

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

Gérard Wajcman est écrivain, psychanalyste et enseignant à l'université de Paris-VIII. Parmi ses nombreux écrits, il adapte, traduit ou invente des textes de théâtre que sa femme, Brigitte Jaques-Wajcman, met en scène. L'autobiographie accompagnant la pièce est touchante et très éclairante. Elle pourra être un support à privilégier après une première lecture de la pièce.

Le Voyage de Benjamin est inspiré des *Voyages de Benjamin III*, roman en yiddish de Mendele Moïcher Sforim datant de la fin du XIX^e siècle.

LITTÉRATURE

L'UNIVERS DE RÉFÉRENCE

Objectif : *Connaître le contexte et les références culturelles évoquées dans le texte afin de pouvoir le comprendre.*

On ne pourra accéder à une compréhension globale de la pièce sans disposer d'un minimum de références sur la culture juive, la langue yiddish, voire sur le contexte historique et géographique du début du récit.

Au fil de la lecture, on proposera aux élèves de relever les termes lexicaux et les références propres à la culture juive : le vocabulaire (*shtetl*, *kippa*...), les symboles (cornichons russes, oranges, lait et miel...), la vie et l'ambiance dans le *shtetl*, l'évocation de New York et de l'Éthiopie...

Des enquêtes compléteront ce travail :

- l'histoire de la présence en Russie et dans les pays de l'Europe de l'Est des Juifs ashkénazes ;
- la persécution des Juifs au cours du temps, les pogroms, l'origine du mot "ghetto", la shoah ;
- l'importance du voyage, de la migration, de la recherche du Pays du Monde Meilleur (de la Bible à la naissance d'Israël), le Juif errant ;
- les références artistiques comme Chagall, Malevitch et la musique klezmer...

Et pourquoi ne pas approfondir en lisant en réseau : *Le Golem* d'Isaac Bashevis Singer (éd. Seuil Jeunesse) ou les bandes dessinées de Joann Sfar.

On pourra finaliser le projet en créant un petit dictionnaire encyclopédique, "Le dictionnaire de Benjamin", dans lequel sera consignée la somme de ces recherches.

LE BUT DE BENJAMIN

Objectif : *Identifier l'évolution du but de Benjamin pour construire la notion de voyage initiatique.*

En procédant par dévoilement progressif du texte, on cherchera à identifier les motivations qui conduisent Benjamin à effectuer et à continuer son voyage. On mettra en évidence l'évolution, les dépassements et les doutes du héros afin de faire apparaître la valeur initiatique de ce voyage : fuir la persécution et se replier sur soi ; croire qu'il y a autre chose de possible ; rêver de conquête et de gloire ; devenir un messenger de la paix ; vaincre sa peur, devenir courageux et fort ; se reconnaître et s'aimer ; ne plus s'enfuir ou vouloir quitter mais voyager

(après sa nuit initiatique dans la forêt) ; découvrir le Pays du Monde Meilleur où poussent les oranges ; rester fidèle à soi-même, être généreux ; être libre ; être tolérant et partager.

Cette initiation ne consiste donc pas à trouver une terre promise mais à apprendre à rester fidèle à ses racines, à les dépasser grâce à la connaissance et à la volonté de vouloir toujours avancer.

LE LIVRE

Le livre est un motif récurrent de la pièce. On cherchera ce qu'il apporte au récit et aux héros. Dans l'ouvrage, il permet de connaître le monde sans avoir à en faire l'expérience directe. Il donne la connaissance qui conduit au voyage. Il prévient des dangers. Il permet de vaincre sa peur et sa faim. Il est considéré par Benjamin comme un objet de culture, d'étude et non de divertissement. Il accompagne tout au long du chemin, nomme le monde et permet de se distancier de l'urgence du réel. Mais l'auteur alerte aussi ses lecteurs en faisant dire avec ironie à son héros qu'il est impossible que les livres racontent des bêtises. Il fait aussi douter la conteuse qui se demande si le Pays du Monde Meilleur n'existe pas uniquement dans les livres.

Il semble ici indispensable d'ouvrir avec les élèves un débat réflexif sur les fonctions de la littérature.

On abordera également les intertextualités de la pièce. L'auteur (comme Mendele Moïcher Sforim) convoque Don Quichotte, qui vit ses lectures à travers le réel (scène 2) et son Sancho Pança/Senderl, naïf, simple, pragmatique et indispensable. On retrouvera aussi Candide et son Eldorado. Mais pour la tranche d'âge qui nous concerne, il semble plus approprié d'établir un parallèle entre les aventures de Pinocchio et les rencontres de Benjamin avec Christophe Colombo puis Mister Mystery.

DEUX PROCÉDÉS D'ÉCRITURE

On mettra en évidence :

- Le "théâtre dans le théâtre" et le rôle de Madame Laconteuse : l'auteur nous entraîne hors des frontières entre la réalité et la fiction, à travers le temps et l'espace en utilisant "le théâtre dans le théâtre". Comme Brecht, il signifie au lecteur/spectateur son acceptation d'imaginaire et de liberté. Il lui permet d'entrer dans une dimension réflexive (se voir, être actif) et l'implique dans les messages véhiculés par la pièce. Il désigne enfin le théâtre comme un monde libre et harmonieux, une activité collective où l'on décide de vivre ensemble la même aventure... un possible meilleur pays du monde. (Ce procédé est également utilisé par J.-C. Carrière dans *Le Jeune Prince et la vérité*, coll. "Poche Théâtre", Actes Sud Junior.)
- Les effets comiques du texte : l'ironie (pour expliquer ce qu'est un Juif...), la dérision, la naïveté, l'absurde, le décalage, la ruse, la répartie, les jeux de mots et sur les mots, l'humour présent même dans les situations de détresse.

LES DÉBATS

Débats interprétatifs :

Pourquoi Benjamin choisit-il Senderl comme compagnon ?

Pourquoi Benjamin dit-il à Senderl (scène 4) : "Nous formons une seule créature [...] Toi tu es le corps, et moi je suis l'âme, l'essence spirituelle" ?

Que symbolise l'homme à tête de cochon ?

Où arrivent Benjamin et Senderl à la fin de la pièce ? Pourquoi ?

Débats philosophiques :

Nous sommes tous pareils parce que nous sommes tous différents.

Le Pays du Monde Meilleur peut-il exister ? Être partout ?
On abordera aussi les thèmes de l'oppression et de l'immigration liée à la dureté du monde.

SITUATIONS D'ÉCRITURE

- Inventer les titres de chaque scène pour élever le degré de compréhension et d'interprétation du texte. Comme dans *Candide* de Voltaire, on pourrait commencer les phrases par : "Comment Benjamin..."
- Faire intervenir l'oiseau de la scène 4, qui peut continuer, au début des scènes suivantes, à resituer l'action et à commenter les états d'âme de Benjamin. "Voici venir Benjamin, il..."
- Au début de la scène 9, Madame Laconteuse termine sa tirade par : "Benjamin avait un plan." Écrire la suite de la pièce sous la forme d'un texte théâtral. Cet écrit pourra servir de support de représentation.

ACTIVITÉS DRAMATIQUES POUR MIEUX S'APPROPRIER LE TEXTE

S'APPROPRIER UN PROCÉDÉ : LE THÉÂTRE DANS LE THÉÂTRE
Par petits groupes, comme dans la scène 1, les élèves doivent présenter un lieu de vie, une scène quotidienne réelle ou imaginaire, en commençant par une narration contée puis en continuant par une présentation jouée ou représentée avec des marionnettes : "Voici la Maison de la famille X... et nous allons vous montrer comment est la vie dans cette maison..."

LA PUCE

Objectif : *S'approprier, interpréter puis détourner un extrait de la pièce.*

Les élèves sont seuls ou par deux. Trois étapes sont envisageables : jouer le numéro de cirque de Senderl avec Linda Pandora la puce, enrichir le numéro par d'autres actions, inventer un nouveau numéro avec un autre animal invisible (chien, otarie, cheval, éléphant, lion...).

DON QUICHOTTE

Objectif : *Comprendre par le jeu, sans avoir lu le chef-d'œuvre de Cervantès, comment Benjamin dans la scène 2 peut mêler le réel et l'imaginaire épique.*

Les enfants, par petits groupes, doivent préparer et présenter un jeu d'après un canevas négocié :

Jouer des rencontres ou une scène banale de la vie quotidienne (aller chercher du pain...), en se prenant pour des chevaliers, des héros, voire des personnages surhumains, se sentant investis d'une mission extraordinaire. Les élèves devront suivre le point de vue singulier de personnages hors du commun qui vont, de manière décalée, percevoir, interpréter et agir sur l'ordinaire.

On fera le point par la suite sur les frontières entre l'imaginaire, le jeu et le réel.

Ces jeux peuvent aussi aboutir à des projets d'écriture.

On pourra rapprocher cette activité avec *Le Merveilleux Ordinaire*, piste pédagogique associée à la pièce *Petit Navire* de N. Chaurette (coll. "Poche Théâtre", Actes Sud Junior).

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