

Motus

Le sentier des rêves



Document d'accompagnement
Représentations des 6 et 7 novembre 2017
Au Théâtre de la Ville, à Longueuil

QUI A CRÉÉ CE SPECTACLE ?

Les trois artistes qui en ont eu l'idée:

Le sentier des rêves résulte d'abord d'une collaboration entre Izumi Ashizawa, artiste américaine d'origine japonaise, Hélène Ducharme, directrice du Théâtre Motus, et Marco Collin, originaire de la communauté innue de Mashteuiatsh. Le trio, très inspiré par les similitudes entre diverses mythologies et traditions amérindiennes et des peuplades japonaises ancestrales, a choisi d'écrire conjointement un conte mythologique inspiré de la quête de réunir la culture innue et la culture japonaise.

Les artistes souhaitaient ainsi faire coexister les traditions, langues et personnages en un métissage qui aurait pu se produire il y a très longtemps, tout en transmettant par ce conte de l'espoir quant à l'avenir de toutes les formes de vie sur Terre.

Les rêves leur sont apparus comme un véhicule idéal de changement et de transformation, qui puisse permettre aux personnages de se dépasser en s'adaptant à de nouveaux rôles et de nouvelles vies. Les rêves s'avèrent également un terrain très fertile pour l'utilisation des marionnettes, du théâtre d'ombres et des masques.

Pour donner vie à leurs idées, les trois artistes idéateurs du spectacle, qui en sont aussi les auteurs et metteurs en scène, se sont entourés d'une équipe de plusieurs collaborateurs.

L'équipe de création

Assistance à la mise en scène: Danaëlle Ducharme-Massé

Musique: Hugo Monroy Najera

Scénographie: Érica Schmitz

Marionnettes et masques : Claude Rodrigue

Ombres : Marcelle Hudon

Lumières : Michel St-Amand

Costumes : Diane Lavoie

Conseiller artistique : Claude Boivin

Mécanismes des marionnettes et ombres : Jean Cummings

Traduction et voix en innu : Bertha Basilish

Traduction et voix en japonais : Izumi Ashizawa

Réalisation de la bande sonore : Studio Son G

Les interprètes du spectacle:

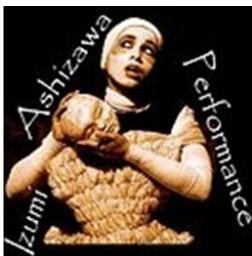
Charles Bender, Marco Collin, Hugo Monroy Najera et Cynthia Wu-Maheux.

Les partenaires de création du projet

L'école Saint-Romain à Longueuil

L'école Les-Amis-Du-Monde à Montréal

La communauté de Mashteuiatsh au Lac-Saint-Jean



THÉÂTRE
DE LA VILLE

Côte-des-Neiges
Notre-Dame-de-Grâce
Montréal

Résumé de l'histoire

Ashini revient passer les vacances d'été dans la communauté de son mushum (son grand-père) où il a vécu ses premières années. Depuis que sa kukum (sa grand-mère) est décédée et qu'il habite en ville, il ne reconnaît plus son appartenance à sa culture innue.

Le peuple du territoire des ours vous invite à accompagner Ashini dans son périple fabuleux qu'il vivra par le rituel de la tente de sudation. Dans ce monde de visions et de rêves, où se côtoient le carcajou et l'Oni, il rencontrera une petite fille japonaise du VIIe siècle.

Font-ils tous partie de la même quête ?

Les principaux personnages

Ashini est un petit garçon innu de 9 ans. Il est représenté par une marionnette.

Mushum, qui veut dire « grand-père » en innu, est le grand-père d'Ashini, qui habite le territoire des ours et est interprété par un comédien. C'est lui qui dirige le rituel du « meteshan » (la tente ou hutte de sudation en innu).

Kukum, qui veut dire « grand-mère » en innu, était la grand-mère d'Ashini. Elle est décédée, mais elle est évoquée par une voix qui parle innu, car Ashini peut communiquer avec elle en rêve.

Hikari, la petite fille japonaise qui vient du passé et qu'Ashini rencontre sur le sentier des rêves, est représentée par une marionnette. À un certain moment de l'histoire, elle est accompagnée par une voix en japonais.

L'Oni est un personnage important dans les légendes traditionnelles japonaises. Il est impressionnant, mais on apprend à le connaître au fil de l'histoire. Il est interprété par un comédien costumé et masqué. C'est un personnage muet.

Le carcajou, lui, nous vient des légendes amérindiennes. C'est un personnage à la fois protecteur et joueur de tours. Il est aussi joué par un comédien costumé et masqué qui ne parle pas.



Hikari et Ashini dans la forêt

Les personnages animaux

L'ours noir : l'histoire se déroule sur le territoire des ours et l'ours noir représente dans diverses cultures et depuis très longtemps une source de courage, de force et de confiance en soi. Chez les Innus, il est aussi considéré comme un guérisseur. Il y a d'ailleurs un moment dans le spectacle où Ashini sera transformé en ourson noir.

La grue japonaise : elle est présente dans le spectacle et est très importante dans la culture japonaise. La grue japonaise vit principalement en Asie de l'Est et est l'une des grues les plus rares au monde. Elle est pour plusieurs synonyme de chance et de longévité.

Le tanuki : on l'appelle aussi chien viverrin et, dans les traditions japonaises, il est l'un des animaux considérés comme dotés de pouvoirs surnaturels. C'est en tanuki que Hikari est transformée au moment où Ashini est transformé en ourson noir.



Le rôle des pierres dans le spectacle

Il y a deux sortes de pierres dans l'histoire, les pierres chaudes du rituel du meteshan (la tente de sudation) et les pierres de la forêt du rituel des 1 000 pierres que Hikari tente d'accomplir.

Dans le rituel de la tente de sudation, on chauffe les pierres sur lesquelles on verse ensuite de l'eau pour obtenir de la vapeur, celle-ci étant considérée comme purificatrice et revitalisante. Dans **Le sentier des rêves**, les pierres chaudes représentent aussi l'esprit des grands-parents.

Le très ancien rituel des 1 000 pierres que Hikari est en train de réaliser quand elle rencontre Ashini fait écho à diverses croyances japonaises ancestrales et modernes. Le chiffre 1 000 a également son importance dans les croyances japonaises et, par exemple, il y a une fête à l'occasion de laquelle on vend des bâtons de bonbon rouge et blanc appelés « chitose ame » (suçons de 1 000 ans) qui sont censés apporter 1 000 années de bonheur aux enfants. La légende des 1 000 grues raconte que si l'on plie 1 000 grues en papier dans l'année, retenues ensemble par un lien, on peut voir son vœu de santé, longévité, d'amour ou de bonheur exaucé.

Activité—conversation—un peu de vocabulaire innu et japonais

En innu:

Eshe	oui
Mauat	non
Kuei	bonjour, salut
Niaut	bonsoir, au revoir
Tshinashkumitin	merci

En japonais:

Haï	oui
lié	non
Ohayou gozaimasu	bonjour (s'utilise avant midi)
Konichiha	bonjour (s'utilise après midi)
Konbanha	bonsoir
Sayonara	au revoir
Aligatô (gozaimasu)	merci (beaucoup)

Activités—écriture—dessin—bricolage au sujet des rêves:

On peut choisir de tenter de raconter ou de dessiner un rêve qu'on a fait durant son sommeil et dont on se souvient.

On peut aussi choisir d'écrire ou d'illustrer un rêve qu'on chérit pour l'avenir.

Une autre belle activité liée aux traditions amérindiennes consiste à fabriquer un capteur de rêves. Il peut être réalisé individuellement, en équipe ou par toute une classe, si on ose en fabriquer un très grand. On peut y attacher des rubans ou de petites bandes de papier sur lesquels chacun aura écrit un mot représentant son rêve le plus cher.

Il existe sur Internet plusieurs références illustrées sur la fabrication de capteurs de rêves faciles à réaliser avec les enfants. En voici quelques-unes:

<https://www.trucsetbricolages.com/trucs-et-astuces/comment-fabriquer-capteur-reve-bricolage-enfant>

<http://www.magicmaman.com/,tuto-comment-fabriquer-un-attrape-reves-pour-les-enfants,3384567.asp>

<https://fr.wikihow.com/fabriquer-un-capteur-de-r%C3%A0ves>

<https://danonino.fr.dan-on.com/content/fabriquer-un-attrape-reves-finis-les-cauchemars>

Activité-vidéos à regarder-culture innue

La grand-maman est importante dans l'histoire de notre spectacle et elle l'est aussi dans la culture amérindienne. Il existe une série de courtes vidéos au sujet de la vie d'un petit garçon innu, Messenak, dont celle-ci, d'une durée de 3'58, sur sa rencontre avec son arrière grand-mère (Nukum):

<http://www.nametauinnu.ca/fr/visite/detail/77>

Messenak nous raconte aussi son arrivée en maternelle à l'école du village et cette courte vidéo de 2'16 permet d'avoir un aperçu de ce à quoi peuvent ressembler une classe et un autobus scolaire à La Romaine, sur la Basse-Côte-Nord:

<http://www.nametauinnu.ca/fr/visite/detail/76>

Activités-musique

Dans notre spectacle, comme dans la culture innue, le tambour, qui s'appelle « teuehikan » en innu et est considéré comme un instrument sacré dans cette culture, joue un rôle très important. Le tambour est l'instrument de musique le plus ancien et le plus répandu des nations amérindiennes. Il est aussi traditionnellement lié à l'univers des rêves.

À écouter et regarder:

Voici un exemple de chant traditionnel innu accompagné au tambour:

https://www.youtube.com/watch?v=XqJw_fUI_tw

Jouer des percussions:

Utiliser en groupe les instruments de percussion disponibles pour créer des rythmes amérindiens.

L'enseignement du tambour amérindien étant transmis de façon orale, on peut s'inspirer de passages de la vidéo suivante pour reproduire un rythme de base typique:

<http://www.patrimoine-culturel.gouv.qc.ca/rpcq/detail.do?methode=consulter&id=17&type=imma#.WeDFwVvWwdV>

(cliquer sur l'onglet « vidéos »).



Les tambours qui accompagnent l'Oni dans ce passage du spectacle

Quelques liens pour en savoir un peu plus sur les divers sujets abordés

La culture, la langue et le territoire innus

<http://objectifnord.telequebec.tv/explorer/liste/innus/innus>

<http://www.pessamit.ca/communaute/langue-innue>

<http://www.nametauinnu.ca/fr/accueil>

<http://www.cultureilnu.ca/>

Les diverses communautés autochtones du Québec (carte)

<https://www.autochtones.gouv.qc.ca/nations/cartes/carte-11x17.pdf>

L'Oni

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Oni>

Le carcajou

https://fr.wikipedia.org/wiki/Carcajou_dans_la_culture

La grue du Japon

<https://aikidoblog.net/fr/news/sous-les-ailes-des-oiseaux-grues/>

Le tanuki ou chien viverrin

https://fr.wikipedia.org/wiki/Chien_viverrin

Le Japon (un aperçu général)

<http://agora.qc.ca/dossiers/Japon>

Les contes et légendes japonais

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Contes_et_légendes_traditionnels_du_Japon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Contes_et_l%C3%A9gendes_traditionnels_du_Japon)



Ce document d'accompagnement du spectacle **Le sentier des rêves** a été préparé par le Théâtre Motus. Pour en savoir plus sur cette compagnie longueuilloise: www.theatremotus.com

Les photos du spectacle qui illustrent ce document sont de Robert Etcheverry et les trois photos des animaux proviennent de Wikipédia.

*Le Théâtre Motus reçoit le soutien du Conseil des arts de Longueuil,
du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des Arts du Canada.
La Fondation Cole a contribué à la création de ce spectacle.*