

# ■ SYSTÈME D/DOMINIQUE PORTE

---



***CONTE DE FAITS***

**CAHIER PÉDAGOGIQUE**

# CAHIER PÉDAGOGIQUE

**Ce guide d'accompagnement vous fournit les informations et les outils nécessaires pour que vos élèves et vous puissiez tirer le maximum du spectacle *Conte de faits*.**

*Conte de faits* est une œuvre ludique, sensible et captivante de 6 à 100 ans, où chaque tableau, tissé de jeux subtils, explore l'époque du surréalisme. Ainsi, lorsque la chorégraphe Dominique Porte veut s'adresser au jeune public, c'est la poésie de Jacques Prévert et les dessins de René Magritte qui s'animent dans le corps de trois danseurs et d'un comédien. À l'instar de ces artistes qui ont joué sur la perception pour bousculer la réalité, la chorégraphe s'ouvre à un imaginaire dans lequel le rêve, l'étrange, le symbolique, l'allégorique, le merveilleux agissent comme symboles de liberté face à la raison. En s'adressant aux plus jeunes et à tous, à travers mouvements, images, mots et musiques, elle s'imprègne d'un univers poétique à la fois criant de vérité, de simplicité et d'humour, à la résonance tellement actuelle!



# ■ DOMINIQUE PORTE

---

Dominique Porte, d'origine française, fait ses études au Conservatoire d'Avignon et au Centre national de danse contemporaine d'Angers. Formée par des techniques qui influenceront son approche du mouvement et sa façon de concevoir la danse comme le ballet, le Cunningham, le release et le bharata natyam, elle est immédiatement attirée par l'effervescence de la création chorégraphique de Montréal en 1989 où elle est tout d'abord reconnue comme une interprète virtuose (Compagnie Marie Chouinard, William Douglas, José Navas).

Fascinée par la nature et la condition humaine, Dominique Porte développe au fil de ses créations, une écriture au rythme unique au mouvement fluide et angulaire, avec laquelle elle explore des thèmes liés à la communication, au rapport à l'autre, à l'identité, à la perception des sens, révélant des univers poétiques et des images fortes. Une relation intense avec la musique interprétée presque toujours en direct caractérise d'ailleurs son parcours depuis ses débuts.



# LA DANSE CONTEMPORAINE

---

## **Ce n'est pas une histoire qui a un début, un milieu et une fin.**

C'est plutôt une suite d'images, de tableaux qui expriment une idée, une émotion, une impression, un univers.

## **Ce n'est pas une œuvre que l'on a besoin de comprendre.**

C'est plutôt une invitation à se laisser porter et toucher par des images.

## **Ce n'est pas un langage codé, comme la danse classique ou le français.**

C'est plutôt un univers où chaque chorégraphe invente sa propre gestuelle, son propre langage.

## **Ce n'est pas une seule bonne interprétation.**

C'est plutôt chaque spectatrice et spectateur qui imagine sa propre histoire selon ce qu'il ou elle ressent et sa capacité d'oublier le réel pour laisser son esprit voyager.



# LE SURRÉALISME

Le surréalisme est un mouvement littéraire et artistique du XXème siècle, il naît après la Première Guerre mondiale. Ce mouvement se repose sur le refus des constructions logiques de l'esprit ainsi que sur les valeurs de l'absurde, de l'irrationnel, du rêve. Comme pour un grand nombre de mouvements artistiques à leur commencement, le surréalisme s'impose comme une révolte face à l'art établi.

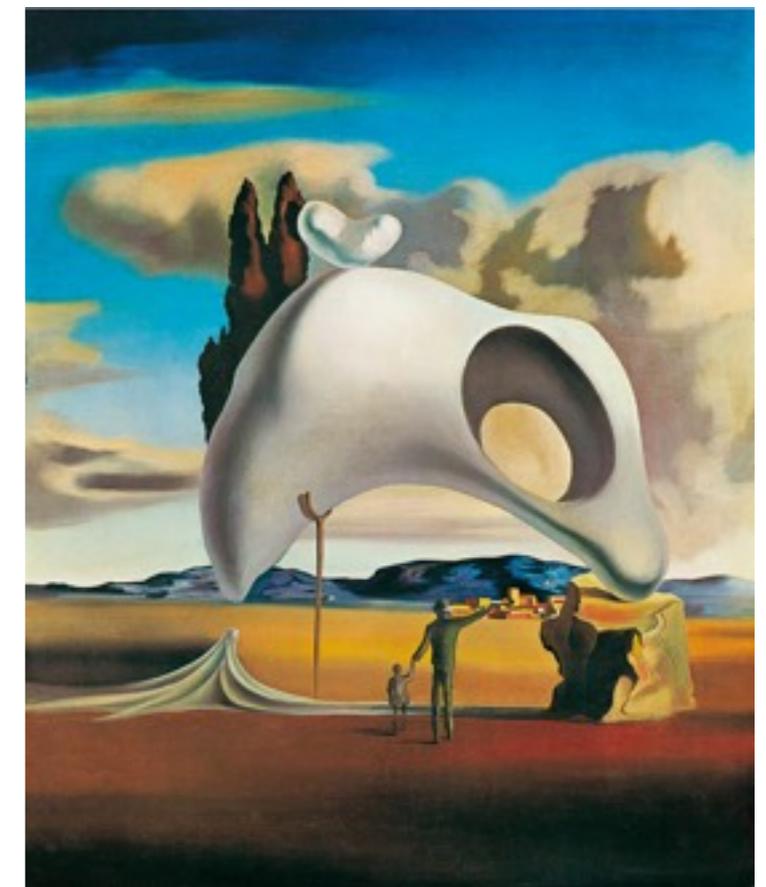
**Quelques peintres majeurs du surréalisme à explorer :**



**René Magritte**



**Yves Tanguy**



**Salvador Dali**

# LE SURREALISME

**Mais le surréalisme est aussi présent dans...**



**Le cinéma**

Jean Cocteau



**La musique**

Erik Satie



**La littérature**

Jacques Prévert

*« Pour moi, il n'y a pas de différence entre le rêve et la réalité. Je ne sais jamais si ce que je fais est le produit du rêve ou de l'éveil. »*

**Man Ray**

# ■ PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS

---

Voici 5 activités qui permettront à vos élèves de profiter pleinement du spectacle **Conte de faits**.  
En raison des compétences auxquelles elles font appel, ces activités pourront s'intégrer à votre enseignement.  
Bien entendu, vous pouvez les adapter aux besoins de vos élèves.

## CHAPTER 1

	Activité 1	Activité 2	Activité 3	Activité 4	Activité 5
<b>Compétences transversales</b>					
Mettre en œuvre sa pensée créatrice	x	x	x		x
Exercer son jugement critique				x	x
Structurer son identité	x	x	x	x	x
Coopérer	x	x	x	x	x
<b>Compétences disciplinaires - Français</b>					
Communiquer oralement	x	x	x	x	x
Écrire des textes variés		x	x		
<b>Compétences disciplinaires - Danse</b>					
Apprécier une œuvre chorégraphique				x	

# DESSINE LE VISAGE DU BONHEUR

## AVANT LE SPECTACLE

### **Intention d'apprentissage**

Ouvrir son imagination par le dessin

### **Description de la tâche**

Choisir deux couleurs, dessiner sans regarder son voisin !

### **Matériel requis**

Feuille, crayon, feutres couleur ou peinture

### **Mise en action (3 minutes)**

Sans donner la référence ni de Magritte, ni de Prévert, on vous invite dans un premier temps à demander à vos élèves de faire un dessin en imaginant ce qu'est pour eux le visage du bonheur ! Plus large qu'un visage humain, cela peut-être votre chien, votre chat, un animal que vous affectionnez, etc... Vous avez droit à deux couleurs maximum.

### **Retour de l'activité**

Avez-vous eu du plaisir ? Est-ce que vous avez trouvé cette activité facile ou difficile ? Avez-vous eu assez de temps ? Si non, qu'est-ce que vous voudriez rajouter à votre dessin ? Sans faire de commentaires, séparer les élèves en deux groupes. Le premier groupe montre leurs dessins aux autres et inversement. Écrire leur nom sur leur dessin. Le professeur les récupère en vue de la prochaine activité sur le même thème à réaliser après le spectacle (voir activité 5).

# LE CADAVRE EXQUIS

## AVANT LE SPECTACLE

### **But de l'activité**

Créer une phrase à partir d'une suite de mots et la mettre en image

### **Matériel requis**

Feuille, crayon, feutres couleur ou peinture

### **Avant l'activité**

Faire des groupes de 5 élèves

### **Mise en action**

Le *cadavre exquis* est un jeu collectif inventé par les surréalistes en 1925, notamment par Jacques Prévert. Le principe est de créer un poème ou un dessin en groupe. Chacun des participants écrit une phrase ou un mot ou dessine quelque chose qu'il dissimule à la personne suivante en repliant le papier. Chaque participant ne peut donc pas s'inspirer de ce qui a été fait avant lui. Une fois le jeu terminé, une histoire ou une image insolite formée d'éléments disparates surgit. Le nom de cette méthode est d'ailleurs tiré de la première phrase réalisée de cette façon : *Le cadavre exquis boira le vin nouveau*. On vous invite à demander à vos élèves à se prêter au jeu du *cadavre exquis*.

## ■ ACTIVITÉ 2

### Déroulement de l'activité

Demander aux élèves de prendre une feuille. Sur le haut de la feuille chacun écrit un substantif (par exemple: "le cadavre"), puis plie le haut du papier pour cacher le mot qu'il vient d'écrire et le passe à son voisin de droite. Chacun écrit alors sur le papier qu'il reçoit un adjectif (par exemple: "exquis"), puis plie le haut de la feuille pour cacher le mot et passe à son voisin de droite. La troisième fois on note un verbe (par exemple "boira"), la quatrième un autre substantif (par exemple : "le vin") et enfin la cinquième un autre adjectif (par exemple "nouveau"). Ce qui donnera à la lecture de ce papier-ci : "Le cadavre exquis boira le vin nouveau" (premier texte obtenu par les poètes surréalistes amateurs de ce jeu). Le professeur ou un élève lit la phrase en entier obtenue. Chaque élève pourra par la suite créer un dessin surréaliste en illustrant les phrases ainsi créées sur papier.

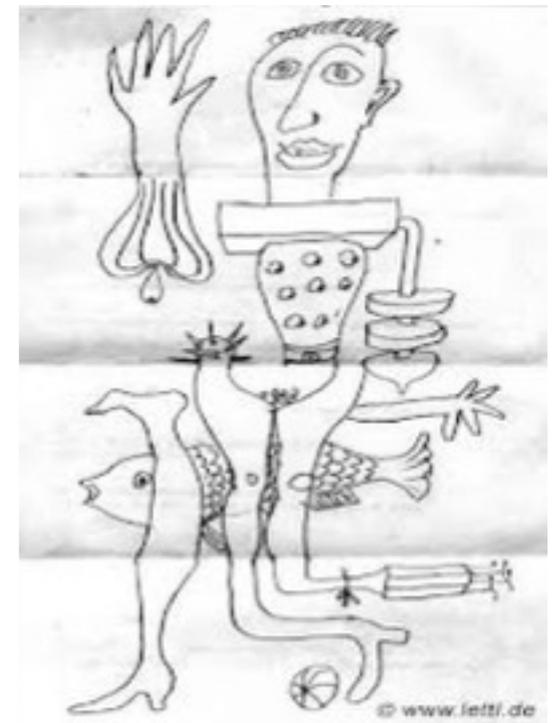
Il existe également plusieurs variantes à ce jeu, toujours dans le même principe qu'un joueur commence, cache sa phrase/mot et la passe au suivant qui fait la même chose et ainsi de suite. Au lieu de réaliser une simple phrase, les élèves peuvent aussi s'amuser avec :

- **des définitions** : un joueur écrit une question (exemple : qu'est-ce qu'un éléphant?) en la cachant et l'autre joueur écrit une définition sans connaître la question (exemple : c'est une machine avec des roues). Cela forme "Qu'est-ce qu'un éléphant ? C'est une machine avec des roues".
- **des "si"** : un joueur écrit "si je volais" en le cachant et le suivant écrit une réponse sans connaître la phrase précédente (exemple : "je serais magicien"). Cela forme "Si je volais, je serais magicien". Faire attention à employer le conditionnel présent pour cette variante.
- **des syllabes** : choisir un thème (exemple : les animaux), choisir des mots de 3 ou 4 syllabes (exemple : chihuahua, dromadaire, éléphant). Ensuite, il faut identifier les syllabes et en inventer un nouveau en prenant les syllabes de chacun des mots : "chimaphant" dans le cas de notre exemple.
- **des dessins** : un joueur commence à dessiner une tête, cache son dessin, le suivant continue en dessinant un carré et le cache, le suivant dessine des pattes d'éléphants et finalement ils découvrent une nouvelle créature. Tous les thèmes peuvent être employés et un nombre infini de dessinateur.

## ACTIVITÉ 2

On invite les élèves à envoyer leurs créations par courriel ou par la poste à la compagnie ou directement à la chorégraphe le jour du spectacle. (Voir les coordonnées à la fin du cahier pédagogique).

**Exemple de dessins créé à partir du principe du *cadavre exquis* :**



# LE CANCRE EXQUIS

## AVANT LE SPECTACLE

### **Organisation spatiale du groupe**

Assis dans la salle de classe

### **Matériel Requis**

Un chapeau ou un bol, du papier

### **Mise en action**

Faire découvrir Jacques Prévert aux élèves, introduction de cet auteur, du surréalisme. Le professeur rappelle ce qu'est le cadavre exquis. « *Ne vous inquiétez pas, il ne s'agit pas de quelqu'un qui est mort ! C'est un jeu, qui peut me le décrire? »*

### **Intention d'apprentissage**

Jouer avec les mots de Prévert comme cet auteur aimait le faire en utilisant le principe du cadavre exquis. À la différence de l'activité 2, dans laquelle les élèves ont joué avec ce principe pour associer des mots et faire des phrases en groupe, ici c'est avec les mots de Prévert qu'ils vont pouvoir jouer à créer une nouvelle version du poème. L'idée est de leur montrer que le sens des mots et leur place provoquent l'imagination de différentes manières. Et qu'il n'y a pas une vérité !

# ACTIVITÉ 3

## Le poème de Jacques Prévert

Le cancre

Il dit non avec la tête

Mais il dit oui avec le cœur

Il dit le fou rire à ce qu'il aime

Il dit non au professeur

Il est debout

On le questionne

Et tous les problèmes sont posés

Soudain le fou rire le prend

Et il efface tout

Les chiffres et les mots

Les dates et les noms

Les phrases et les pièges

Et malgré les menaces du maître

Sous les huées des enfants prodiges

Avec des craies de toutes les couleurs

Sur le tableau noir du malheur

Il dessine le visage du bonheur

Jacques Prévert, *Paroles*.

### Note

Sur les bouts de papiers, couper des phrases, possibilités d'inscrire une couleur sur chaque papier. Ainsi les élèves doivent dans ce cas, suivre une logique de couleurs pour le tirage au sort, ici : orange, vert, noir, rouge, bleu, violet, noir (en 7 couleurs).

## Description de la tâche

Le professeur aura photocopié le poème et découper en morceaux les phrases qui seront placés dans un chapeau ou un bol. Chaque élève tire tour à tour un morceau et (ne dis pas ce qu'il a tiré, gardes précieusement le mot pour lui). Une fois que chacun a son papier. Le professeur pointe du doigt un élève, et celui-ci dit son mot ou sa phrase. Ainsi le poème se recompose dans un ordre différent.

## Exemple de phrases possible

du bonheur Il dit Soudain les noms non les menaces du maître le questionne

Sous les huées dessine au professeur le visage oui Les chiffres le prend

avec le cœur il efface Avec des craies tout des enfants prodiges Mais il dit

debout Le cancre et le fou rire oui les pièges à ce qu'il aime

Vous pouvez répéter le même jeu en invitant un élève en prenant votre place.

## Retour

Des commentaires ? Des questions? Est-ce que vous avez trouvé ça amusant? Qu'est-ce que vous avez appris?

# DISCUSSION APRÈS LE SPECTACLE

## APRÈS LE SPECTACLE

### Mise en action

Cette activité se fait directement après le spectacle, en revenant en classe

### Intention d'apprentissage

Inciter l'élève à exprimer, observer et partager de manière orale ce qu'il a vu, senti, retenu du spectacle

### Description de la tâche

Questions, discussions sur le spectacle

### Organisation spatiale du groupe

Assis dans la salle de classe

**L'idée est de poser des questions aux élèves sur ce qu'ils ont vu, perçu, entendu, senti, observé du spectacle :**

- À quoi ils ont fait le plus attention ? La musique, le texte, le comédien, les danseurs, le mouvement, la danse, les objets, la lumière ? Quels ont été les moments-clés pour eux dans la pièce ? Y a-t-il une histoire qui se tisse ?
- Est-ce qu'ils pensent avoir vu un spectacle de danse contemporaine ? Oui ? non ?
- Qui connaît la danse contemporaine? La danse contemporaine, c'est un peu l'inverse des mathématiques : en math il y a une bonne et une mauvaise réponse, dans la danse contemporaine il y a autant de réponses que le nombre que vous êtes aujourd'hui! C'est votre imagination qui guide la réponse!

## ■ ACTIVITÉ 4

---

### ***Et si je vous dis le mot surréalisme ça vous rappelle quelque chose?***

« *Le surréalisme c'est faire jouer un rôle inaccoutumé à ce que l'on sait et ce que l'on connaît !* » - Par exemple, est-ce que quelqu'un parmi vous a remarqué à quoi ont servi les citrons dans la pièce? A créer des yeux jaunes! Vous pouvez choisir d'autres exemples dans la pièce.

- Quels jeux avez-vous vus dans la pièce?
- Est-ce que la danse est un vrai métier à votre avis?

### ***Autre exemple si on vous dit : $2+2 = \text{combien ? 4!}$***

Est-ce que cela vous rappelle quelque chose ? Et on vous dit que de  $2+2 = 5$  vous me dites que c'est faux ? Et si je vous dis que c'est vrai ? oui, pourquoi pas? Du point de vu des surréalistes, ça fonctionne! Le surréalisme, contrairement aux mathématiques, c'est enlever l'idée qu'il y a une réponse juste et une réponse fausse. Est-ce que cela vous a donné envie de danser ou de faire des mathématiques ?

Finalement le surréalisme et la danse contemporaine peuvent se ressembler un peu, puisque la réponse c'est laisser parler son imagination sans penser qu'il s'agisse d'une science exacte!

## LE VISAGE DU BONHEUR

### APRÈS LE SPECTACLE

#### But de l'activité

Inviter les élèves à représenter sur papier un deuxième dessin représentant le visage du bonheur, mais cette fois-ci en s'inspirant de l'art contemporain.

#### Matériel requis

Feuille, crayon, feutres couleur ou peinture

#### Mise en action – questions et discussions sur différents courants en peinture

Poser la question aux élèves : Que veut dire un courant artistique ? Lorsqu'on parle de courant artistique, on fait toujours référence à une esthétique. Qu'est-ce que veut dire le mot esthétique ? Souvent, ça fait référence au *Beau* en référence à la nature, à l'art, en opposé à ce qui est utile ou fonctionnel. Sonder les élèves sur les courants artistiques qu'ils connaissent et quels sont, selon eux, les courants artistiques contemporains ? Dans l'art, la représentation d'objets utiles ou fonctionnels peut être perçue comme beau ou spécial, par exemple dans l'image du bonheur avec les pommes comme une barbe sur le bas du visage est beau et inhabituel. Il y a des esthétiques communes, (ou courant artistique commun), et des esthétiques personnelles. Par exemple, ce que je vais trouver beau ne va pas l'être peut-être pour toi. L'esthétique est aussi reliée à ce que l'on aime : quelqu'un ou quelque chose que nous trouvons beau ! « *Je ne peux pas vivre sans amour. S'il n'y avait plus un seul humain, j'aimerais une plante, un bouton de porte.* » Pablo Picasso - puis donner un aperçu des courants artistiques du XXI<sup>e</sup> siècle en peinture.

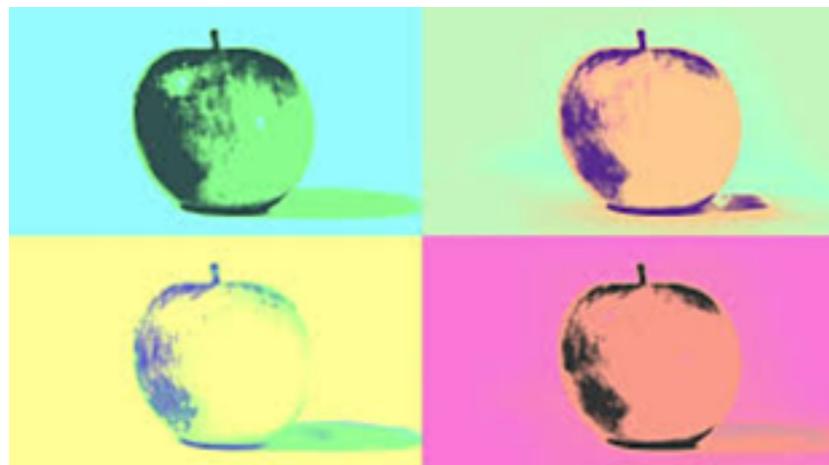
# ACTIVITÉ 5

## Déroulement de l'activité

Préalablement, on vous suggère de montrer quelques procédés de peinture des artistes contemporains (Andy Warhol, Jackson Pollock, Keith Haring et Jasper Jones). Demander aux élèves de prendre une feuille. Choisir des couleurs. Dessiner cette fois-ci le visage du bonheur en s'inspirant de l'un de ces artistes. Pour finir, voici une petite citation d'un des plus grands peintres de tous les temps pour ceux ou celles qui pensent ne pas savoir dessiner : « *J'essaie toujours de faire ce que je ne sais pas faire, c'est ainsi que j'espère apprendre à le faire* » Pablo Picasso

## Retour sur l'atelier

Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui ? Qu'est-ce que vous avez aimé ou non ? Afficher les dessins au tableau ou faire deux groupes face à face debout pour que la moitié du groupe voit les dessins des autres et inversement.



# ■ CRÉDITS

---

## **Conte de faits**

Chorégraphie : Dominique Porte

Danseurs : Sara Hanley, Alexandre Morin, Kyra Jean Green

Comédien : Bruno Piccolo

Musique : Laurent Maslé

Assistante à la création : Eve Garnier

Conception lumière : Jean Jauvin

Conception et réalisation des costumes : Camille Thibault-Bédard

Photos : Damian Siqueiros

PRODUCTION SYSTÈME D | COPRODUCTION AGORA DE LA DANSE, THÉÂTRE CENTENNIAL DE SHERBROOKE

Merci à la Maison de la culture Plateau-Mont-Royal, à la Maison de la culture Villeray-Saint-Michel-Parc-Extension, au Cube (Centre international de recherche et de création en théâtre pour l'enfance et la jeunesse) au Département de danse de l'UQAM et au Théâtre Hector-Charland pour leur accueil en résidence, ainsi qu'à la compagnie Cas Public.

## **Conception du cahier pédagogique**

Dominique Porte, Lydie Revez, Lila Gaffiero & Mickaël Spinnhirny



# ■ SYSTÈME D/DOMINIQUE PORTE

## CONTACT

### **Dominique Porte**

Directrice artistique et générale

[dp@dominiqueporte.com](mailto:dp@dominiqueporte.com)

### **Lydie Revez**

Responsable de l'administration

[administration@dominiqueporte.com](mailto:administration@dominiqueporte.com)

### **Mickaël Spinnhirny**

Responsable des communications et du développement

[mika@spinnhirny.com](mailto:mika@spinnhirny.com)



+1 (514) 833-9005

[www.dominiqueporte.com](http://www.dominiqueporte.com)