

Fiche pédagogique  
**TEXTO'MINO 2018**

# TOUT CA, TOUT CA

de Gwendoline Soublin  
A partir de 9 ans



écrivains associés du  
**THEATRE**

# I/ La pièce

---

## 1. Le résumé

C'est l'été. Tandis que la télé, la radio déversent leur flot de scoops et de nouvelles catastrophiques, Chalipa, 8 ans, s'ennuie. Son père est parti en voyage, Samantha, la baby-sitter, n'a aucune envie de jouer avec elle, et son frère Ehsan, 12 ans, doit être une fois de plus enfermé dans sa chambre à regarder les flashs infos. Mais Ehsan est introuvable... Il a laissé une lettre sur son lit disant son dégoût pour ce monde que les chaînes d'information lui montrent tous les jours, et son envie de le fuir. Où a pu aller Ehsan ? Et s'il s'était enfermé dans le bunker du jardin ? Dans cet abri antiatomique que leur père a conçu en cas de conflit mondial, il y a tout le confort et la nourriture pour vivre des années tranquille, sans contrainte, sans école ! Aidées de Salvador, un ami de Samantha, et de Nelson, le petit voisin de 4 ans, Chalipa et Samantha ont une journée et une nuit pour faire revenir Ehsan parmi eux.

## 2. L'autrice

Née en 1987 et formée à l'ENSATT de Lyon en Écriture, Gwendoline Soublin a joué et pratiqué l'art-thérapie avant de recevoir l'aide d'Artcena pour son texte, *Swany Song*, en 2014. Ses textes ont été lus, joués et primés: *Vert Territoire Bleu* (Label Jeunes Textes en liberté, 2017), *Pig Boy 1986-2358* (Journées Auteurs Lyon, 2017 / Eurodram, 2018). Elle s'intéresse également aux écritures jeunesse et marionnettique : *Tout ça tout ça* (Artcena, 2017 / E.A.T jeune public, 2018), *Coca Life Martin 33 cl* et *120H* (commandes ESNAM et La Collective). Ses textes sont publiés aux éditions Espaces 34 et Koinè.

## 3. Les pistes de réflexion

Cette pièce interroge le monde actuel et son rapport à l'information, la façon dont les chaînes d'information en continu traitent l'actualité, la vision du monde qui nous est donnée par leur intermédiaire.

Le point de départ de la création de cette pièce est une question que l'autrice s'est posée : comment les enfants, les adolescents reçoivent-ils ces nouvelles anxiogènes ?

Question qui en appelle d'autres : que peut-on faire face à un tel déferlement de catastrophes sur nos écrans ? Ne se sent-on pas impuissant face à cela ? Comment l'individu peut-il encore agir ?

#### 4. Le vocabulaire à connaître

**Fratello** signifie « frère » en italien. C'est le mot que choisit Chalipa pour désigner affectueusement Ehsan.

**Chaloupe** est le surnom que donne Samantha à Chalipa pour la taquiner, en jouant avec les sonorités de son prénom.

**Babi** signifie « papa » en langue persane.

Un **bunker** est une construction souterraine protégeant des attaques aériennes, atomiques, d'artillerie.

**YouTube** est un site web d'hébergement de vidéos sur lequel des utilisateurs peuvent envoyer, évaluer, regarder et partager des vidéos.

Un **YouTubeur** désigne un individu dont l'activité professionnelle ou quasi-professionnelle est de produire des vidéos diffusées sur YouTube dans lesquelles il figure.

**Skype** est un logiciel de communication permettant de faire de la visioconférence ou des appels audio avec ses contacts. Le père de Chalipa et Ehsan étant à l'étranger, c'est le moyen utilisé par les enfants pour communiquer avec leur père.

## II/ 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.

## III/ 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. Entrons dans l'histoire par le théâtre-image. [30 minutes]**

Le théâtre-image permet aux joueurs de s'approprier l'histoire, d'entrer 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 des « photos », des instantanés des passages essentiels de la pièce.

#### Déroulé du jeu

Le meneur de jeu raconte le début de l'histoire, grâce au résumé ci-dessus. Il demande ensuite aux joueurs, associés par groupes de deux, trois ou quatre, de composer avec leur corps une image fixe qui représentera, pour eux, le moment le plus important de ce qui leur aura été raconté. 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 correctement le regard et d'éviter d'être troublé par les camarades-spectateurs.

## **2. Allons 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.

Trois groupes sont constitués. Chaque groupe forme un chœur auquel on attribue un personnage. Quand vient son tour, le groupe se rassemble sur l'espace de jeu (le plateau) et réagit selon les indications du meneur de jeu tout en fixant le « secret » (voir définition plus haut).

### Propositions d'indications du meneur de jeu :

#### **Chalipa**

Chalipa s'ennuie, seule au milieu du jardin, personne ne s'occupe d'elle.

*Chaque joueur choisit son espace sur le plateau, trouve sa posture.*

Il y a bien une balançoire dans le jardin, elle la regarde mais non, elle n'a pas envie. Elle pense à son *babi* qui est parti en voyage à l'étranger, voudrait bien jouer avec la baby-sitter Sam qui, elle, n'en a aucune envie et son frère est absent comme d'habitude, encore à regarder la télé dans sa chambre. Ça lui donne envie de hurler ! Quelqu'un va-t-il enfin s'occuper d'elle ? Elle pousse un grand cri !

#### **Ehsan**

Ehsan devant la télé ou l'écran d'ordinateur, seul dans sa chambre.

*Chaque joueur choisit son espace, trouve sa posture sur le plateau et regarde le secret comme si c'était l'écran.*

Devant lui défile les images d'une chaîne d'information en continu, des nouvelles toutes plus terribles les unes que les autres sur la guerre en Syrie,

la grippe aviaire, l'ouragan qui a ravagé un archipel, un nouvel attentat, etc., etc.

Ehsan éteint la télé ou l'ordinateur, il ne supporte plus tout ça. Il se lève. Et si tout changeait maintenant ?

### **Samantha**

Samantha, elle a treize ans, c'est la baby-sitter et on l'appelle Sam.

*Chaque joueur choisit son espace, trouve sa posture sur le plateau.*

Elle a dit d'accord pour garder Chalipa et Ehsan pendant que leur père est en voyage mais il ne faut pas exagérer, elle est juste là pour s'assurer que tout va bien, de là à devoir jouer avec les enfants, non merci, elle a d'autres préoccupations, c'est l'été, elle a envie de se reposer et dans dix minutes elle a un rendez-vous super important à l'arrêt de bus. Alors qu'on la laisse tranquille !

### **3. Créons une scène ! [5 minutes de préparation]**

Et si Ehsan était bien caché dans le bunker pour fuir ce monde trop violent, trop dur, trop pollué, injuste... que lui dirait-on ?

Les joueurs, par groupes de deux, se concertent pour préparer l'improvisation : on cherche les mots, les arguments, les actions pour faire sortir Ehsan du bunker.

Chaque groupe définit où est la trappe d'entrée du bunker sur le plateau ou dans la salle de classe et propose son improvisation.

### **4. Imaginons la suite grâce à l'histoire-relais. [15 minutes]**

Et si Ehsan n'était pas dans le bunker ? Qu'aurait-il pu décider de faire ? Qu'a-t-il pu lui arriver ?

Les joueurs sont assis en cercle. Le premier commence à raconter l'histoire d'Ehsan à partir du moment où il est sorti de sa chambre sans être vu, puis il tape dans la main de son camarade pour lui passer le relais. Il est possible d'inventer plusieurs fins à l'histoire.

## IV/ 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 marchent sur le plateau. 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 ?