

La C<sup>IE</sup> Pied de Biche  
présente sa création 2017

# Adieu, papa!

*La grande  
échappée d'une  
toute petite fille*

Spectacle tout public  
à partir de

4 ans

Durée

50 min

*Dossier  
de présentation*

*Co-production*

C<sup>IE</sup> Pied de Biche  
et le Théâtre  
de Marionnettes  
de Lausanne

*Soutien*

La Ville de Lausanne  
Canton de Vaud  
... en cours



# Adieu papa!

*La grande  
échappée d'une  
toute petite fille*

## SYNOPSIS

Depuis quelque temps, papa croule sous le travail et vit dans un état de stress permanent. Quand il rentre à la maison, il interdit à Margot de jouer avec ses amis imaginaires : c'est beaucoup trop bruyant!

Après une « grosse bêtise », Margot est injustement punie. Fâchée, elle décide de partir avec Groumffe, son doudou, en quête d'un pays où ils pourront jouer toute la journée. Elle s'embarque alors pour un fantastique voyage, pendant que, paniqué, son père la cherche partout.

Au travers de cette folle aventure, Margot et son papa ont tous deux quelque chose d'important à découvrir.

# THÈMES TRAITÉS

1.

## *Le besoin d'imaginaire*

La trame de fond du spectacle est motivée par l'évolution de l'imaginaire des jeunes enfants et le rapport que celui-ci entretient avec «la réalité», telle que conçue par les adultes. Ce rapport est souvent un rapport d'autorité: Il s'agit, à terme, d'apprendre ce qu'est la «vraie réalité» et de s'y conformer. Trop d'écart par rapport à la norme est généralement vu par les parents, et les enseignants, comme problématique voire dangereux pour «le bon développement de l'enfant». Du coup, il n'est pas rare qu'en grandissant les enfants se retrouvent progressivement dépossédés de leur capacité de rêver.

Pourtant, la recherche en ethnologie ou philosophie montre que la «réalité» socialement construite est arbitraire et pourrait tout à fait être différente. La question cruciale qui se joue est de comment intégrer harmonieusement un apprentissage des lois visibles du monde (lois physiques, principes culturels de vie en société) avec un imaginaire libre et nourri, et la survie d'une capacité de voir le merveilleux derrière la surface apparente des choses au-delà de la petite enfance.

Dans le cadre de la pièce, Margot, notre 'héroïne' possède un imaginaire foisonnant qui lui fait voir des créatures vivantes et fabuleuses partout. Son père, par souci éducatif et pour ne pas être continuellement dérangé, interdit ces envolées et fait tout ce qu'il peut pour que les choses restent simplement des choses, comme il se doit... selon lui. Pourtant, Margot a besoin de son petit monde intérieur: non seulement il est une source d'émerveillement sans fin, mais il l'aide aussi à mieux appréhender la réalité si chère à son papa.

2.

## *(Mono)Parentalité dans le monde contemporain*

Il n'y pas directement d'explication à la situation familiale. La monoparentalité est un fait qui est simplement «là». Le père est happé par son travail. Plus par «la vitesse du monde» et les exigences de son travail que par nécessité. C'est l'homme pressé. Toujours en retard de quelque chose.

Du coup, il manque de disponibilité pour s'occuper de sa fille. Il n'assume que ce qu'il estime être nécessaire à l'éducation et à la croissance de sa fille: il la nourrit et suit ses progrès scolaires (alphabétisation), mais n'a que peu de patience «pour ses jeux de petite fille» dans ses univers imaginaires.

Pire, si ces derniers viennent entraver son propre univers productif (largement virtuel lui aussi: laptop, Iphone), il devient carrément fâché.

En grossissant le trait, comme on le fait dans les contes ou dans les fables, cette situation évoque un temps contemporain en constante accélération et les conséquences possibles sur les relations parent-enfant.

Ces deux «univers parallèles» qui ne se rencontrent pas constituent par ailleurs un des ressorts narratifs de la pièce: une fois Margot «partie» le père la cherche partout, de plus en plus paniqué, alors que Margot s'enfuit au travers de son imaginaire tout en se cachant physiquement dans l'espace de la maison quand son père s'y trouve.

3.

## *Résolution: acceptation de l'autre, décentrement et, pour chacun, compréhension des conséquences de ses actes*

Il est important pour nous de clore la pièce avec un message positif, et non moralisateur.

En conséquence de la grande échappée de Margot, chacun des deux protagonistes va avoir une «révélation» importante pour lui/elle.

A la fin de la pièce, le papa est tout perdu et, ne sachant plus quoi faire, se mettra à sangloter sur le canapé du salon. Cachée à ce moment dessous, Margot est directement touchée par la tristesse de son papa, du coup elle n'est plus du tout fâchée et décide de sortir de son jeu de disparition pour aller «le consoler». Elle comprend que ses actions affectent directement les autres, qu'elles n'existent pas que pour elle, mais ont en fait un immense impact sur son papa.

Le père va se rendre compte de l'importance d'accepter l'entière de ce qui constitue le monde de sa petite fille. Il va pouvoir se décentrer par rapport à ses préoccupations organisationnelles et professionnelles qui le dévorent et redécouvrir un plaisir enfantin à jouer avec Margot, Groumffe et quelques-uns de leurs amis imaginaires.

# DRAMA- TURGIE

Dans l'imaginaire enfantin, un biscuit peut se transformer en tapis volant, les résidus de nourriture de l'évier devenir un monstre organique, une théière incarner un personnage ventru, etc. Le théâtre d'objet est donc une évidence pour raconter cette première strate de l'imaginaire de Margot. Papa dit «C'est ma cravate». Margot dit «Mais non, regarde, c'est Simon le serpent!». Et Simon le serpent de prendre vie sous les yeux agacés de Papa.

À travers son regard d'enfant, Margot va explorer (et faire partager au public) le potentiel merveilleux d'objets que nous utilisons tous les jours. Parfois, plusieurs éléments viendront s'assembler pour créer des personnages hauts en couleur.

Nous procéderons évidemment à un travail de modification créatif de ces objets, et jouerons avec leurs échelles.

Le récit débute dans le «living room» familial. D'apparence très ordinaire, cette pièce «à vivre et vivante» signifie en fait tout l'appartement. À partir de ce lieu, Margot et son doudou vont s'inventer leur épopée folle. Orchestré par son imaginaire foisonnant, l'appartement va devenir un univers chimérique composé de nombreux lieux fantastiques : une banquise, une jungle impenétrable, une mer agitée, l'espace inter-sidéral...

Les manipulateurs sont au service de l'imaginaire de Margot. Ils assemblent et désassemblent les objets comme le mobilier pour créer les lieux et les êtres qui composent les mondes rencontrés. Dans nos productions pour enfants, nous aimons donner à voir les ficelles du métier, l'envers du décor, le côté artisanal de la construction de l'illusion. Les manipulations se feront donc toujours à vue, comme dans tous les spectacles de marionnettes de la C<sup>IE</sup>.

# L'IMAGI- NAIRE ENFANTIN

# MISE EN SCÈNE & SCÉNOGRAPHIE

## *Trois niveaux de personnages*

La pièce sera articulée autour de 3 'niveaux' de matérialisation des personnages, exprimant chacun un rapport à leurs univers de référence: acteur, marionnette, théâtre d'objet.

Le Papa est bien réel. Il sera joué par un acteur. Il est soumis à toutes les lois de la réalité physique, notamment la gravité (qu'il incarne aussi au sens figuré).

Margot, elle, sera incarnée dans une poupée anthropomorphique (cf. ci-dessous pour plus de précisions), afin de marquer son statut liminaire, celle de passeuse entre deux mondes: celui de la réalité apparente et celui de son imaginaire foisonnant et tout à fait personnel. Elle est libre dans ses mouvements et échappe à la gravité.

Groumffe, et les créatures imaginaires rencontrées sont fabriqués avec les objets de l'appartement: c'est le pouvoir de l'imagination de Margot qui les assemble, leur donne forme et vie. Pour Margot, ils sont protéiformes, vivants et fluides, à l'image de sa pensée. Pour tout autre observateur, ils sont fixes et inertes: ce sont juste «des choses».

## *Scénographie*

La mise en scène et la scénographie s'intègrent, avec la dramaturgie, en un tout organique.

Le lieu d'ancrage scénique, c'est l'appartement où vivent Margot et son père. L'espace semble recroquevillé sur lui-même, trop plein, tout dur, inerte et dense comme

un caillou. Une seule pièce, et tout y est: douche, canapé, frigo, table, cuisine, objets utilitaires, fonctionnels, cartons, dossiers, les uns sur les autres, prêts à tomber. Ils ont été posés là, vite fait, papa s'en occupera plus tard, lorsqu'il aura le temps, lorsqu'il aura fini son travail; après... toujours après.

C'est dans cet espace trop plein de matière et de vide, au milieu des objets qui s'ennuient, que Margot va prendre le large. Elle ne pouvait passer à côté de cette fusée supersonique qu'évoquent ces boîtes de conserve et cet entonnoir. De la jungle moite et mystérieuse que forment le yucca et le ficus. Il faut qu'elle explore la banquise de l'ère frigidaire, chevauche l'éléphant rose en alcantara, sympathise avec le monstre de la douche qui éternue de l'eau.

C'est ainsi que, petit à petit, les parois vont s'écarter, pivoter, offrant d'autres perspectives, et l'appartement se déploie au rythme du monde de Margot.

A l'image d'une boîte magique, nous aimerions faire naître de cette pièce des choses qui ne semblaient pas être là au départ, certaines qui semblent même impossibles.

Créer des modules à déplacer, transformer. Des parties de parois qui se retournent et se déplient, offrant aussi des supports de jeu pour les manipulateurs/acteurs. Se libérer de la table souvent nécessaire à la marionnette afin d'évoluer à différents niveaux et varier les profondeurs de champ.

Pour mettre en valeur et donner une identité propre aux espaces et univers de Margot, nous pensons à cette représentation du monde qui apparaît lorsque nous isolons le détail d'une image. Une plante en pot, quand on y plonge le regard devient une forêt au sol jonché de brindilles.

La cabine de douche est un spectacle aquatique au ralenti; derrière son rideau, l'ombre des méduses et le scintillement de l'eau.

Cette idée de "zoom in" peut-être prolongée d'un "zoom out". La vignette créée par l'éclairage sur la cabine de douche peut alors s'étendre à la scène entière alors baignée de bleu, d'ombres et de sonorités aquatiques. L'espace se réduit, se découpe, puis déborde et efface ses frontières.

## *Acteurs, objets et marionnettes*

Margot a une petite bouche, mais du bavoir, de grands yeux pour voir tout ce qu'elle veut, la tête qui va avec, pleine d'aventures, et le corps gracile des gens qui se glissent partout. C'est une marionnette à tige.

Groumffe, le doudou de Margot est plutôt crado et sent l'ineffable, comme les doudous de son espèce. C'est un vieux chiffon qui ne ressemble à rien évidemment, qui peut selon le besoin des scènes être transformé en marionnette (à gaine) plutôt grande gueule.

Les objets-vivants seront des assemblages d'ustensiles réels et prendront forme sur scène. Ils seront plus ou moins modifiés et préparés afin de faciliter ces transformations. Certains d'entre eux seront plus travaillés tels le monstre-de-la-douche ou l'ours polaire du frigidaire.

# TECHNIQUE :

## TRANSFORMER UNE CONTRAINTE DE PRODUCTION...

Le spectacle sera construit de manière à pouvoir être techniquement indépendant, dans l'idée de pouvoir être facilement joué dans des lieux qui ne possèdent pas de grill ou de dispositif scène/coulisse.

Ce choix dépend des limites des ressources de production du TML (co-producteur principal du spectacle), notamment en termes de lumière et de son, ce qui obligera la C<sup>IE</sup> à effectuer des investissements minimaux en matériel (cf. budget), la location sur plusieurs mois ne faisant pas sens financièrement.

Mais à toute contrainte, son potentiel créatif: nous espérons avec ce spectacle atteindre une autonomie permettant de tourner facilement et de pouvoir accepter des demandes de lieux plus insolites ainsi que de certains festivals jeune public pour tourner cette production (deux types de demandes que nous avons souvent du décliner par le passé). Nous espérons ainsi que cette contrainte se transformera en vertu pour la longévité du spectacle au-delà de la première saison.

Ne se basant pas sur les sources lumineuses classiques du théâtre, l'éclairage sera ainsi articulé autour de lampes d'appartement trafiquées. Certains modules du décor recèleront en outre des sources lumineuses cachées. Il est également possible que certaines marionnettes soient elles-mêmes dotées de lumières. Par exemple, des yeux en 'led' pour créer un personnage inquiétant.

Les acteurs-manipulateurs activeront ainsi des déclencheurs-midi cachés dans les modules qui constituent la scénographie; contrôlant ainsi les effets de lumière et de son.

...EN  
ATOUT

# LE THÉÂTRE TOUT PUBLIC DE LA C<sup>IE</sup>

La C<sup>IE</sup> Pied de Biche développe depuis 2007 un théâtre tout public qui rencontre un grand succès populaire et une excellente réception par les milieux professionnels.

Débordant d'énergie, ce théâtre est basé sur la rencontre entre l'inanimé et l'animé (marionnettes, objets et acteurs-manipulateurs) et l'enchantement scénique qu'il rend possible, par exemple au travers de surgissements, disparitions, changements d'échelle ou encore de la décomposition/recomposition expressive des mouvements.

Au niveau narratif, les univers alternent l'humour et l'exploration de la condition d'enfant: découverte de soi, relation aux autres, peurs, rêves, imagination. Aidées par la mise en scène d'un côté et par un double niveau d'écriture de l'autre, les pièces sont accessibles pour les plus petits et attrayantes pour les adultes.

PIED  
DE  
BICHE

# LES ANCIENNES CRÉATIONS DE LA CIE PIED DE BICHE



*Le Vaillant petit Tailleur*

C<sup>IE</sup> PdB – 2007



*Si seulement je pouvais avoir peur !*

C<sup>IE</sup> PdB – 2012



*Le Dératiseur de Hamelin*

C<sup>IE</sup> PdB – 2015



*Pinocchio (ou les aventures d'un pantin rebelle)*

C<sup>IE</sup> PdB avec les ArTpenteurs – 2011

Adieu, Papa!

*La C<sup>IE</sup> Pied de Biche  
présente*

# Adieu, papa!

*La grande  
échappée d'une  
toute petite fille*

***Mise en scène***

Julie Burnier et Frédéric Ozier

***Texte et dramaturgie***

Nicolas Yazgi

***Jeu et manipulation***

Julie Burnier, Frédéric Ozier et Diane Müller

***Marionnettes, objets  
et scénographie***

Janice Siegrist

***Création lumière et technique***

Guillaume Gex

***Univers sonore***

Sébastien Rabbé

***Costumes***

Amandine Rutschmann

***Diffusion***

Valérie Jenouvrier

***Administration***

Daniela Droguett Fernandez

***Contact***

C<sup>IE</sup> Pied de Biche  
Chablière 31b  
1004 Lausanne  
admin@pied-de-biche.ch

***– Artistique***

Frédéric Ozier  
078 841 95 45

***– Administration***

Daniela Droguett  
032 968 21 43

[www.pied-de-biche.ch](http://www.pied-de-biche.ch)