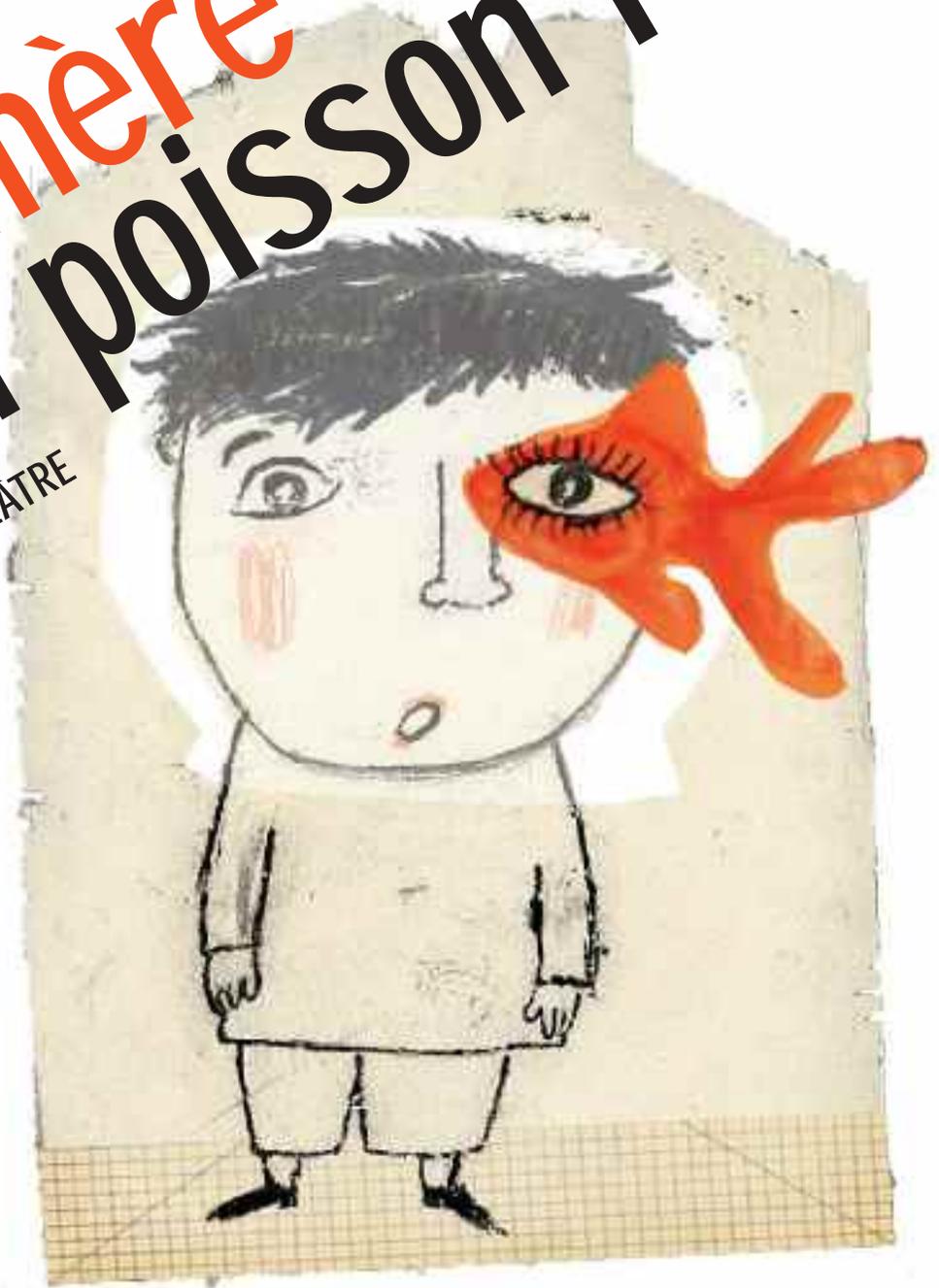


# Ma mère est un poisson rouge

UN SPECTACLE DU THÉÂTRE  
DE L'AVANT PAYS



DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT



# LE THÉÂTRE DE L'AVANT-PAYS

Le Théâtre de l'Avant-Pays est une compagnie de théâtre de marionnettes née en 1976. Elle soufflera donc bientôt ses 40 chandelles. À travers ses 38 saisons (1976-2014), elle a donné environ 4 000 représentations et rejoint près de 800 000 spectateurs.

Tout au long de son histoire, la compagnie a choisi d'interroger à travers ses spectacles les spécificités et les multiples possibilités du médium de la marionnette. Ce questionnement se traduit par des spectacles aux choix esthétiques et aux approches de mise en scène diversifiés.

Nous nous sommes donc intéressés au fil des ans à divers types de marionnettes et de manipulation (ombre, fil, gaine, type bunraku, etc.) ainsi qu'aux rapports entre marionnettes, marionnettistes et comédiens.

Sur l'ensemble de ces années, la pratique et la conception même de la marionnette au Québec et ailleurs ont évolué. La définition de la marionnette, au départ plus traditionnelle, associée à une représentation figurative de l'être humain ou du vivant, s'est élargie vers l'idée de l'objet en mouvement et de la capacité d'évocation de l'objet, pavant ainsi la voie à toute une substance poétique nouvelle. Aujourd'hui, plusieurs praticiens et compagnies ont adopté cette définition élargie, qui inclut évidemment tous les aspects de la pratique traditionnelle, mais intègre aussi de nouveaux usages qui rendent la pratique de la marionnette au Québec riche et foisonnante.

Le spectacle *Ma mère est un poisson rouge* s'inscrit dans cette mouvance. Les personnages y prennent des formes multiples, des projections et des techniques d'animation en direct y occupent une certaine place et il y a un métissage entre jeu d'acteur, masque, manipulation d'objets et autres techniques mixtes.

**POUR UN PARCOURS EN IMAGES DE L'HISTOIRE DE LA COMPAGNIE, ILLUSTRANT LA DIVERSITÉ DES APPROCHES AU FIL DU TEMPS, NOUS VOUS INVITONS À CONSULTER LA SECTION THÉÂTROGRAPHIE DE NOTRE SITE INTERNET : [WWW.AVANT-PAYS.COM](http://WWW.AVANT-PAYS.COM)**

Vous trouverez aussi, sous l'onglet de la saison en cours, le contenu d'une exposition basée sur des dessins d'enfants, accumulés au fil des ans. Cette exposition itinérante, *La perception de l'enfant-spectateur*, fait état de la perception des diverses composantes d'un spectacle (mise en scène, scénographie, éclairages, conception des marionnettes, etc.) par les enfants d'écoles primaires.

## RÉSUMÉ DE LA PIÈCE

La vie a apporté à Xavier et à sa mère une très grande peine. Une de ces peines qui vous submergent, comme une vague. Du haut de ses dix ans (et demi !), Xavier essaie de continuer du mieux qu'il peut. Mais sa mère, elle, n'y arrive pas. Elle ne parle plus, n'entend plus rien, elle est comme un poisson rouge dans son bocal, la tête dans l'eau ! Un grand changement s'impose : un déménagement qui leur permettra de prendre un nouveau départ. Dans la foulée, Xavier se liera d'amitié avec Imma et Mika. Ensemble, ils formeront bien vite un trio d'inséparables, prêts à relever les défis les plus exigeants. Leur première mission sera de taille : ramener à la surface une maman-poisson-rouge qui oublie l'anniversaire de son fils et n'a même plus l'air de se rappeler la recette du terriblement-supra-délicieux-gâteau-au-chocolat ! Heureusement, Xavier, Imma et Mika n'ont pas dit leur dernier mot.





# ORIGINE DU PROJET

par l'auteur et metteur en scène



Depuis quelques années, par le biais de la télévision jeunesse, je multiplie les rencontres avec des enfants d'horizons et de parcours divers. Je les entends raconter des trajets singuliers, parler de contextes familiaux marginaux qui les poussent constamment à faire preuve de débrouillardise et d'autonomie. L'impression me vient, parfois, que ces enfants jouent les parents à la place de leurs parents en assumant très tôt, par nécessité, des tâches et des responsabilités d'adultes.

Ces enfants sont parfois issus de l'immigration, ce qui engendre éventuellement des situations particulières : vie commune avec une famille élargie ; difficulté d'intégration des parents qui se reposent parfois sur leurs enfants pour comprendre les mœurs ou la langue du pays d'adoption ; difficulté à trouver un travail suffisamment bien rémunéré, ce qui les oblige à travailler de nombreuses heures par jour, laissant parfois un jeune enfant responsable d'un bébé ou d'une grand-mère en perte d'autonomie... Les exemples de ce genre sont nombreux et variés.

Il n'y a évidemment pas que les enfants de familles immigrantes qui sont parfois touchés par ce type de situation. Les contextes de pauvreté, de solitude, de dépression parentale créent aussi des milieux de vie marginaux. La rencontre de tels

enfants est spécialement riche en émotions et en bouleversement. Mis devant une réalité plus crue que celle de la majorité, ils abordent très directement des sujets sensibles : la mort, la violence, la maladie, le racisme.

Je me suis retrouvée un matin dans une classe de maternelle au sein de laquelle, pendant le tour de table, 9 enfants sur les 12 qui se sont exprimés ont parlé de mort ou de violence, soit en racontant une anecdote familiale, soit en imaginant des événements fictifs. Il y a une certaine banalisation des choses graves dans la mesure où certains les fréquentent de près, avec régularité. Qu'il s'agisse de la police qui arrive au cœur de la nuit, de l'accident de voiture raconté dans ses moindres détails, ou de l'enfant qui raconte une histoire « drôle » peuplée d'oiseaux morts...

Je ne prétends pas aborder toute la gravité de ces situations dans le cadre de *Ma mère est un poisson rouge*, mais je veux faire état de ces trajets d'enfants-adultes, de leur désarroi, parfois, mais aussi de leur riche imagination. Il me semble essentiel de sensibiliser les enfants au fait que la marginalité cache souvent une réalité humaine complexe, de les inviter à être curieux des autres, à voir la différence moins comme une frontière que comme une invitation.



# ÉQUIPE DE CRÉATION

## Marie-Christine Lê-Huu

auteur et metteur en scène

Marie-Christine partage son temps entre l'écriture dramatique et le métier de comédienne. Sa première collaboration avec le Théâtre de l'Avant-Pays remonte à 2006, au moment de l'écriture d'*Une forêt dans la tête*. Elle a, par la suite, écrit et mis en scène le spectacle *Le voyage*. Après plusieurs années de complicité avec la compagnie, elle en est devenue codirectrice artistique à l'automne 2013. Comme comédienne, son incarnation du personnage de Tibor, dans la série jeunesse *Cornemuse* et celle du personnage d'Alia, dans *Toc toc toc*, lui ont valu des nominations au gala des prix Gémeaux.



Photo: Julie Perreault

## Isabelle Lamontagne

comédienne (Imma)

Diplômée de l'UQAM en art dramatique, Isabelle Lamontagne a collaboré à la création de multiples productions théâtrales dont *Hippocampe* et *Les mystères de Quat'Sous* (Théâtre de Quat'Sous), *L'histoire des ours pandas* (Usine C), *2191 nuits* (Cinquième Salle de la Place des Arts) et *Leitmotiv* (au Québec et en tournée internationale). Sa première collaboration avec le Théâtre de l'Avant-Pays autour du spectacle *L'armoire* (2006) lui fait découvrir les mondes fascinants de la marionnette et du théâtre jeunesse. En 2010, elle fonde avec la comédienne Myriam Houle la compagnie *Histoires en caravane*. Depuis, elle présente des lectures théâtralisées pour les enfants dans les écoles, les bibliothèques et les CPE, et organise des soirées littéraires dans les résidences de personnes âgées.



Photo: Julie Rivard

## Sasha Samar

comédien (Mika)

Sasha Samar a fait ses études à l'Institut d'état de l'art du théâtre et du cinéma à Kiev (Ukraine) en 1993. Après un début de carrière prometteur au théâtre et à la télévision, il vient s'installer à Montréal en 1996. Il prend part à de nombreuses productions dont les pièces *Six personnages en quête d'auteur* et *Les trois sœurs* (Wajdi Mouawad), *Hippocampe* (texte de Pascal Brullemans, en collaboration avec Éric Jean, les comédiens et les concepteurs), *Les mains* (Éric Jean et Olivier Kemeid) et *Les mystères de Quat'Sous*.

Plus récemment, il a été de la distribution de *Cœur de chien* (Gregory Hlady), *Chambres* (Éric Jean), *Un violon sur le toit* (Denise Filiatrault), *Abraham Lincoln va au théâtre* (Claude Poissant), *La robe de Gulnara* (Jean-Sébastien Ouellette) et *Moi dans les ruines rouges du siècle* (Olivier Kemeid).

*Ma mère est un poisson rouge* est sa troisième collaboration avec le Théâtre de l'Avant-Pays.



Photo: Bruno Desjardins

## Jean-François Pronovost

comédien (Xavier)

Depuis sa sortie de l'École nationale de théâtre du Canada en 2012, on a pu voir Jean-François Pronovost au Théâtre de Quat'Sous dans la pièce *Le ventriloque* (mise en scène d'Éric Jean) ainsi que dans *Nom de domaine* (texte et mise en scène d'Olivier Choinière). Au Théâtre d'Aujourd'hui, il a été de la création de la pièce *Tel quel (As is)*, de Simon Boudreault, dans laquelle il interprétait le rôle de Saturnin.

C'est en 2013 qu'il a fait sa première apparition au petit écran, sur les ondes de Télé-Québec, dans l'émission *Tactik*. Au grand écran, il fait partie de la distribution de *Corbo*, un long métrage de Mathieu Denis, qui nous transporte à Montréal au printemps 1966, quelques années avant les événements d'Octobre 1970. La sortie du film est prévue pour l'automne 2014.



Photo: Maxime Côté

## Olivier Monette-Milmore

compositeur de la musique

## Anne-Marie Bérubé,

conceptrice de la scénographie et des accessoires

Formée en scénographie à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM, Anne-Marie Bérubé a collaboré avec diverses compagnies de théâtre en tant que conceptrice de décors, de costumes, d'accessoires et de marionnettes. À titre de scénographe, elle a pris part, entre autres, à **En attendant Gaudreault** précédé de **Ta yeule Kathleen** présenté par le Collectif En attendant, ainsi qu'à la création de **Autopsie d'une napkin**, d'Érika Tremblay-Roy et Laurier Rajotte. Elle a également collaboré pendant plusieurs années en tant qu'accessoiriste avec le Geordie Theatre et le Segal Theatre.

## Maude Serrurier

régisseuse

Forte d'une formation en technique de scène et d'une formation musicale, Maude Serrurier cumule les projets où se côtoient ces deux disciplines. Ses créations en éclairage et son implication comme régisseuse avec Les Garçonnes (**Transplante-moi un cœur, mon amour**) et le Théâtre Omnivore (**Coma artificiel**) confirment son aisance à la fois technique et créative. Depuis trois ans, elle assure la direction technique et l'éclairage du théâtre musical **Les Baronettes**, un spectacle qui sait raviver les souvenirs des plus vieux comme des plus jeunes! Elle flirte également avec l'art marionnettique et le jeune public comme régisseuse (**Le voyage**, 2009 à 2011), puis directrice technique du Théâtre de l'Avant-Pays. En 2011, elle a signé la conception d'éclairage du spectacle **La lune est à moi!** Elle a rejoint en décembre 2010 le Théâtre Exaltemp, où elle travaille comme directrice technique et régisseuse (**Noël 1933; Cabaret fourre-tout; Peau d'âne, la princesse sans nom**), en plus d'avoir siégé au conseil d'administration pendant deux ans.

Détenteur d'un baccalauréat en sociologie (UQAM) et musicien autodidacte, Olivier Monette-Milmore mobilise sa sensibilité et ses compétences au service du théâtre. Sa curiosité intellectuelle le pousse à participer à la création de spectacles qui abordent les grands questionnements et dilemmes moraux de notre époque. En 2008, il fonde Le Théâtre des Têtes Chercheuses pour explorer, à titre d'auteur et concepteur musical, différents styles originaux comme les radiothéâtres d'antan ou encore les cabarets humoristiques. Fort de son expérience comme guitariste au sein de plusieurs groupes de musique, qui l'a amené à toucher au blues, au rock, au métal, au folk et au progressif, il poursuit une carrière de compositeur et concepteur sonore, notamment pour les spectacles **Alice SureXposée** (Camera Obscura), **Artères parallèles** et **Les Routes ignorées** (Ombres Folles) ainsi que **Ma mère est un poisson rouge** (Théâtre de l'Avant-Pays).

## Catherine Côte

illustratrice

C'est à l'UQAM et à l'École des beaux-arts de Quimper que Catherine obtient son baccalauréat en arts visuels, pour ensuite obtenir un diplôme de l'École nationale de théâtre du Canada en scénographie en 2003. À la fin de cette formation, elle travaille sur différents projets, tant au théâtre qu'à la télévision et au cinéma. À la fois illustratrice (sceau d'argent M. Christie), scénographe et enseignante dans les écoles de théâtre, elle entreprend une démarche personnelle à titre de peintre et obtient de faire partie de la collection Loto-Québec.

## Jeanne-Fortin Legris

conceptrice des éclairages

Jeanne Fortin-L. accompagne la création de **Ma mère est un poisson rouge** et en conçoit les éclairages. Elle travaille généralement en tant que personne-ressource auprès des créateurs ou comme conceptrice (lumière ou son). « Plusieurs cordes à son (sic) harpe » (C. Loïse-D'Aragon). Elle a obtenu son diplôme à l'École nationale de théâtre du Canada, volet production, en 2009.



## ATELIERS PROPOSÉS

En lien avec *Ma mère est un poisson rouge*, nous vous proposons deux ateliers :

**l'un préparatoire au spectacle et l'autre destiné à l'après-spectacle.**

Nous savons que le temps disponible en classe est parfois limité. Cela dit, dans la mesure du possible, la tenue des deux ateliers permettrait aux élèves d'avoir une expérience plus complète

Ces propositions d'ateliers sont des amorces de travail, que nous vous invitons à vous approprier et à faire dévier selon la particularité de votre expérience auprès de votre groupe.

# Avant-spectacle : l'atelier pratique

Pour cette activité préparatoire au spectacle, nous vous proposons un atelier pratique qui attire l'attention sur les diverses formes que peut prendre la marionnette.

Cet atelier requiert un peu de préparation, puisque vous aurez besoin de quelques objets que les élèves pourront manipuler.

## Matériel nécessaire :

divers objets (environ une quinzaine)

Parmi ces objets, certains (6 ou 7) seront des représentations d'êtres vivants (par exemple, poupées de chiffon ou poupées articulées; animaux, mais de préférence articulés ou souples). Si vous en avez sous la main, vous pouvez intégrer au lot des marionnettes traditionnelles (des marionnettes à gaine, entre autres, sont disponibles dans certaines écoles primaires). Les autres objets du lot seront des objets usuels de formes et dimensions variées, dont certains peuvent être choisis à même la classe. Les objets, dont une partie peut faire office de nez (ex. : tasse avec anse, entonnoir, etc.), offrent un intérêt particulier. Pensez à en glisser quelques-uns dans le lot.

Voici quelques exemples d'éléments intéressants :

TASSE AVEC ANSE,

FOULARD OU BOUT DE TISSU,

VIEILLES LUNETTES,

PAIRE DE CISEAUX (NON POINTUS),

BROSSE À TABLEAU ET CRAIE,

TROUSSE À CRAYONS VIDE (IDÉALEMENT UNE TROUSSE SE FERMANT AVEC DES BOUTONS),

UNE CAFETIÈRE,

UNE POMME,

UNE CHAUSSURE,

UNE PETITE BALLE,

UN MAGAZINE AVEC UNE PHOTO DE VISAGE EN PAGE COUVERTURE,

UNE CORDE À DANSER, ETC.

## PARTIE 1

En début d'atelier, vous montrez les objets un à un aux élèves en leur demandant s'ils croient qu'il s'agit ou non de marionnettes. Vous constituerez ainsi deux piles dont l'une (constituée des objets non considérés comme des marionnettes) sera écartée.

Une fois ce tri effectué, vous demandez aux élèves de définir, sur la base de l'exercice qui vient d'être fait, ce qu'est une marionnette.

Le plus fréquemment, les choix des enfants refléteront une vision plus traditionnelle de la marionnette : un objet représentant un être humain ou un être vivant, qu'on peut manipuler et faire parler.

À la suite de ce premier exercice de définition, vous passerez aux exercices de manipulation proprement dits, à partir des objets identifiés comme marionnettes.

**LE PLUS FRÉQUEMMENT, LES CHOIX DES ENFANTS REFLÈTERONT UNE VISION PLUS TRADITIONNELLE DE LA MARIONNETTE : UN OBJET REPRÉSENTANT UN ÊTRE HUMAIN OU UN ÊTRE VIVANT, QU'ON PEUT MANIPULER ET FAIRE PARLER.**

Afin de bien préparer cette partie de l'atelier, vous énoncerez d'entrée de jeu à vos élèves quelques règles de base de manipulation :

- le marionnettiste se tient derrière la marionnette, de façon à ce qu'elle soit visible de tout le public ;
- le marionnettiste regarde sa marionnette en action, de manière à ce que l'attention des spectateurs soit dirigée vers elle (et aussi pour s'assurer de la qualité de ses mouvements !);
- le marionnettiste parle clairement et fort (à moins que sa marionnette ne représente un personnage très très timide...);
- quand une marionnette est manipulée par plus d'une personne à la fois (exemple : un élève qui tient la tête et un autre les pieds), c'est toujours la personne qui manipule la tête qui amorce le mouvement (puisque tout mouvement part d'abord du cerveau!).

Une fois ces règles de base énoncées (vous aurez possiblement à les rappeler en cours d'atelier), vous inviterez un premier élève à choisir une marionnette et à lui donner vie. Les manipulations se feront à l'avant de la classe, derrière un bureau qui fera office de table de manipulation. Le reste de la classe observe, commente et aide à améliorer le mouvement, assurant ainsi, en quelque sorte, la fonction de metteur en scène.

## PARTIE 1 ( SUITE )

Comme premier exercice, vous demanderez au manipulateur de tenir la marionnette debout et de la faire respirer. Les autres élèves seront invités à proposer des améliorations. Si vous sentez que les élèves ont du mal à faire évoluer le travail, invitez le manipulateur à ajuster le mouvement de la marionnette au rythme de sa propre respiration. Si le mouvement de respiration semble trop ample, vous pouvez faire observer aux élèves sur eux-mêmes le très léger mouvement de la poitrine à l'inspiration et à l'expiration. Selon le succès ou l'insuccès du premier manipulateur, vous pouvez inviter d'autres élèves à essayer à leur tour ou passer directement à un autre exercice.

Pour les autres exercices, selon l'objet choisi, vous demanderez à un ou deux élèves de venir prêter main-forte au manipulateur. S'il s'agit, par exemple, d'une marionnette ayant à la fois une tête, deux bras et deux jambes mobiles, vous pourrez confier la tâche à trois de vos élèves. L'un se verra confier la tête, un autre les deux bras, le troisième les jambes. Le manipulateur de la tête doit être placé au centre, derrière la marionnette. Les deux autres se mettront de chaque côté de lui, mais autant que possible derrière la marionnette (règle numéro 1).

Chacun des exercices pourra être répété avec différents manipulateurs jusqu'à ce qu'on ait obtenu un mouvement satisfaisant. Il faut faire sentir aux élèves que c'est le travail de tout le groupe qui permet à la manipulation d'évoluer ; que chaque équipe qui vient à l'avant de la classe s'appuie sur ce qu'elle a observé préalablement et sur les commentaires faits par l'ensemble de la classe pour bonifier le travail.



## PARTIE 1 ( SUITE )

Voici des exercices simples que vous pouvez suggérer aux élèves

(l'ordre est établi de manière à favoriser la progression des apprentissages)

– faire asseoir la marionnette (sur un objet réel ou imaginaire) et la faire se relever

– faire marcher la marionnette

Ici, il y a un bon travail d'observation à faire : coordination des mouvements des bras et des jambes, rôle de la tête, etc.

– donner un âge à la marionnette à partir de sa démarche

Ici, vous pouvez laisser les enfants faire leurs propres essais avant de leur demander de nommer, de mémoire, ce qu'il y a de particulier dans la marche des gens très âgés : sont-ils plus voûtés ? Font-ils de grands ou de petits pas ? Marchent-ils rapidement ? Vous pouvez aussi inviter les enfants, chacun debout près de son bureau, à faire un très grand pas (le plus grand possible), puis à revenir à leur place et à parcourir la même distance mais à tout petits pas. Ils pourront ainsi observer qu'il faut plus d'énergie pour effectuer un grand pas que pour en faire plusieurs petits, ce qui est beaucoup plus facile avec des muscles plus jeunes...

– faire vivre des émotions à la marionnette (inquiétude, joie, peur, tristesse, etc.)

Les élèves pourront tenter de jouer eux-mêmes ces émotions avant de transférer leurs observations sur la marionnette.

– trouver une voix à la marionnette

Vous demanderez d'abord aux élèves s'ils croient que cette marionnette est un garçon ou une fille, si elle devrait avoir une voix aiguë ou grave, s'ils l'imaginent

avec une caractéristique particulière (ex. : zozoter, parler du nez, rouler ses « r », être toujours essoufflée). Pour les plus jeunes (et aussi pour les plus vieux, si vous sentez que le discours risque de dériver dans des directions hasardeuses, la marionnette ayant parfois un fort effet de désinhibition...), vous pouvez suggérer une phrase à faire dire par la marionnette.

Cette première partie de l'atelier peut, selon le niveau d'attention et l'habileté des élèves, durer entre 20 et 40 minutes. Quand vous le jugerez opportun, passez à la seconde partie.



### POUR DIRIGER LES EXERCICES ET AIDER VOS ÉLÈVES À AMÉLIORER LA MANIPULATION, VOICI QUELQUES OBSERVATIONS UTILES :

– Vérifiez s'ils se tiennent bien derrière la marionnette.

– Encouragez les manipulateurs à recentrer leur concentration en début de travail en faisant prendre quelques respirations à la marionnette. Pour l'expression des émotions, vous pouvez mentionner aux élèves qu'ils peuvent utiliser aussi la respiration et leur faire observer la variation de celle-ci selon les situations (plus profonde, plus superficielle, plus rapide, plus lente, plus discrète, plus sonore, etc.).

– Rappelez aux élèves, aussi souvent que nécessaire, que c'est toujours la tête qui doit amorcer le mouvement (ex. : s'ils font marcher la marionnette, les pieds ne doivent pas démarrer avant que la tête n'effectue un léger mouvement vers l'avant).

– Proposez régulièrement aux élèves de faire eux-mêmes les mouvements qu'ils souhaitent reproduire avec la marionnette et d'observer attentivement le mouvement de leur corps.

– N'hésitez pas à varier l'exercice en proposant aux élèves de choisir une autre marionnette (corps plus rigide, plus souple, gaine), ce qui changera nécessairement le type de manipulation et pourra relancer l'intérêt.



## PARTIE 2

Cette fois, vous mettez à l'écart les objets considérés comme des marionnettes et reprenez les objets mis de côté.

**Montrez aux élèves les photos jointes en annexe,** puis demandez-leur de reconsidérer chacun des objets qui avaient été écartés. Est-ce qu'à la lumière des images présentées, ils pourraient maintenant imaginer des marionnettes à partir de certains d'entre eux ? Laissez-les nommer quelques objets puis, pour leur permettre de mettre leurs idées en pratique, invitez un élève à utiliser un de ces objets comme tête de marionnette. Il se placera encore une fois derrière la table de manipulation et fera vivre cette tête.

Vous lui demanderez d'effectuer des actions simples :

- respirer
- regarder à droite et à gauche
- sentir quelque chose de précis
- marcher

même si la marionnette n'a pas de corps, l'élève constatera qu'il peut la faire marcher. Si ça lui semble abstrait, demandez à un enfant de marcher de profil à la classe et invitez les autres à observer et à décrire le mouvement spécifique de sa tête.

Vous pouvez ensuite, au choix :

- Inviter d'autres élèves à manipuler le même objet.

Vous pouvez, pour varier l'exercice, les faire jouer avec la hauteur de l'objet au-dessus de la table pour qu'ils voient l'effet créé sur le personnage que ça dessine dans l'espace (un grand mince, un petit plus rond) ; vous pouvez aussi leur demander s'ils l'imaginent avec une voix différente si la tête est tenue plus haut (personnage plus grand) ou plus bas (personnage plus petit).

- Inviter des élèves à faire le même exercice avec un autre objet

Tentez de voir avec eux la différence de personnalité entre les deux objets choisis comme tête : est-ce que l'un a l'air plus drôle, plus triste, plus vieux ? Les deux personnages pourront être mis en relation et entreprendre une conversation. Si vous sentez que les élèves ont du mal à faire parler les personnages, vous pouvez leur suggérer de discuter en langage inventé.

- Inviter un ou deux élèves à venir créer un corps à la tête-marionnette

Ils pourront le faire avec leurs bras, leurs mains ou choisir parmi les objets non utilisés des éléments qui les inspirent. Ici, tout peut être imaginé : un foulard qui lui fait une robe, deux objets allongés qui servent de jambes et lui donnent une démarche particulière, des mains qu'on fait marcher sous la table ou même deux doigts qui feront des jambes disproportionnées sous une tête plus grosse. L'amalgame d'un ou de plusieurs objets avec les doigts ou les mains permet en général de créer des personnages intéressants et ludiques.



## PARTIE 2 ( SUITE )

Comme vous serez à même de le constater, il y a de nombreuses déclinaisons possibles au moyen des objets. Cette partie de l'atelier se prolongera donc en fonction, encore une fois, de la motivation et de l'imagination des élèves. Votre rôle est d'encadrer cette exploration en relançant la créativité du groupe par des observations et des questions adéquates.

Si vous souhaitez prolonger l'exercice, vous pouvez choisir, parmi les personnages inventés par les élèves, celui qui semblait le plus inspirer le groupe. Vous invitez ses manipulateurs à revenir à l'avant et un autre élève, bon lecteur, à venir faire sa voix. Les manipulateurs devront s'adapter au texte lu, de manière à donner l'illusion que c'est la marionnette qui parle.

Pour les plus jeunes, sélectionnez simplement un extrait de dialogue dans une pièce de théâtre ou dans un livre de contes.

Vous pouvez faire travailler les plus vieux (3e cycle) sur un extrait d'article de journal et demander aux manipulateurs de faire comme si la marionnette était un lecteur de nouvelles.

**POUR CLORE L'ATELIER, VOUS DEMANDEREZ AUX ÉLÈVES DE REVOIR LEUR DÉFINITION DE LA MARIONNETTE AFIN DE VÉRIFIER AVEC EUX SI, EN COURS D'ACTIVITÉ, LEUR PERCEPTION S'EST MODIFIÉE.**



# Après-spectacle : l'activité réflexive

Cette activité réflexive est dirigée sur la perception qu'ont eue les enfants du spectacle qu'ils ont vu. Elle s'appuiera sur leur vocabulaire autour de la pièce de théâtre pour mettre en lumière les éléments qui ont davantage suscité leur intérêt. Il s'agit d'une discussion dirigée qui s'articule autour d'une structure extrêmement simple, mais qui permet de mettre en lumière rapidement les éléments clés du spectacle et leur perception par les élèves.



En premier lieu, il est suggéré de demander aux élèves leur appréciation du spectacle et de leur demander si c'était selon eux un spectacle drôle ou plutôt triste. On prendra note des avis, généralement partagés. (Lors de rencontres après-spectacle avec des élèves du deuxième cycle du primaire, nous posons systématiquement la question : « Est-ce que ce spectacle, d'après vous, est un spectacle drôle ou un spectacle triste ? » Cette question donnait lieu inévitablement à un joli moment d'indécision, les enfants ayant du mal à départager si leur plaisir l'avait emporté, ou pas, sur les émotions plus tristes.)



En second lieu, on demandera aux élèves de donner un mot qui est, selon eux, rattaché au spectacle. On encouragera chaque élève à en nommer au moins un, et tous les mots seront notés au tableau.



Dans un troisième temps, on demandera aux élèves de classer les mots (en encerclant les mots avec des craies de couleurs distinctes) selon qu'ils évoquent pour eux des éléments plus joyeux du spectacle ou des éléments plus tristes. On vérifiera ainsi avec eux si la proportion des éléments tristes et des éléments plus ludiques au sein de la liste de mots correspond à la répartition des avis donnés en début d'atelier (spectacle drôle ou triste).

Les élèves seront ensuite invités, toujours au moyen des mêmes mots de vocabulaire, à distinguer les mots qui se rattachent à la mise en scène (ex. : marionnettistes, caméras, projections) de ceux qui se rattachent à l'histoire proprement dite. Il est normal que certains mots se classent dans plus d'une catégorie, selon le sens que leur prêtent les élèves.

À partir de là, on pourra amorcer les échanges sur les éléments qui les ont davantage intéressés : éléments de l'histoire, thèmes, perception des divers personnages, dispositif scénique, etc.



AFIN DE GUIDER VOS ÉLÈVES DANS L'OBSERVATION DES ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE, VOICI QUELQUES CARACTÉRISTIQUES PROPRES AU SPECTACLE, QUE VOUS POURREZ METTRE EN LUMIÈRE (OU AMENER LES ÉLÈVES À CONSTATER EUX-MÊMES PAR DES QUESTIONS PROPICES) EN COURS DE DISCUSSION.

## Observations générales :

Ma mère est un poisson rouge s'articule, notamment, autour du thème du deuil. Ce thème est particulièrement sensible, mais comme vos élèves auront eu l'occasion de le constater en assistant au spectacle, il y a une différence entre le **thème** et le **ton**. Ainsi, il est possible de parler de sujets graves sans pour autant que l'expérience théâtrale soit dénuée de moments de plaisir. Nous pensons même que cette alternance entre gravité et légèreté favorise l'appréhension de sujets sensibles par les plus jeunes. Dans la pièce, nous utilisons entre autres des ruptures de ton (notamment avec le personnage de Mika) pour rappeler aux enfants que tout cela est une histoire et qu'au moment où Xavier nous la raconte, il n'est plus dans la tristesse qu'il vivait alors.

La mise en scène du spectacle est basée sur des éléments très simples, généralement accessibles aux enfants à la maison : dessins sur des boîtes de carton, personnages découpés, tissus, lampes de poche. La décision de s'attacher à des outils accessibles était reliée au thème et à l'histoire : raconter cette histoire est une façon pour le personnage de Xavier de la dédramatiser. Il était important pour nous de montrer, de manière symbolique, que cette dédramatisation est à la portée de chacun, y compris des enfants.

De surcroît, nous souhaitons que la simplicité des outils utilisés génère chez certains élèves le désir de s'approprier eux-mêmes les codes théâtraux et d'y insuffler leurs propres histoires.



## Personnages et marionnettes :

Certains personnages sont représentés sous des formes et échelles différentes. La mère, par exemple, se retrouve sous forme de foulard, de poisson et de petite découpe en à plat. Elle est associée à la couleur rouge. Le père apparaît à un moment sous forme de masque. Babouchka, pour sa part, existe sous forme d'objet manipulé (la radio qui lui sert de tête) et de marionnette plus traditionnelle (la petite Babouchka qui se sauve à travers la ville en fin de spectacle). Vous pouvez aussi faire remarquer à vos élèves le travail du corps de l'acteur pour donner un âge et une personnalité à la Babouchka-radio.

## Aspects techniques :

Des projections sont utilisées à différents moments du spectacle. Vous pouvez faire remarquer aux élèves :

– qu'il y avait plusieurs surfaces qui servaient d'écran, en plus du grand écran installé à l'arrière (ex. : la boîte de carton où était projetée la mère-poisson et les oreillers de la bataille d'oreillers) ;

– que toutes les images projetées étaient produites directement sur la scène, c'est-à-dire qu'il n'y avait rien de préenregistré; tout ce qu'ils ont vu sur les écrans était capté sous leurs yeux, au moyen des caméras. C'est une contrainte de création que nous nous étions donnée dès le départ et qui a beaucoup nourri le travail en répétition ;

– qu'il y avait des images mobiles sur des écrans fixes (ex. : la scène où, au moyen des petits personnages en à plat manipulés dans le sucre, Xavier raconte la mort de son père), mais aussi des images fixes projetées sur des écrans mobiles (ex. : la scène où les oreillers viennent capter les visages projetés pour illustrer la bataille d'oreillers).

**PETITE ANECDOTE : LE « SUCRE » DU SPECTACLE N'EST PAS DU VRAI SUCRE. NOUS AVONS ESSAYÉ DE TRAVAILLER AVEC DU VRAI SUCRE EN RÉPÉTITION ET À LA MOINDRE TRACE D'HUMIDITÉ, IL COLLAIT PARTOUT : SUR LES MAINS, SUR LES DÉCOUPES DE PERSONNAGES, SUR LA VITRE... APRÈS DIFFÉRENTS TESTS, NOUS AVONS OPTÉ POUR DU COUSCOUS DE BLÉ ENTIER, QUI RESSEMBLAIT, PAR SA COULEUR, AU SUCRE DORÉ MAIS AVAIT L'AVANTAGE DE NE COLLER NULLE PART !**

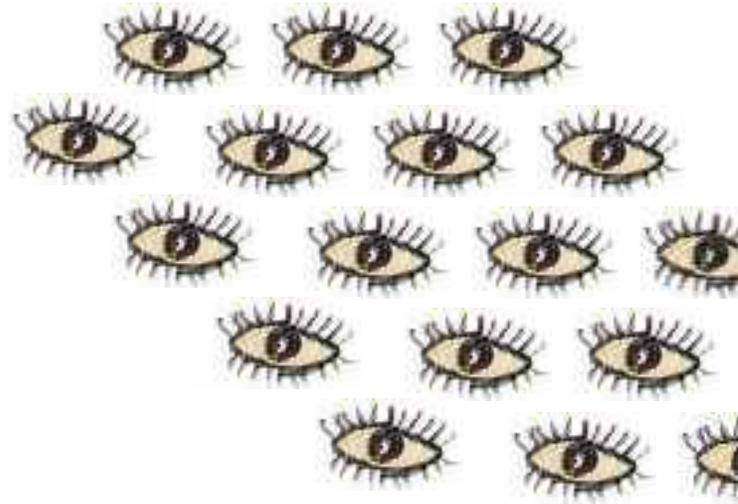


## Artisans du spectacle :

Vous pouvez attirer l'attention des enfants sur les multiples aspects de la production d'un spectacle en leur nommant les divers intervenants ayant contribué à créer Ma mère est un poisson rouge.

Il y avait donc :

- les trois acteurs ;
- l'auteure et metteure en scène ;
- une scénographe-accessoiriste, qui s'occupait de la construction des éléments de décor et de la fabrication ou de l'achat des divers objets utilisés dans le spectacle ;
- un musicien ;
- une éclairagiste, qui a conçu l'éclairage du spectacle ;
- une illustratrice, qui a fait pour nous les dessins de Xavier (dessins de sa famille, des personnages de la bataille d'oreiller, du poisson rouge, de la classe et du professeur, M. Badinsky, devant son tableau noir) ;
- une régisseuse, qui accompagne le spectacle à chaque représentation, supervise le montage des décors et des éclairages et manipule la régie (les éclairages, la musique du spectacle et la régie vidéo) ;
- un conseiller à la vidéo, qui a répondu à certaines de nos questions techniques sur les caméras utilisées ;
- des assistantes; l'une était responsable de l'achat et de l'ajustement des costumes, et les deux autres ont contribué à la fabrication des accessoires.



## Musique :

Le spectacle étant basé sur des éléments très simples, nous avons pris le parti, pour que le tout demeure cohérent, d'éviter les instruments synthétisés. La musique du spectacle est donc principalement basée sur des instruments (ou captations d'instruments) réels : piano, accordéon, violon, trompette, contrebasse. L'usage du piano et de l'accordéon étaient facile à repérer, mais vous pouvez voir avec vos élèves s'ils ont remarqué à quel moment du spectacle on a entendu :

- de la trompette (au moment de l'apparition du gâteau de fête) ;
- du violon (pendant la scène où Xavier raconte la mort de son père, entre autres lors de l'apparition du petit crabe [pizzicato, ou cordes pincées] et au moment où le bateau reprend la mer [arco, ou avec archet] ;
- du saxophone (lors de la scène où les boîtes du déménagement sont apportées dans la nouvelle maison ; dans la scène du détective avec sa grosse loupe ; dans la scène des plombiers, notamment).

**À TOUTE CETTE ÉQUIPE S'AJOUTENT LES MEMBRES DE LA COMPAGNIE PRODUCTRICE, QUI ENCADRENT LA CRÉATION À PLUSIEURS NIVEAUX ET PERMETTENT QUE LES SPECTACLES PRENNENT VIE.**

# EN CONCLUSION

Nous espérons que ces activités vous ont été utiles et ont donné lieu à des ateliers stimulants et à des échanges animés au sein de votre classe.

Merci de contribuer à la diffusion de la culture et à l'éducation artistique de vos élèves. Pour plusieurs enfants, il s'agit d'expériences marquantes et formatrices qui vont bien au-delà du divertissement. Les enseignants, au même titre que la famille, sont les passeurs de cet intérêt pour l'art et la culture. Vous assurez auprès de nos enfants un rôle essentiel et nous vous en sommes extrêmement reconnaissants.

Nous vous invitons à nous faire parvenir vos commentaires sur ce document d'accompagnement et sur les activités proposées. Ils nous serviront à bonifier le matériel disponible et à nous assurer que l'information fournie est suffisamment précise pour que vous puissiez tenir concrètement ces ateliers en classe. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi nous faire parvenir des photos des personnages créés par les élèves dans le cadre de l'atelier pratique. Nous serions heureux de voir ce qui a pu être imaginé au sein des classes.

**Vous pouvez nous écrire à l'adresse courriel suivante :**  
[marionnettes@avantpays.qc.ca](mailto:marionnettes@avantpays.qc.ca)

**Merci encore de votre implication !**

**Le Théâtre de l'Avant-Pays**

# Annexe

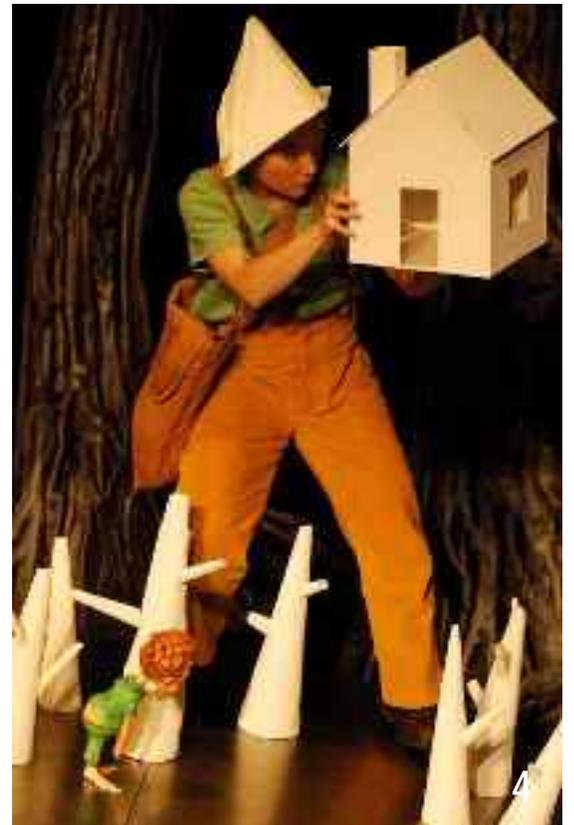


1. Photo du spectacle *Le voyage*. L'idée du cadre utilisé comme masque peut être reproduite avec une revue, une photographie scolaire, un dessin etc.

2. Photo de la pièce *Ma mère est un poisson rouge*. Un objet sur lequel sont projetées des images ou des ombres (faites avec les mains, par exemple) peut aussi faire office de personnage.

3. Photo du spectacle *Une forêt dans la tête*. On peut aisément fabriquer des marionnettes à partir de photos ou d'images découpées.

4. Photo du spectacle *Une forêt dans la tête*. Les éléments signifiants de l'histoire peuvent aussi s'animer. Ils peuvent devenir de réels personnages ou permettre, comme ici, un jeu d'échelles qui déconstruit le réalisme.



# Annexe (suite)

Explorations en salle de répétition.  
Personnages créés par assemblage  
d'objets divers.

1. Une théière, des lunettes de natation, un plumeau.
2. Une main et un petit pichet à lait.
3. Un pinceau et des lunettes.
4. Une ampoule et des lunettes.
5. Une main et un cadre.

