



# Au bout du conte

**Les MiniMalices**

Théâtre pour enfants

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## Historique de la compagnie

Notre compagnie, Les MiniMalices, a été fondée par deux comédiennes montréalaises se donnant le mandat de transmettre la culture populaire aux enfants par le biais du théâtre. Préconisant une approche des plus minimalistes (forcément...), nous cherchons la plus simple expression pour représenter les éléments constituant nos spectacles. Ainsi, nous favorisons l'épanouissement de l'imaginaire du spectateur et la démocratisation de l'art (le théâtre pour tous!). Notre travail puise sa source dans les contes et les légendes qui ont peuplé notre imaginaire collectif, mais encourage également la mise en valeur de la jeune dramaturgie québécoise par nos créations originales.

---

Historique de la compagnie	2
Au bout du conte	3
<i>Synopsis</i>	
<i>Démarche artistique de la création</i>	
Pourquoi travailler sur le conte de nos jours?	4
La petite histoire des contes du spectacle	6
<i>Hansel et Gretel</i>	
<i>Le loup et les sept cabris</i>	
<i>Alexis le trotteur</i>	
<i>Barbe-Bleue</i>	
<i>La Chasse-Galerie</i>	
<i>Rose Latulipe</i>	
La musique des contes	11
Idées d'activités à faire avec les élèves	12
Contactez-nous	14

---



Conseil  
des arts  
et des lettres  
du Québec



Canada Council  
for the Arts

Conseil des arts  
du Canada

# Au bout du conte

## SYNOPSIS

Maman Chèvre a perdu ses petits, Hansel et Gretel leur maison. Barbe-Bleue ne sait pas garder une femme. Rose Latulipe voudrait danser jusqu'à minuit. Alexis le trotteur espère battre le train à la course et les bûcherons de la Chasse-Galerie, rentrer à la maison.

«Au bout du conte» revisite avec un minimum d'artifice pour un maximum d'inventivité les histoires qui ont bercé nos enfances, apeuré nos grand-mères et captivé le plus tannant de nos cousins.

Quatre comédiens se partagent les rôles de ces six contes en utilisant, avec ingéniosité, des accessoires de la vie courante pour créer les lieux, différencier les personnages et guider les spectateurs à travers ces univers contrastés. Parce qu'il est bon de se rappeler qu'on peut faire beaucoup avec peu et que ce n'est pas parce qu'on est petit que l'on ne peut pas être grand!

### Adaptation et mise en scène

Audray Demers

### Distribution originale

Audrey Guériquan, David Leblanc,  
Benoit Ruel et Andréanne Théberge



## DÉMARCHE ARTISTIQUE DE LA CRÉATION

«Au bout du conte» est une performance effrénée, physique, dynamique et comique. En cinquante minutes, les comédiens se partagent les rôles de tous les contes en créant lieux et atmosphères à travers les multiples facettes d'une scénographie restreinte.

Le spectacle s'ouvre sur une corde à linge, une malle remplie d'accessoires, quatre chaises et un livre aux mille images. Le fil conducteur est dirigé par les quatre comédiens qui organisent la scène pour y faire émerger le lieu où une première histoire sera racontée. Chacun des contes est mis en scène par le comédien-narrateur servant ainsi de lien entre le spectateur et le récit joué devant lui. À chaque nouvelle histoire, il ouvre le grand livre d'où il sort des images aux proportions différentes et donne ainsi vie au conte en laissant les comédiens en devenir les personnages.

«Au bout du conte» se veut un projet d'exploration et de mise en valeur du rapport entre le comédien et l'objet ainsi que de la relation de l'interprète avec son environnement scénique. Pour ce faire, les interprètes utilisent des objets que l'on trouve dans une maison et les transforment, avec inventivité, pour les mettre au service de l'histoire racontée. Par exemple, la malle servira tour à tour de canot volant, de train ou de four pour la vilaine sorcière. Une cuillère de bois représentera à la fois un bol de soupe vide, une miche de pain, une épée et une pagaie. Et pourquoi pas une vadrouille en guise de barbe pour Barbe-Bleue?! Il en va de même pour le reste de la scénographie qui est utilisée et manipulée à différentes fins tout au long du spectacle.

# Pourquoi travailler sur le conte de nos jours?

Devant l'accroissement de la technologie, la vitesse de l'information, les possibilités infinies devant nous, nous avons senti le besoin de revenir à l'essentiel et de poser les questions suivantes: qui sommes-nous, d'où venons-nous et où allons-nous? Le choix des contes est alors apparu comme la voie naturelle à suivre pour explorer des pistes de réponses et une approche épurée et ludique a semblé être le chemin à emprunter pour y parvenir. Pour l'espoir, la reconnexion avec nos racines et la fantaisie. Travailler sur ces textes est également une façon de se réapproprier le patrimoine culturel, de le revendiquer et de donner envie d'en apprendre davantage sur celui-ci.

Le conte se différencie des autres genres littéraires par le fait qu'il accepte d'office la notion du surnaturel. D'abord un genre oral, le conte est devenu littéraire au Moyen-Âge, mais c'est vers la fin du XVII<sup>e</sup> siècle qu'il se fixe dans son genre et qu'on assoit les balises de cette forme de construction d'histoires. Tant pour la légende, la fable, que le conte merveilleux ou le conte de fée, le récit tient sa source dans l'exagération d'un fait divers, mettant en scène un univers et des personnages manichéens, c'est-à-dire qui sépare le bien et le mal sans nuance. L'objectif du conte est d'utiliser une histoire pour mettre de l'avant un enseignement, une morale ou mettre en lumière un trait de caractère. L'abondance des péripéties est aussi préférée à la psychologie des personnages. Ceux-ci sont donc typés, pour une compréhension rapide de la psyché d'un protagoniste ou pour mettre de l'avant un trait de sa personnalité.

Travailler sur le conte nous permet donc, dans notre création, de multiplier les histoires et d'en déconstruire la forme grâce à la simplicité de son schéma narratif. Nous avons choisi des contes d'où émanait une certaine

résonance, non pas au niveau de l'enseignement ou de la morale des histoires, mais plutôt au niveau de l'idée de quête. C'est cet aspect que nous avons choisi de mettre de l'avant au profit de l'aspect plus didactique.

Nous trouvons important d'actualiser la notion de grandiose, de poursuite d'objectifs où rien n'est impossible. «Au bout du conte» met en scène des personnages se trouvant à la croisée des chemins ou devant un choix important à faire qui aura des conséquences sur leur vie ou leur environnement. Que ce soit un dilemme rigolo au dénouement heureux ou bien un choix dangereux aux fins négatives, les protagonistes sont dans un moment charnière de leur évolution. Il s'ensuivra donc une quête qui mènera le protagoniste à la recherche du dépassement de soi, du courage, de la famille, de l'amour, de l'amitié ou encore de l'acceptation de la différence.

Dans un souci de transmission et de partage, le spectacle pose donc, à sa manière, la question: Au bout du compte, après ce témoignage du temps passé, que reste-t-il? Que gardons-nous qui nous définisse? Vers quoi aspirons-nous ou au contraire, de quoi nous sauvons-nous?

Le spectacle a surtout été pensé dans un esprit de plaisir et de découverte. C'est ce que nous voulons que le spectateur retienne en sortant de la salle: Le plaisir de se réunir pour raconter une histoire avec peu de moyens et un désir de partager un bon moment.



# La petite histoire des contes du spectacle



## Hansel et Gretel

*Hansel et Gretel* est un conte de fée traditionnel européen retranscrit de façon écrite par un Italien, Giambattista Basil, au XVII<sup>e</sup> siècle, puis popularisé par les Frères Grimm dans leur recueil *Contes de l'enfance au foyer*, paru en 1812. Ce récit du Moyen-Âge mettait en lumière, de façon symbolique, la difficulté du passage à l'âge adulte. D'un point de vue plus historique, ce conte constatait également la dureté de la vie quotidienne de l'époque et le problème bien réel de l'abandon d'enfants durant les nombreuses famines. L'infanticide n'était pas rare dans les périodes de disettes au début du Moyen-Âge.

Dans notre adaptation, nous avons choisi de mettre de l'avant le côté débrouillard et courageux des enfants et de ne pas mettre trop

l'accent sur la cruauté de l'abandon d'enfants. Nous avons choisi de traiter plus particulièrement de sa forme symbolique, soit l'émancipation et le passage à l'âge adulte, plutôt que de traiter des réalités historiques de l'époque. C'est donc une quête symbolique à travers les tentations du monde des adultes par rapport à celles du monde de l'enfance. C'est également un avant-goût de la cruauté du monde des «grandes-personnes». Le conte met donc en évidence que malgré les difficultés, il y a toujours une solution et que la meilleure façon de se prémunir contre la cruauté de la vie adulte est de garder une part d'enfance.

D'un point de vue scénographique, ce conte établit l'ambiance et le ton que prendra la construction du spectacle. Dès le départ, la scénographie se veut un grenier au mille possibles. Des chaises dépareillées, une vieille corde à linge, des accessoires épars et un livre de conte. La première image, la maison en bonbons, place tout de suite la menace à venir, sous la forme de tout ce dont un enfant peut rêver.

Au niveau des personnages, ils sont tous catégorisés au plus simple et au plus reconnaissable. Par exemple, la mère, elle, porte un tablier et se sert d'une cuillère de bois pour témoigner que cette dernière est vide, donc qu'ils n'ont rien à manger. Elle l'utilise aussi comme outil menaçant puis, finalement, comme la miche de pain qui sera émietlée par Hansel pour retrouver le chemin du retour, vers la maison. C'est la première fois qu'on utilise un objet en-dehors de sa fonction d'origine. On crée la convention pour le reste du spectacle. Pour la sorcière, le châle noir amène l'idée du corbeau et ses lunettes témoignent de son aveuglement autant réel que symbolique. Elle est aveuglée par son désir de manger les enfants et se fait une idée non menaçante

d'eux. Elle les prend pour acquis, ce ne sont que des enfants, elle ne s'imagine pas qu'ils soient débrouillards et qu'ils puissent la duper.

### **Le loup et les sept cabris**

*Le loup et les sept cabris* est un conte populaire à l'origine incertaine, probablement allemande, recueilli par les Frères Grimm. L'histoire est publiée pour la première fois dans leur recueil de *Contes de l'enfance au foyer* en 1812. On lui attribue une parenté évidente avec la fable de La Fontaine *Le loup, la chèvre et le chevreau*, parue en 1668, ce qui laisse croire au lecteur que Les Grimm s'en sont inspirés. Probablement que cette dernière puise à son tour sa source dans une des fables d'Ésope, un écrivain grec du VI<sup>e</sup> siècle avant J.C., *Le chevreau et le loup qui joue de la flûte*. La version de La Fontaine nous a toutefois inculqué l'expression «présenter patte blanche» qui veut dire prouver son identité.

Une fois de plus, dans notre adaptation, nous avons choisi de mettre de l'avant l'idée de la débrouillardise des enfants, surtout celle du petit cabri noir. Dans sa quête de manger les petits cabris, le loup trouve les ruses et déguisements dont il a besoin sur la corde à linge. Ces outils lui sont donnés par le narrateur, mais cette corne d'abondance est aussi ce qui causera sa perte. Son habit de velours rapiécé est le souvenir d'un autre temps et le refus d'évoluer. C'est le souvenir d'un temps de plaisirs faciles, voire d'enfance, mais de l'enfant-roi. C'est aussi la raison pour laquelle nous avons choisi de lui donner l'esprit disco dans sa façon de bouger comme dans l'ambiance musicale. Le disco représente l'ère de l'exubérance et de l'insouciance que nous avons rapprochée à la personnalité du loup.

Maman Chèvre, de son côté, est habillée avec des accessoires lui donnant un air plus vieux, voire de grand-mère. Son châle et son tablier sont pâles, pour la pureté de ses intentions et la douceur de son caractère. Elle est la sagesse, le passage du temps et la passation de l'enseignement. Le cabri noir est joué par une comédienne parce qu'il est celui qui se distingue des autres par sa différence physique.

C'est lui qui protège ses frères en se méfiant du loup et qui les met en garde. Ce sont les raisons pour lesquelles nous avons choisi de personnifier les autres six cabris par des petites lavettes car, bien qu'ils aient leur personnalité propre, ils sont «guidés» par leur frère divergent et sont tous entraînés par une même naïveté et affichent des caractéristiques physiques semblables. Le petit cabri noir, quant à lui, fait un peu penser au vilain petit canard. Il est aussi le plus observateur. Pour échapper au loup, quand les cabris se font duper, il se cache dans l'horloge grand-père et se fige dans le temps. Il se cache dans cet entre-deux, ce passage entre l'enfance crédule et la vie adulte pleine d'obstacles. L'horloge, c'est le coffre, la malle aux mille possibles, le trésor de grenier, le trésor des temps anciens et la sagesse, qui le rapproche de sa mère.

### **Alexis le trotteur**

Huitième d'une famille de quatorze enfants, Alexis Lapointe naît le 4 juin 1860 à La Malbaie, dans la région de Charlevoix, au Québec. Issu d'une famille relativement aisée par rapport au milieu particulièrement modeste dans lequel il baigne, Alexis Lapointe, dit le Trotteur, est une figure aujourd'hui célèbre en raison de ses prouesses physiques en tant que coureur. On lui attribue plusieurs exploits, notamment celui d'avoir battu un cheval à la course et de s'être mesuré, avec succès, à des chiens, des cochons, des voitures, des bateaux et des trains. Ces accomplissements ne sont pourtant pas tributaires d'un parcours glorieux. Effectivement, pour ses contemporains, le Trotteur était plutôt connu comme un hurluberlu ou, autrement dit, un divertissement qu'on utilise, mais dont on ne se soucie pas vraiment.

Enfant à la santé préoccupante à la naissance, on peut lire dans le papier de Serge Gauthier, ethnologue et historien, qu'Alexis aurait même été baptisé «sous condition» tant on craignait pour sa vie. Par la suite, c'est plutôt sa santé mentale qui fut source de préoccupations. Simple d'esprit, Alexis se passionne pour les chevaux, imitant cet animal et allant

même jusqu'à se prendre pour un cheval en public. Peu éduqué, il parcourt les villes et villages, démontrant ses prouesses physiques, réussissant tant bien que mal à tirer profit de ses talents. Sa légende naquit de son passage sur les routes. Sans véritable métier, il ne se maria jamais, mais diverti ses contemporains par sa personnalité (il était un danseur et un joueur de « musique à bouche » infatigable) que par ses prouesses. Il mourut à 64 ans, à Alma, au Saguenay, dans l'anonymat et la pauvreté, ironiquement écrasé par un train alors qu'il travaillait le long de la voie ferrée. Son corps fut ramené à Charlevoix et enterré dans une fosse commune.

Sa popularité posthume et sa légende seraient nées des écrits du folkloriste Marius Barbeau dans son livre *The Kingdom of Saguenay*, paru en 1936, douze ans après la mort du Trotteur. Dans ce livre, destiné à public anglophone, figure un texte sur « Alexis the runner ». Barbeau aurait glané des informations sur le légendaire Alexis le trotteur dans ses enquêtes sur le folklore de Charlevoix et aurait décrit le personnage en fonction de récits oraux entendus. Son texte ne s'appuyait donc pas sur une enquête de fond concernant la personne d'Alexis Lapointe, mais plutôt sur l'image d'Alexis le trotteur, le coureur invétéré, l'homme-spectacle, la future légende. Plus tard, ce texte a été traduit en français, faisant connaître ou redécouvrir ce personnage à sa région.

Dans notre adaptation, nous avons décidé de nous consacrer à l'aspect reflétant l'esprit bon enfant qui se dégage du personnage, sans oublier sa témérité, sa persévérance, ses exploits et sa gentillesse de caractère. Nous avons choisi de le personnifier tel un enfant exploitant son plein potentiel dans la camaraderie et l'admiration de ses pairs, comme cela aurait dû être le cas. Nous avons évoqué ses principaux exploits en plus de lui donner la possibilité d'aller plus vite que le temps. Le Alexis de *Au bout du conte* relève les défis et va au bout de ses rêves, malgré le scepticisme de son entourage. Il ne se décourage pas et réussit à convaincre ceux qui l'entourent de

son potentiel en les amenant avec lui dans son rêve. Un même comédien interprète les personnages auprès desquels Alexis devra se mesurer ou prouver sa valeur (son ami, le cheval et le train). Ce procédé témoigne du fait que les gens ont tendance à se méfier de ceux qui sortent du lot, qui sont hors-normes ou différents. Cette histoire exprime finalement qu'avec de la volonté, du courage et de la détermination, rien ne peut arrêter quelqu'un. Ni les railleries, ni un cheval, ni un train, pas même le temps! C'est un conte sur l'endurance, mais également sur l'importance et la chance d'avoir des alliés et de les cultiver.

### **Barbe-Bleue**

*Barbe-Bleue* est un conte de Charles Perrault paru en 1697 dans le recueil *Les contes de ma mère l'Oye*, en France. Il s'agirait d'un personnage inspiré de la tradition orale ou encore de faits divers liés à des assassins de l'époque qui défrayaient la chronique. On pense toutefois que le personnage à la base du conte de Perrault serait le Roi D'Angleterre Henri VIII, tristement célèbre pour s'être marié six fois et avoir mis à mort deux de ses épouses. Suite à la parution du conte, on a également associé le personnage de Barbe-Bleue à différents personnages macabres à travers les époques.

Le conte aborde la thématique du mariage du point de vue de la jeune fille. À l'époque,





les mariages arrangés étaient la norme, donc possiblement angoissants pour la jeune fille. La curiosité était également mal vue pour les femmes, en général, puisqu'elle rapproche du péché d'Ève. L'obéissance était le lot de l'épouse. Mais c'est la curiosité d'Élizabeth qui lui permet de connaître la vérité sur mon mari. Nous avons décidé de dévoiler cette facette de l'histoire, car c'est cette curiosité qui crée le revirement chez Élizabeth. Au début du conte, elle est crédule et naïve mais, rapidement, elle prend possession de sa destinée. Elle s'émancipe quand son mari la laisse seule et qu'elle découvre le terrible secret de Barbe-Bleue. Connaître la vérité et posséder la connaissance (fardeau préférable à l'ignorance!), c'est ce que nous avons choisi d'exposer dans le récit.

Dans notre adaptation, Élizabeth est en blanc, elle est pure. Nous avons décidé de représenter Barbe-Bleue à l'aide d'une vadrouille parce qu'il est sale, qu'il « nettoie » et qu'il « cache » ses actions et ses traces de meurtriers. En apparence, il est bon et propre, mais ce n'est qu'illusion.

### **La Chasse-Galerie**

*La Chasse-Galerie* est un conte traditionnel québécois mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, cette légende n'est pas née chez nous. Elle serait probablement arrivée au Québec en même temps que les colons Français du Poitou, au XVII<sup>e</sup> siècle, et se serait transformée au fil du temps, s'adaptant aux réalités quotidiennes d'ici. À l'époque, les hommes partaient dans le nord pour couper du bois durant l'hiver. Ils ne pouvaient retourner auprès de leur famille que pour le printemps. Sauf la nuit de la veille du Jour de l'An. On prétendait qu'à ce moment les bûcherons pouvaient faire un pacte avec le diable afin d'aller retrouver les leurs en canot-volant et revenir ensuite au chantier, moyennant quelques conditions. Si le pacte n'était pas respecté, les bûcherons seraient condamnés à errer dans leur canot pour l'éternité.

Pour retracer l'origine de la légende, quelques pistes sont possibles. La plus

probable est que *La Chasse-Galerie* serait un conte relatant une véritable chasse à courre infernale. Des âmes damnées courant après quelque chose dans les airs et faisant beaucoup de bruits. Cela expliquait des phénomènes inexplicables à l'époque comme, par exemple, des tempêtes avec de grandes bourrasques. Aussi, avant que l'Europe ne soit chrétienne, cette légende existait mais avec quelques différences. Il était commun d'entendre parler d'une chasse qui porte le nom de celui qui la conduit comme, par exemple, la chasse-Artus qui était la chasse du roi Arthur. *La Chasse-Galerie* pourrait donc être la chasse d'un certain seigneur Galery. Mais ce n'est pas un nom traditionnel du Poitou. Par contre, en vieux français « gallier » et « gaille » signifiaient cheval, alors il est possible que « galerie » soit un dérivé de ces mots. Autre option : « galerie » existait déjà en vieux français signifiant « réjouissance ». On pense également que les oiseaux migrateurs, avec leurs cris dans le ciel, auraient inspirés cette histoire... Bref, rien n'est certain ! La légende a beaucoup évolué au Québec. Elle est moins lugubre que ses origines françaises. Dans la plupart des versions, dont celle que nous avons choisie, le diable ne réussit finalement jamais à damner quelqu'un et l'histoire se termine plutôt bien. Aussi, la chasse à courre n'ayant jamais été très populaire chez nous, nous avons seulement gardé la notion du pacte avec le diable et le déplacement dans les airs. À l'époque, le canot d'écorce était le seul moyen de se déplacer dans des contrées sauvages, c'est donc logique que ce soit le véhicule qu'ils utilisent dans la légende québécoise.

### **Rose Latulipe**

Rose Latulipe est une autre légende qui a subi beaucoup de transformations au cours de l'Histoire. Légende canadienne-française, québécoise et acadienne du XVIII<sup>e</sup> siècle, on lui donne également les noms de « légende du Diable », du « beau danseur » ou de « l'étranger ». Ce conte, issu de la tradition orale, s'apparente à celui de la danse macabre. Cette sarabande qui mêle des gens de toutes



noblesses et des morts, peinte dans diverses églises et cimetières au XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècle, exprime que devant la mort tous sont égaux. Elle se moque de «la vanité des distinctions sociales». Ce thème a aussi été mis en scènes par des troupes de théâtre de rue au Moyen-Âge ou encore dans *Les Mystères*, genre théâtral qui mêlait réalisme et surnaturel. Dans cette dernière forme, la mort s'adresse à vingt-quatre personnages différents. Dans *Rose Latulipe*, le diable représente la mort qui danse avec sa prochaine victime. À cela est mêlée la tradition chrétienne et l'interdit de danser ou de célébrer pendant le carême, les quarante jours de privation avant Pâques. Rose veut faire une fête pour le Mardi Gras, le jour avant le carême, mais la fête ne peut pas se rendre jusqu'au Mercredi des Cendres, jour du début du carême, puisque son âme appartiendrait ainsi au diable. Celui-ci se présente donc à la fête pour tenter les gens à danser avec lui afin qu'ils brisent l'interdit.

Dans notre adaptation, nous avons choisi de mélanger les deux histoires et de changer la date du Nouvel An de la *Chasse-Galerie*

pour celui du Mardi Gras dans le but de faire écho au conte de Rose Latulipe. Ainsi, Gabriel, dans la *Chasse-Galerie*, veut aller voir sa fiancée Rose et cherche tous les moyens pour y parvenir. Nous avons décidé de garder l'idée de l'interdit, des tentations irréflechies et du recul nécessaire quand il est temps de faire les bons choix. Nous avons aussi décidé de laisser un flou quant à la fin de l'histoire. Dans le conte original, on retrouve Rose vieillie de cent ans, mais peut-être est-ce simplement qu'elle acquiert une certaine sagesse...

Au niveau scénographique, la corde à linge nous permet de passer d'un conte à l'autre et de les lier aisément en gardant la convention établie, c'est-à-dire en y installant les éléments de décor de chacun des contes. Le changement de narrateur nous permet tout de même de percevoir qu'il s'agit de deux histoires aux origines distinctes, mais sans insistance, le temps d'un petit clin d'oeil. Le dynamisme et le rythme du conte, supporté par des trames sonores, accentuent l'idée de tourbillon dans lequel chaque personnage est prisonnier.

## La musique des contes

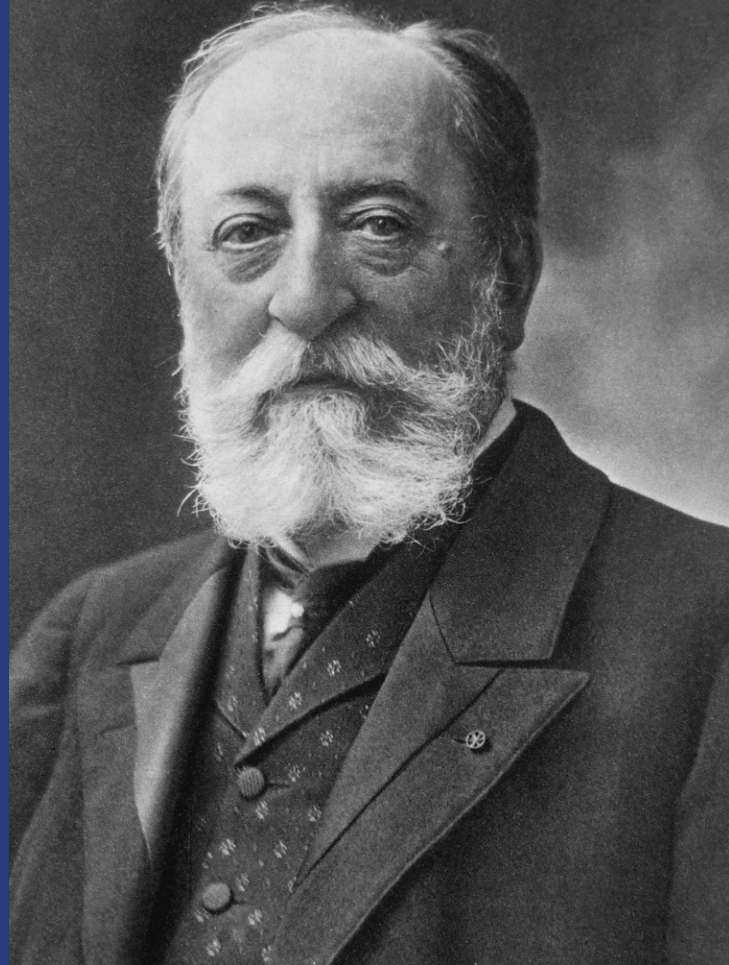
La musique a été très importante dans notre processus de création. Étant dans un répertoire classique pour les histoires, nous avons opté de même pour l'ambiance sonore. Pour faire le passage entre les différents tableaux, nous avons utilisé la musique du *Carnaval des animaux* de Camille Saint-Saëns et de la musique traditionnelle québécoise et irlandaise. Nous trouvons que ce mariage culturel musical soulignait agréablement la réalité de l'identité québécoise et canadienne-française.

Camille Saint-Saëns est un pianiste et compositeur français, né à Paris le 9 octobre 1835. Compositeur prolifique, il a composé notamment des opéras, de la musique de chambre, mais il a aussi écrit pour le théâtre, et même pour les débuts du cinéma. Camille Saint-Saëns compose *Le carnaval des animaux* en Autriche, en mars 1886. Cette année-là, l'œuvre sera jouée deux fois en concerts privés. La remise en question du « sérieux » du compositeur après l'écoute de cette suite orchestrale par certains de ses pairs fera que Saint-Saëns refusera qu'on la rejoue de son vivant.

*Le carnaval des animaux* est une parenthèse dans l'œuvre générale du compositeur car elle était empreinte de ludisme. C'est un enchaînement de morceaux inspirés par différents animaux (la tortue, les poules, les coqs, l'éléphant, etc.). Les animaux étant souvent très présents dans l'univers du conte, nous trouvons approprié de s'inspirer de la musique de Saint-Saëns. Cette dernière appuie également certains traits de caractères des personnages des différentes histoires d'*Au bout du conte* (ex. : l'aspect majestueux et inquiétant de Barbe-Bleue révélé par *La marche royale du lion*) ainsi que les ambiances du conte de la narration qui la succède.

En prologue, la légèreté de la pièce *Fossiles*, du même *Carnaval des animaux*, évoque bien l'idée de grenier d'où émergeront des histoires et des jeux. À l'origine, cet air se voulait un hymne parodique aux animaux disparus et aux vieilles chansons. Nous avons cru bon d'emprunter son thème qui fait écho aux thèmes du spectacle tournant autour de l'importance du legs et de la tradition orale.

Au niveau des *reels*, c'est un peu plus difficile de remonter à la source. C'est une musique folklorique irlandaise, inspirée d'une danse traditionnelle



pratiquée aux environs du XVI<sup>e</sup> siècle, en Irlande. Les mariages culturels européens précédant la colonisation du Canada et l'immigration massive d'Irlandais au pays, au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, ont contribué à la présence des reels dans la musique traditionnelle canadienne-française.

Le *reel* étant une danse et une musique importante dans la culture populaire, nous avons décidé de l'inclure dans notre spectacle pour les contes d'origine québécoise. On y retrouve donc le *reel* irlandais *Beeswax* ainsi que le *reel Sainte-Anne* qui se voulaient être des airs rapides, amusants et compétitifs dans l'exécution des musiciens et des danseurs. La course d'Alexis et la fête du Mardi gras chez Rose Latulipe reflètent bien ces thématiques. Finalement, nous avons choisi d'ajouter une petite touche contemporaine et comique. Les deux premiers accords de *Thriller*, de Michael Jackson, provoquent un bel effet de surprise et dédramatisent la bagarre entre le loup et les sept cabris aux yeux des enfants. Nous utilisons également le procédé de répétition en incluant cette chanson 2 fois dans le spectacle, ce qui ajoute au plaisir et rend le public de connivence avec notre idée folle!

# Idées d'activités à faire avec les élèves

*Au bout du conte* présente des personnages forts et facilement reconnaissables. Nous nous appuyons sur des codes communs, un jeu physique précis, découlant de choix et de prises de décisions claires dans la mise en scène du spectacle. Voici quelques exercices visant à développer l'imaginaire et la confiance en soi de l'enfant et qui l'aideront à créer dans un contexte de « théâtre débrouillard ».

## 1. Transformation d'objets

- a. Prendre une chaise et trouver toutes ses déclinaisons possibles ; « ceci est une chaise, mais ceci n'est pas une chaise ». Manipuler la chaise de différentes façons pour faire émerger une idée (exemples : un bureau avec un écran d'ordinateur, un abri, une brouette, etc.). Il est possible de faire cet exercice avec plusieurs objets différents comme un cintre, un bol, une spatule, etc.



## 2. Création de personnage

- a. Le jeu du mot lancé : Faire un cercle avec les enfants, debout. Demander à tous de se retourner, autrement dit, les élèves font face à l'extérieur du cercle. Le professeur dit un mot, par exemple « hockey ». Les enfants se retournent immédiatement en position de statue correspondant au mot.



Faire quelques exemples et conscientiser les enfants à extrapoler sur le mot, à développer leur imaginaire. Par exemple si on dit « carotte », le premier réflexe sera de faire quelqu'un qui mange une carotte, mais on peut aussi bien faire un lapin que quelqu'un qui a une mauvaise vue (parce que nos grands-parents disaient que les carottes étaient bonnes pour la vue...!) ou encore

la carotte elle-même. Voir le mot comme un tremplin et non comme une contrainte.

Commencer par dire des mots qui ont un sens concret, puis se diriger vers des mots avec un sens plus ouvert, comme « cercle », « bleu » ou « aurore » par exemple. Ce jeu favorise le développement de l'ouverture, la construction de personnages et la prise de décision.

- b. L'objet-personnage : Demander préalablement aux élèves d'apporter un objet en classe. Chaque élève présente son objet aux autres. Ensuite faire une tempête d'idées autour de l'objet. Qu'est-ce qu'il représente, à quoi il nous fait penser ? Par exemple, si l'enfant apporte une pomme, on peut penser à Blanche-Neige, une sorcière, à un arbre, à l'école, à la ville de New York, à un professeur, etc.

Prendre l'idée qui ouvre le plus de possibilité à la création d'un personnage. Par exemple, le professeur. Dans un premier temps, demander à l'enfant de faire parler la pomme comme si elle était un professeur. Le laisser explorer avec la pomme. Si l'enfant a de la difficulté à improviser, on peut lui donner une situation. Exemple : Un professeur qui demande le silence. Ensuite, demander aux autres élèves les caractéristiques qu'avait cette pomme-professeur. Quelle était sa voix ? Qu'est-ce que la rondeur de la pomme apportait au personnage ? Était-il sévère, doux, gentil, méchant ? Demander maintenant à l'enfant de s'inspirer de l'improvisation qu'il a faite avec la pomme et des observations des autres pour devenir lui-même le professeur-pomme. Refaire la même



improvisation en l'incarnant dans son corps, sans la pomme.

Autre possibilité : utiliser la pomme pour caractériser le personnage du professeur. L'élève s'est inspiré de l'objet pour créer les caractéristiques physiques de son personnage. Mais il peut aussi utiliser la pomme comme contrainte. C'est-à-dire qu'il peut par exemple décider que son personnage de professeur aura toujours une pomme à la main. Cela l'obligera à modifier sa façon de bouger. Cet exercice peut être décliné peu importe l'objet, que ce soit un chandail, un cerceau, une ampoule, une patère, etc.

- c. **Personnage musical :** Les élèves marchent dans le local de façon neutre, c'est-à-dire sans personnage, sans avoir les mains dans les poches ou sans gambader. Mettre de la musique sans paroles. Demander aux élèves de s'inspirer de la musique pour modifier leur démarche.

Par exemple, si c'est une musique rapide, peut-être que leur démarche sera plus rapide, peut-être seront-ils plus crispés, ou bien peut-être marcheront-ils d'un pas décidé. À l'opposé, si la musique est plus lente, peut-être seront-ils dans quelque chose de plus triste ou encore d'apeuré. Il faut laisser explorer, les guider sans imposer une émotion ou un état. Les laisser expérimenter comment leur corps se transforme avec le rythme de la musique ? Est qu'est-ce que ces transformations font naître comme émotions ou comme personnage ? Un retour peut être fait, par après, afin de partager leurs expériences, les émotions qui en ont découlé ou l'histoire qu'ils avaient en tête pendant l'exercice.



La séance peut également se terminer avec la rencontre de deux personnages. Demander aux élèves, dans leur personnage musical, d'aller se présenter à un camarade.

### 3. Mise en scène d'un conte, méthode «théâtre débrouillard»

- a. Chaque enfant apporte un objet en classe. Un élève ou le professeur raconte une histoire ou un conte issu de la culture populaire de la région. Nous suggérons d'en faire le schéma actanciel au tableau pour faciliter la construction de la courte pièce. Pour chaque personnage de l'histoire, faire ressortir ou inventer une qualité, un défaut et une caractéristique physique.



Regarder les items apportés et les objets déjà présents dans la classe. Associer un objet ou un accessoire à chaque personnage (quelque chose qui le personnifie ou qui amplifie un trait de sa personnalité. Voir exercice 2.b). Créer une aire de jeu dans la classe, environ 20' par 20'. Établir les différents lieux de l'histoire à l'aide d'une chaise. Par exemple, pour le conte *Le loup et les sept cabris*, une première chaise représenterait la maison des cabris, une deuxième la cachette du loup et une troisième chaise, le lieu du voisin.

Raconter une seconde fois l'histoire en mettant les lieux du récit en évidence tout en y associant les actions des différents personnages (donc en bougeant dans l'aire de jeu). Faire une distribution dans la classe. S'il n'y a pas assez de personnages pour tous les élèves, doubler chaque rôle ou faire deux distributions. L'exercice peut se dérouler de façon improvisée ou en regroupant des équipes à l'intérieur desquelles les élèves pourront se consulter. Dans un cas ou dans l'autre, donner aux élèves quelques minutes pour se remémorer les grandes lignes de l'histoire et les personnages.

Finalement, présenter les différentes versions, s'il y a lieu. C'est une façon très simple pour les jeunes de s'approprier une histoire et de faire naître leur créativité. Sans texte qui les bloque, mais avec un canevas qui les dirige et qui laisse libre cours à leur imagination.

**Théâtralement vôtre,  
Les MiniMalices**



**CONTACTEZ-NOUS**

**lesminimalicestheatre@gmail.com**

Facebook

**Les MiniMalices, théâtre pour enfants**

Directrice artistique

**Audray Demers**

Responsable administrative

**Julie Cantin-Béliveau**

Agent

**Yves Bellefleur**

**Summum Communications**

819 820-0236

---

**COLLABORATEURS  
(TRICES)**

Olivier Berthiaume  
Marie-Claude Blanchet  
Geneviève Boivin-Roussy  
Samuël Côté  
Gabriel Dagenais  
Gabriel Doré  
Julie Espinasse  
Marie-Ève Fortier  
Nicolas Gendron  
Nadine Jean

Louis-Dominique Lavigne

Martin Le Bas  
Hugo B. Lefort  
François Morin  
Véronique Pascal  
David Pelletier  
Théâtre du 450

**CRÉDIT PHOTOS**

Laurie-Anne Perrault