

Cassier Pédagogique

LA LÉGENDE DE

BARBE D'OR



SOMMAIRE

LA COMPAGNIE.....	3
MOT DE PRÉSENTATION.....	4
LA LÉGENDE DE BARBE D'OR.....	5
• ÉQUIPE DE CRÉATION	
• DISTRIBUTION	
RÉSUMÉ.....	6
L'UNIVERS DE LA LÉGENDE.....	7
• LES ÎLES	
• LES PERSONNAGES	
LE CONTEUR / LE CONTE.....	9
LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS DU SPECTACLE.....	10
1. LE TEXTE	
2. LA MISE EN SCÈNE	
3. SCÉNOGRAPHIE	
4. LE DÉCOR	
5. CONCEPTION DE MARIONNETTE	
6. LA LUMIÈRE	
7. LES COSTUMES	
8. LA MUSIQUE/LÉS CHANSONS	
9. L'AMBIANCE SONORE	
10. L'INTERPRÉTATION	
ACTIVITÉS.....	13

LA COMPAGNIE

LES FABULATEURS

Pour Les Fabulateurs, le théâtre est un espace de jeu, de découverte et de partage. Nous croyons que l'imagination est une force essentielle, non seulement pour raconter des histoires, mais pour les vivre. Nos spectacles cherchent à retrouver ce besoin instinctif de créer qui habite les enfants : ce besoin de transformer le monde autour de soi pour mieux le comprendre et le réinventer. Nous aimons penser que tout commence là : dans cette capacité à voir un trésor dans une boîte vide ou une aventure dans un objet abandonné. C'est ce regard curieux, ce jeu vivant, que nous essayons de garder en mouvement.

Notre approche est épurée. Nous aimons surprendre avec peu, laisser la place à l'invention et construire un lien direct avec le public. Nous passons librement du conte au jeu, de la narration à l'incarnation, dans un théâtre en dialogue constant avec la salle.

Nous avançons avec l'énergie du public. Chaque spectacle naît de ce lien vivant entre la scène et la salle.

Pour nous, raconter, c'est inviter : inviter à rêver, à questionner, à transformer, à retrouver ce mouvement intérieur qui fait de l'imaginaire une force vivante et partagée.

MOT DE PRÉSENTATION DU PESTACLE

(Pestacle est un spectacle à hauteur d'enfant)

La Légende de Barbe D'Or est une aventure au cœur des origines de la piraterie !
C'est un objet théâtral unique qui mélange le conte, le théâtre musical et le théâtre de marionnette.

Avec La Légende de Barbe D'Or, nous avons voulu offrir une œuvre qui implique le spectateur et son imaginaire. Ici, pas de costume, ni de décors invoquant des endroits particuliers. Tout se passe entre les conteurs et les cerveaux en ébullition des enfants et des adultes.

Ce que nous souhaitons le plus avec ce spectacle, c'est retransmettre le plaisir de raconter, de créer des histoires et d'inventer des mondes.

Avec ce dossier, nous vous fournirons quelques pistes de réflexion à explorer avec vos élèves ainsi que des activités à faire autour de l'univers et des thématiques du spectacle.

Il n'est pas nécessaire de passer scrupuleusement à travers chaque page, mais plus leur imaginaire est prêt à recevoir cette légende un peu folle, plus leur expérience théâtrale sera féconde. Vous pourrez choisir parmi les activités celles qui sont le plus en lien avec le groupe d'âge que vous avez.

Bonne lecture et surtout bon pestacle !



LA LÉGENDE DE BARBE D'OR

Équipe de création

Texte et Mise en scène · Marc-André Berthold et Simon-Pierre Lambert

Musique · Marc-André Berthold

Ambiance sonore · Christian David

Scénographie et Marionnettes · Christine Plouffe

Éclairages et Régie · Marie-Aube St-Amant Duplessis

Assistance à la mise en scène et Costumes · Véronique Gallant

Distribution

Christian David · Simon-Pierre Lambert · Marc-André Berthold

Résumé

La paix règne depuis la nuit des temps sur l'île de Résidentialus où vit le peuple des Zimberbess. Parmi eux, la Zimberbe Zung et Zouzoui le Zimberbe passent leur vie à chanter, à danser et à récolter de la boue.

Mais lorsqu'une gigantesque tempête abandonne sur les rives d'une île volcanique un pauvre petit requin (Le Manipulpe), la vie paisible des Zimberbess se retrouvera chamboulée à jamais.

Pour se venger de la mer qui n'a pas voulu de lui, Le Manipulpe promettra des montagnes de barbes (!) et d'Or afin de rallier les naïfs Zimberbes à sa cause et former le peuple des pirates.

Le monde sera alors plongé dans les ténèbres de la guerre jusqu'à la naissance d'un pirate au cœur pur : Barbe d'Or.

La légende de Barbe d'Or surprend d'abord par la richesse de son univers. Parsemée d'humour absurde, c'est une véritable épopée qui vous sera racontée, de la création des pirates jusqu'à leur chute inévitable.

C'est une ode à la différence et un rappel qu'il n'est jamais trop tard pour tendre la main et trouver la paix.

Le récit évolue dans un univers inventé de toutes pièces, entre conte et légende, au rythme de chansons qui viennent étoffer les personnages. Les deux conteurs/comédiens racontent l'histoire et interprètent tous les personnages, avec l'aide de (cruelles, mais sympathiques) marionnettes. Ils sont accompagnés sur scène par un musicien multi-instrumentiste qui rajoute au plaisir de voir cet univers se bâtir sous nos yeux.

L'UNIVERS DE LA LÉGENDE

Puisqu'ici tout est invention et que nous plongeons dans un univers qui peut sembler complexe au premier abord, voici les principaux endroits et personnages de La Légende pour vous aider à tout démêler. Avant ou après le spectacle.

LES ÎLES

1. L'ÎLE DE RÉSIDENTIALUS

Île composée uniquement de bouette, elle sert d'habitat aux peuples des Zimberbess. En son centre un immense trou rempli de lave, garde les habitants au chaud. Elle sera abandonnée après l'arrivée du Manipulpe.

2. L'ÎLE DE FLAMATORE

Île au volcan dépourvue de vie, elle fournit en lave l'île de Résidentialus. Elle deviendra l'habitat du Manipulpe et le quartier général des pirates.

LES PERSONNAGES

1. LES ZIMBERBES\LES PIRATES

« Les Zimberbes, c'est comme si ont avait pris le bonheur et qu'on lui avait mis des jambes... »

Peuples sans malice, ils habitent sur l'île de Résidentialus depuis toujours. Ils ne quittent jamais cette île sauf pour aller chercher de la lave sur l'île de Flamatore. Cette tâche incombe à un petit groupe de brave Zimberbe que l'on surnomme les Bedaines de Feu.

Les Zimberbes seront tous, sous l'impulsion du Manipulpe, transformés en pirates. Tous sauf la valeureuse Zimberbe Zung.

2. LES BEDAINES DE FEU

« Pour se réchauffer, les ancêtres des Zimberbess avaient creusé un immense trou au centre du village qu'il remplissait avec de la lave de volcan... »

Les Bedaines de feu sont un groupe de Zimberbe qui doit aller, à la nage, chercher des chaudières de lave sur l'île de Flamatore pour réchauffer les habitants de Résidentialus. Leur surnom vient du cercle rouge qu'ils ont en permanence sur le ventre dû à la chaudière brûlante qu'ils transportent sur leur bedaine au retour de Flamatore. Zouzoui le Zimberbe est le chef des Bedaines de feu.

Ce seront les premiers à faire la rencontre du Manipulpe.

3. ZOUZOU LE ZIMBERBE

« Des Piquoi? »

Un des personnages les plus importants du récit, Zouzoui le Zimberbe, chef des Bedaines de Feu, sera le premier Zimberbe à être transformé en pirates. Il deviendra ainsi Barbe Forte et dirigera les armées du Manipulpe. Il aura un fils avec la Zimberbe Zung : Barbe Rien, mieux connu sous le nom légendaire de Barbe d'Or.

4. LA ZIMBERBE ZUNG

« Ce n'est pas une question de barbe, c'est une question de cœur! »

La Zimberbe Zung est un phare dans la tempête qui s'abattra sur la vie des Zimberbes. Alors qu'autour d'elle tous deviendront d'ignobles petits bandits barbus, elle refusera d'être transformée en pirate et sera contrainte à l'exil. Elle ne perdra jamais espoir et attendra patiemment l'heure du retour.

5. BARBE RIEN\BARBE D'OR

« Mais qu'est-ce que j'ai fait de mal? Je dois être le pire pirate que la terre a connu... »

Fils de Barbe Forte (anciennement Zouzou le Zimberbe) et de la Zimberbe Zung, Barbe Rien n'a jamais connu le monde d'avant les pirates. Il est né barbot (bébé pirate) entouré par la haine et la guerre, mais ce n'est pas un pirate comme les autres; il est amoureux des roses et rempli de compassion. Il sera la honte de son père et l'ennemi juré du Manipulpe. Sa mère, la Zimberbe Zung, lui donnera en secret le nom de Barbe d'Or. Il deviendra le chef des Franches Barbes : des pirates au cœur tendre.

6. LE MANIPULPE

« Le Manipulpe fixa Zouzou au plus profond de son œil droit. Il retira de Zouzou, tous ses rêves et toute sa bonté. »

Le Manipulpe est une bien étrange créature. Transformé en homme requin alors qu'il était voué à une mort certaine, il se vengera sans retenue contre la mer qui l'a abandonné en créant les êtres les plus ignobles que les océans ont connus : Les pirates! Bien que la pièce ne porte pas son nom, sans lui, il n'y aurait pas d'histoire. C'est avec lui que le récit commence et c'est sa quête de vengeance qui fera basculer tout l'univers. Sans lui, pas de pirates, pas de Barbe d'Or!

7. LES BARBOTS

« STEAK!!! »

Les barbots sont des bébés pirates, ils naissent en arborant déjà la barbe.

Il y a une multitude d'autres personnages, mais nous vous laissons le plaisir de les découvrir!

LE CONTEUR / LE CONTE

«L'art du conteur est de faire naître des images chez ceux qui l'écoutent. Si le conteur raconte bien, l'auditeur devient alors créateur de ses propres images, qu'il emporte avec lui pour longtemps, et qui continuent en lui un long travail souterrain utile à la construction de sa personne». (1)

Pour La légende de Barbe d'Or, le choix de donner voix aux conteurs permet certaines digressions impossibles à faire dans une histoire racontée de façon classique. Bien que le spectacle soit un hybride entre le conte et le théâtre, le conteur est mis de l'avant et c'est la parole qui fait naître les personnages et les lieux.

« Il y a de cela plus de 4000 lunes... »

Cette phrase qui débute la chanson thème du spectacle se veut un écho au légendaire *Il était une fois* qui nous ramène à un temps passé, non défini, qui nous permet de tout inventer. Le conte se veut une réflexion, un miroir des préoccupations d'une époque, d'une société. Sous ses airs légers et absurdes, *La légende de Barbe d'Or* se fait l'écho de notre monde, de ces moments de l'Histoire où tout semble vouloir basculer.

Le conte met en scène des personnages plus grands que nature, mais qui ont tous des liens avec la réalité. Dépendant de l'âge de vos élèves, tentez de créer des liens entre le récit et le monde dans lequel ils vivent.

Qui pourrait être le Manipulpe? Barbe d'Or? À quel moment de la grande Histoire le récit peut-il faire référence? Y a-t-il des moments où un peuple entier a suivi aveuglément d'autres humains dans une direction catastrophique? Qu'est qu'une cause juste? Qui représente le mal? Qui représente le bien? Et bien sûr pourquoi?

(1) <https://www.philippe-berthelot-conteur.com>

LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS DU SPECTACLE

La particularité d'un spectacle se trouve dans les choix que les créateurs prennent pour le raconter. Le moindre élément qui se retrouve sur scène a été choisi et réfléchi, rien n'est laissé au hasard. Cela semble simple à dire, mais pour le jeune spectateur tout ça n'est pas nécessairement une évidence.

Pour créer une pièce de théâtre d'environ une heure (comme celle qui vous sera présentée), beaucoup de temps est nécessaire pour en arriver à un résultat final. Cela peut prendre quelques mois, comme cela peut s'étaler sur plusieurs années!

La Légende de Barbe d'Or, avant de devenir un spectacle de théâtre, est un livre disque publié en 2008 chez Planète rebelle. Le livre a nécessité un peu plus d'un an de travail et le conte a connu plusieurs vies avant d'entamer sa transformation vers la scène sur une durée d'un an aussi. Alors c'est approximativement deux ans de travail qu'aura nécessité la création du spectacle.

En théâtre de création, il est important de bien s'entourer. C'est avant tout un travail d'équipe et chacun à son mot à dire.

Bien sûr, il y a les comédiens que l'on voit sur la scène, mais avec eux, plusieurs personnes travaillent dans l'ombre pour faire naître la magie. Voici quelques aspects importants autour de la création de *La Légende de Barbe d'Or*.

1. LE TEXTE

Il y a plusieurs façons d'aborder l'écriture d'un spectacle. Pour La Légende de Barbe d'Or, l'improvisation était au cœur du processus d'écriture et c'est au travers d'innombrables heures de tempête d'idées que l'univers et le récit ont tranquillement pris forme. Toutes étaient prises en notes, même les idées les plus farfelues! Ensuite en salle de répétition, avec les marionnettes et les différents accessoires, le texte s'est peaufiné à travers des improvisations. Mais puisque nous sommes dans l'univers du conte, le texte continue à évoluer de spectacle en spectacle, selon l'écoute des spectateurs et la folie des conteurs!

- Voir activité 1, 2 et 3, pages 16 et 17.

2. LA MISE EN SCÈNE

Le metteur ou la metteuse en scène est responsable de l'harmonie de tout ce qui se passe sur la scène. Il veille à ce que tous les éléments du spectacle : comédiens, texte, éclairages, décors, musique, costumes, forment un ensemble cohérent.

- Voir activité 4 et 5, pages 18 et 19. Ces activités englobent les éléments de scénographie.

3. SCÉNOGRAPHIE

La scénographie est l'ensemble de ce qui se retrouve sur la scène : les éclairages, le son, le décor et les costumes.

4. LE DÉCOR

Puisque le décor devait pouvoir évoquer tous les lieux; une grotte, une île volcanique, une île de bouette ou bien les fameux bateaux de pirates, la scénographe Christine Plouffe a choisi d'évoquer les éléments propres au récit plutôt que de les illustrer d'une manière réaliste.

5. CONCEPTION DE MARIONNETTE

Au départ les marionnettes étaient de simples poupées bout d'chou rescapées d'un garde-robe. Christine Plouffe est partie de cette structure pour créer des marionnettes capables de communiquer l'essence du personnage au premier coup d'œil. L'important c'était que les marionnettes prennent vie au moindre mouvement.

Vous n'oublierez pas de sitôt Barbe bleu, Barbe-b-Cue et Barb-a-rat!

6. LA LUMIÈRE

La conception d'éclairage de Marie-Aube St-Amant Duplessis est d'une importance capitale pour le spectacle. À l'aide de simples jeux de lumière, nous passons de l'île du volcan à l'île de bouette, puis nous plongeons dans l'océan ou dans la tête du Manipulpe. Les lumières permettent donc d'évoquer des lieux, mais aussi des émotions vécues par les personnages.

7. LES COSTUMES

Le défi était grand pour la conception de costume. Les costumes devaient être les plus neutres possible tout en évoquant les personnages interprétés par les conteurs. Nous devons pouvoir accepter de voir le même conteur avec le même costume interprété Le Manipulpe aussi bien que la Zimberbe Zung.

8. LA MUSIQUE/LES CHANSONS

La musique et les chansons composées par Marc-André Berthold ne sont pas là seulement pour faire danser (mais vous pouvez bouger si vous voulez!). Ce sont de petits condensés de ce que vivent les personnages et ces moments de musique nous permettent d'en apprendre plus sur certains pans de l'histoire.

9. L'AMBIANCE SONORE

À partir des compositions de Marc-André, Christian David vient appuyer les chansons, mais surtout, donner naissance à tout l'univers de la légende. Sur scène avec les conteurs, le musicien donne vie aux différents lieux et personnages en leur attribuant une sonorité particulière à chacun. Il peut aussi se laisser aller à l'improvisation en connivence avec les conteurs.

10. L'INTERPRÉTATION

Les deux comédiens/conteurs interprètent tous les rôles et tiennent les rênes du récit. Le défi avec La légende de Barbe d'Or tient dans la rapidité avec lequel le texte passe du conteur, au Manipulpe, à une marionnette en passant par la Zimberbe Zung et tous les pirates. Tout ça en restant à l'écoute de la salle et des autres interprètes.

- Voir activité 6, page20

Pour en savoir plus sur les différents métiers du théâtre :

https://www2.banq.qc.ca/documents/activites/trousse_mediation/du_texte_au_spectacle/BAnQ_Trousse_mediation_Texte_Spectacle.pdf



ACTIVITÉS

ACTIVITÉS AUTOUR DE L'ÉCRITURE

1. Le conte, la parole vivante.

« Il y a de cela plus de quatre mille lunes... »

En équipe de deux ou plus, (des plus petits groupes sont recommandés) inventez des histoires spontanées à partir de la première phrase de La légende. Chacun doit dire une ou deux phrases avant de laisser la parole au suivant.

Le travail est surtout axé sur l'écoute. L'histoire peut être absurde mais doit suivre les éléments qui sont amenés par les différents participants. Le but n'est pas de raconter la légende de Barbe d'Or mais d'inventer et de se prendre au jeu du conteur. Le plus important est de ne pas se juger et de se laisser surprendre par ce qui se crée spontanément.

2. Création de personnages.

La Légende de Barbe d'Or fourmille de barbots et de pirates au caractère bien trempé, bien défini.

À partir du mot Barbe, demandez-leur de trouver le nom d'un nouveau pirate (ex. Barbe qui pique, Barb'à Riz). C'est l'occasion rêvée de plonger dans les jeux de mots!

Ils peuvent le dessiner et ensuite ils doivent définir son caractère. Est-il sauvage, peureux, triste, etc.

En une phrase faites-leur répondre à chaque question qui suit :

- Quel est son plus beau trésor?
- Quel est son principal trait de méchanceté?
- Que va-t-il devenir plus tard?
- Racontez une de ses aventures?
- Quel mot aime-t-il le plus crier?
- Quel serait le nom de son bateau?

Rappelez-vous, un pirate c'est méchant! Permettez aux enfants d'explorer cette avenue. Rajoutez des questions pour créer un personnage le plus complet possible.

3. Champ lexical

Pour raconter une histoire, et tout particulièrement pour un conteur, le vocabulaire est très important. Plus le vocabulaire est riche et diversifié et plus les images seront évocatrices. Demandez aux élèves de créer le champ lexical de différents thèmes du spectacle : les pirates, le théâtre, la mer...

ACTIVITÉ AUTOUR DE LA MISE EN SCÈNE ET DE LA SCÉNOGRAPHIE

4. Théâtre d'objet

Voici un extrait d'un monologue du Manipulpe tiré du spectacle :

Manipulpe

« Ma mer... J'étais bien dans la mer, je nageais, j'étais heureux... Mais elle m'a rejeté sur cette île. Pas gentille, la mer! Si elle ne veut pas de moi, alors plus personne ne voudra d'elle! Et tous ces petits enfants qui rêvent de se baigner avec les dauphins! Terminé! Je vais la polluer, l'empoisonner, la contaminer, la terroriser, je vais... noyer la mer! »

À l'aide des objets et du matériel qui les entourent, crayon, ciseaux, boîte de mouchoirs... ils devront faire la mise en scène de ce court texte. Ce sera une petite excursion dans le merveilleux monde du théâtre d'objets. L'objet devient ici marionnette et personnage à part entière. Si le temps et l'envie le permettent, ils pourront ensuite le présenter au reste du groupe.

Le but ici est de prouver que l'on peut tout faire apparaître à partir de rien. Parfois créer une histoire n'est pas plus compliqué que de jouer comme ils le font toujours, en laissant libre court à leur imagination.

Voici quelques pistes pour les plonger dans le travail :

Trouvez un objet pour représenter chaque élément qui se retrouve dans le texte : La mer, le requin, l'île, les dauphins, etc. Par exemple, la mer peut prendre vie avec une feuille de papier, un chandail, de longs cheveux, tout est possible à partir du moment où celui qui raconte y croit.

Il peut bien sûr modifier l'objet, le dessiner. Ce qui est important, c'est qu'il donne vie à des objets qui ne représentent pas ce qu'ils essaient de montrer.

Vous pouvez explorer avec eux. Si vous prenez une règle et qu'elle doit représenter la mer, comment la manipulez-vous? Quel son l'accompagne?

Il est bien important de découper chaque action, chaque petit moment qui peut être interprété ou illustré. C'est aussi l'occasion de les faire lire entre les lignes du texte. Par exemple, montrer la tempête, même s'il elle n'est pas mentionnée.

C'est un extrait qui peut durer 30 secondes, comme il pourrait durer 5 minutes.

Ils peuvent mettre de la musique, faire du bruitage, faire de l'éclairage avec des lampes de poche, des cellulaires, l'interpréter à plusieurs, imaginer le costume...

5. **Imaginer la scène** -discussion ou écriture-

En partant du fait que nous ne pouvons pas tout montrer au théâtre, contrairement au cinéma, quels seraient les éléments que nous pourrions retrouver sur scène pour évoquer un monde de pirate? Qu'est-ce qui pourrait représenter un volcan, l'océan, un bateau, un trésor... Vous pouvez vous référer aux photos dans ce document.

ACTIVITÉ AUTOUR DE L'INTERPRÉTATION

6. Création de personnages

Puisqu'il n'y a pas de costume pour transformer le comédien, le conteur doit se fier seulement à sa voix et à sa gestuelle pour transformer les personnages.

À partir du personnage de Zouzou le Zimberbe, droit, fier et toujours de trop bonne humeur, travailler la transformation de personnage.

Comment Zouzou marche-t-il? Comment se tient-il? Comment s'assit-il? Comment dit-il cette phrase : Non d'une bouille de lave!

Puis à partir de Zouzou, voyez comment vous pouvez le transformer en Barbe Forte. Quelle est sa nouvelle voix? Quelle est sa nouvelle posture? À t-il le dos courbé? Les genoux pliés? Comment ces mots sortent-ils de sa bouche : Oui, maître!

Comment pouvez-vous passer rapidement de l'un à l'autre?

PETITS ATELIERS SUPPLÉMENTAIRES

- Observez l’affiche du spectacle. C’est une affiche très sobre mais qui révèle une partie de l’histoire. Quels sont les éléments observés? À quoi la vague vous fait-elle penser? Que pourrait-elle représenter? Que pensez-vous du choix des couleurs? Pourquoi, d’après vous, le titre est-il écrit de cette façon?
- Bande-annonce du spectacle et affiche : <http://fabulateurs.ca/barbe/>
- Si vous avez la chance de mettre la main sur le Livre disque de La légende de Barbe d’Or, vous y trouverez une version bien différente. Le spectacle en est une adaptation et certain choix on dû être fait (par exemple Barbe d’Or à un frère qui n’existe plus dans la présente version). Amusez-vous à souligner les différences et posez-vous la question à savoir si vous auriez fait les mêmes choix.
- Après le spectacle, demandez-leur ce qu’ils ont aimé, ce qu’ils n’ont pas aimé. Ils ont le droit d’avoir détesté ou adoré ça, l’important c’est qu’ils soient capables de le verbaliser, qu’ils aient le courage de leur opinion.

