

## PISTES PÉDAGOGIQUES

permettant d'éclairer et d'exploiter le texte

Consultez d'autres pistes pédagogiques sur  
<http://crdp.ac-paris.fr/les3coups/index.php>



### L'AUTEUR

Joseph Danan est né à Oran (et non à Auren) en 1951. Il est écrivain, enseignant et dramaturge. Maître de conférences à l'Institut d'études théâtrales (université Paris-III-Sorbonne nouvelle), il enseigne la dramaturgie contemporaine, et dirige des ateliers d'écriture. En tant que dramaturge, il collabore régulièrement avec le Centre dramatique de Haute-Normandie à Rouen. Il a également publié plusieurs essais sur le théâtre, de nombreux articles sur les dramaturgies contemporaines, des recueils de poèmes, des nouvelles et des romans.

## LITTÉRATURE

L'auteur explique, dans la préface, qu'il écrit pour prendre des libertés et en donner. La pièce, dans la forme comme dans le fond, confirme bien ces propos.

### LE TITRE

*Objectif : Prévenir une difficulté de compréhension liée à l'univers de référence et mettre en place un horizon d'attente.*

L'expression de serial killer doit être connue des élèves.

L'étude du titre s'avère porteuse de sens car il s'organise sur une double opposition : les aventures d'Auren (genre aventure)><le petit serial killer (policier, roman noir) et l'oxymore

petit><serial killer. La pensée associative propre à l'univers poétique et au théâtre de l'absurde est déjà convoquée. Le lecteur, fort de ces constituants de sens, est placé en attente et découvrira comment l'auteur composera avec l'ensemble de ces données.

### AUREN ET L'ÉCRITURE

*Objectif : Affiner sa connaissance du personnage pour élever le degré de compréhension et d'interprétation du texte.*

Découvrir ce qui guide Auren, ses motivations, n'est pas aisé. Il faut composer avec : le degré de fiabilité des paroles de la mère, l'univers imaginaire d'Auren, les faits réels identifiés, la volonté de l'auteur d'écrire un texte proliférant, qui donne sa liberté d'interprétation au lecteur.

Lors d'une relecture attentive du texte, des confrontations entre élèves permettront de comprendre : sa quête de compréhension et d'amour, la place du père, les relations entre la scène 5 et la suite de la pièce. Pourquoi veut-il s'échapper d'un monde étroit en s'envolant ? Pourquoi est-il submergé par cette violence ?

La relecture de la fin du texte permettra de réfléchir aux finalités de l'acte d'écrire, solution apaisante pour Auren lui permettant de transformer sa violence onirique en poésie : écrire pour être soi, pour prendre de la distance, pour être libre, pour vivre l'impossible sans risque, pour combattre ses peurs...

### IMAGINAIRE, RÊVE ET RÉALITÉ

*Objectif : Se repérer dans la fiction en différenciant la narration du réel, des évocations dans l'imaginaire d'Auren.*

Les actions décrites ne correspondent pas nécessairement à des faits réels : c'est là une des principales résistances qui s'offre au

jeune lecteur. L'auteur nous laisse volontairement dans le doute et ouvre des libertés d'interprétation en ne marquant, dans le début du récit, aucune frontière visible entre la réalité de la fiction et l'univers onirique d'Auren. Les scènes 6 et 7 se prêtent plus favorablement à la différenciation : on pourra formaliser ces recherches sous forme de tableau ou proposer un débat interprétatif s'appuyant sur les paroles de la mère en fin de scène 7 : "Auren /... / comment va ta dent /"

Cette étude servira de tremplin pour élever le degré de compréhension de la scène 5 et de la scène 4.

On pourra isoler les contenus des rêves d'Auren et les éléments nous permettant de les identifier comme tels : associations d'idées, personnages du réel resurgissant, personnages construits par analogie, consciences morales, escalade d'une violence s'appuyant sur des référents bien réels... On cherchera aussi comment l'auteur entretient la confusion réel / imaginaire : aucune frontière visible, rêves éveillés, "jeu dans le jeu", écriture poétique... ou comment il en facilite la compréhension.

Enfin, on débattrà sur les raisons des fuites dans l'imaginaire qui conduisent Auren à devenir meurtrier entre deux plumes : la plume de mort qui apporte le cauchemar, le crime, l'horreur, et la plume de vie qui apporte l'écriture, la poésie et l'amour. On pourra proposer la lecture en réseau des *Nuits de Léo* de G. Le Touze (coll. "Poche Théâtre", Actes Sud Junior).

## LES DÉBATS

### *Autres débats interprétatifs :*

Dans la scène 3 des fourmis : Pourquoi Auren dit-il : "C'est comme un rêve" ? Pourquoi pleure-t-il à la fin de la scène 8 ?

### *Débats philosophiques :*

Suite à l'affirmation de l'Oie : Peut-on effacer ou défaire ce qui a été dans la réalité ? Qu'est-ce que la réalité ? Qu'est-ce que l'imaginaire ?

### *Débat moral :*

S'enfermer dans un rôle, dans des idées, par innocence, inconscience ou méconnaissance, peut conduire à l'irréparable.

## LA FENÊTRE

Ce motif est récurrent, on pourra éclairer sa symbolique à travers des œuvres de Matisse comme *Intérieur, bocal de poisson rouge*, 1914, où le peintre joue sur la frontière entre intérieur et extérieur, ou de Magritte comme *La Lunette d'approche*, 1963.

## UN PROCÉDÉ D'ÉCRITURE

### *Objectif : Comprendre comment la forme peut agir sur le sens.*

L'absence de ponctuation remplacée par des /// "pour que le lecteur reprenne son souffle" apporte des libertés d'interprétation et éclaire le sens des mots. Comme toute forme questionne le sens, elle renforce l'aspect poétique et la construction d'images et d'idées par la pensée associative.

L'efficacité de ce procédé sera réellement identifiée dans des activités de production :

- en écrivant ou réécrivant des textes avec des ///
- en jouant à ponctuer le texte de manière aléatoire pour chercher des effets de sens, ou de manière réfléchie et explicite ;
- en disant des extraits de la pièce (par ex. le monologue de la scène 9) : on pourra éprouver les groupes de souffle mais surtout chercher des effets de sens, des enchaînements, des

pauses, des intonations cohérentes sur l'ensemble ou variées à chaque /, des oppositions... qui permettront à terme de faire des choix explicites.

## ÉCRIRE DES TEXTES LUDIQUES ET POÉTIQUES

En s'inspirant du texte, les élèves pourront écrire :

- un inventaire à la Prévert (listes des personnages et scène 8 discussion avec le grand lézard) ;
- un détournement de texte avec des paronymes comme les mots du Hibou ;
- en jouant à ajouter des préfixes comme le Hibou : prendre, déprendre, apprendre ;
- des jeux sur les sonorités comme les voyageurs du train ;
- en utilisant les expressions liées aux couleurs : rire jaune, laisser un blanc, avoir une peur bleue..., comme dans : “Il traverse la terre / les couleurs de la terre”, les Voix d'animaux (scène 12).

## ACTIVITÉS DRAMATIQUES POUR MIEUX S'APPROPRIER LE TEXTE

Le rapport réel / imaginaire permettra d'aborder la question du temps et de l'espace du jeu dans la pratique dramatique.

## LA DIFFICULTÉ D'ENTRER EN CONTACT AVEC LES AUTRES

Par deux dans des jeux de rencontre, on cherchera mille et une façons d'entrer en contact avec l'autre. On pourra tester certaines tensions du texte : brutalité et douceur, être à l'étroit et s'envoler, rester de ce côté-ci et aller de l'autre côté...

## VIVRE, REPRODUIRE ET DÉTOURNER

*Objectif : Affiner sa compréhension du passage du réel à l'imaginaire dans les scènes 4, 5 et 6.*

Par petits groupes, jeu dramatique où il faudra présenter une scène du quotidien, puis la faire basculer, à un moment donné, vers une variation présentant l'imaginaire de l'un des personnages. On pourra proposer d'autres présentations en explorant les imaginaires des autres personnages.

## L'ABSENCE DE PONCTUATION ET LES ///

*Objectif : Transposer un procédé d'écriture au langage théâtral pour mieux se l'approprier et en constater les effets.*

Par petits groupes, présentation d'un jeu improvisé sur un canevas préétabli. On jouera la scène 1 sans apprendre les textes :

- en jouant de manière continue ;
- puis en jouant mais en fragmentant le jeu par des immobilisations proposant des “postures images”. La difficulté dans la préparation sera de placer à bon escient ces arrêts et de travailler les postures pour les rendre signifiantes ;
- enfin en présentant une suite de tableaux fixes ou de tableaux dans lesquels chaque joueur répète un geste et un son.

Un dossier de Christophe Lécullée,  
formateur en français à l'IUFM de Créteil