

Fiche pédagogique

MA GROTTTE NOIRE NOIRE de Franck Achard

A partir de 6 ans

I/ La pièce

Un être étrange vit sous la mer, dans le monde des «vagues vues par dessous». Pour tout voisin, un grand poulpe qui vit dans une grotte noire bien noire. Effrayant ? Sympathique ? Il ne sait pas vraiment. Il ne peut le savoir puisqu'il n'y est jamais allé dans cette grotte. Bref, une inconnue dans l'enclos de son «jardin de sable sous l'eau». Le personnage rêve d'un ailleurs. Il rêve... et puis fi des rêves ! Il faut partir. Il part donc à l'aventure, bien décidé à découvrir le monde !

Une épopée drôle, décalée et poétique, initiatique, pour parler de la naissance, de la transformation...

II/ L'auteur

Né à Caen en 1974, FRANCK ACHARD se consacre à la musique jusqu'à la fin des années 1990. Il entre donc en écriture par la chanson. A partir de 2008, l'écriture théâtrale pour la jeunesse devient l'un de ses territoires d'expression privilégié (huit pièces écrites à ce jour). En mai 2013, le festival « Passages de témoins » accueille la première mise en scène de l'un de ses textes, *Nous, cerise*.

En 2014, Franck Achard est auteur associé au théâtre du Rivage à Saint-Jean-de-Luz pour lequel il écrit trois pièces, dont *Ma grotte noire noire*, et travaille sur un projet d'écriture autour de l'œuvre de Karin Serres.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Roman

La longue mort de Florentin-Chasse-le-Vent, Bookstory éditions.

Poésie

Ombrenfance, Christophe Chomant éditions.

III/ Les pistes de réflexion

Cette pièce propose aux spectateurs-lecteurs un voyage initiatique empreint de fantaisie, métaphore de tous ces passages qui marquent notre vie (la naissance, l'entrée à l'école...). Le point de départ est un jardin originel qui rassure mais qui inquiète aussi, du fait de ce lieu inexploré, une grotte obscure, antre du poulpe, fascinant et terrifiant à la fois. Cet Adam de la mer - sans mauvais jeu de mots - ne partira pas pour avoir bravé l'interdit - Il a bien trop les "chocottes" pour s'aventurer

dans la grotte- seule sa soif de découvertes, de sensations nouvelles le poussera à venir voir ce qui se passe de l'autre côté de la vague.

IV/ Le vocabulaire à connaître

Le vocabulaire en lien avec le monde sous-marin:

- **Le poulpe:** Synonyme de pieuvre.
- **Les tentacules (nom masculin):** Bras du poulpe munis de ventouses.
- **Les nageoires:** Organes que les animaux aquatiques mettent en mouvement pour nager.
- **La poiscaille:** Mot populaire pour désigner le poisson.
- **La houle:** Grosses vagues d'une mer agitée.
- **L'écume:** Mousse blanche formée à la surface de la mer par le mouvement des vagues.
- **Jardin aquatique:** (ici) Jardin qui est sous l'eau.

Le vocabulaire en lien avec le jardin:

- **Le sécateur:** Gros ciseaux pour tailler les branches.
- **Ratisser:** Nettoyer ou égaliser avec un râteau.
- **Biner:** Travailler la terre en la retournant une seconde fois.

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, 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 trois (quatre maximum)- 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 vers le public. Cela permet de placer le regard immédiatement et d'éviter d'être troublé par ses camarades-spectateurs.

Le résumé: Un étrange personnage vit sous la mer où il cultive son jardin de sable. Il a pour voisin un poulpe, qui habite une grotte "noire noire". Son obscurité effraie ce jardinier des mers qui ne s'y aventure pas. En revanche, il n'a pas peur lorsqu'il décide de partir de chez lui pour découvrir le monde hors de l'eau, sentir la chaleur du soleil, toucher la neige, se faire mouiller par la pluie, en bref, prendre l'air! Son baluchon d'algues sur l'épaule, il quitte son jardin et part à l'aventure...

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 du personnage

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 ou trois groupes sont constitués grâce à un tirage au sort. Chaque groupe forme un chœur. 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 données par le meneur de jeu:

Le personnage observe la grotte "noire noire" avec inquiétude / Il rêve d'aller au-dessus des vagues / Il est décidé à partir à l'aventure / Il découvre des coraux de toutes les couleurs/ Il se fait emporter par des courants violents / Il se cache derrière un rocher pour échapper à un énorme poisson...

B/ Imaginer le personnage et son 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.

Je dessine ce personnage et son costume.

Si vous deviez mettre en scène la pièce *Ma grotte noire noire*, quel costume choisiriez-vous pour cet étrange jardinier sous-marin?

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.

+ Les pays imaginaires: Les joueurs entrent en scène. Ils vont évoluer dans un pays imaginaire: un pays sous l'eau, un pays tout gluant, un pays avec des piquants partout, un pays tout en bonbons...

+ La visite guidée: Le meneur raconte une histoire que les joueurs, dispersés sur le plateau, vont parcourir individuellement par leur jeu. Chacun doit interpréter à sa façon les situations et les émotions évoquées.

Exemple: Vous êtes allongé sur le sable et vous profitez de la chaleur du soleil. Ayant maintenant trop chaud, vous vous levez et marchez en direction de l'eau. Les vagues mouillent vos pieds et vous rafraîchissent agréablement. Vous vous enfoncez de plus en plus dans l'eau et, à votre grande surprise, lorsque vous n'avez plus pied, vous marchez toujours sur le sable, sous les vagues. Vous vous rendez compte que vous arrivez parfaitement à respirer dans l'eau. Vous croisez des poissons qui viennent vous saluer, vous cueillez quelques algues quand, soudain, une forme sombre semble foncer sur vous...

++ Le doublage: Deux joueurs sont sur l'espace de jeu. Le premier joue sans parler une histoire qui lui serait arrivée, le deuxième la raconte en parlant.

On pourra proposer au premier joueur des débuts d'histoire en lien avec des aventures sous-marines: Le jour où, pour la première fois, j'ai rencontré le poulpe / La fois où j'ai fait mon baluchon pour partir à l'aventure / Le jour où j'ai sorti la tête de l'eau ...

+++Mon jardin secret: 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...