



Cahier pédagogique du spectacle



**Théâtre à Tempo,
236, rue d'Orléans,
Québec, Qc, G1E 6V5**

Présentation de la compagnie : Le Théâtre à Tempo

Le Théâtre à Tempo est le résultat de l'heureux mélange des univers d'un jongleur, d'une acrobate et d'un musicien, tous passionnés par l'art clownesque. Ils fondent en 2008 le Théâtre à Tempo, un OBNL ayant comme mission la création et la production de spectacles interdisciplinaires. Le rythme, le mouvement et la musique sont intégrés, de façon originale et justifiée, à un scénario ou une situation généralement clownesque.

Reconnues pour toucher et faire rire un large public par leurs différents niveaux de lecture, c'est dans les théâtres et les salles de spectacle que la majorité des productions du Théâtre à Tempo sont diffusées. Toutefois, chaque année, plusieurs d'entre elles sont aussi présentées dans les rues des fêtes et festivals.

Il vous est possible de visiter notre site internet au www.atempo.ca pour plus de détails sur nos autres productions.

Présentation du spectacle « Combat »

Dans l'arène, deux adversaires aux allures de gladiateurs s'affrontent dans un duel acrobatique : un grand, musclé, et très sûr de lui, et, un plus petit, frêle et des plus timides.

L'arbitre et son précieux assistant guideront les combattants dans une série de défis tout aussi acrobatiques, impressionnants, que rigolos.

Perché en haut d'un mât, l'arbitre anime la foule et sollicite son aide pour déterminer le gagnant de chacun des trois rounds du combat. Pouce vers le haut ou pouce vers le bas, tout le monde pourra voter.

Qui sera la gagnant? La fin du combat reste loin d'être prévisible...



« Combat », une idée originale de Geneviève Kérouac, metteuse en scène du spectacle

Dès l'âge de 6 ans, Geneviève apprend la musique dans une école d'arts, où, chaque jour, elle y pratique le violon et le piano. Gymnaste à l'adolescence, elle gradue de l'École de Cirque de Québec en 2000. Elle débute sa carrière professionnelle au Cirque Éos, où le clown, les sangles et le losange aérien sont ses principales disciplines.

Entre 2002 et 2010, elle poursuit sa formation en art clownesque avec Francine Côté, René Bazinet, Soizick Hébert et Michel Dallaire.

Parallèlement, elle se consacre professionnellement à la danse swing. Championne du Monde en 2005 et 2007, elle enseigne les différentes danses swing (lindy hop, charleston, blues et balboa) tant au niveau local qu'international (Europe, Australie, Amériques).

Elle cofonde, en 2008, le Théâtre à Tempo, dont elle est aujourd'hui la directrice générale. Elle est aussi conseillère artistique et responsable de la formation en arts clownesques à l'École de Cirque de Québec. Pour cette même institution, elle met en scène plusieurs spectacles de la formation professionnelle dont Passages Forains (2009), Le Bal des Mariés (2014), Scrap (2017) et Sur les toits de la grande place (2022). Elle est aujourd'hui metteuse en scène, conseillère et chorégraphe pour de nombreuses compagnies de cirque, musique et théâtre.



Le clown

Même s'il est inspiré de personnages grotesques anciens, le clown proprement dit est une création relativement récente. C'est en Angleterre, au XVIIIe siècle, qu'il apparaît pour la première fois, dans les cirques équestres. Les directeurs de ces établissements, afin d'étoffer leurs programmes, engagèrent des garçons de ferme qui ne savaient pas monter à cheval pour entrecouper les performances des véritables cavaliers. Installés dans un rôle de serviteur, ils faisaient rire, autant par leurs costumes de paysans aux côtés des habits scintillants des autres artistes, que par les postures comiques qu'ils adoptaient. Les clowns suivaient le mouvement des numéros présentés, en les caricaturant pour faire rire (le clown cavalier, le clown acrobate...).

Les types de clowns

Le clown blanc, maître de la piste, apparemment digne et sérieux, est le plus ancien type de clown. L'auguste au nez rouge, personnage loufoque et grotesque, a fait son entrée vers 1870. Avec les trios de clowns, créés au début du XXe siècle, est apparu le contre-pitre, le clown qui ne comprend jamais rien.

- **Le clown blanc**, vêtu d'un costume chatoyant et sérieux, est, en apparence, digne et autoritaire. Il porte le masque lunaire du Pierrot : un maquillage blanc, et un sourcil tracé sur son front, appelé signature, qui révèle le caractère du clown. Le rouge est utilisé pour les lèvres, les narines et les oreilles. Une mouche, référence certaine aux marquises, est posée sur le menton ou la joue. Le clown blanc est beau, élégant. Aérien, pétillant, malicieux, parfois autoritaire, il fait valoir l'auguste, le met en valeur.



- **L'Auguste (ou clown rouge)**, porte un nez rouge, un maquillage utilisant le noir, le rouge et le blanc, une perruque, des vêtements burlesques de couleur éclatante, des chaussures immenses ; il est totalement impertinent, se lance dans toutes les bouffonneries. Il déstabilise le clown blanc dont il fait sans cesse échouer les entreprises, même s'il est plein de bonne volonté. L'auguste doit réaliser une performance au travers d'un numéro dans lequel les accidents s'enchaînent. Son univers se heurte souvent à celui du clown blanc qui le domine.



- **Le contre-pitre** est le second de l'auguste et son contre-pied. « Auguste de l'auguste », c'est un clown gaffeur qui ne comprend rien, oublie tout, et dont les initiatives se terminent en catastrophes, relançant les rires.

Les personnages de Combat

Dans *Combat*, comme dans plusieurs spectacles de clowns dits « contemporains », ces rapports de forces sont toujours présents, mais ils sont moins polarisés, permettant ainsi aux personnages plus de nuances et de liberté au niveau du jeu. Nous avons aussi laissé tomber les costumes flamboyants, les nez rouges et les maquillages lourds, rendant la situation plus près de la réalité, tout en exagérant les tempéraments de chacun pour les rendre plus colorés. Voici les personnages qui cohabitent dans l'arène des combattants :

Augustinus (Augustin Thériault)

Fort, confiant, musclé, fier, Augustinus fait peur à tous ses adversaires. Il aime se battre avec les différentes armes qu'on lui propose. Toutefois, il se laissera parfois porter par la musique et se permettra de prendre quelques moments pour danser et méditer.

Santiminus (Santiago Esviza)

Santiminus est timide et discret, tout en étant vif et habile. Il débute le combat en étant très peu confiant, impressionné par la grand Augustinus. Se battre n'est absolument pas son activité favorite et il préfère de loin la réconciliation aux combats. Son côté pacifiste nous surprendra d'ailleurs à la fin de la 2^e manche.



Olivius (Olivier Forest)

Dans notre arène, l'arbitre qui déterminer le début et la fin des manches est Olivius. Perché en haut du mât, dans une nacelle, il guide aussi la foule lorsque les spectateurs doivent déterminer le gagnant. Il joue ici le rôle du « clown blanc » de notre spectacle.

Benur (Benoit Lemay)

Benur est l'assistant d'Olivius. Il joue aussi le rôle d'armurier et fournit les armes aux combattants, guide leur échauffement, présente les thèmes des différentes manches. Tant Benur qu'Olivius joueront, en direct, la musique et le bruitage des combats.

Un peu d'histoire

Les combats de gladiateurs ont débutés vers 300 av. J-C. en Italie. La popularité était particulièrement forte au Colisée de Rome entre le III^e siècle avant J-C et le IV^e siècle après J-C.

Les gladiateurs romains étaient des combattants professionnels, le plus souvent des esclaves, des prisonniers de guerre ou des criminels, mais, aussi parfois, des hommes libres, qui s'affrontaient lors de spectacles publics dans les arènes antiques.

Ils étaient entraînés dans des écoles spécialisées (*ludi*) pour se battre selon des styles et des armements différents. Les gladiateurs étaient des biens de valeur pour leur propriétaires ce qui rend leur mort peu fréquente.



Les gladiateurs représentaient différents types de combattants, chacun spécialisé dans un style de combat particulier :

- **Rétiare (Retiarius):** Combattait avec un filet et un trident, sans casque ni bouclier, ce qui le rendait rapide et agile.
- **Secutor :** Son adversaire habituel était le rétiare. Il était équipé d'un grand bouclier rectangulaire (*scutum*), d'une épée et d'un casque à la visière fermée pour se protéger du filet.

- **Mirmillon (Murmillo)** : Portait un grand bouclier et un casque avec une crête en forme de poisson.
- **Thrace (Trax)** : Équipé d'un petit bouclier (*parmula*) et d'une épée courbe (*sica*).
- **Hoplomaque (Hoplomachus)** : Combattant lourdement armé, avec un bouclier et une lance.
- **Scissor** : Type de gladiateur romain qui combattait avec une arme distinctive appelée « *scissorum* ».

Quelques disciplines de cirque mises en valeur dans le spectacle

Tout au long du spectacle, on découvre différentes disciplines de cirque. Toutefois, dans *Combat*, nous cherchons à transformer les appareils de cirque plus « traditionnels » afin de les rendre cohérents dans l'univers de nos gladiateurs et logiques avec le scénario.

ACTIVITÉ 1 (Cirque) : Associer les différentes disciplines de cirque présentes dans *Combat* aux images suivantes : ICARIENS, JONGLERIE, CORDE À DANSER, ANNEAUX CHINOIS, MÂT CHINOIS, MAINS À MAINS.



La percussion corporelle

Dans notre arène, alors qu'on tente de réveiller nos combattants, on y découvre une discipline phare de notre compagnie : la percussion corporelle.

La percussion corporelle est une danse organique. Sans chaussures spéciales ou technique complexe, elle se traduit par des gestes simples et naturels qui produisent des sons comme claquer des doigts, frapper des mains, taper du pied et utiliser la voix.

Elle ne demande pas plus qu'un simple sens du rythme et une bonne écoute. Des mouvements naturels, tels que la marche, sont alors utilisés comme « base » sur laquelle vient ensuite se construire une musicalité de plus en plus complexe.

De plus, elle éveille « le sentiment du rythme » chez l'individu et lui offre des moyens de l'extérioriser. Les rythmes peuvent être modulés par des accentuations, des répétitions, des silences ainsi que par l'amplitude des gestes.

Basé sur l'approche pédagogique de Keith Terry, cette discipline est toute indiquée pour les percussionnistes, les danseurs, les artistes de cirque ou tout artisan cherchant à explorer la musicalité par le biais du mouvement.



ACTIVITÉ 2 (musique) : Les blocs rythmiques Initiez vos élèves à la technique des blocs rythmiques de Keith Terry.

Cette méthode fait découvrir le rythme de façon ludique et créative, où toutes les combinaisons sont possibles. À l'aide de la vidéo suivante, essayez avec vos élèves les différentes combinaisons de blocs rythmiques (3, 5, 7 et 9), dans l'ordre, croissant et décroissant. <https://www.youtube.com/watch?v=FOaJTH1jOto>

Voici un court résumé des blocs rythmiques :

Bloc 3 : mains, sternum, sternum

Bloc 5 : mains, sternum, sternum, cuisse, cuisse

Bloc 7 : mains, sternum, sternum, cuisse, cuisse, fesse, fesse

Bloc 9 : mains, sternum, sternum, cuisse, cuisse, fesse, fesse, pied, pied

ACTIVITÉ 3 (musique) : La pige

Inscrivez les numéros 3, 5, 7 et 9 sur des bouts de papiers et mettez-les dans un chapeau ou une boîte. Chaque numéro correspond à un bloc rythmique. Demandez à un de vos élèves de piger 2 bouts de papiers.

Par exemple, si le numéro 7 et le numéro 3 sont pigés, vos élèves auront pour défi d'enchaîner, sans pause, en gardant la pulsation constante, ces deux blocs rythmiques. La séquence sera la suivante : mains, sternum, sternum, cuisse, cuisse, fesse, fesse, mains, sternum, sternum.

Commencez lentement et accélérez le rythme de la séquence pigée. Vous pouvez aussi piger 3 ou 4 numéros pour exécuter une séquence plus longue et un défi plus grand.

ACTIVITÉ 4 (arts dramatiques) : La recherche de sons

Dans *Action!*, certains accessoires de la vie quotidienne sont utilisés comme instruments de musique ou accessoires de bruitage tout au long du spectacle.

Demandez à vos élèves d'apporter de la maison un objet qui produit un son et qui n'est pas habituellement utilisé pour cela.

Voici quelques idées de bruitage simples et accessibles pour vos élèves :

- Un sac de papier que l'on froisse pour produire le son des feuilles mortes que l'on ramasse à l'automne.
- Claquer des doigts avec un sac de plastique entre le pouce et le majeur pour créer des gouttes de pluie.
- Une bouillote de caoutchouc qu'on frotte sur une table humide et qui crisse comme les pneus d'une voiture qui freine.
- Des gants de caoutchouc qu'on agite et qui créent le son de l'envol d'un pigeon.
- Un mouchoir de tissu, tenu par les 4 coins (tel un petit parachute) que l'on agite par secousses, crée, avec la résistance de l'air, le son du battement des ailes d'un oiseau.
- Une vieille cassette audio utilisée pour imiter le grincement d'une porte. On tire environ 40 cm de bande magnétique. On tient, avec la main gauche, une des

extrémités sur une table. De l'autre main, on pince le ruban avec ses doigts et on les fait glisser du point fixe vers le côté libre.

- Pour imiter le chant des oiseaux, frottez un bouchon de liège sur une bouteille de verre dont la partie inférieure est mouillée (on tient la bouteille par la partie du haut qui est sèche). En frottant dans différents angles et à différentes vitesses on obtient des chants variés.

En parcourant leurs maisons à la recherche des sons, vos élèves vous surprendront certainement par leurs autres découvertes. En classe, chaque élève présente son bruit au groupe. On peut faire fermer les yeux au reste de la classe et leur demander à quoi le son leur fait penser ou, simplement, pour mieux l'entendre.

ACTIVITÉ 5 (arts dramatiques): le narrateur, le mime, le bruiteur

Placez les élèves en sous-groupes de 4 personnes. Grâce aux éléments de bruitage apportés de la maison ou trouvés en classe, le sous-groupe écrit une courte histoire dans laquelle les sons choisis doivent être utilisés. L'un d'eux prend le rôle du narrateur et lira l'histoire au reste de la classe. Deux autres joueront les rôles muets de l'histoire et mimeront les actions. Finalement, le quatrième sera le bruiteur qui, au moment précis où se déroule l'action, devra la bruiteur.

Pour terminer :

Quelques dernières questions à poser à vos élèves et dont nous serions heureux de recevoir les réponses :

Quel a été votre moment préféré du spectacle ?

Quel est votre personnage préféré et pourquoi ?

Quel personnage avez-vous le moins aimé et pourquoi ?

Dessinez le spectacle. En espérant que vous avez apprécié le spectacle.

L'équipe du Théâtre à Tempo est toujours heureuse de recevoir vos commentaires :

info@atempo.ca