Guide Pédagogique

Théâtre du Portage

Jeu masqué contemporain

Théâtre du Portage

THÉÂTRE DENISE-PELLETIER

TABLE DES MATIÈRES

LETTRE AU CORPS ENSEIGNANT 03

FICHE DES PERSONNAGES 04

GUIDE DES ACTIVITÉS 05

SECTION A: LE JEU MASQUÉ 06

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE 08

SECTION C: LES THÈMES 10

MOT DU METTEUR EN SCÈNE 12

RÉSUMÉ DU SPECTACLE 13

À PROPOS DU THÉÂTRE DU PORTAGE 14

CONTACT ET COORDONNÉES 16

LETTRE AU CORPS ENSEIGNANT

Chères enseignantes, chers enseignants

C'est avec plaisir que nous vous transmettons ce guide pédagogique pour vous préparer et préparer vos élèves à votre sortie au Théâtre Denise-Pelletier.

PLASTIQUE, c'est du jeu masqué contemporain présenté à la manière d'une satire de dessin animé pour les adolescents et les adultes. Dans ces dessins animés, les états sont exagérés. À travers un langage codé, les dessinateurs transforment les péripéties du quotidien en aventures rocambolesques. Ce même langage codé, qui fait paraître gigantesques les plus petits combats, est inhérent au jeu masqué. Mettre à profit ces similitudes et établir un pont entre le masque et le dessin animé est pour nous une manière nouvelle d'ancrer le médium millénaire du masque dans notre culture populaire.

Quatre personnages se retrouvent sur le continent de plastique, dans une temporalité où le plastique est très convoité. Le lieu suggère un enjeu on ne peut plus actuel et universel : l'urgence climatique.

Dans ce guide, vous trouverez entre autres les fiches de nos quatre personnages et des idées d'activités à faire avec vos élèves en amont du spectacle. **Vous trouverez aussi un PowerPoint en pièce jointe. Projetez-le en classe pour guider les activités suggérées dans le présent document.** Nous avons ajouté au PowerPoint quelques liens vers des organismes qui prennent des mesures face aux enjeux climatiques pour vous aider à aborder ce sujet avec les élèves sans ajouter à l'écoanxiété.

Bonne lecture et surtout : BON SPECTACLE !

T—P

-L'équipe du Théâtre du Portage

LES PERSONNAGES DE *PLASTIQUE*

La Gercée est une vieille dame riche et narcissique qui a peur de vieillir. Obsédée par la beauté et la jeunesse, elle a promis sa fortune à quiconque réussirait à la rendre immortelle. À 120 ans, elle est terrorisée par la mort.

Négociateur hors pair, **Le Cracheux** tire son nom de sa vilaine habitude de cracher lorsqu'il scelle une entente. C'est un requin des affaires et « patenteux » de première qui profite de toutes les occasions pour s'enrichir, que ce soit sur le dos de sa mère, de ses amis ou encore de la planète. Il est inventeur, rusé et ingénieux. Pour lui, toute « business » est bonne si ça rapporte.

Jadis, **Madeleine** était sans logis. Elle vivait dans la rue. Ramassée par inadvertance avec les détritus, elle a atterri sur le continent de plastique dans un voyage de benne à ordure. N'ayant vu personne depuis longtemps, les mouettes qui vivent sur le continent de plastique sont maintenant ses meilleures amies. Elle se sent, malgré tout, un peu seule.

Simple, naïf et attachant, **Gilles** ne manque pas une occasion de faire une blague. Son désir d'être aimé l'incite à suivre ses amis dans n'importe quelle aventure. Il est profondément amoureux de La Gercée. Généreux et sans malice, il donnerait son bras à un inconnu si ça pouvait l'aider.

GUIDE DES ACTIVITÉS

Selon le temps dont vous disposez pour préparer vos élèves à la représentation, il est possible de choisir quelle section de l'atelier vous souhaitez faire en classe. Voici les combinaisons possibles :

Seulement la section A. (+/- 20 minutes)

Seulement la section B. (+/- 15 minutes)

Les sections A + B (+/- 35 à 40 minutes)

Les sections A + C (+/- 50 minutes)

Les sections A + B + C (+/- 60 à 75 minutes)

IMPORTANT: Utilisez le PowerPoint pour guider les activités en classe.

Vous pouvez aussi réserver un atelier préparatoire auprès du Théâtre du Portage et un.e artiste professionnel.le de la compagnie viendra en classe pour pousser plus loin les activités proposées et ainsi enrichir l'expérience *Plastique*!
Pour réserver, écrivez-nous à info@theatreduportage.com.

T—P

SECTION A: LE JEU MASQUÉ

Durée: +/- 20 minutes

Entrée en matière

[en lien avec la DIAPO 2]

Demandez aux élèves:

— Est-ce que vous êtes capables de nommer des sortes de masques ? (spiderman, N95, frisson, casa de papel, etc.)

— Quelle est la différence entre un masque d'Halloween ou un masque sanitaire et un masque de théâtre ?

Piste de réponse

Le masque de théâtre permet de transformer le visage de l'interprète sur scène. Au lieu d'avoir un type de jeu minimaliste (ex. jeu caméra), tout le corps des comédiens et des comédiennes est impliqué. Comme le visage est caché, les émotions que vit le personnage seront transmises via le corps, les yeux, et l'angle donné au masque. On appelle un masque de théâtre réussi (qui laisse voir différentes émotions du personnage) un masque vivant. Au contraire, un masque mort est un masque qui est figé dans un état (tristesse, joie, colère) et qui ne permet pas de nuancer les émotions du personnage.

Réflexion collective

[en lien avec les DIAPOS 3 et 4]

Demandez aux élèves:

— Qu'est-ce qu'un archétype ?

Piste de réponse

Définition: Symbole primitif, universel, appartenant à l'inconscient collectif. Les personnages du Théâtre du Portage sont des archétypes contemporains. Par exemple, on retrouve l'ado qui trippe sur la culture pop, le vieux motard qui ne parle pas beaucoup, la madame trop motivée qui travaille dans le communautaire, le scout très volontaire, etc.

SECTION A: LE JEU MASQUÉ (SUITE)

Activité: DEVINEZ L'ARCHÉTYPE
[en lien avec les DIAPOS 5 à 11]

1.Placez les élèves en sous-groupes d'environ 4 personnes.

2.Ensemble, les élèves doivent remplir la fiche de personnage de la **DIAPO 6**. *

**Remplir une fiche pour chacun des quatre personnages que vous voyez sur la diapositive 6. En se fiant uniquement « aux apparences », les élèves doivent imaginer la personnalité, la vie, l'archétype de chacun d'eux.*

3.En grand groupe, partagez les réponses. Voyez ce qui se ressemble d'une équipe à l'autre.

4.Montrez les **DIAPOS 8 à 11**, ce sont les personnages qui se retrouvent dans *Plastique* avec leur vraie description.

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE

Durée: +\- 15 minutes

Entrée en matière

[en lien avec la DIAPO 12]

— Le titre de la pièce est *Plastique*.

Demandez aux élèves ce que ce titre leur évoque. Qu'est-ce que l'histoire pourrait raconter ? Pourquoi choisir ce titre ?

Le titre, *Plastique*, fait surtout référence au lieu où se déroule la pièce de théâtre. Demandez aux élèves de deviner dans quel lieu le spectacle se déroulera.

Activité: IMAGINEZ UN DÉCOR

[en lien avec la DIAPO 13]

1.Demandez aux élèves de sortir une feuille blanche et des crayons.

2.Demandez aux élèves de choisir un objet de plastique de leur quotidien.

3.Chaque élève a une dizaine de minute pour dessiner, sur sa feuille, un décor fait uniquement de cet objet de plastique qu'il.elle peut répéter autant de fois qu'il.elle veut dans le dessin. Chaque élève dessinera donc une accumulation d'un même objet pour représenter un décor.

***Exemple**: Sarah choisi un objet de plastique de son quotidien. Elle choisit des nouilles de piscine. Sarah pense que Plastique aura lieu dans une usine. Elle dessine donc, en utilisant seulement une accumulation de nouille de piscine, une usine.*

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE (SUITE)

Piste de réponse

Les élèves devront se poser la question suivante : comment évoquer un lieu en utilisant un seul objet ?
La scénographie au théâtre n'est souvent pas réaliste. Il faut souvent évoquer un lieu grâce à la polysémie des objets.
Exemple : Pour évoquer un château, mettre quelques marches et un trône. Pour évoquer une école, mettre une ligne de casier. Pour évoquer une usine, mettre un tapis déroulant qui représente la chaîne de montage.

Réflexions et informations

[en lien avec les DIAPOS 14 à 16]

Demandez aux élèves:
— La pièce de théâtre se déroule sur le continent de plastique. Avez-vous déjà entendu parler de ça ? Qu'est-ce que c'est ?

La scénographie de *Plastique* est faite de centaines de bouteilles et de contenants de plastique recyclés rescapés d'un centre de tri. L'équipe du Théâtre du Portage a enlevé toutes les étiquettes et lavés tous les contenants à la main.

Dans le PowerPoint, vous trouverez quelques faits divers sur le continent de plastique suivi d'une diapositive sur différentes actions déjà en place. Il est important pour l'équipe du Théâtre du Portage de ne pas ajouter à l'écoanxiété des jeunes, mais bien de leur montrer des pistes de solutions déjà actives ainsi que d'autres dans lesquelles ils et elles pourraient facilement s'impliquer. Nous vous laissons donc le soin de leur présenter les diapositives 15 et 16 à votre manière.

SECTION C: LES THÈMES
Durée: +\-25 minutes

Entrée en matière
[en lien avec la DIAPO 17]
Le jeu masqué est un art qui met en relief les grands élans humains. Si un personnage a faim, il n'a pas un peu faim, il est affamé, s'il aime, il aime passionnément et s'il a peur, il fait une crise cardiaque. En ce sens, les thèmes de *Plastique* sont intimement reliés à l'art du jeu masqué.

Toute l'intrigue est construite autour des relations entre les personnages. La quête de chacun d'eux est reliée à quelque chose de profondément humain, soit le désir d'être aimé, la quête de pouvoir, l'envie d'être compris et la peur de vieillir.

Activité: IMPROVISATIONS
[en lien avec la DIAPO 18]

1.Proposez aux élèves de venir improviser devant la classe de courtes scènes en utilisant les thèmes de la pièce. Si les élèves sont trop gênés pour improviser, vous pouvez leur donner un petit temps de préparation avant de faire présenter quelques équipes devant la classe.

2.Dites aux élèves d'interpréter des personnages archétypaux dans leur improvisation en s'inspirant des fiches de personnage qu'ils et elles ont créé lors de la première activité.

3.Ajouter la contrainte que toutes les improvisations doivent se dérouler sur le continent de plastique. Invitez-les à réfléchir aux différentes manières dont les thèmes pourraient être reliés au lieu.

SECTION C: LES THÈMES (SUITE)

Pistes de réflexion pour la représentation

Le masque est un art visuel. Lors de la représentation, soyez à l'affût des différents procédés qui font penser à d'autres médiums artistiques. Exemple : La bande dessinée, le dessin animé.

Bien que l'attention des élèves sera d'une grande importance lors de la représentation, le masque est un art extrêmement vivant. Les interprètes sont à l'écoute du public et peuvent modifier, allonger ou même reprendre un « lazzi » (blague physique improvisée) selon la réaction du public. Il est donc tout à fait permis de réagir au spectacle en temps réel : rire, pleurer, être triste ou surpris !

MOT DU METTEUR EN SCÈNE DE *PLASTIQUE*

Le masque a cette double fonction de protéger, de camoufler l'interprète tout en révélant le personnage avec une transparence désarmante. Dans la vie réelle, on lit les émotions sur les traits du visage. Lorsqu'on porte un masque, on fige les traits. C'est alors le corps que l'on déchiffre… et rien n'y échappe.

Le mouvement nerveux d'un pied trahit une posture ancrée et stoïque. L'inclinaison d'une tête écrase le corps et révèle de profondes souffrances. Le masque pose la loupe sur le personnage avec intransigeance. Le mouvement doit être juste. Il faut connaître son personnage en profondeur, respirer comme lui, et choisir le geste pour lui, à chaque instant, de la tête aux pieds. Rien n'est laissé au hasard.

Dans la tradition italienne, un.e acteur.rice masqué.e peaufinait un Arlequin ou une Colombine toute sa vie. Inspiré de cette spécialisation lente, chaque interprète du Théâtre du Portage travaille un seul et même personnage, récurrent d'un spectacle à l'autre.

En 2019, je demandais à quatre de ces interprètes de me partager la connaissance intime qu'ils avaient acquise de leur personnage, déjà de vieux amis depuis 4 ans, pour que j'apprivoise à travers leurs yeux, en salle de répétition, le lieu anxiogène pour moi qu'est le continent de plastique.

©Annie Éthier

Depuis, nous avons imaginé ensemble une tout autre temporalité et un continent magnifié aux allures de l'Atlantide, de l'Eldorado, etc. Un continent bien plus proche de la fabulation que de la réalité. Une fable et des quêtes se sont dessinées. Les personnages ont révélé leur nature profonde.

Aujourd'hui, l'écoanxiété paralyse. Face à l'ampleur du combat à mener et à l'indifférence de certains qui empoisonne, on se décourage. Le sens se perd. En plongeant dans la sensibilité d'archétypes imparfaits, mais touchants, *PLASTIQUE* est une tentative de s'attaquer à l'écoanxiété en nous réconciliant avec la nature humaine. Comme autant de miroirs tendus aux spectateurs, les archétypes de *PLASTIQUE*, reconnaissables, attachants et drôles, nourrissent l'envie de prendre action pour eux et pour nous, l'Humanité.

-Félix Emmanuel

PLASTIQUE

Dans une mise en scène de Félix Emmanuel

22 novembre au 10 décembre 2022
Salle Fred-Barry
Théâtre Denise-Pelletier

An 2122. Le pétrole n'est plus de ce monde depuis des temps immémoriaux. Seule une poignée de centenaires se souviennent encore de l'odeur de la gazoline et des nouilles de piscine qui se désagrègent au soleil. Apparemment disparu de la surface, le plastique est néanmoins recherché par quelques zélés, qui croient que cette matière recèlerait le secret de la vie éternelle. Le continent de plastique ne serait-il qu'une légende parmi d'autres?

Fondé en 2016, le Théâtre du Portage célèbre le jeu masqué dans toute sa contemporanéité et puise son essence dans une famille de personnages archétypaux et québécois créés de toutes pièces. Après plusieurs formes mobiles, *Plastique* est, aussi lucide que bédéesque, sa première production en salle.

À PROPOS DE LA COMPAGNIE

Au printemps 2015, onze artistes se retrouvent autour d'une passion naissante: le jeu masqué. Ensemble, ils sollicitent Marie Muyard, factrice de masques de scène basée à Montréal, pour collaborer à la confection d'une famille de masques uniques et homogènes. Des rencontres d'idéation ont lieu pour convenir des paramètres esthétiques et conceptuels premiers. Ce seront des archétypes québécois actuels. Parallèlement, Johanne Benoit, spécialiste du jeu masqué, dirige des séances d'exploration corporelle afin que chaque interprète fasse germer l'idée d'un personnage. Résultat: Onze archétypes québécois voient le jour et d'elles·eux émergent des créations de théâtre masqué contemporain!

T—P

À PROPOS DE LA COMPAGNIE

MANDAT

Produire des créations de théâtre masqué contemporain pour un public diversifié et multigénérationnel. Oeuvrer au rayonnement du jeu masqué dans le paysage théâtral d'ici et d'ailleurs. S'appuyer sur les techniques intemporelles du jeu masqué afin de mettre en lumière toute son actualité.

MISSION

Célébrer la richesse du jeu masqué à travers une démarche artistique forte, novatrice et singulière qui puise son essence dans des personnages archétypaux québécois et actuels. Laisser les personnages marquer le pas de la création et l'improvisation des corps diriger l'écriture dans l'espace. Générer des rassemblements desquels émergent un puissant sentiment d'appartenance et un esprit de collectivité en utilisant l'auto-dérision et l'empathie comme moteur d'identification au personnage.

VISION

Devenir un pôle d'expertise positionné parmi les références internationales du jeu masqué et assurer la pérennité de cet art millénaire.

T—P

CONTACT ET COORDONNÉES

Théâtre du Portage

8160 rue Saint-Gérard, Montréal
(Québec) H2P 2C7
www.theatreduportage.com

THÉÂTRE DENISE-PELLETIER

4353, rue Sainte-Catherine Est, Montréal
(Québec) H1V 1Y2
Tél. (514) 253-9095 | Billetterie (514) 253-8974 | Téléc. (514) 253-6886
www.denise-pelletier.qc.ca

Rosalie Dell'Aniello
Codirectrice du Théâtre du Portage
et responsable de la médiation culturelle
info@theatreduportage.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux

Plastique
Écrit par Félix Emmanuel et Zoé Girard
Mis en scène par Félix Emmanuel
Une production du Théâtre du Portage
En codiffusion avec le Théâtre Denise-Pelletier