



Aurel ✿ aux quatre vents

••• cahier d'accompagnement •••



# Aurel aux quatre vents

Cahier d'accompagnement

## Table des matières

1. Avant-propos : mot aux enseignantes et enseignants
2. Résumé du spectacle
3. Naissance du spectacle
4. Le style du spectacle
5. L'équipe de création
6. Activités suggérées (*avant et après le spectacle*)
7. Remerciements

# Avant-propos :

## mot aux enseignantes et enseignants

C'est avec plaisir que nous vous proposons, à vous et vos élèves, le spectacle **Aurel aux quatre vents**, une production du Théâtre populaire d'Acadie explorant les thèmes de la mémoire et de l'imaginaire.

Dans cette création originale, Aurel, vieillard à la mémoire (très) défaillante, doit sauver sa plante malade – son grand amour – au péril de sa vie. Dans un voyage qui le mènera à travers tempêtes, forêts et déserts, Aurel devra composer avec les comparses et obstacles les plus inusités – car le monde d'Aurel est peuplé d'oiseaux pirates, de poissons à lunettes et de tortues mécaniciennes ! Ces événements l'obligeront à remonter le fil de ses souvenirs afin de trouver le remède lui permettant de redonner vie à sa chère plante. À travers un jeu hautement physique où se rencontrent théâtre masqué et marionnettes, le jeune public est plongé dans un monde fantastique se construisant et se déconstruisant selon les souvenirs, les trous de mémoire et l'imaginaire d'Aurel.

Ce cahier d'accompagnement sert d'abord et avant tout à vous aider, enseignant.e.s, à préparer les élèves au spectacle. Vous y trouverez une description de la pièce, de sa création et des artistes y ayant participé, mais aussi une série d'activités à mener avant et après la représentation. Vous pourrez ainsi, de façon interactive, initier les élèves à l'univers d'Aurel.

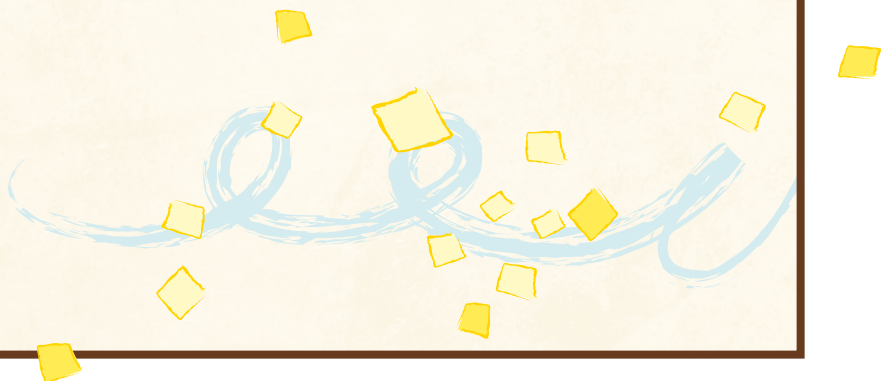
Vous êtes bien entendu encouragés à sélectionner les activités qui vous parlent le plus et si, par bonheur, l'envie vous venait d'en inventer d'autres, eh bien laissez vous aller ! Plus on est de fous, plus on oublie... euh non... plus on rit !

Bonne lecture, bon spectacle,



**Mathieu Chouinard**

*Coauteur et metteur en scène*



## Le spectacle : résumé

Nous sommes dans le monde d'Aurel. Un monde qui ressemble au nôtre – mais pas tout à fait. Un monde où la forêt luxuriante côtoie le désert sans fin. Un monde où les poissons portent des lunettes, parlent et pêchent. Un monde au-dessus duquel veille une montagne immense dont le sommet se perd au-delà des nuages. Un monde qui se construit et se déconstruit selon la mémoire défaillante d'Aurel.

Aurel a 84 ans. Il vit seul dans son petit grenier avec sa plante – nommée Adèle. Il y vit entouré de centaines de petites notes afin de se rappeler tout ce qu'il a à faire. En effet, Aurel perd la mémoire. Toute sa vie est donc inscrite sur ces petits bouts de papier qui s'accumulent depuis des années : arroser ma plante, éteindre la lumière, faire l'épicerie, boire le thé, nourrir le poisson, réparer l'armoire, mettre mon chapeau, arroser Adèle... ces notes sont l'organisation même de sa routine, de sa vie. Aurel a la mémoire trouée, comme un fromage suisse !

Le quotidien d'Aurel tourne autour d'un être cher : Adèle, son géranium bleu – une plante très rare qui ne pousse qu'au sommet de la montagne... au-dessus des nuages. Cette plante lui a été remise par une petite orpheline du même nom alors qu'il était enfant. Un jour, la jeune fille est disparue sans laisser de traces. Puisqu'elle n'avait pas de famille, pas d'attache, pas de maison et personne pour se souvenir d'elle, c'est un peu comme si elle n'avait jamais existé. Pour Aurel, la petite plante bleue est devenue la preuve ultime de l'existence d'Adèle. « Si j'ai une plante et qu'Adèle m'a remis cette plante, alors Adèle a existé ». Dès lors, Aurel s'est donné pour mission de ne jamais l'oublier, et ce, à tout prix !

On retrouve Aurel à 84 ans le jour où, à sa grande détresse, sa plante commence à faner. Comble de malheur, il fait tempête dehors et lorsqu'Aurel ouvre sa fenêtre pour aérer sa plante mourante le vent s'engouffre, emportant avec lui toutes ses précieuses petites notes. Le drame est profond, Aurel n'a plus rien. Il est démuné. Sa raison de vivre se fane, et le seul outil qu'il avait pour survivre s'est envolé au vent comme un millier de feuilles d'automne.

Nous suivons donc Aurel dans sa quête pour redonner vie à sa plante et, ainsi, redonner vie au souvenir d'Adèle. Il devra sortir de chez lui, traverser la forêt dense et le désert hostile afin de se rendre tout en haut de la montagne. En chemin, il rencontrera Yiar, un minuscule oiseau pirate très gourmand ainsi que Bonito, un poisson à lunettes, et Spin, une tortue mécanicienne. Ces trois êtres singuliers lui permettront de se rendre, enfin, au sommet de la montagne afin d'y planter – au péril de sa vie – sa chère Adèle.

# *Naissance du spectacle*

## Processus de création

Aurel aux quatre vents est un spectacle de théâtre corporel, visuel et masqué traitant des thèmes de la mémoire et de l'imaginaire. La trame du spectacle a été développée sur plusieurs périodes de recherche et d'écriture par Mathieu Chouinard et Mélanie Légère, et ce, depuis décembre 2008. Une première étape de création avec comédiens s'est déroulée en novembre 2009, puis une deuxième étape a eu lieu en février et mars 2011.

Le spectacle repose d'abord et avant tout sur l'image et sur le jeu physique des comédiens – considéré comme premier moteur de création. Le texte et les dialogues mis sur pied par les auteurs ont été élaborés et étoffés en jeu par l'équipe de création, dirigée par Mathieu Chouinard. L'équipe a fonctionné un peu comme on le faisait à l'époque de la commedia dell'arte italienne : un canevas assez précis – l'ossature du spectacle – a d'abord été mis en place, permettant ensuite à l'équipe de créer la chair du spectacle à partir d'improvisations, d'exploration avec les objets et d'exercices spécifiques.

Ainsi, une grande part de l'écriture s'est faite dans l'espace de jeu et s'est construite au fil des répétitions. Nous considérons le texte, les décors, les accessoires et la musique comme des éléments vivants et vibrants, qui continueront à bouger jusqu'à la toute première du spectacle – et même après !

## Thématiques

Le spectacle Aurel aux quatre vents repose sur deux thèmes principaux : la mémoire et l'imaginaire. De ces thèmes est né le personnage principal – un vieillard à la mémoire défaillante qui lutte pour la survie d'un souvenir important, et l'univers de la pièce – un monde entièrement construit par les objets du quotidien d'Aurel. On peut donc se demander si ce qu'Aurel vit est véritablement arrivé... toute cette histoire pourrait n'être que le fruit de son imagination et Aurel pourrait ne jamais avoir quitté son grenier... !

## Création collective

Le spectacle que vous allez voir a été créé de toutes pièces par notre équipe, et ce, à partir de presque rien. Il s'agit d'un travail collectif où tous les membres de l'équipe ont un mot à dire sur la direction que prennent l'histoire, l'univers et ses personnages. Bien entendu, un metteur en scène est présent, mais son rôle est de provoquer l'équipe, de lui faire des propositions, de se laisser inspirer par elle et, bien entendu, de prendre les décisions finales lorsqu'un choix s'impose. L'écriture, la mise en scène, les costumes, la musique sont tous nés d'essais et d'erreurs, d'improvisations, d'envies de création. Il s'agit d'un processus particulier et nous croyons fermement qu'il permet au spectacle d'être plus vivant puisqu'il s'agit d'un bébé qui appartient à toute l'équipe.

# Style du spectacle

## Masque et marionnettes

**Aurel aux quatre vents** est un spectacle où se côtoient théâtre physique, marionnettes et jeu masqué. Ces trois territoires dramatiques demandent tous un grand travail de précision et une fine connaissance du corps de l'acteur. Dans ce type de spectacle, chaque petit regard, chaque mouvement de tête, chaque mouvement du corps est réglé au quart de tour afin de permettre au public de bien comprendre les intentions et les actions des personnages. Si l'on prend le temps de bien observer les visages des marionnettes et celui du masque pendant le spectacle, on pourra remarquer que leurs expressions semblent changer (tristesse, joie, timidité, énervement, etc.). Pourtant, ce ne sont que des morceaux de bois et de papier mâché ! Ceci est dû à la forme des marionnettes et du masque, mais aussi aux mouvements précis du corps des acteurs. Par exemple, un mouvement des épaules donnera à la marionnette ou au masque un air nonchalant, et un mouvement très léger de la tête en diagonale lui donnera un air mélancolique... Ce genre de travail repose sur une connaissance poussée du langage non verbal.

## Un monde imaginaire

Le spectacle que vous allez voir n'est pas un spectacle que l'on pourrait qualifier de « réaliste ». Les personnages y sont plus grands que nature. Les décors et accessoires suggèrent des espaces plutôt que de les reproduire réellement. On remarquera également que le temps et l'espace y sont élastiques. Ainsi, on aura parfois l'impression que le temps ralentit son cours ou que le petit cadre de scène s'étire pour devenir une forêt immense ou un désert éternel...

Ce type de théâtre fait appel à la transposition, ouvrant la porte aux états d'âme extrêmes, aux suspensions dans le temps, aux retours en arrière, aux voyages sur des centaines de kilomètres, bref, à une envolée collective dans l'imaginaire. Transposer quelque chose, c'est le représenter de façon différente – c'est, d'une certaine manière, en saisir l'essence et à la reproduire en images.

## Des conventions particulières

Parmi les conventions particulières que les jeunes spectatrices et spectateurs rencontreront dans **Aurel aux quatre vents**, notons la transformation des décors et de l'espace par des manipulateurs. Non seulement les objets et morceaux de décors sur scène bougent-ils pendant le spectacle, ils sont bougés par deux manipulateurs qui ne sont jamais camouflés et qui ne sont pas même habillés en noir. Leur partition physique a été travaillée de sorte que le spectateur en vienne à ne plus les voir malgré leur omniprésence. Le résultat est une forme de magie sans aucun artifice, dans un monde qui se rapproche de la bande dessinée et du dessin animé. On pourra par exemple voir voler un petit bout de papier d'un bout à l'autre de la scène, le voir tomber sur l'eau et partir à la dérive... tout cela dirigé par un manipulateur tenant le bout de papier et exagérant son mouvement naturel.

Le retour en arrière (ou flash-back) est également une convention importante de la pièce. Dans le spectacle, Aurel se rappelle son enfance et la rencontre d'une jeune fille l'ayant marqué à jamais. Ce souvenir, au lieu d'être décrit en mots par le personnage, est « vécu » par celui-ci un peu comme un rêve éveillé. Ainsi, Aurel se voit plus jeune (le personnage d'Aurel jeune étant joué par une marionnette) et se voit interagir avec la fillette (qui est également une marionnette). Ce dédoublement d'une même personne dans un environnement différent et dans un lieu différent sous forme de rêve éveillé s'appelle, lorsqu'il se situe dans le passé, un « retour en arrière ». Il s'agit en quelque sorte de la « mise en action » d'un souvenir important.

# L'équipe

Metteur en scène et coauteur :

Coauteure :

Acteurs-créateurs :

Régie :

Scénographie :

Musique et environnement sonore :

Lumières :

Conseiller artistique, œil extérieur :

Direction de production :

Menuisier :

Photographisme :

**Mathieu Chouinard**

**Mélanie Légère**

**Marc-André Charron,**

**Annik Landry, Sylvain Ward**

**Guillaume Giroux-Gagné**

**Marie-Ève Cormier**

**Jean-François Mallet**

**Tiny Henri**

**Maurice Arsenault**

**Marc Bédard**

**Bernard Dugas**

**Noémie Roy Lavoie**

## Biographies des auteurs et des artistes sur scène

### Mathieu Chouinard

Diplômé en théâtre de l'Université de Moncton, de l'École Internationale de théâtre Jacques Lecoq à Paris et, enfin, de la maîtrise en théâtre de l'École Supérieure de Théâtre de l'UQAM, Mathieu est tout à la fois comédien, metteur en scène, pédagogue et auteur. Membre fondateur de compagnies de création basées à Strasbourg (Houppz! theatre), Tokyo (Ahuri Theatre) et Montréal (Satellite Théâtre – dont il est codirecteur artistique), il collabore avec des collègues des quatre coins du globe, toujours à la recherche d'un théâtre physique reposant sur la rencontre entre les cultures et leurs théâtres. Il est primé de la Fondation pour l'avancement du théâtre francophone au Canada (2008) et a fait une résidence d'artiste au Théâtre populaire d'Acadie en 2008-2009 – cette résidence a mené à la création du spectacle *Mouving*. En Acadie, on a pu le voir dans les spectacles *Splash<sub>2</sub>O* et *Bouffe*.

### Mélanie Léger

Comédienne et auteure, elle est co-directrice du Théâtre Alacenne. Elle a notamment écrit *Roger Roger* (production du théâtre l'Escaouette en collaboration avec le théâtre Alacenne) publié aux Éditions Prise de Parole (Sudbury). Plus récemment, elle a écrit la pièce *Je... Adieu* pour le public adolescent, coproduit par le théâtre l'Escaouette et le théâtre de Quartier, et a cosigné avec André Roy la pièce *Vie d'cheval*. En 2006, elle remporte la bourse Bernard-Cyr de la Fondation pour l'avancement du théâtre francophone au Canada. Mélanie est présentement étudiante à la maîtrise à l'Université du Québec à Montréal.

### Marc-André Charron

Assoiffé de la langue et du mouvement à parts égales, Marc-André pousse sa démarche artistique en tant qu'acteur, auteur et metteur en scène en collaborant avec d'autres férus de création originaires de quatre continents. Après des études en littérature et un passage à l'École de Mime Omnibus de Montréal, il s'aventure en France à l'École International de Théâtre Jacques Lecoq, avant de devenir le premier canadien-français à graduer de la London International School of Performing Arts (LISPA) en Angleterre. Il travaille depuis au sein de créations ayant en commun un désir de poésie, d'urgence et de rencontre, notamment avec Théâtre Témoin (UK), Dynamo Théâtre et le Nouveau Théâtre Expérimental. Il est le co-directeur artistique de Satellite Théâtre, compagnie à l'origine des spectacles *Mouving* et *Bouffe* (prix Acadie-Rideau). Également pédagogue, Marc-André cherche à partager avec d'autres son envie d'un théâtre viscéral qui témoigne de notre humanité et de notre époque.

### Annik Landry

Diplômée du département d'art dramatique de l'Université de Moncton, Annik oeuvre dans le milieu artistique acadien à différents niveaux : direction de production, scénographie, régie, création, jeu. On a pu la voir au Pays de la Sagouine dans le rôle d'Agathe sur l'Île-aux-Puces ainsi que dans le méga-spectacle extérieur Pélagie-la-Charrette (Madeleine). Elle a fait partie de la distribution de *On travaille pas pour des pinottes*, co-production du collectif Moncton-Sable et de la Coalition pour l'équité salariale. Originaire d'Edmundston, Annik s'intéresse à l'improvisation théâtrale depuis qu'elle est toute petite – elle a d'ailleurs fait partie de la troupe d'improvisation expérimentale Les impromptus.

### Sylvain Ward

Originaire de Lamèque et finissant au département d'art dramatique de l'Université de Moncton, il a fait partie de la distribution de *Pélagie la Charrette* au Pays de la Sagouine en 2007 et 2008 et de *Des nouvelles de Copenhague* du Théâtre l'Escaouette en 2009. Membre de la troupe d'improvisation expérimentale Les impromptus, Sylvain compte déjà plus de 10 ans d'expérience dans le domaine de l'improvisation théâtrale. Il touche aussi à la scénographie, entre autre pour le spectacle *Bouffe*, une co-production du Théâtre populaire d'Acadie et de Satellite Théâtre, ainsi que pour l'IAAF Junior World Championship 2010.

# Activités suggérées

Voici une série d'activités qui peuvent initier les élèves à l'univers du spectacle *Aurel aux quatre vents*. Ces activités, dont certaines sont proposées avant le spectacle et d'autres après le spectacle, touchent au style, aux thématiques et aux personnages de la pièce. À vous de choisir celles qui vous semblent le mieux appropriées à vos groupes d'élèves.

## Avant le spectacle

1. Aurel, personnage principal de la pièce, est un vieillard de 84 ans. Connaissez-vous des personnes de cet âge? À quoi ressembleriez-vous, à votre avis, à 84 ans? Qu'est-ce que vous aimez chez les personnes âgées? Qu'est-ce qui vous fait rire chez elles? Avez-vous un souvenir relié à une personne âgée de votre entourage (ex : un grand-parent, une grande tante, un ami de la famille, un voisin)?
2. La mémoire, cette capacité que nous avons d'enregistrer de l'information, est un thème majeur du spectacle **Aurel aux quatre vents**. Avez-vous un souvenir qui vous est cher, quelque chose que vous ne voudriez pas oublier pour tout l'or du monde (ex : mon voyage en Europe, le goût des pâtisseries de ma grand-mère, l'été au chalet, mon amie déménagée au loin, etc.)? Écrivez ce souvenir en quelques lignes, en essayant de vous rappeler, par les sens (la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat, le toucher), comment c'était. Avez-vous parfois le sentiment, en écrivant ou en racontant un souvenir, de le revivre, de ressentir les sensations et les émotions liées à ce souvenir?
3. La mémoire est aussi la reconstruction d'éléments appris, un peu comme un casse-tête que l'on construit dans sa tête. Dessinez une image représentant un souvenir important et découpez-la en ses principaux éléments. Demandez ensuite à quelqu'un d'autre de refaire le casse-tête de votre souvenir. Ce n'est pas toujours facile, car nous n'avons pas les mêmes expériences...! Et parfois, en voyant séparément les éléments du souvenir de quelqu'un d'autre, nous sommes renvoyés à un autre souvenir qui, lui, nous appartient. Par exemple, quelqu'un me montre ou me parle du fondant aux arachides que fait sa grand-mère à Noël (c'est son souvenir), mais les arachides me rappellent le pot de noix qu'il y a toujours sur la table du chalet, l'été, près du lac (mon souvenir).
4. Pour Aurel, sa plante représente un souvenir important : celui d'Adèle, une amie qu'il a beaucoup aimée et qui est disparue. Ainsi, pour Aurel, la plante est directement associée à Adèle et a la même importance que la personne véritable. Avez-vous, à la maison, un objet lié à un souvenir? Si cela est possible, apportez-le pour en parler en classe.
5. On peut se rappeler de tâches quotidiennes par toutes sortes de moyens différents. Aurel se fait des listes, des petites notes lui permettant de ne pas oublier tout ce qu'il



doit faire. Quand faites-vous des listes pour ne pas oublier (liste des devoirs et leçons, par exemple)? Les gens autour de vous font-ils des listes (épicerie, courses, etc.)?

**6.** Le monde d'Aurel est fantastique – c'est un monde imaginaire où les animaux parlent, où les poissons peuvent porter des lunettes... et pêcher! Quel serait votre monde imaginaire à vous? Sauriez-vous le décrire ou même le dessiner?

**7.** Aurel aux quatre vents est un spectacle physique et visuel. Les lieux (forêt, montagne, etc.) et les éléments (le vent, la pluie) sont souvent personnifiés par le corps des acteurs. Voici un exercice à faire par les étudiants permettant de mettre en jeu l'imaginaire et la mémoire, tout en bougeant (il est intéressant d'avoir une moitié du groupe qui fait l'exercice et l'autre moitié qui observe). J'appelle cet exercice le « geste grec » :

Les élèves se mettent en ligne de 7 à 10 personnes, à la queue leu leu. La personne qui est en avant marche à travers un décor invisible (elle ouvre une porte, passe dedans, la referme, elle marche sur la plage puis saute par-dessus une flaque d'eau, elle se retourne et entre dans une voiture, s'arrête, marche vers une fenêtre, l'ouvre, passe dedans, s'assoit deux secondes, se relève, etc.). Tout cela sans paroles et sans jamais s'arrêter. Les autres qui suivent doivent passer par les mêmes étapes que la personne directement devant eux. Il est donc très important de prendre le temps de faire les choses clairement afin que la personne derrière nous puisse ensuite refaire la même action. De même, on doit bien observer ce que fait la personne devant nous afin de pouvoir le reproduire ensuite. Cela devient difficile lorsqu'on est en train de faire un mouvement (ex : ouvrir une porte et la refermer) en même temps qu'on observe la personne devant qui fait déjà une autre action que je devrai reproduire... ! Il est très drôle de voir à quel point les actions de la dernière personne en ligne diffèrent de celles de la première, exactement comme dans le jeu du « téléphone arabe ».

Entre ces mots cachés  
se cache une phrase...  
à vous de la trouver!

Aurel • Bonito • Spin • Yiar  
Adèle • imaginaire • fantastique  
montagne • forêt • désert  
masque • marionnettes • listes  
voyage • souvenir • mémoire  
vieillard • oublier • vent • tempête  
perdu • départ • fleur



Réponse : Aurel a la mémoire trouée comme un fromage

# Après le spectacle

1. Quel personnage avez-vous préféré? Pourquoi?
2. Cette histoire est-elle réellement arrivée à Aurel? Qu'est-ce qui vous fait dire oui ou non? (on peut parler avec les élèves du fait que les éléments du salon d'Aurel revenaient tout au long du voyage.)
3. Combien de lieux différents Aurel a-t-il traversés? Comment avez-vous fait pour savoir qu'il était ailleurs que dans son grenier?
4. Si vous deviez écrire une lettre à un personnage de la pièce, à qui écririez-vous et que lui diriez-vous? (voir modèle de lettre ci-joint.)

Si vous le souhaitez, nous vous invitons à nous envoyer les dessins et/ou lettres qu'auront écrits les élèves afin de les intégrer à nos archives. Vous pouvez les envoyer par la poste ou bien numérisés par courriel.

Adresse courriel : [diffusion@tpacadie.ca](mailto:diffusion@tpacadie.ca)  
Adresse postale : Théâtre populaire d'Acadie  
220, boul. St-Pierre O., bur. 302  
Caraquet, NB E1W 1A5







## Remerciements

Conseil des Arts du Canada  
Province du Nouveau-Brunswick  
Patrimoine canadien  
Ville de Caraquet

Projet Artistes émergents RBC *(pour la participation de Marc-André Charron  
et de Sylvain Ward à cette production)*

**RADARTS (Réseau cerf-volant)**

Nous désirons aussi remercier les nombreux donateurs qui ont contribué jusqu'à maintenant à la première campagne majeure de financement du TPA, **Multiplions nos rendez-vous magiques!** Cette initiative recueille des fonds pour combler des objectifs précis de la compagnie, dont celui d'offrir plus d'activités pour la jeunesse.

