

Pierres de gué, Mike Kenny
Actes Sud papier de juillet 2000
traduction française de Séverine Magois

Théâtre
Éclairages sur le texte

L'auteur :

Mike Kenny, auteur anglais, est à l'origine de l'écriture d'une cinquantaine de pièces destinées aux enfants mais avoue pourtant sans fausse modestie qu'il ne s'était jamais attendu à travailler dans le théâtre. Il est aujourd'hui considéré comme l'un des auteurs majeurs du théâtre jeune public de Grande-Bretagne. Il est également le premier auteur à avoir reçu pour *Pierres de gué*, le Children's Award, récompense décernée par le Arts Council of England, *Pierres de gué*, (titre original : *Stepping stones*), a été écrite en 1996 et traduite de l'anglais par Séverine Magois. L'auteur confie qu'il a écrit *Pierres de gué* quand son fils a eu 16 ans et qu'il envisageait à son tour de quitter la maison comme lui l'avait fait, sans savoir vraiment où aller.

Résumé:

La pièce raconte l'histoire de Cynth une jeune fille qui veut quitter sa maison pour voler de ses propres ailes. Sa maman va être obligée de la laisser partir, mais en cachette, elle décide de la suivre pour palier à toutes ses difficultés. Lors de son voyage, qui prend la tournure d'une quête, Cynth va rencontrer des personnes qui vont l'aider à surmonter certaines épreuves. A l'issue de son voyage elle désire rentrer chez elle, grandie, changée, prête à commencer sa vie de femme.

Le titre :

Un **gué** est un lieu où l'on peut traverser un cours d'eau à la marche sans emprunter de pont. Il peut être équipé de grosses pierres espacées pour faciliter le passage à pieds secs. C'est un lieu symbolique et son franchissement est un acte important. Dans l'antiquité, on faisait des offrandes aux divinités des gués, c'est ainsi qu'on y a trouvé des épées ou des haches.

Les **pierres de gué** servent à passer une rivière, on emploie à ce propos l'expression « *passer une rivière à gué* ». Cynth, l'héroïne de la pièce, fabrique son propre gué à l'aide de deux pierres qu'elle décale pour traverser la rivière dans l'acte 3. Elle doit franchir la rivière qui bloque son chemin, franchir le gué de l'univers maternel. Cet acte est effrayant, elle en a peur mais le franchissement du gué lui permettra de rejoindre Flint, son amoureux, de l'autre côté de la rive. C'est d'ailleurs lui qui l'incite à traverser (page 40) et qui lui explique comment utiliser les pierres. C'est finalement la peur qui empêchera Cynth de continuer une fois au milieu de la rivière. Les pierres de gué permettront le passage de Cynth entre l'enfance et l'âge adulte.

Le genre théâtral:

Le théâtre est un genre littéraire très particulier puisque sa vocation ultime est d'être joué devant un public. Constitué uniquement de dialogues et de didascalies (*indications de l'auteur pour la mise en scène*) le texte de théâtre n'est pas narratif, il est écrit pour être dit. La principale difficulté à lire un texte de théâtre en classe avec des élèves est d'imaginer, à partir de la simple lecture, une mise en scène, ou au moins, une mise en voix et en espace.

La pièce *Pierres de gué*, exige de ce point de vue certaines compétences puisque les personnages bougent beaucoup, se suivent, les jeux avec la langue méritent que le lecteur imagine des intonations, des jeux avec les mots pour que le texte prenne sens. La lecture mérite d'être pratiquée à voix haute.

1. Les personnages de *Pierres de gué*

Cynth : Cynth est le diminutif de Cynthia. Au début du texte c'est une *jeune enfant* : elle questionne beaucoup sa mère sur le monde qui l'entoure, elle jette ses objets pour que sa mère les ramasse.

Au moment de partir de la maison, elle représente la figure de *l'adolescente* en conflit d'autorité avec sa mère et revendiquant son autonomie.

Une fois partie de la maison, elle découvre des personnes et des sentiments qui ne font pas partie de son univers de référence : Monty, la peur, la faim, la solitude, les dangers venus des autres individus (L'Homme). Toutes ces épreuves lui permettent de grandir et d'accéder à l'âge adulte, notamment lorsque sa mère va l'éclairer sur la véritable identité de son père.

Cynth évolue tout au long de son voyage : de jeune fille voulant fuir la maison à tout prix, elle devient une adulte sereine ayant pris conscience qu'elle avait besoin de sa mère. Son voyage se terminera d'ailleurs au sein du foyer maternel.

M'man ou future Madame Banks ou encore Bonny : Le personnage de la mère porte le nom de son lien à sa fille, ou le nom de son futur lien avec Monty, elle est donc avant tout définie dans son rapport aux personnes qui l'entourent et non comme individu. Le lien envers sa fille est très fort, au départ dans un rôle de mère aimante protectrice, elle refuse l'idée de voir sa fille partir et décide de la suivre en cachette. Sans cesse inquiète pour Cynth, elle va jusqu'à prendre une autre identité pour l'aider à accomplir son voyage dans les meilleures conditions. C'est d'ailleurs elle qui la sauvera de la noyade et qui l'aidera à grandir en faisant de son côté la lumière sur sa propre identité et ses souffrances. De son côté, l'accompagnement de ce voyage lui aura permis de redevenir une femme.

Monty Banks : C'est le sage de l'histoire, homme mûr qui a l'expérience d'un grand voyageur. Compréhensif envers Cynth car il a vécu la même quête, il est de bons conseils et convainc la mère de laisser partir sa fille. Il donne l'autonomie à Cynth et lui permet de concrétiser son projet. Ce personnage propose l'amour à Bonny, la mère de Cynth.

Flint : C'est le personnage masculin qui est l'équivalent de Cynth, jeune ingénu. C'est lui qui encourage Cynth à venir le rejoindre de l'autre côté de la rivière alors qu'il ne sait pas nager. La mère de Cynth fera tout pour l'éloigner de sa fille.

L'Homme : Personnage énigmatique qui n'apparaît qu'une seule fois dans le rôle du voleur. Il sert de révélateur des sentiments de la jeune fille vis à vis de ses pierres et de son voyage.

2. La pierre dans la pièce de théâtre :

La pierre dans la pièce de théâtre est à la fois guide et objet transitionnel : c'est la maman de Cynth qui résume bien les deux fonctions à la page 16 :

« il te faudra un souvenir de notre maison

Elle ramasse une pierre

Pour retrouver ton chemin. »

• La pierre qui guide le chemin de Cynth.

« *ça c'est une pierre de ma maison qui guide mon chemin* » (page 58)

Comme dans *Le Petit Poucet*, conte de Charles Perrault, ce sont les pierres qui vont guider le voyage de Cynth. C'est en voyant une étoile tomber du ciel et en voulant la rapporter à sa maman que son projet de départ de la maison va prendre un sens. Comme sa maman qui lui donne une pierre au moment de partir, Cynth veut offrir une pierre à sa mère à l'issue de son voyage. Au départ, son voyage est apparenté à une errance. Il prend alors la forme d'un aller-retour.

C'est Monty qui explique à Cynth comment les pierres sont parvenues à le guider alors qu'il ne savait pas où aller (page 32). Elles l'ont incité à prendre racine.

La pierre sert à franchir la rivière qui bloque le chemin de Cynth, qui l'empêche d'avancer, c'est Flint qui lui explique comment utiliser deux pierres seulement pour traverser une rivière.

- **La pierre, objet transitionnel qui aide à surmonter les épreuves.**

L'épreuve de la séparation : la pierre mise dans le sac à dos de Cynth par sa mère symbolise le lien qui les unit, elle sert de repère, elle sécurise et lui permet d'être seule. Les pierres sont plus que des pierres; c'est Cynth qui l'exprime après que l'Homme ait voulu les lui voler, les pierres qu'elle accumule sont désormais liées à des souvenirs : « *c'est la pierre de ma maison* », « *c'est ma pierre de gué* », « *c'est ma pierre étoile* » (page 53).

La mémoire : la pierre permet de se souvenir du parcours accompli par Cynth (page 58) « *J'en prendrai une d'ici pour lui montrer combien j'ai voyagé loin* ».

Une pierre noircie donne l'occasion à la maman de Cynth de faire resurgir son passé et d'apaiser son présent.

La faim : Monty montre à Cynth la recette de la soupe au caillou. Cet épisode fait référence au célèbre conte : une enfant est obligée de quitter son domicile pour chercher fortune. En chemin, personne ne veut lui donner à manger. Épuisée, elle décide d'une ruse qui va lui permettre de manger : faire une soupe au caillou pour tout le village. Les habitants n'ayant jamais entendu parler de cela sont curieux et participent à l'élaboration de cette soupe en y ajoutant tous les légumes nécessaires. La morale est que si suffisamment de gens partagent leurs ressources, tout le monde y trouve son compte. A de nombreuses reprises dans la pièce, la recette de la soupe au caillou est entreprise : initiée par Monty, c'est la maman de Cynth qui ajoutera des légumes pour qu'elle soit mangeable. La faim et la soupe qui reviennent comme des refrains au cours de la pièce peuvent être interprétées comme des métaphores de *se nourrir* et de *grandir*.

La noyade : ce sont les deux pierres utilisées pour passer la rivière qui vont empêcher Cynth de se noyer.

3. La dimension temporelle dans la pièce :

La pièce est découpée en quatre scènes qui nous donnent des indications sur le temps chronologique et météorologique. A l'aide des associations d'idées, ces indications problématifient la temporalité du cycle de la vie. Chaque titre décline *un moment de la journée* en commençant par l'aube pour finir la nuit, le temps d'une journée s'écoule ; puis *une saison* en commençant par le printemps (symbole de naissance) pour finir l'hiver, le temps d'une année s'écoule. On apprend par ailleurs qu'un pommier a poussé le temps du voyage de Cynth, on peut supposer que plusieurs années se sont écoulées. Ces temps se superposent dans l'histoire comme pour donner à ce voyage un caractère universel de voyage initiatique.

Prologue

Aube printemps vent : le départ de Cynth.

Le vent va influencer le sens du départ de Cynth qui ne sait pas où aller. Son départ est conditionné par la volonté de quitter la maison, quitter l'enfance, se séparer de sa mère.

Midi été chaleur : Cynth se retrouve seule.

C'est sa première rencontre avec Monty. On parle de nourriture, de soupe au caillou. Cynth a enfin un but, elle sait où aller chercher une pierre pour sa mère.

Crépuscule automne pluie : Cynth a besoin d'aide, elle a un obstacle à franchir.

Une rivière bloque son chemin: *peur, boue, eaux noires et profondes, obscur, gadoue* sont les mots qui ponctuent la scène. Elle est coincée par l'eau qui monte, elle s'enfoncé. La rivière représente un obstacle à franchir, à traverser, il faut savoir nager (être autonome) pour y parvenir. Cynth prend alors conscience qu'elle a besoin de sa mère.

Nuit hiver neige : les regrets de Cynth.

Elle est au bord de mer sur une plage enneigée et pierreuse. C'est le lieu de naissance de la mère et le terme de son voyage. C'est réellement un voyage initiatique qui la conduit à découvrir ses origines.

