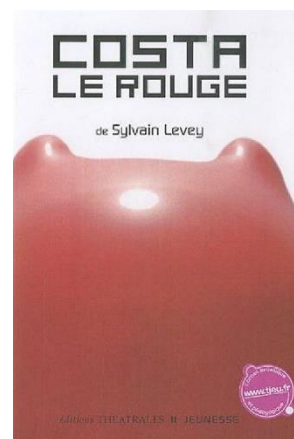


Lire la pièce *Costa le Rouge* de Sylvain Levey en classe de cycle 3¹



Dans l'œuvre de Sylvain Levey, la question essentielle tourne autour de la relation à l'autre. L'auteur porte son engagement citoyen à travers son écriture. Il sollicite l'intelligence et la sensibilité dans son œuvre à partir de la question : comment vivre ensemble ? Il écrit pour les adultes et la jeunesse avec une compréhension fine du monde de l'enfance. Dans son approche humaniste, enfant et adulte sont traversés par les mêmes questions existentielles. Ceci l'amène à aborder des thèmes multiples, sans censure, avec beaucoup de liberté, mis cependant à hauteur d'enfant.

Dans la pièce *Costa Le Rouge*, trois générations se côtoient et retissent des liens : le petit-fils Costa, le père et le grand-père. C'est une histoire de transmission entre le grand-père et son petit garçon. Le grand-père va mourir et Costa collé à son grand-père, le questionne, écoute ses histoires, ses chansons. Le grand-père parle de son passé, le passage du monde paysan à celui d'ouvrier, de l'évolution de l'urbanisation. L'écriture suggestive est constellée de métaphores poétiques, porteuse d'espoir.

La pièce est structurée en vingt-huit séquences, elle ne répond pas à une dramaturgie classique.

1. Les personnages

Ils sont quatre. Ils sont nommés mais non définis. Leur définition est implicite et liée à l'énoncé de leur nom : Pa et Mum. Costa et Papé ont eux deux syllabes. La longueur du nom est peut-être à mettre en relation avec l'importance des personnages. Le petit-fils, Costa, est le seul personnage doté d'un prénom.

2. Dialogues et monologues

La pièce présente diverses formes dramaturgiques :

- Les dialogues entre Papé et Costa ou Papé et Pa
- Les dialogues à plusieurs personnages
- Les longs monologues de Papé

Analyse des dialogues entre Papé et Costa.

¹ D'après le carnet pédagogique rédigé par Denise Schröpfer :

<https://www.editionstheatrales.fr/pedagogique/les-carnets/costa-le-rouge/>

Le dialogue dans la scène 1 fonctionne selon le principe « répétition, variation ». Papé invite Costa à passer en revue différentes parties de son corps : ongles, doigts, cou, pieds. Costa ajoute une dimension poétique, de l'ordre du conte : « *des vrais doigts de fée ; il est blanc comme neige ton cou* ».

Dans la scène 2, les répétitions, sous la forme interrogative du mot « Papé » rejeté en fin de phrase, renvoient au questionnement lancinant des enfants à un certain âge.

Les courtes scènes entre Costa et Papé proposent un travail intéressant du passage de l'implicite à l'explicite, laissant une pluralité de points de vue sensibles qui n'est saisie que par bribes.

Dans la scène 4, la dernière réplique du Papé « *je pleure Costa* », Sylvain Levey suggère plus qu'il ne dit, à travers cette écriture très économe et minimaliste.

Dans la scène 19 (Papé et Pa), le dialogue s'entremêle, traduisant la pudeur et la fusion avec l'autre dans le partage des émotions.

Analyse des longs monologues de Papé.

Dans ces séquences de monologues, des histoires s'écrivent, vont se transmettre du grand-père au petit-fils.

Elles contrastent avec la brièveté des dialogues. Elles se présentent sous forme de listes, d'inventaire et d'accumulation. L'écriture poétique se décline à travers divers procédés :

La répétition.

Scène 9. « *parce que l'eau fait pousser les radis parce que dans les tomates il y a de l'eau dans les courgettes dans les aubergines aussi Et les poivrons Il y a de l'eau dans les poivrons parce ce que l'eau t'habille de sa chemise de soie sois la douche le matin et le soir.* »

La définition et évocation du « rien ».

Sur un axe paradigmatique, Sylvain Levey joue à trouver des substituts du mot « rien ». L'humour vient de la liste importante de synonymes : « *nada, que dalle, des clous, des clopinettes, peanuts, rien du tout, le vide, le néant, le silence, le no man's land* »

Un travail en vocabulaire permettra de préciser les nuances de chaque mot.

3. Les trois entrées possibles dans l'œuvre.

Les différents thèmes abordés dans l'œuvre offrent une liberté pour engager les élèves à entrer dans celle-ci.

A. Histoire et engagement

Il est possible de contextualiser l'histoire de Costa et de son grand-père dans une perspective historique. Le grand-père tisse son histoire personnelle dans la grande Histoire et la raconte à son petit-fils. « *Papé était communiste ça veut dire quoi communiste ? Papé est devenu cheminot et syndicaliste. C'est quoi être syndicaliste ?* ». A travers les questions de Costa, l'enseignant peut expliciter ces mots en les définissant, mais aussi en les illustrant par des exemples concrets.

Dans la scène 21, le grand-père répond à son fils « *on a toujours le choix, fiston* ». Il donne une leçon de civisme. Cette phrase peut être débattue en classe avec les élèves.

B. Filiation et transmission

La pièce est construite autour de la mort du grand-père. Différents moments ponctuent le passage de la transmission. Dans la scène 12, Costa constate que Papé parle de moins en moins fort. Papé clame la nécessité impérieuse de dire la vérité :

« Pa : je ne sais comment lui dire

Papé : dis-lui simplement il comprendra dis-lui les choses comme elles sont. »

L'absence de ponctuation à l'intérieur des phrases laisse une liberté rythmique. Dans le cadre d'une lecture à voix haute, on peut prendre appui sur la répétition des mots et l'émotion du lecteur.

Costa prend le relai en plantant une graine. Pa et Papé se quitteront mais réconciliés dans la scène 24.

C. Le plaisir d'inventer les histoires

Cette pièce nous raconte le plaisir d'inventer des histoires. Dans la scène 11, Costa dit : « Raconte-moi des histoires Papé. Fais-moi rire. Fais-moi peur. Fais-moi trembler. Fais-moi pleurer s'il le faut. »

Les monologues sont propices à l'invention d'une genèse imaginaire qui va de la création à nos jours. Il est possible avec les élèves de classer dans le récit de Papé les mots, les personnages qui évoquent des récits connus et les éléments du récit qui paraissent plus insolites ou incongrus.

4. La mise en voix

L'écriture de Sylvain Levey est poétique, elle privilégie les jeux rythmiques et phoniques. Elle appelle donc l'oralité et la voix des comédiens.

Travail sur les scènes courtes (scènes 1 et 2) : insister sur l'importance des silences dans la fabrication de l'émotion. Dans la scène 19, les dialogues s'entremêlent, traduisant la pudeur, et la fusion avec l'autre.

Travail sur une scène longue (scène 7) : impliquer toute la classe et faire un travail de chœur. L'épaisseur des paragraphes induit la création d'une épaisseur vocale.

5. La mise en jeu

L'espace scénique

Comprendre comment les corps des acteurs dans l'espace peuvent traduire ou du moins symboliser les rapports familiaux. Lorsque les quatre personnages sont présents, varier les configurations.

- Costa est face aux trois autres personnes de la famille car c'est lui qui pose les questions.
- Costa et Papé sont face à face avec Pa et Mum, soulignant la complicité entre le grand-père et son petit-fils.
- L'espace représente la pyramide des âges : Papé est en haut, sur une estrade. Pa et Mum, debout au même niveau, Costa est assis au sol.

A chaque essai de jeu, une partie de la classe est observatrice et analyse les relations qui se tissent.

Il est intéressant de sensibiliser les élèves à la construction d'un espace scénique et de montrer comment l'espace est un facteur déterminant dans la lecture d'une mise en scène.

Le théâtre dans le théâtre.

Dans la scène 26, Costa rêve un moment historique où il est un personnage illustre. Ses parents regardent la scène.

« Il y a théâtre dans le théâtre quand il y a à la fois sur la scène des regardants et des regardés, quand le spectateur de la scène voit des comédiens en face d'un spectacle que lui-même regarde aussi. » A. Ubersfeld, Dictionnaire du théâtre.

On peut imaginer une mise en scène où un acteur joue Costa. Il compose un personnage avec une grande énergie physique et vocale (observer des documentaires sur des grands hommes politiques, de grands personnages révolutionnaires). La classe symbolise la foule.

La dernière intervention de Costa annonce un retour à la réalité et casse le jeu dans le jeu.

On peut s'entraîner à jouer cette rupture.