faire pareil. Ils se disputent le pinceau, se chamaillent fort. Mais avant que la journée ne se termine, la petite fille aura appris à faire la sieste et goûté, par curiosité, à un cafard. Pour le plus grand dégoût de PATATRAC!

Le troisième jour

COMMENT CA S'APPELLE fait n'importe quoi avec les objets de PATATRAC, elle confond tous les mots, toutes les expressions qu'il a prononcés la veille, ce qui a le don de l'agacer profondément!

Le quatrième jour

A la grande stupéfaction de PATATRAC, COMMENT CA S'APPELLE fait tout ce qu'il fait habituellement mais correctement cette fois-ci. Ca ne plaît pas à PATATRAC qui ne veut pas qu'elle touche à ses affaires; il crée alors une frontière pour que chacun ait son espace.

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 PATATRAC: Il voit pour la première fois COMMENT CA S'APPELLE / Il fait comme si COMMENT CA S'APPELLE n'était pas là / Il est en colère contre COMMENT CA S'APPELLE qui prend sa nourriture / Il est dégoûté quand COMMENT CA S'APPELLE mange un cafard.
- Exemples d'indications pour le meneur de jeu du chœur COMMENT CA S'APPELLE: Elle est heureuse de rencontrer un nouvel ami / Elle découvre un monde qu'elle ne connaissait pas / COMMENT CA S'APPELLE se fait gronder par PATATRAC / COMMENT CA S'APPELLE mange pour la première fois un cafard et trouve ça bon.

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 *Comment ça s'appelle ?* quels costumes choisiriez-vous pour les personnages?

- **Je dessine PATATRAC et son costume.**

PATRAC est un monsieur grognon, il râle tout le temps. Il vit sur sa planète toute bleue à côté de son cube bleu et de son arbre bleu.

- **Je dessine COMMENT CA S'APPELLE et son costume.**

COMMENT CA S'APPELLE est une petite fille qui veut devenir l'amie de PATATRAC. Elle est maline et rieuse. Elle apprend tout très vite.

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 bonbons, avec des piquants partout...

+ L'objet magique: Le meneur de jeu choisit un objet qu'il place au centre de l'espace scénique. Les joueurs, un par un, doivent s'emparer de cet objet et improviser pour qu'il devienne, par le jeu, autre chose que ce qu'il est dans la vie réelle.

Exemple: Un livre devient un oiseau, un oreiller, un écran d'ordinateur...

++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.