







29^e création

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

Sommaire

 Mot destiné à l'enseignant·e	p3
 Résumé	p4
 L'inspiration de départ	p5
➤ <i>Orlando Furioso</i> de L'Arioste	p5
➤ Les gravures de Gustave Doré.....	p7
 À propos du spectacle.....	p8
➤ L'inspiration du récit.....	p8
➤ Les personnages.....	p9
➤ Les marionnettes utilisées.....	p11
 Discussion philo-thématique.....	p14
➤ Les thématiques de discussion.....	p15
➤ Pour faciliter la discussion.....	p17
 Activités ludiques.....	p18
➤ Que raconte l'affiche ?	p18
➤ Crée ton personnage	p20
➤ Mets ton personnage en situation.....	p23

Mot destiné à l'enseignant·e

Ce cahier a été conçu pour vous aider à accompagner l'enfant dans la sortie au théâtre qu'il s'apprête à faire. Vous pouvez vous inspirer d'une ou de plusieurs sections du document pour faire des activités avant et/ou après le spectacle avec vos élèves.

Avant

La préparation des élèves accentue leur appréciation et bonifie l'expérience théâtrale. S'informer sur la compagnie qui a créé le spectacle (historique de la compagnie, types d'œuvres déjà créées, ses intentions artistiques, etc.) donnera une idée plus précise de ce dernier.

Après

Un retour demeure une excellente idée pour concrétiser ce que les enfants ont vu, et ainsi faire en sorte qu'ils puissent réfléchir sur le moment de théâtre qu'ils ont vécu.

Les thèmes

Que ce soit avant ou après avoir vu le spectacle, aborder les thèmes soulevés constitue une excellente façon de prolonger le sentiment d'appartenance entre l'enfant et l'œuvre d'art. Nous suggérons de vous renseigner sur l'une ou l'autre des sections élaborées dans ce cahier et de faire des activités en classe au moment qui vous convient.

Résumé

Orlando, chevalier du Nord, et Abderam, chevalier du Sud, sont tous deux amoureux d'une princesse chinoise, Yuhuan. Séquestrée par le camp du Nord, Yuhuan a réussi à fuir. Orlando et Abderam, ces insoucians, abandonnent la guerre qui oppose leurs armées et partent à sa recherche. Le roi du Sud, paniqué à l'idée de perdre son général de bataille, envoie son combattant Malek pour faire revenir Abderam, pendant qu'au Nord la chevalière Bradamante, amoureuse d'Abderam, son ennemi du Sud, part à sa recherche. Bref, tout le monde court après tout le monde pour toutes sortes de raisons, empêchant deux mondes de s'entredéchirer comme ils le désirent. S'ensuivent mille et une péripéties, avec un hippogriffe, une orque marine et une magicienne qui DÉTESTE les princesses.



L'inspiration de départ

Orlando Furioso de L'Arioste

Inspiré et non adapté !

Furioso s'inspire de l'œuvre de L'Arioste. Il ne s'agit pas d'une adaptation.

Pourquoi?

Une adaptation consiste à prendre une œuvre et à la transformer légèrement, tout en restant fidèle à celle d'origine. Dans *Furioso*, des personnages ont disparu, des scènes ont été complètement transformées et d'autres supprimées. On ne peut pas reconnaître l'œuvre d'origine, mais plutôt des aspects généraux.

Pour en savoir plus, consulter la section « À propos du spectacle ».

Le poème épique *Orlando Furioso* a été écrit et mis en chansons au début du XVI^e siècle par L'Arioste. Rapidement, l'ouvrage devient un chef d'œuvre, car il représente un condensé de toute une littérature, c'est-à-dire le roman de chevalerie.

Le roman de chevalerie

Œuvre romanesque du Moyen-Âge souvent écrite en prose, le roman de chevalerie est inspiré ou adapté des romans courtois et des chansons de geste en vers. *Lancelot-Graal* est un bon exemple de roman de chevalerie.

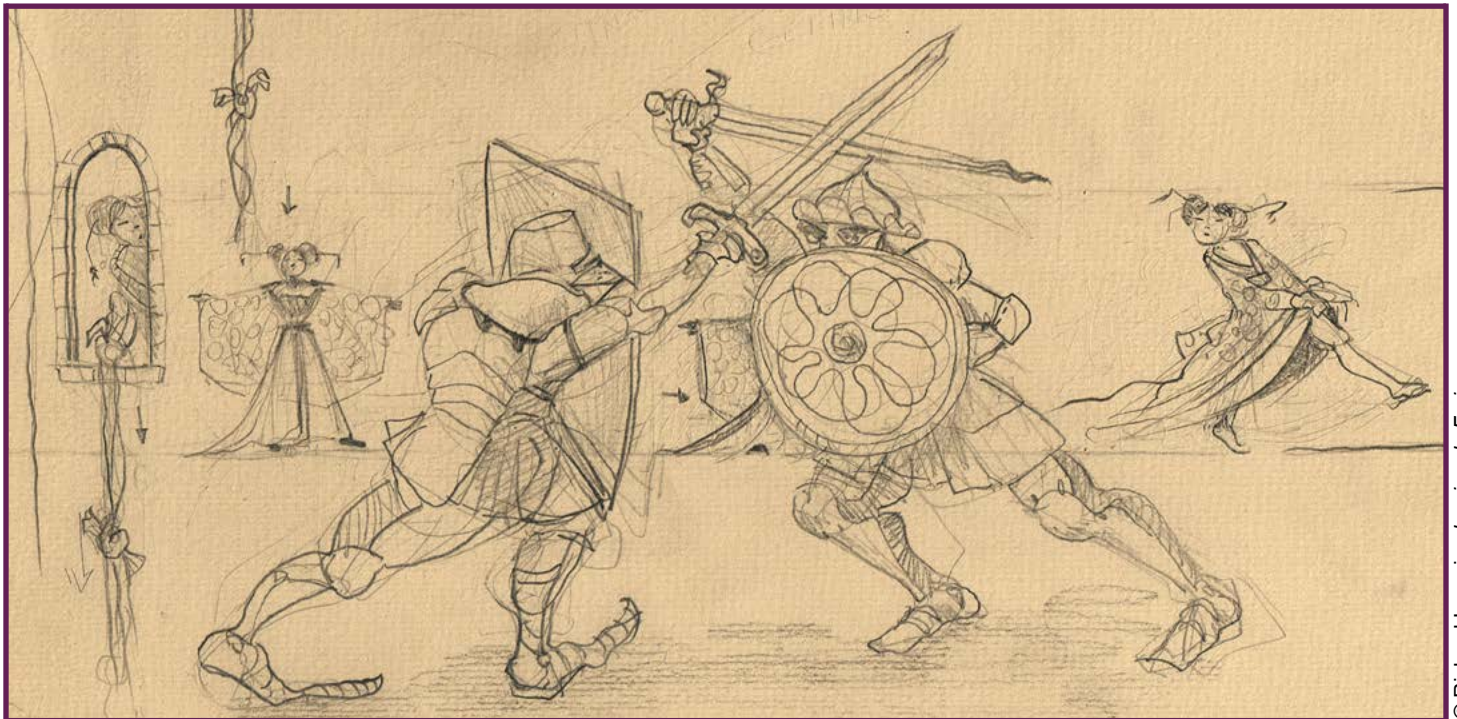
L'histoire du poème de L'Arioste raconte l'épopée du chevalier Roland (Orlando) qui est follement amoureux d'Angélique, princesse d'Orient ; il la cherche partout alors qu'elle s'est fait délivrer par le chevalier sarrasin Roger tout juste avant de se faire dévorer par un monstre marin. Roland arrive sur les lieux plus tard... et finira par libérer une autre captive des griffes du même monstre : Olympie. Pendant ce temps, Angélique, indifférente à son sauveur Roger, croise Médor, un soldat sarrasin blessé, et elle en tombe amoureuse.

Roland découvre un graffiti (« Angélique et Médor ») qui trahit leur amour; le chevalier devient furieux ! Il retourne à la guerre où il accumule les exploits. S'ensuivent d'autres péripéties où les personnages parcourent nombreux pays et tombent encore amoureux les uns des autres.

Interrompu par divers récits secondaires et allers-retours temporels, le récit d'*Orlando Furioso* est difficilement résumable...!

L'Arioste signe une œuvre audacieuse, d'abord par l'ampleur des personnages féminins. L'auteur, à même son récit, réitère à plusieurs endroits que la femme est égale à l'homme, critique ceux qui les maltraitent et présente des héroïnes qui réussissent elles aussi des exploits chevaleresques. Il s'agit d'une approche d'autant plus avant-gardiste si l'on considère la place habituelle réservée à la femme dans la littérature de cette époque.

La part importante de l'imaginaire et de la fantaisie, grâce aux nombreuses références surréelles, fait aussi d'*Orlando Furioso* un ouvrage phare de la littérature. Pensons seulement au voyage sur la lune, dans les Enfers et au Paradis, aux personnages mythiques comme l'hippogriffe et le monstre marin, etc.



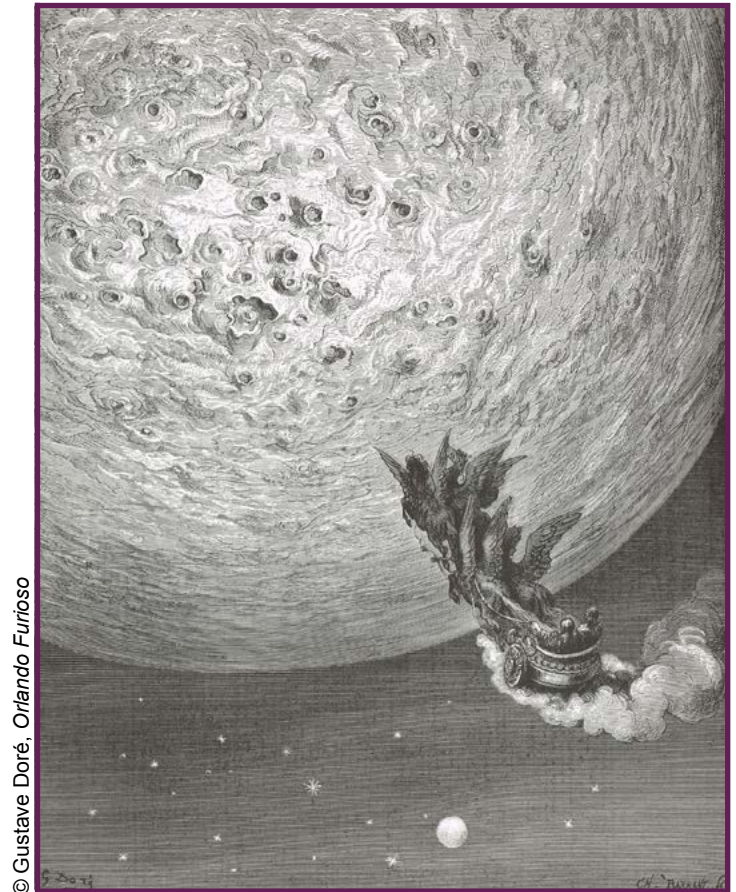
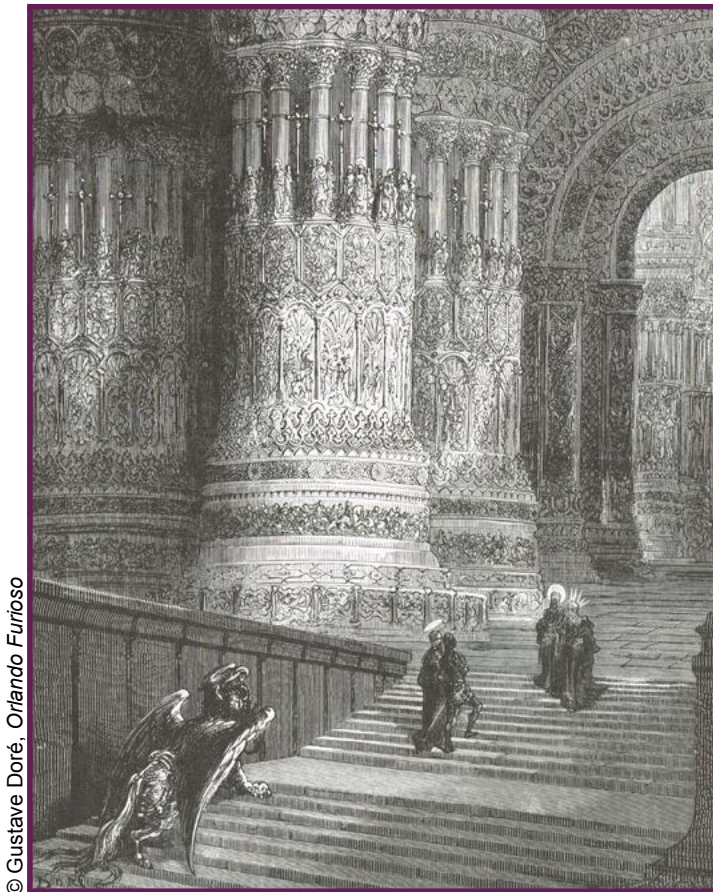
Les gravures de Gustave Doré

À la fin du XIXe siècle, l'illustrateur Gustave Doré a réalisé des gravures pour mettre en images le récit de L'Arioste. À la fois sculpteur, peintre, illustrateur et caricaturiste, Gustave Doré s'attaquait régulièrement à des œuvres marquantes de la littérature afin de les illustrer : Rabelais, Shakespeare, Balzac, Perrault, Dante, Don Quichotte figurent parmi les auteurs dont les mots ont été imagés par l'artiste.

L'œuvre illustrée d'*Orlando Furioso* montre de nombreuses scènes du poème épique. Le travail de minutie dans ses gravures en noir et blanc fait apparaître un aspect plus sombre de l'histoire qui est racontée de manière plutôt rocambolesque par le poète à l'origine.

L'inspiration des gravures pour l'équipe de création

Pour l'équipe de création de *Furioso*, les gravures de Gustave Doré ont servi de référence majeure, car en plus d'y dépeindre des traits de personnages et des scènes primordiales du récit, on y trouve aussi un traitement visuel sur la vie au Moyen-Âge.



À propos du spectacle

L'inspiration du récit

Orlando Furioso (ou Roland Furieux) est une épopée chevaleresque du poète italien de la Renaissance, Ludovico Ariosto, dit L'Arioste. Paru en 1516, ce vaste poème épique évoque la guerre entre l'Occident et l'Orient, en mêlant les éléments romanesques du cycle arthurien (les chevaliers de la Table ronde) et du cycle carolingien (la chanson de Roland). Le récit est construit en zigzags ; il décrit l'être humain comme un être chaotique, le tout sur un mode ironique.

Furioso n'a pas comme objectif de reconstituer le folklore médiéval, mais bien de s'en inspirer afin de livrer une épopée moderne, qui emprunte à la quête chevaleresque et à l'imaginaire des contes, tout en retournant les stéréotypes, comme le faisait déjà L'Arioste, précurseur de l'antihéros. Les chevaliers ne sont peut-être pas si braves, les princesses pas si passives et les monstres... pas si monstrueux.

Mais le thème principal reste l'attrait pour tout ce qui nous est étranger : au-delà de l'affrontement entre le Nord et le Sud subsiste une attirance vers l'Autre, vers celui que nous ne comprenons pas.

Furioso creuse à sa manière le sillon de « l'exaltation de l'autre ». Il présente des personnages de jeunes femmes battantes et courageuses, ainsi que des personnages issus de cultures diverses.

Enfin la pièce revendique haut et fort le pouvoir de la fantaisie, pas si éloignée de la folie. Car, après tout, cette histoire n'est peut-être que le fruit de l'imagination d'enfants jouant aux chevaliers et aux princesses dans une cour d'école...



Les personnages

Orlando



Chevalier du Nord plus qu'intense, **Orlando** est complètement obnubilé par son amour. En un claquement de doigts, il peut devenir furieux, limite dangereux, et enfin apaisé. De grandes transformations l'attendent !

Abderam



Bon gars dans l'âme, **Abderam**, chevalier du Sud, aime Yuhuan... même si parfois, ce n'est pas trop clair s'il la trouve juste vraiment belle ou si ce n'est pas un romantique fini. Chose certaine, il est bien humilié d'avoir reçu une raclée de Bradamante.

Yuhuan



Princesse de l'Extrême-Orient capturée par l'armée du Nord, **Yuhuan** est très belle, mais elle le sait un peu trop... Supra féminine, elle sait aussi être (un peu) énervante. Mais franchement, quelle ténacité !

Bradamante



Mystérieux personnage de l'armée du Nord, sans doute le plus fort de toute la chevalerie mondiale avec son imposante armure noire, **Bradamante** pourrait tous les buter... mais pour une raison particulière, ce n'est pas un droit acquis.

Mélisse



C'est une magicienne coquine, maladroite... et SUPRA-féministe ! **Mélisse** est complètement exaspérée par la princesse et ses chevaliers amoureux.

Hippogrieffe



Animal fantastique volant, mi-cheval et mi-aigle, **Hippogrieffe** possède aussi les allures d'un sage. Comme quoi derrière les apparences étranges peuvent se cacher les plus grands esprits...

Malek



Malek, combattant du Sud, est un très bon ami d'Abderam, mais quand il tombe sur Yuhuan, l'amitié prend complètement le bord. Ça tombe bien, parce qu'il n'aime pas trop les champs de bataille. Malek, en fait, c'est un Dom Juan pour qui la guerre est secondaire.

Troubadours



Les **troubadours** sont la troupe de marionnettistes venus raconter cette histoire, chacun avec sa personnalité.

Orque marine



L'**orque marine** se moque des convenances...
et en a un peu marre de jouer les monstres en
terrorisant les jeunes femmes en détresse.

Les marionnettes utilisées



Marionnette à tringle

Manipulée par le haut, la marionnette à tringle est munie d'une tige fixée sur la tête. Les bras et les jambes peuvent être mis en mouvements par de petites tiges, par des fils, ou bien les deux. Il arrive que la marionnette à tringle soit seulement munie de la tige au-dessus de la tête.

Marionnette de type bunraku

La marionnette de type bunraku possède des caractéristiques de la marionnette japonaise bunraku (de très grandes poupées pouvant mesurer jusqu'à 1,5 mètre). Plus petit que celui de la marionnette bunraku traditionnelle, le corps du personnage est muni de tiges (souvent placés aux bras, aux pieds et aux poignets) qui lui permettent de se mouvoir dans l'espace. Un ou plusieurs marionnettistes peuvent manipuler la marionnette, selon le mouvement recherché.



Marotte

Parente de la marionnette à tige, la marotte est manipulée par le bas à l'aide d'une tige centrale.

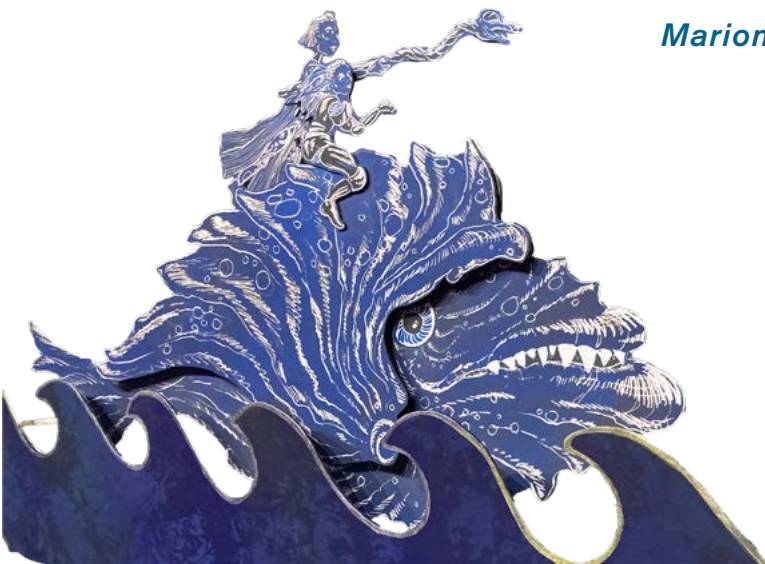
Marionnette à tige

La marionnette à tige est munie, comme son nom l'indique, de plusieurs tiges. Généralement, la première supporte la tête, alors que d'autres actionnent les bras, permettant au marionnettiste de faire bouger séparément la tête des autres membres du corps.



Marionnette en aplat

Inspirée du théâtre d'ombres, la marionnette en aplat est de forme bidimensionnelle. La silhouette colorée est découpée dans un matériau plat, comme du carton ou du plastique, que l'on montre au public sans avoir recours à un écran ou à de la lumière.



Attention : à partir d'ici, certains éléments de la pièce peuvent être dévoilés à des fins de préparation au spectacle.

Discussion philo-thématique

Objectif

Inviter les enfants à réfléchir par eux-mêmes afin de développer leur sens critique sur les thèmes abordés dans le spectacle.

La discussion de groupe permet d'explorer des questions et de comprendre, ensemble, l'être humain. Basées sur l'échange, ces activités mettent au premier plan l'émancipation de l'enfant par sa capacité à réfléchir.

Pour enrichir l'expérience, à chaque thématique, vous trouverez des discussions à tenir avant ou après avoir vu le spectacle. Les discussions suggérées avant le spectacle peuvent aussi être abordées après, lors d'un retour en classe.

Avant de commencer

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse ! Chacun doit se sentir libre de s'exprimer. Nous vous invitons à placer la classe en grand cercle, ou en petits cercles si les activités se font en petits groupes, afin de faciliter les échanges.

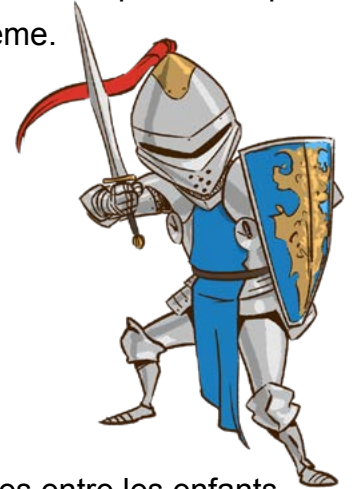
Les thématiques de discussion

Thématique 1 : La guerre

Avant le spectacle – Discussion progressive.

Posez ces questions dans l'ordre. Lorsque vous sentez que plusieurs élèves ont répondu et que la question a été bien comprise, passez à la suivante, pour terminer à la cinquième.

1. Qu'est-ce que la guerre ?
2. Pourquoi des gens font-ils la guerre ?
3. Quel est le contraire de la guerre ?
4. Est-ce qu'on peut éviter de faire la guerre ?
5. À quoi sert la guerre ?



Après le spectacle – Discussion sur *Furioso*.

Prenez une ou plusieurs questions, à votre guise, et engagez l'échange d'idées entre les enfants.

1. Est-ce que la guerre a la même signification chez Orlando et Abderam ?
2. Comment se sent Yuhuan au milieu du conflit qui oppose Abderam et Orlando ?
3. Comment se sent Bradamante comme chevalière ?
4. Est-ce que Orlando aime vraiment se battre ?
5. Est-ce que la guerre est mise de côté à un certain moment du spectacle ?

Thématique 2 : L'amour et l'amitié

Avant le spectacle – Discussion progressive.

Posez ces questions dans l'ordre. Lorsque vous sentez que plusieurs élèves ont répondu et que la question a été bien comprise, passez à la suivante, pour terminer à la cinquième.

1. Qu'est-ce que l'amitié ?
2. Qu'est-ce que l'amour ?
3. Est-ce qu'on peut aimer quelqu'un qu'on n'aimait pas au début ?
4. Est-ce que l'amour ou l'amitié peut blesser ?
5. Est-ce que l'amour ou l'amitié peut arrêter les conflits ?



Après le spectacle – Discussion sur *Furioso*.

Prenez une question ou plusieurs questions, à votre guise, et engagez l'échange d'idées entre les enfants.

1. Quels sont les personnages amoureux ?
2. Quels sont les personnages qui ne s'aiment pas ? Pourquoi ?
3. Comment l'amour est ressenti chez... Orlando ? Abderam ? Bradamante ?
4. Pourquoi Mélisse et Bradamante décident de partir ensemble à la fin du spectacle ?
5. Pourquoi Abderam se lie d'amitié avec Orlando à la fin du spectacle ?

Thématique 3 : Les stéréotypes

Avant le spectacle – Discussion progressive.

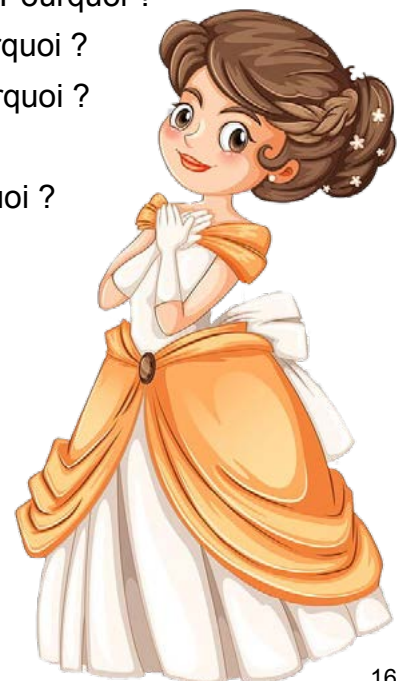
Posez ces questions dans l'ordre. Lorsque vous sentez que plusieurs élèves ont répondu et que la question a été bien comprise, passez à la suivante, pour terminer à la cinquième.

1. Qu'est-ce qu'un stéréotype ?
2. À quoi sert un stéréotype ?
3. Existe-t-il des dangers aux stéréotypes ?
4. A-t-on le choix d'être identifié ou non à un stéréotype ?
5. Est-ce possible de se défaire d'un stéréotype ?

Après le spectacle – Discussion sur *Furioso*.

Prenez une question ou plusieurs questions, à votre guise, et engagez l'échange d'idées entre les enfants.

1. Est-ce que le personnage de Bradamante défie les stéréotypes ? Pourquoi ?
2. Est-ce que le personnage de Mélisse défie les stéréotypes ? Pourquoi ?
3. Est-ce que le personnage d'Abderam défie les stéréotypes ? Pourquoi ?
4. Pourquoi Orlando fuit-il s'il se trouve aussi courageux et fort ?
5. Est-ce que Yuhuan défie les stéréotypes de la princesse ? Pourquoi ?



Pour faciliter la discussion

Dans ce type d'activité, il est important de garder en tête qu'à titre d'enseignant·e, vous êtes un·e facilitateur·trice. Donc, votre rôle est de favoriser les échanges d'idées chez les enfants et de diriger doucement la discussion. On le répète : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Inspirée de la philosophie pour enfant, cette discussion philo-thématique a pour but de partager ses idées ou son ressenti face à une question posée. Il s'agit d'un excellent moyen pour approfondir les thématiques du spectacle et de pousser la réflexion plus loin.

Nous vous donnons ici quelques idées de questions* sur lesquelles vous pouvez vous baser pour enrichir le dialogue.

- Est-ce qu'une personne souhaite émettre une idée ? (but : développer une hypothèse)
- Pourrais-tu donner un exemple ? (but : soutenir une hypothèse)
- Quel est le lien entre ce que tu dis et ce qui a été dit précédemment ? (but : établir des relations)
- Qu'est-ce que cela implique ? (but : établir les conséquences des propos)

*Tirées de l'outil « [Questions d'animation philosophique](#) », disponible sur [brila.org](#)



Activités ludiques

AVANT LE SPECTACLE

Que raconte l'affiche ?

Objectif

Inviter les enfants à observer l'affiche du spectacle et à anticiper ce qui leur sera raconté.

Regarde attentivement l'affiche du spectacle*:

- Que vois-tu exactement ? (les couleurs, les personnages, leur positionnement, le titre, etc.)
- Essaie de deviner ce que raconte l'affiche : raconte-t-elle une histoire ? Est-ce qu'elle est plutôt sérieuse ou farfelue ? Est-ce que le choix des couleurs voudrait dire quelque chose ?
- Quels personnages feront partie du spectacle ?
- Est-ce que la liste des crédits (artistes et leur fonction) donne des indices sur ce que tu verras dans le spectacle ? (ex. : s'il y a un concepteur de musique, il y en aura sans doute pour ponctuer l'histoire... !)
- Est-ce que ça te donne une idée des thèmes qui seront présents dans le spectacle ?
- Est-ce que tu es capable de deviner l'histoire du spectacle en regardant l'affiche ? Si oui, quelle serait-elle ?

*Liste des éléments présents sur une affiche de spectacle :

- Titre
- Image
- Crédits (liste des artistes et leur fonction)
- Logo de la compagnie productrice



APRÈS LE SPECTACLE

Crée ton personnage

Objectif

Inviter les enfants à user de créativité pour qu'ils façonnent un personnage qui dépasse les limites de leur imaginaire.




As-tu déjà entendu parler du jeu Donjons et Dragons ? Il s'agit d'un jeu de rôle médiéval-fantastique.

Les personnages sont créés par les joueurs eux-mêmes, selon une grille précise. Chaque joueur doit donc créer une fiche de personnage qui aidera à guider leurs actions.

Un maître du jeu intervient pour les diriger à travers diverses situations. Ce sont les joueurs qui décident des actions que prendront leurs personnages.

À mesure que le jeu avance, les personnages évoluent ! Ils sont tour à tour confrontés à des défis (certains plus durs que d'autres), et font avancer l'histoire.

Comme *Furioso* est un conte médiéval-fantastique, pourquoi ne pas en profiter pour créer une fiche de personnage ?

 PORTRAIT 					
					
NOM	Bradamante				
GROUPE D'ÂGE	Jeune <input type="checkbox"/> Ado <input checked="" type="checkbox"/> Adulte Âgé <input type="checkbox"/> Intemporel <input type="checkbox"/>				
TYPE DE PERSONNAGE	<input checked="" type="checkbox"/> Humain <input type="checkbox"/> Surnaturel				
CARACTÉRISTIQUES Note chaque élément sur 4 étoiles	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>☆☆☆☆ Rusé·e</td> <td>☆☆☆☆ Agile</td> </tr> <tr> <td>☆☆☆☆ Discret·e</td> <td>☆☆☆☆ Fort·e</td> </tr> </table>	☆☆☆☆ Rusé·e	☆☆☆☆ Agile	☆☆☆☆ Discret·e	☆☆☆☆ Fort·e
☆☆☆☆ Rusé·e	☆☆☆☆ Agile				
☆☆☆☆ Discret·e	☆☆☆☆ Fort·e				
UNE PHRASE QUI DÉCRIT LE PERSONNAGE	Très forte, Bradamante est une chevalière courageuse prête à relever les défis.				
OBJET QUE LE PERSONNAGE TRAI NE TOUJOURS AVEC LUI	Son épée				

Dessine ton personnage

Cette phrase t'aidera à mieux préciser ton personnage. Il s'agit de brièvement expliquer son tempérament et ses caractéristiques.

Fiole, grimoire, épée, arc à flèches, bâton, etc. Le personnage peut aussi ne pas avoir d'objet.



PORTRAIT	
	
NOM	
GROUPE D'ÂGE	<input type="checkbox"/> Jeune <input type="checkbox"/> Ado <input type="checkbox"/> Adulte <input type="checkbox"/> Âgé <input type="checkbox"/> Intemporel
TYPE DE PERSONNAGE	<input type="checkbox"/> Humain <input type="checkbox"/> Surnaturel
CARACTÉRISTIQUES Note chaque élément sur 4 étoiles	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rusé·e <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Agile <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Discret·e <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fort·e
UNE PHRASE QUI DÉCRIT LE PERSONNAGE	
OBJET QUE LE PERSONNAGE TRAI NE TOUJOURS AVEC LUI	

Mets ton personnage en situation

Objectif

Creuser l'imagination des enfants et les faire réfléchir sur des scènes du spectacle.

Ton personnage est créé ? Super ! Tu peux maintenant le mettre en action.

Imagine comment ton personnage réagirait devant des situations du spectacle Furioso ?

- Comment ton personnage réagirait-il s'il s'était fait battre au combat par une femme ?
- Comment ton personnage agirait s'il était fait prisonnier ?
- Quelle serait sa réaction s'il devait se rendre sur l'île de la Mort Atroce ?
- Quelle action ton personnage poserait si on lui avait volé la personne qu'il aime ?
- Comment ton personnage réagirait si son ennemi lui proposait de devenir son ami ?

Prolonger le plaisir du jeu de rôle

Vous avez envie de poursuivre l'idée du jeu de rôle avec la classe ? Maintenant que vos élèves ont créé leur personnage, vous pouvez devenir maître du jeu et faire travailler leur imagination en les faisant improviser à partir de divers scénarios.

Pour plus de détails sur les jeux de rôle pour enfants, nous vous invitons à consulter cette [page web](#) qui offre de multiples possibilités, en plus de résumer les règles de base du jeu de rôle. Au bas de la page se trouvent des idées de scénario à explorer.

*Notez que les fiches de personnages proposées sont différentes de celles que nous avons conçues.

FURIOSO

L'équipe de création

Texte : **Olivier Kemeid**

Mise en scène : **Simon Boudreault**

Scénographie et conception des marionnettes : **Richard Lacroix**

Lumières : **Gilles Perron**

Musique : **Michel F. Côté**

Artisan·es : **Jean Cummings, Ève-Lyne Dallaire, Marie-Ève Fortier, Alice Lepage-Acosta, Richard Morin, Samuel Saint-Pierre, Mélanie Whissel**

Supervision d'atelier : **Richard Lacroix**

Distribution à la création : **Caroline Chmielewski, Simone Latour Bellavance, Jethro Rome, Nicolas Germain-Marchand**

Production du Théâtre de l'OEil

L'écriture du texte de *Furioso*, ainsi que la production de la pièce de théâtre ont été rendues possibles grâce à la généreuse subvention de la Fondation Cole, dans le cadre du programme "Conversations interculturelles".



Simon Boudreault - Directeur artistique

Joël Losier - Directeur général

Véronique Grondines - Responsable de la diffusion

Gilles Perron - Directeur technique

Anne-Sophie Deleuze - Adjointe à la diffusion et à l'administration

911, rue Jean-Talon Est, bureau 211B, Montréal, Québec, Canada, H2R 1V5

Tél. : 514-278-9188

info@theatredeloel.gc.ca / www.theatredeloel.gc.ca