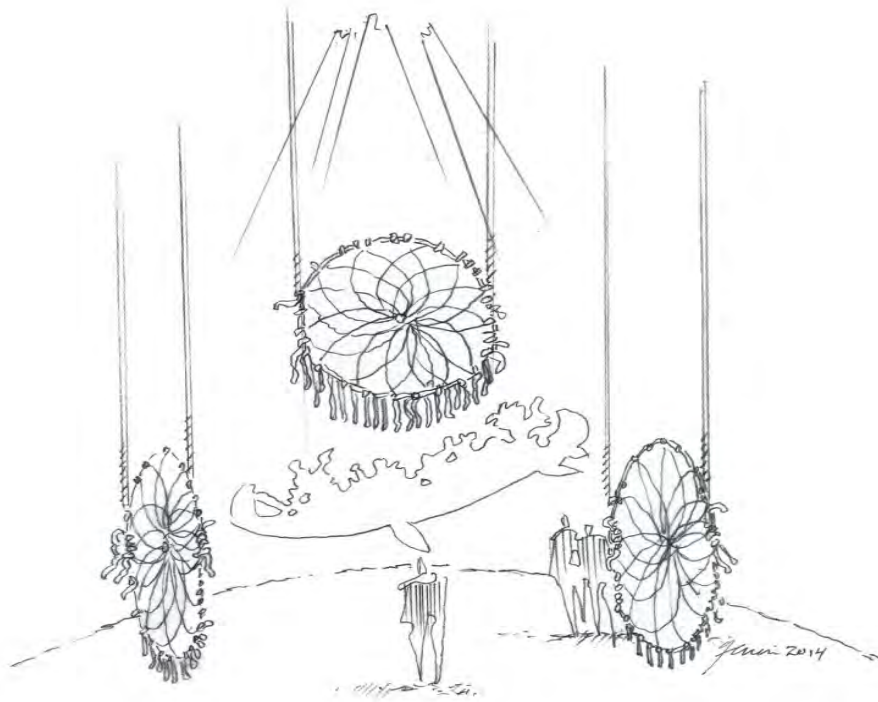


# *La Chasse-galerie*

## Parcours pédagogique



Soline Trottet, GRETA Marseille  
Valérie Amireault, Université du Québec à Montréal  
Haydée Silva, Universidad Nacional Autónoma de México  
Nathalie Lacelle, Université du Québec à Montréal  
Eve Gladu, Université du Québec à Montréal  
Renaud Allard, Université du Québec à Montréal

Décembre 2015

## Table des matières

<i>1. Découverte et analyse de la légende</i> .....	4
1.1. Préparation .....	4
1.2. Réalisation .....	6
1.3. Intégration .....	9
<i>2. Transmodalisation</i> .....	11
2.1. Préparation .....	12
2.2. Réalisation .....	16
2.3. Intégration .....	17
<i>3. Montage et représentation</i> .....	17
3.1. Préparation .....	18
3.3. Intégration .....	36
<i>Annexe 1 : En route pour le Québec!</i> .....	39
<i>Annexe 2 : Questions sur l'univers de La Chasse-galerie</i> .....	46
<i>Annexe 3 : Activités de compréhension de la légende</i> .....	47
<i>Annexe 4 : Chanson de Garou et d'Éric Lapointe</i> .....	49
<i>Annexe 5 : Embarquez à bord de La Chasse-galerie!</i> .....	51
<i>Annexe 6 : Théorie sur divers éléments du récit</i> .....	66
<i>Annexe 7 : Lexique spécialisé pour comprendre La Chasse-galerie d'Honoré Beaugrand</i> .....	71
<i>Annexe 8 : Différences culturelles Québec-Mexique</i> .....	74
<i>Annexe 9 : Carnet de spectature : La légende du canot d'écorce</i> .....	84
<i>Annexe 10 : Phase d'exploration : Vos impressions</i> .....	95
<i>Annexe 11 : Phase de documentation : Recherche web</i> .....	102
1. Recherche sur l'époque .....	102

2. Recherche sur <i>La Chasse-galerie</i> .....	105
<i>Annexe 12 : Phase de transmodalisation : Indicateurs</i> .....	112
<i>Annexe 13 : Phase de transmodalisation : Intégration des concepts</i> .....	117
<i>Annexe 14 : Questionnaire sur la participation au projet de théâtralisation</i> .....	119
<i>Annexe 15 : Préparation aux activités théâtrales</i> .....	120
Techniques respiratoires .....	120
Concentration .....	121
Solitude de l'acteur sur scène .....	122
Transformation du corps .....	124
Réalisme ou caricature? .....	125
Les émotions .....	125
<i>Annexe 16 : Les tableaux vivants</i> .....	127
Cahier de l'enseignant .....	129
Déroulement de l'activité .....	131
Cahier du participant .....	133
<i>Annexe 17 : Questionnaire post-représentation théâtrale</i> .....	136
<i>Références bibliographiques</i> .....	137
<i>Sitographie</i> .....	137

# 1. Découverte et analyse de la légende

Il n'existe pas de chemin unique pour parvenir à représentation théâtrale de cette légende traditionnelle du Québec. Une bonne connaissance de *La Chasse-galerie* semble être un préalable aux tâches de théâtralisation, de dramatisation et de mise en scène du conte, mais le formateur empruntera bien sûr la route qui lui semble la plus appropriée.

## **Quelle entrée dans la formation choisir?**

Si le formateur exploite les contes et légendes pour la première fois avec ses apprenants de FLE/S, il peut être intéressant de faire précéder la découverte et l'analyse de *La Chasse-galerie* par des activités de [préparation](#).

Si les apprenants sont déjà familiarisés avec les contes et légendes, le formateur peut préférer amorcer la formation par l'étude de *La Chasse-galerie* ou par la découverte de l'univers socioculturel dans lequel ce récit s'inscrit.

## **Quels types d'activités sont proposés?**

Des activités de compréhension orale/écrite, globale/fine de la légende sont proposées. Pour approfondir ou faciliter la compréhension de la légende, des pistes pédagogiques d'exploration de l'univers de *La Chasse-galerie* sont également présentées. De plus, une batterie d'activités se centre spécifiquement sur le développement de la réflexion interculturelle, outillant les apprenants pour interpréter *La Chasse-galerie* à partir de différentes perspectives culturelles. Il est à noter que les activités suggérées s'adressent principalement à des apprenants de niveau intermédiaire ou avancé; le formateur pourra modifier le parcours et les activités qu'il contient en fonction du niveau de ses apprenants et de son contexte d'enseignement.

4

### **1.1. Préparation**

Les contes et les légendes sont des récits itinérants aux origines souvent floues, véhiculés aussi bien à l'écrit qu'à l'oral, plus ou moins modifiés au fil du temps par ceux qui les transmettent. La diversité des versions en circulation est

caractéristique de ce type de récits. Grâce aux technologies de l'information et des communications, cette diversité devient une mine d'or pour l'exploitation multimodale et théâtrale de ces récits fantastiques en classe de FLE/S.

## Différentes entrées possibles dans la légende

Le formateur pourra choisir parmi l'éventail des versions disponibles de *La Chasse-galerie* l'entrée dans le conte la plus adaptée au profil de ses apprenants. Voici une liste non exhaustive des versions disponibles :

### Entrée par l'écrit

Différentes versions écrites de longueur et de difficulté linguistique variables de *La Chasse-galerie*, dont celle d'Honoré Beaugrand :

<http://feeclochette.chez.com/lachasse.htm>

### Entrée par le film d'animation

*La légende du canot d'écorce*, de Robert Doucet, Office national du film du Canada :

<http://www3.onf.ca/animation/objanim/fr/classe/elevs/film.php?filmid=33283&theme=30634>

5

*Les sombres légendes de la terre – Le diable de la Chasse-galerie*, de Félix Roque (diffusé sur TV5 Canada) :

<https://www.youtube.com/watch?v=OuHkRWO1obM>.

### Entrée par la chanson

*Martin d'la Chasse-galerie*, interprété par *La Bottine souriante*

<http://www.youtube.com/watch?v=efpdOA4y5IE>

Paroles disponibles sur <http://feeclochette.chez.com/lachasse.htm>

*Chasse-galerie*, de Claude Dubois

<https://www.youtube.com/watch?v=xI58RasCJTW>

Paroles disponibles sur <http://feeclochette.chez.com/lachasse.htm>.

## Suggestions d'activités pour la phase de préparation

Commencer par l'activité de préparation « En route pour le Québec! » pour découvrir le Québec avant d'entrer dans la légende (voir Annexe 1).

Discuter ensuite en grand groupe du titre *La Chasse-galerie*. Les apprenants connaissent-ils ce titre? Qu'est-ce que ça évoque pour eux?

Présenter aux apprenants une illustration liée à ce conte (voir par exemple Google images) et leur demander de formuler des hypothèses sur le contenu du récit<sup>1</sup>:

- Quels sont les personnages principaux?
- Pouvez-vous les décrire?
- Où se déroule l'histoire?
- Quand se déroule l'histoire?
- Que se passe-t-il?
- Comment se termine la légende?

6

Montrer ou lire (ou les deux) aux apprenants le premier paragraphe du texte de Jocelyn Bérubé sur *La Chasse-galerie*<sup>2</sup>. Discuter en grand groupe des prédictions concernant la suite du récit.

### 1.2. Réalisation

Articulation de la compréhension/interprétation du conte avec la réécriture et la représentation théâtrale.

En vue de la dramatisation du conte et de sa représentation sur scène, il est sans doute plus « pratique » de retenir comme version de travail une version écrite du conte : cela permet de ne pas saturer la mémoire et facilite aussi bien une

---

<sup>1</sup> Tiré de <http://www.bonjourdumonde.com/blog/grece/11/fiches-pedagogiques/au-pays-des-contes-fiche-pedagogique>

<sup>2</sup> <http://feeclochette.chez.com/Chasse/jocelyn.htm>

lecture non linéaire du conte que la visualisation des modifications réalisées lors du travail de réécriture. Toutefois, il peut être intéressant de soumettre aux apprenants d'autres versions du même conte, afin que ces derniers (ré)écrivent et jouent leur « propre version » de *La Chasse-galerie*, en s'inspirant d'images visuelles et acoustiques présentes dans les documents audio et vidéo.

## Suggestions d'activités pour la phase de réalisation

- Questions sur l'univers de *La Chasse-galerie* (voir Annexe 2)
- Activités de compréhension de la légende (voir Annexe 3)

Présenter la légende à l'aide de deux modes d'appropriation différents (ex. texte et audio, texte et chanson, texte et film d'animation). Ensuite, demander aux apprenants de se placer en équipes de deux et de s'expliquer ce qu'ils ont compris de la légende. Revenir en grand groupe et résumer l'histoire ensemble selon la compréhension globale de chaque équipe.

Activité de compréhension orale : faire écouter aux apprenants une chanson en lien avec *La Chasse-galerie* et la reconstituer avec les mots manquants. Voir par exemple l'activité proposée en Annexe 4 avec la chanson de Garou et d'Éric Lapointe.

Afin de travailler la compréhension globale, poser les questions suivantes après avoir pris connaissance de *La Chasse-galerie* (à l'oral, à l'écrit ou les deux). Faire des liens avec les hypothèses émises à l'étape de préparation<sup>3</sup>.

- Quels sont les personnages principaux?
- Pouvez-vous les décrire?
- Où se déroule l'histoire?
- Quand se déroule l'histoire?

---

<sup>3</sup> Tiré de <http://www.bonjourdumonde.com/blog/grece/11/fiches-pedagogiques/au-pays-des-contes-fiche-pedagogique>

- Que se passe-t-il?
- Comment se termine le conte/la légende?

Demander aux apprenants d'illustrer le texte de la légende : quels sont les éléments saillants qui permettraient de reconnaître ce récit?

Montrer aux apprenants des illustrations de la légende et leur demander de rédiger le texte qui les accompagne. Faire un partage des différentes versions, puis relire aux apprenants la version réelle du récit.

Proposer des activités interactives pour s'assurer de la compréhension de la légende, par exemple :

- Jeu interactif « vrai ou faux » *Vie et damnation* (voir le document d'activités en Annexe 5);
- Jeu interactif *Courir les liens* (voir le document d'activités en Annexe 5);
- Préparation d'une entrevue de groupe avec les bucherons : le maître du chantier veut reconstituer les faits vécus lors de cette nuit folle et rencontre les bucherons pour qu'ils lui racontent leur version. 8

Proposer diverses activités de vocabulaire en lien avec la légende, par exemple :

- Camarades lexicaux (voir le document d'activités en Annexe 5);
- Théorie sur divers éléments du récit (voir Annexe 6) : à utiliser par le formateur pour clarifier certains éléments et l'aider dans son enseignement;
- Lexique de *La Chasse-galerie* (voir Annexe 7) : lexique pouvant être utilisé par le formateur ou les apprenants (ou les deux) afin de mieux comprendre les spécificités de la langue québécoise.



### 1.3. Intégration

La phase d'intégration propose des activités générales pour approfondir la compréhension globale de la légende. De plus, des activités interculturelles sont proposées afin de susciter des réflexions et des discussions d'ordre culturel et interculturel chez les apprenants.

#### Suggestions d'activités générales pour la phase d'intégration

Demander aux apprenants de réfléchir à un fait historique qu'ils connaissent. Puis, leur demander d'écrire une légende à partir de cet événement.

Détourner une légende : à partir de *La Chasse-galerie*, demander aux apprenants d'imaginer une autre fin, ou encore de réécrire le conte à partir d'éléments nouveaux (ex. Le Petit Chaperon rouge en Afrique, voir <http://www.bonjourdumonde.com/blog/grece/11/fiches-pedagogiques/au-pays-des-contes-fiche-pedagogique>

9

Faire venir un conteur québécois en classe (si les ressources nécessaires sont disponibles) ou organiser une rencontre via Skype. Les apprenants auront préalablement préparé les questions à poser.

#### Suggestions d'activités interculturelles pour la phase d'intégration

Activité interculturelle *Différences culturelles Québec-Mexique* destinée aux apprenants du Mexique (voir Annexe 8)

Représentations du Québec véhiculées par la légende :

- Quels sont les cinq mots qui vous viennent à l'esprit en lien avec le mot « Québec »?
- Vos représentations du Québec se retrouvent-elles dans *La Chasse-galerie*? Si oui, pourquoi? Comment?

Discuter de l'interprétation de *La Chasse-galerie* selon des perspectives culturelles différentes : si la légende provenait de votre pays d'origine, quels seraient les éléments qui seraient modifiés selon le contexte culturel? (ex. la profession de bucherons, leur moyen de transport, la météo, la soirée festive, les boissons, etc.).

### **Quelques pistes d'exploitation<sup>4</sup>**

#### **Le Nouvel An**

Les bucherons sont allés à Lavaltrie pour passer le Nouvel An. Comment se déroule la soirée du Nouvel An dans votre pays d'origine?

#### **La nourriture et la boisson :**

- Repérez cinq termes associés à la nourriture ou à la boisson. Ces éléments sont-ils aussi présents dans votre culture d'origine?
- Lors des fêtes, quels sont les plats et les boissons typiques?

#### **L'alcool**

- Quel est le rôle joué par l'alcool dans cette légende?
- Dans votre culture, comment l'alcool est-il utilisé dans le contexte de l'interaction sociale?
- Au Québec, seules les personnes âgées de 18 ans et plus peuvent, selon la loi, acheter et consommer de l'alcool. Y a-t-il des lois qui règlent la vente et la consommation d'alcool dans votre culture? Est-ce que vous les approuvez?
- Dans *La Chasse-galerie*, Baptiste conduit le canot en ayant bu de l'alcool. Dans votre culture d'origine, quelles sont les conséquences d'une conduite d'un véhicule en état d'ébriété?

10

---

<sup>4</sup> Activités inspirées de [http://archive.ecml.at/documents/pub123aF2005\\_HuberKriegler.pdf](http://archive.ecml.at/documents/pub123aF2005_HuberKriegler.pdf)

## Les relations homme-femme

- Dans la légende, les bucherons vont retrouver leurs « blondes ». Quels sont les différents termes qui désignent la personne aimée en français? (exemple de réponses : petit(e) ami(e), conjoint(e), fiancé(e), amant(e), époux(se), mari, femme, etc.).
- Discutez de la signification de ces termes : comportent-ils des différences? Dans votre langue maternelle, quelle terminologie est utilisée?

Demander aux apprenants de réfléchir en équipes aux éléments culturels québécois présents dans la légende ou le conte raconté (ex. la religion, les références à une région spécifique, les traditions du temps des fêtes, etc.). En discuter en groupe, puis attribuer à chaque équipe un de ces éléments. Chaque groupe sera responsable de cet élément, devra effectuer des recherches à ce sujet et présenter le résultat de ses découvertes à l'ensemble de la classe.

Demander aux apprenants d'inventer leur propre légende à saveur québécoise à l'aide de trois éléments culturels liés au Québec (ex. la neige, la musique et la religion). Publier ensuite les récits dans un recueil ou sur un site web.

11

## 2. Transmodalisation

La transmodalisation est une stratégie d'appropriation de l'univers des contes et des légendes visant à transformer le texte en scène de théâtre. Elle se fait par des opérations transfictionnelles distinctes, par exemple, ajout/suppression d'épisodes, fusion de personnages, incarnation de personnages par des comédiens, altération du passage à un autre média, réaménagement chronologique, remplacement de descriptions livresques par des décors, changement de focalisation selon le média utilisé. L'intérêt de la transmodalisation sur le plan didactique est d'amener les apprenants à justifier les moyens utilisés pour transformer les contes et les légendes en scènes théâtrales.

Nous proposons un travail de transmodalisation de l'univers de la légende de *La Chasse-Galerie* en trois étapes : lecture/spectature subjective de la légende et de son adaptation filmique (préparation), recherche documentaire et repère d'indices visuels, sonores, cinétiques et temporels (réalisation), et production d'un scénario multimodal (intégration).

## 2.1. Préparation

Cette phase d'exploration permettra aux apprenants d'aborder la légende de *La Chasse-galerie* à partir d'un court-métrage et d'approfondir leur compréhension à l'aide de différents outils qui sont proposés en annexe (voir Annexe 9 : Mon carnet de spectature. *La légende du canot d'écorce* et Annexe 10 : Phase d'exploration. Vos impressions), ainsi que du retour sur l'expérience vécue à l'Université de Guadalajara en ce qui concerne le choix de la version de travail du texte à transformer.

On notera en effet que les activités proposées dans les annexes 9 et 10 peuvent être adaptées pour entrer dans la légende à partir d'un texte écrit, quelle que soit la version retenue par le formateur. Ainsi, lors de l'expérience de théâtralisation de *La Chasse-galerie* à l'Université de Guadalajara, c'est le texte d'Honoré Beaugrand qui a été retenu comme version de travail pour des raisons précises : il s'agit sans doute la version la plus connue de la légende et le texte, bien que présentant certaines difficultés linguistiques et culturelles (narration au passé simple, nombreuses références culturelles, québécoisismes), est très riche et particulièrement intéressant à exploiter dans le cadre d'une formation interculturelle. Les apprenants étaient tous étudiants de la licence de didactique du FLE, ce qui fait que, malgré l'hétérogénéité des niveaux de compétence (A2 pour les moins avancés), tous étaient outillés pour réaliser une analyse de texte selon des perspectives linguistique et culturelle.

12

## **Principales modifications du texte de Beaugrand : entre fidélité et infidélités**

Une première adaptation a consisté à **fusionner deux niveaux de parole**, celui du narrateur principal et celui du narrateur secondaire et personnage principal de l'histoire, Joe, afin d'éviter de confondre le public avec les différents plans énonciatifs du texte d'origine et afin de ne pas hypertrophier les interventions narratives au détriment de l'action, du visuel. D'un point de vue théâtral, cet « aplanissement » des niveaux de narration s'est avéré pertinent.

Les passages sélectionnés pour être contés par les narrateurs s'appuyaient assez fidèlement sur le texte écrit par H. Beaugrand. Quelques coupes ont permis de supprimer les commentaires du narrateur, inutiles à la compréhension du conflit. Exemple de suppression :

« Les camarades et moi, nous prenions un petit coup à la cambuse. Mais si les petits ruisseaux font les grandes rivières, les petits verres finissent par vider les grosses cruches, et, dans ces temps-là, on buvait plus sec et plus souvent qu'aujourd'hui. Il n'était pas rare de voir finir les fêtes par des coups de poing et des tirages de tignasse. » (Beaugrand)

13

Des **coupes** ont également été opérées (souvent avec une modification de texte) dans des dialogues trop longs pour être déclamés sereinement et de manière fluide sur scène par les apprenants. La transformation des dialogues d'origine s'est principalement traduite de deux façons : simplification de quelques dialogues, suppression de parties ou reformulation dans un langage plus facile à s'appropriier, sans perdre l'essence du message.

Des **dialogues** ont aussi été **ajoutés** pour :

- verbaliser des verbes performatifs;
- « donner du texte » aux protagonistes présents sur scène, mais que H. Beaugrand « ne faisait pas parler »;
- aider la coordination des actions sur scène. Par exemple, pour que les bucherons rament « à l'unisson » dans le canot-volant, nous avons

ajouté un texte pour Joe « et un, et deux, et un, et deux... ». De la sorte, les bucherons s'appuyaient sur ces temps pour synchroniser l'action de ramer.

Des **dialogues** ont été **modifiés** pour :

- prendre en considération le nombre d'acteurs-bucheron dans le canot;
- prendre en considération la chute de l'histoire retenue par les apprenants, qui n'est pas celle envisagée par H. Beaugrand (Tous les bucherons, y compris Baptiste, survivent à l'accident du canot-volant), alors que dans celle proposée par R. Doucet dans son court-métrage, Baptiste disparaît, emporté par le diable.

Comme cela est prévu dans le code de transformation, certaines transformations ont concerné le **vocabulaire**, ceci pour plusieurs raisons :

- Le mot *jamaïque* (du rhum pour les bucherons), en raison de sa proximité phonétique avec *jamaica* (au Mexique, l'*agua de jamaica* est une boisson non alcoolisée à base d'hibiscus), a été remplacé par *rhum*;
- Des passages trop difficiles à prononcer par les apprenants (sur scène, c'est toujours plus compliqué!) ont été remplacés par des équivalents plus simples à articuler, par exemple « cré poule mouillée » a été remplacé par « animal! » (paroles assumées par Baptiste). Ces modifications ont été faites durant les répétitions. Le texte réécrit a donc été continuellement (légèrement) retouché, en fonction des problèmes surgissant lors du montage de la pièce.

Comme cela est également prévu dans le code de transformation, de nombreux **passages narratifs ont été transformés en dialogues et en actions**.

- Les nouveaux dialogues ont été créés en recherchant un compromis entre le respect du style de l'auteur, l'ancrage culturel du texte et les possibilités linguistiques des apprenants.
- Le registre de langue (familier, mais pas « vulgaire ») des personnages a été respecté dans les dialogues créés. Ainsi, « *Baptiste (...) se lève tout droit dans le canot, en lâchant un sacre qui me fit frémir jusque dans la pointe des cheveux!* » est devenu « tabernacle », car c'est un sacre québécois « connu », facile à prononcer, que les apprenants ont tout de suite adopté.

Quant aux **références culturelles**, explicites ou implicites, présentes dans le texte, il importe d'adapter le texte en fonction de la réception, c'est-à-dire du travail de compréhension, d'interprétation des spectateurs. Il est possible d'envisager trois chemins possibles, surtout si l'on fait suivre la représentation d'une session d'échanges entre apprenants-acteurs et spectateurs autour de la réalisation du projet :

1. Garder toutes les références culturelles non partagées par les spectateurs et présentes telles quelles dans le texte d'origine. Le spectateur ne les comprendra sans doute pas toutes (malgré les aides scénographiques), mais cela lui permettra de voyager dans l'univers cible, de vivre une sorte de « choc culturel »;
2. Conserver une partie seulement des références culturelles spécifiques à l'univers cible, adapter les autres, de manière à les rendre plus « universelles » ou plus « couleur locale »;
3. Transposer localement le conte québécois, de manière à créer une connivence avec le public (et si *La Chasse-galerie* se déroulait au Mexique?). Dans ce dernier cas, la réflexion interculturelle ne serait menée que par les formés. Les spectateurs, quant à eux, ne feraient pas le voyage dans la culture cible durant le spectacle (ils pourraient néanmoins le faire lors d'une session d'échanges postreprésentation).

**Modification du découpage structurel du récit** : Beaugrand divise son conte en VII chapitres, auxquels il ne donne pas de titre. Durant le travail d'analyse du conte, les apprenants ont été invités à donner un titre à chacune des parties du récit envisagées par Beaugrand. Durant le travail de réécriture, un nouveau découpage de l'œuvre a été envisagé (11 séquences désignées par un titre parlant) qui considérerait la progression dramatique (exposition, nœud – obstacles générant la tension dramatique-, dénouement).

## 2.2. Réalisation

### Recherche web

Maintenant que les apprenants ont mis en mots et en images leurs impressions de l'univers de la légende lue et qu'ils ont observé, dans une adaptation cinématographique de *La Chasse-galerie*, des indicateurs visuels, sonores, cinétiques et temporels, il est temps de confirmer ou d'infirmer ces impressions sur les divers indicateurs visuels, sonores et cinétiques de la légende. Pour ce faire, l'Annexe 11 propose quelques pistes de recherches web qui permettront, dans un premier temps, de trouver des documents authentiques sur l'époque des contes et des légendes québécois, ou des reproductions de cette époque. Dans un deuxième temps, les apprenants seront amenés à trouver sur le web des documents authentiques ou des adaptations de la légende de *La Chasse-galerie*. Pour ce faire, plusieurs sites web ainsi que des pistes de recherche sont présentés.

16

### Les indicateurs

Dans les textes lus, il est possible d'identifier quatre types d'indicateurs (voir annexe 12) : **visuels**, **cinétiques**, **sonores** et **temporels**. Ces indicateurs sont des indices répartis tout au long du texte qui, une fois bien identifiés, seront réinvestis dans la théâtralisation de la légende. Ces indices peuvent être écrits textuellement alors que d'autres indices devront être inférés par le lecteur.

Plusieurs éléments composent chacun des types d'indicateurs. Ainsi, les indicateurs **visuels** sont composés des objets significatifs de l'histoire, des



éléments qui marquent le lieu où se déroule l'action et de la description physique des personnages. Les indicateurs **cinétiques**, quant à eux, concernent les déplacements et les actions des personnages. Lorsqu'on cherche à identifier des indicateurs **sonores**, on s'attardera à la musique, aux sons, à la voix des personnages et aux dialogues de ces derniers. Finalement, les indicateurs **temporels** regroupent les moments de la journée, l'heure, les saisons, les fêtes et l'époque.

Pour chacun des indicateurs, un extrait de *La Chasse-galerie* est présenté. Dans chacun de ces extraits, tous les éléments reliés à l'indicateur seront mis en lumière. Cette modélisation de l'identification des indicateurs sert d'exemple aux apprenants et ne constitue qu'un bref repérage des indicateurs dans la légende.

### 2.3. Intégration

Avant de théâtraliser la légende, il faut mettre en images, en sons et en paroles les scènes que les apprenants désirent retenir de la légende. Pour ce faire, une activité d'intégration des concepts, à l'aide du logiciel *Thinglink*, est proposée (voir Annexe 13).

17

## 3. Montage et représentation

Cette section suggère des pistes pour monter sur scène *La Chasse-galerie* avec des apprenants de FLE/S. L'expérience de théâtralisation de la version d'Honoré Beaugrand dans le cadre d'une formation interculturelle aux contes et aux légendes du Québec sert de point d'ancrage aux propositions concrètes d'organisation du travail collaboratif et de mise en scène.

La tâche finale (représentation théâtrale) peut tout à fait être réalisée par un groupe d'apprenants hétérogène, mais il sera nécessaire de recourir à une pédagogie différenciée (répartition des tâches intermédiaires, « individualisation » des activités sur les contes et légendes, des activités de réécriture, des activités théâtrales) afin de respecter le niveau de compétence linguistique de chacun.

Les suggestions prennent également appui sur les activités d'analyse et de découverte de la légende ainsi que sur les activités de transmodalisation présentées dans ce document. De plus, les suggestions s'appuient sur les conseils méthodologiques fournis d'une part sur le site Arts alive Canada, *Le processus de création étape par étape*, <http://www.artsalive.ca/fr/thf/faire/creation.html>, et d'autre part, dans l'ouvrage d'A. Payet, *Activités théâtrales en classe de langue* (2010 : 109-145).

Par souci de clarté, les différentes composantes du projet de développement théâtral sont présentées sous des sous-titres distincts. Il importe toutefois que le formateur garde à l'esprit une vue d'ensemble de ces différents aspects, qui sont à envisager conjointement. En effet, les décisions prises à un niveau donné (organisation du travail, distribution, choix artistiques, etc.) se répercutent généralement sur les autres niveaux considérés. Par exemple, la création de l'espace théâtral (disposition de la scène, du hors-scène, de la salle) aura des incidences sur la conception de l'espace scénique et sur le jeu d'acteur.

Le développement d'un projet théâtral ne requiert pas de travailler avec un groupe d'apprenants de niveau linguistique homogène, étant entendu que les compétences mobilisées sont multiples : compétences générale, langagière, interculturelle, modale et multimodale, en lien avec le jeu d'acteur ou la mise en scène. La diversité des profils constitue ainsi une richesse pour réaliser une tâche complexe de ce type : les échanges liés à l'organisation du travail collaboratif, à la répartition des tâches et des rôles permettront sans doute de faire émerger les différents talents et le potentiel créatif de l'équipe.

18

### **3.1. Préparation**

#### **Organisation du travail collaboratif**

##### ***Collaborer, coopérer***

L'organisation du travail collaboratif implique la définition et la répartition des tâches, leur inscription dans un planigramme réaliste, la mise en synergie des

compétences diverses, la coordination des différents acteurs et des différentes actions, la régulation des dysfonctionnements observés.

La collaboration tend à effacer les rapports hiérarchiques entre formateur et apprenants et favorise l'instauration d'une relation « horizontale » entre les acteurs impliqués : différentes responsabilités sont assumées indifféremment par des groupes d'apprenants ou par le formateur (ou les deux). Ce dernier n'est pas nécessairement le référent privilégié pour la conduite des actions, tout dépend du pôle de compétence concerné. Par exemple, des apprenants ayant une expérience de la danse pourront devenir les référents de cette composante de la mise en scène, et s'atteler à créer la chorégraphie d'une scène dansée, d'ailleurs présente dans la version d'Honoré Beaugrand de *La Chasse-galerie* (scène chez le Père Batissette).

La collaboration ne va pas de soi ni ne s'improvise, c'est pourquoi le formateur gagnera :

- à consacrer régulièrement des moments de formation à la mise en place du travail d'équipe, cette dernière étant sujette à des réajustements en cours de route;
- à privilégier les situations interactives dans lesquelles les participants ont besoin de coopérer, c'est-à-dire dans lesquelles l'apprentissage individualiste et compétitif est laissé de côté au profit d'une interdépendance positive, d'une valorisation de l'individu et du groupe (Melero Zabal et Fernández Berrocal, 1995; Johnson et Johnson, 1999);
- à doter l'équipe d'une batterie d'outils de collaboration facilitant le bon déroulement du projet, permettant la diffusion et le partage d'information en lien avec l'objectif et les tâches communes visés.

19

### ***Outils pour le travail collaboratif***

Les TIC offrent actuellement de nombreuses possibilités pour créer un espace numérique de travail collaboratif. Malingre et Serres ont réalisé une présentation très éclairante sur les outils de travail collaboratif actuellement

disponibles, définitions et typologie à l'appui. Le diaporama est consultable sur le site de l'Université de Rennes 2 : <http://www.sites.univ-rennes2.fr/urfist/ressources/outils-de-travail-collaboratif>.

Avant de donner forme à cet environnement virtuel de travail, dans lequel prévaudra certainement la communication asynchrone, il semble pertinent de recueillir les données des participants par le biais d'un questionnaire individuel, afin de savoir de quelle manière ils souhaitent s'impliquer dans le projet. Les réponses pourront donner suite à une mise en commun en présentiel, qui permettra de conjuguer les compétences et les motivations des acteurs impliqués afin de procéder à la distribution théâtrale et à la répartition des tâches, également d'établir un calendrier prévisionnel qui tienne compte des activités pédagogiques et culturelles prévues dans le cadre du projet d'établissement et, bien sûr, des disponibilités respectives des participants. Pour un exemple de ce questionnaire, voir Annexe 14.

## **Préparation théâtrale des acteurs et mise en scène**

20

Monter un spectacle, monter sur les planches, ne s'improvise pas. De même que l'on n'apprend pas à jouer de la guitare en deux heures, que l'on n'apprend pas une langue étrangère en quelques semaines, le processus de formation de l'acteur est un processus lent, qui exige du temps, de la patience et de la persévérance. Même si l'objectif n'est pas ici de former des acteurs professionnels, il importe d'outiller les apprenants pour que ces derniers puissent mettre en scène un spectacle vivant et jouer sur scène de manière satisfaisante pour eux, mais aussi pour les spectateurs.

### ***Importance de l'expression corporelle au théâtre***

En classe de FLE/S, la priorité est donnée au langage verbal, même si, par exemple, les jeux de rôles et les simulations accordent davantage de place au corps et à la communication non verbale. Au théâtre en revanche, le langage non verbal est une composante fondamentale de la communication et se suffit par moments à lui-même pour renseigner le public sur la psychologie des personnages, sur les

relations que ces derniers entretiennent entre eux, ou encore, sur le déroulement du conflit.

Notre corps véhicule des informations au-delà de notre volonté : la posture, la démarche, le regard transmettent beaucoup d'informations sur les locuteurs. Chaque mouvement est porteur de sens, même si la plupart d'entre eux sont faits inconsciemment. Le théâtre aide à observer les mouvements d'autrui et à prendre conscience des siens. Pour les élèves-acteurs, le travail de l'expression corporelle aide à clarifier la gestuelle, en amplifiant les mouvements (pour être visibles par les spectateurs, pour intensifier l'expressivité). Le spectateur a besoin du corps de l'acteur pour comprendre une scène représentée, car le théâtre est destiné à être vu et entendu. Les activités d'expression corporelle, sans paroles, ont donc toute leur place dans la préparation de l'acteur.

On notera que certaines des techniques théâtrales abordées présentent un intérêt qui dépasse le cadre du projet artistique : elles contribuent au développement de la compétence langagière en général et sont transposables à une large famille de situations de communication.

21

### ***Une première expérience de la scène et du jeu d'acteur***

Dans la phase de préparation du montage théâtral, il peut être intéressant de réserver deux ou trois séances de sensibilisation au théâtre, par le biais de quelques exercices de « première nécessité ». Ce travail préliminaire au montage théâtral de la légende dotera les comédiens de précieux outils directement réinvestissables dans les activités théâtrales en lien avec le jeu d'acteur et la mise en scène, proposées dans la phase de réalisation.

Une sélection d'exercices est proposée dans l'annexe 15.

### **Création du lieu théâtral**

Afin de faciliter le travail de mise en scène, formateur et apprenants gagneront à fixer le lieu de la représentation théâtrale dès que possible. En effet, la configuration de la salle de spectacle aura des incidences sur la création du lieu théâtral (salle, régie technique, scène, coulisses) et, de manière connexe, sur les

choix de mise en scène (entrées et sorties de scène des acteurs, déplacements et gestuelle, et plus largement, jeu d'acteur, disposition des décors et des accessoires, éclairage, son).

Si l'établissement met à disposition une salle polyvalente ou un amphithéâtre, ce sera certainement l'endroit approprié pour présenter le spectacle. Dans le cas contraire, une salle de classe peut tout aussi bien faire l'affaire, à condition de pouvoir la transformer en lieu théâtral, dans lequel les acteurs peuvent évoluer dans l'espace scénique, sous le regard des spectateurs.

À l'Université de Guadalajara, *La Chasse-galerie* a été représentée dans un amphithéâtre dans lequel les différents espaces du lieu théâtral étaient en place : la scène à l'italienne (rectangulaire et surélevée), les coulisses et le hors-scène, la connectique et l'écran de projection, la salle, avec ses rangées de fauteuils fixes. Aussi bien la configuration de l'espace que le matériel technique disponible ont été pris en compte dans les choix de mise en scène. Le lieu scénique a coïncidé avec la scène de l'amphithéâtre, à l'exception de trois moments durant lesquelles il a été élargi :

22

- afin de superposer visuellement deux scènes se déroulant simultanément dans des lieux proches, mais distincts (Les Lavaltrous fêtaient le réveillon chez le père Batissette – sur scène –, tandis que les bucherons marchaient péniblement dans la neige - devant la scène -, pour rejoindre les premiers;
- afin de rapprocher les acteurs des spectateurs, sans toutefois décloisonner la frontière entre regardés et regardants (Les artistes en herbes ont entamé une danse sur scène, puis ils ont poursuivi le rigodon dans les allées de l'amphithéâtre, entre les spectateurs.);
- afin de signifier la disparition définitive d'un personnage, Baptiste, terminant en enfer (Le personnage est sorti de scène par le fond de la salle, derrière le public, et non pas par la sortie de scène habituelle.).

Il a également été important de tirer profit de l'écran de projection disponible dans les choix de mise en scène et de scénographie : les interventions des narrateurs ont fait l'objet de clips vidéos; des images situationnelles, subtilement retouchées et parfois animées (mouvement de neige qui tombe, modulation de l'éclairage), permettaient de suggérer le lieu où se déroulait une scène donnée<sup>5</sup>.

## Au sujet des activités de création artistique

Dans la mesure du possible, l'enseignant adoptera une position d'observateur ou de modérateur, laissant d'abord les apprenants prendre position avant d'intervenir pour émettre son point de vue.



Il s'avèrera certainement pertinent de prévoir régulièrement des « pauses réflexives » pour verbaliser l'action et favoriser l'émergence d'une pensée élaboratrice, mise en mots et

23

structurée à partir du faire et du dire : dire ce qu'on fait, dire pourquoi on le fait, dire comment on le fait, dire comment on pourrait faire autrement. Ces retours réflexifs permettent de mettre l'accent sur la tâche et son processus, de sorte que les activités théâtrales réalisées restent significatives pour le participant. Parce qu'ils sont orientés vers l'action, ils favorisent par ailleurs l'actualisation de la compétence interculturelle. En effet, l'expérience du montage théâtral de *La Chasse-galerie* va concrétiser la rencontre avec l'Autre québécois. En outre, lorsque les désaccords et éventuelles incompatibilités d'idées surgissent, le fait de solliciter ou de donner des explications, et d'argumenter systématiquement ses propos facilite la prise de décision et la résolution de problèmes, tout en développant des compétences de communication langagière en L2.

---

<sup>5</sup> <http://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=93297&demande=desc>

### **Proposition de démarche**

- a. Présentation de l'activité (objectif et lien avec le spectacle en perspective, déroulement).
- b. Expérimentation à priori.
- c. Analyse/discussion en confrontant l'expérience avec quelques règles d'or sur le jeu d'acteur ou la mise en scène
- d. Application avec prise en compte des observations faites en b.
- e. Rédaction d'un compte rendu rapportant les choix validés par l'équipe.

### **Préparation des acteurs et mise en scène**

#### **À quel moment de la formation proposer les activités théâtrales?**

Le parcours consacré à *La Chasse-galerie* peut être envisagé de manière linéaire, suivant trois étapes successives : découverte et analyse du conte, travail de réécriture, activités théâtrales en lien avec le jeu d'acteur et la mise en scène. L'avantage est ici que les apprenants sont acculturés à l'univers dramatique du conte et qu'ils ont déjà une idée des possibilités de mise en scène et d'interprétation, même s'ils n'en ont pas encore fait l'expérience. Les activités théâtrales permettront alors de mobiliser les différents savoirs développés durant les étapes antérieures et de se centrer sur la manière dont ils pourraient être intégrés dans la représentation théâtrale de l'œuvre.

24

Ce parcours peut tout autant être pensé en spirale, avec des allers-retours opérés entre découverte, analyse, réécriture du conte et activités théâtrales. Cette option présente l'intérêt de relier étroitement et continuellement les différentes activités proposées à la tâche finale, soit la représentation théâtrale. Elle a également le mérite de préparer davantage le montage du spectacle, d'anticiper les éventuelles difficultés, de laisser plus de temps aux participants pour s'approprier leur personnage ou leur rôle de metteur en scène.



## **Activités théâtrales en lien avec le jeu d'acteur et la mise en scène**

Les activités théâtrales porteront sur des unités du texte dramatique plus ou moins longues (actes, scènes, répliques) qui seront choisies par le formateur selon différents critères :

- disponibilité des apprenants (temps disponible, degré d'implication, concentration);
- rôle dans la pièce (par exemple, distinguer les scènes-clés des scènes secondaires);
- difficultés observées/supposées.

Ces activités appliquées à des fragments non linéaires de l'œuvre pourront générer une vision éclatée de cette dernière. C'est pourquoi il peut être pertinent de rassembler, dans l'espace collaboratif, les traces écrites en suivant l'ordre du texte.

S'agissant de théâtre, il est essentiel qu'acteurs et metteurs en scène, depuis leurs perspectives respectives, considèrent le public dans les choix opérés. En effet, les spectateurs n'ayant pas effectué de voyage préalable dans l'univers des contes et des légendes québécois ne disposeront pas des clés pour décoder *La Chasse-galerie*. Ils interpréteront la légende représentée sur scène à travers leurs filtres culturels. Il revient donc aux artistes de doser les éventuels ajustements à réaliser pour recréer sur scène un ailleurs qui partage au moins quelques éléments avec l'environnement culturel immédiat des spectateurs, de manière à accrocher ces derniers au conflit.

### **La construction des personnages**

Chaque personnage du conte sera examiné à la loupe de l'ensemble des participants, même si l'acteur l'incarnant réalisera certainement un travail plus spécifique et approfondi autour de son rôle.

Le groupe d'acteurs s'attachera notamment à identifier les différents conflits intérieurs que vit son personnage, qui impliqueront une transformation de leur personnage. À la suite de C. Stanislavski, le travail suivant peut être réalisé :

- identification du super-objectif du protagoniste et de l'antagoniste (de celui des autres personnages s'ils en ont un) : défense de valeurs morales/transgression des règles sociales et de la nature;
- identification des objectifs intermédiaires et des obstacles rencontrés par les personnages (les péripéties et éléments perturbateurs, nœuds du conflit, qui vont les éloigner de la quête);
- identification de la polarité de chaque personnage : entre le début et la fin du conflit, le personnage évolue. Cette transformation progressive du personnage doit être visible. Cette évolution permet aussi de rendre le conflit plus dynamique et d'amener la tension à son maximum, soit le climax, immédiatement suivi de la chute de l'histoire.

De nombreuses activités théâtrales en lien avec la construction du personnage sont disponibles sur Internet, par exemple :

- Dramaction. Un florilège d'activités, avec ou sans improvisation :

<http://www.dramaction.qc.ca/fr/ressources/documents-a-telecharger/ateliers-prepares/>

- Être acteur. Trois exercices pour développer son aisance :

<http://www.etreacteur.fr/3-exercices-developper-aisance-acteur/>

26

### **Actions, déplacements, occupation de l'espace**

Le théâtre est un spectacle visuel dans lequel l'action peut être envisagée comme première au verbal, d'où l'importance de la pantomime et de la manière dont sera occupé l'espace par les acteurs et les éléments de décors (voir Annexe 16 « Les tableaux vivants »). Ceci est d'autant plus vrai dans le cas de la théâtralisation de conte, dans lesquels les dialogues des personnages sont généralement peu nombreux et assez brefs (bien sur, tout dépendra des choix opérés durant l'étape de transmodalisation).

Des pistes intéressantes sont proposées en ligne. Elles aident le metteur en scène et le scénographe à améliorer le rendu visuel de la pièce :

- Les déplacements sur le plateau, par Maryvonne Pellay  
<http://mieux-se-connaître.com/2010/09/cours-de-theatre-les-deplacements-sur-le-plateau/>
- L'occupation de l'espace scénique  
<http://impro-bretagne.blogspot.mx/2012/04/loccupation-de-lespace-scenique-les.html>

### **Le texte des personnages**

Les dialogues des personnages de *La Chasse-galerie* sont à priori peu nombreux. Ils peuvent présenter certaines difficultés articulatoires aux apprenants, mais leur brièveté et la possibilité de reformuler certains passages, devraient faciliter le travail d'appropriation et de mémorisation.

Le principal défi à relever n'est donc pas tant d'apprendre les textes que de les déclamer théâtralement, également de coordonner texte, déplacement et action, en relation aux autres acteurs et aux éléments de scénographie. L'important est sans doute moins de restituer tous les mots du texte que de restituer un texte cohérent, comportant :

- les éléments essentiels à la compréhension du conflit;
- les éléments fonctionnant comme des signaux pour les autres acteurs (pour celui qui donnera la réplique, pour ceux qui auront à réaliser une action à l'écoute de tel ou tel mot, pour l'équipe technique responsable du son et de la lumière).

Quelques pistes de travail sont proposées dans la sous-section suivante (texte du narrateur); des exercices de diction et de déclamation de texte sont proposés en ligne :

- La voix  
<http://www.theatrons.com/voix-exercice.php>

- La diction  
<http://www.theatreateliers.com/la-technique-du-jeu-verbal/exercices-de-diction>
- La voix et la diction  
<http://mieux-se-connaître.com/2010/10/cours-de-theatre-la-voix-et-la-diction/>

La coordination de la voix, du geste et des déplacements se développera dans l'action. C'est pourquoi il est essentiel de prévoir de nombreuses répétitions.

### **Le texte du narrateur**

*La Chasse-galerie* est un texte difficile à oraliser, car il écrit ou conté dans un style littéraire au passé simple (avec lequel les élèves sont généralement peu familiarisés, encore moins à l'oral), parce qu'il contient des phrases assez longues, et des expressions imagées renvoyant à un univers linguistique, culturel, social et géographique éloigné de la réalité des élèves, par exemple : « Or je vous assure que la dégringolade ne se fit pas attendre, car au moment où nous passions au-dessus de Montréal, Baptiste nous fit prendre une sheer, et dans le temps d'y penser, le canot s'enfonça dans un banc de neige au flanc de la montagne. » (Beaugrand)

28

Quelques pistes pour animer à l'oral le texte de la narration :

- Travailler sur la dimension référentielle du discours, pour aider l'acteur-narrateur à construire des images mentales des lieux, des objets, des personnages et des actions auxquels renvoient les mots du texte.
- Considérer les implications du « temps de narration », - Joe-narrateur relate une histoire passée qu'il a vécue -, sur la manière dont le texte sera déclamé à l'oral (le narrateur est impliqué personnellement, au plan émotionnel, dans le conflit qu'il relate).
- Envisager un travail conjoint sur le non verbal et le niveau suprasegmental du texte :

- o Au plan visuel (si le narrateur est vu des spectateurs) : attitude grave, regard inquiet du narrateur fixant le spectateur pour lui communiquer la tension générée par l'accident du canot-volant.
- o Au plan sonore : recourir à des syllabes non significatives, faciles à articuler, lalala, pour se concentrer sur la prosodie du texte.
- Une fois la gestuelle et le paraverbal préparés, intégrer à l'ensemble la ligne mélodique des sons articulés pour former de longues phrases expressives.

Le formateur pourra éventuellement aider le narrateur en lui fournissant un modèle enregistré du texte à narrer. L'apprenant-narrateur pourra ensuite s'entraîner en autonomie à déclamer son texte.

## Scénographie (décors, costumes, accessoires, son et lumière)



Au sein d'établissements de formation, à *fortiori* de petites structures, il est possible que le formateur ne dispose d'aucun accessoire ni de matériel de théâtre, ni même de budget alloué aux activités artistiques. Qu'à cela ne tienne, l'ingéniosité et la mise en synergie des compétences des participants permettent tout à fait de suppléer l'absence ou le manque de ressources humaines, matérielles ou

financières! L'idée est donc de penser la scénographie en fonction des moyens disponibles : formateur, collègues, apprenants et intervenants externes ponctuels pourront à ce titre être sollicités pour rechercher, chez eux, dans leur entourage, auprès de commerçants, des objets ou du matériel à prêter, à recycler...

À l'exception de quelques éléments de décor et de quelques accessoires (courants et faciles à transporter) qui pourront être des doubles ou des répliques d'objets de la vie quotidienne, la plupart des objets théâtraux se présenteront vraisemblablement sous la forme de stimulus (indices, icônes, symboles), car l'univers dramatique des contes et légendes convoque généralement une multitude de lieux, parfois imaginaires, qui peuvent difficilement être reconstitués sur scène, à l'image des mots qui les décrivent avec minutie dans les textes oraux ou écrits qui les véhiculent. Par ailleurs, un changement trop fréquent de décor risquerait d'entraver l'action et de rompre le rythme.



Plutôt que de recréer un intérieur ou un extérieur dans le détail, le formateur orientera les apprenants sur les éléments saillants de la description topographique, ceux qu'il sera nécessaire de traduire visuellement sur scène pour que le public comprenne l'intrigue. Il suffit en effet parfois de peu pour suggérer un lieu, une ambiance, sans compter que la matérialisation d'un lieu repose en grande partie sur le jeu de l'acteur.

30

Par exemple, des comédiens disposés en cercle autour d'un âtre imaginaire, regardant le foyer et se réchauffant les mains suffiront à évoquer une veillée nocturne autour d'un feu.

L'apparence des personnages sur scène n'a sans doute pas non plus besoin d'être recréée à l'identique de la description physique présente dans le texte du

conte ou de la légende sources, description qui reste souvent lacunaire. D'ailleurs, à l'instar des décors, l'aspect visuel des personnages est une création de l'équipe de participants, née du croisement de leurs représentations. Ces derniers peuvent, selon le ton qu'ils souhaitent donner à leur œuvre et selon leurs préférences artistiques, choisir de jouer sur les clichés associés à certains personnages prototypiques (des cornes et une queue pour le diable), sur les caricatures (de vieilles gens marchant péniblement, le dos courbé, à l'aide d'une canne) ou, au contraire, opter pour une image visuelle plus subtile, une image qui ne permettra pas de dévoiler tout de go ni le statut socioculturel ni la fonction du personnage dans le drame.



31

Exemple : scénographie de *La Chasse-galerie* représentée à l'Université de Guadalajara.

### ***Matériel utilisé pour les décors et accessoires***

- des tabourets bas ou marchepieds;
- des répliques de haches et de scies (en carton, peintes);
- la réplique d'un foyer (un ventilateur recouvert de bandes de plastique rouges et jaunes);
- des (répliques de) pipes (en papier mâché);

- des bouteilles vides d'alcool;
- la réplique de l'avant d'un canoë;
- des répliques de rames (des manches à balai agrémentés de palmes en carton);
- une table pliante, une nappe;
- des draps, des couvertures, des oreillers;
- un ordinateur relié aux enceintes et au vidéoprojecteur de l'amphithéâtre, pour projeter les clips vidéos des interventions des narrateurs et des images situationnelles.

Quelques dépenses ont été réalisées par les étudiants pour acheter de la colle et de la peinture. L'investissement en temps a été conséquent pour certains.

#### ***Costumes et attributs :***

- jeans, chemises à carreaux - unie noire pour Baptiste -, bretelles, manteaux, écharpes, bonnets, barbes (tenue similaire à tous les bucherons, certains utilisaient des barbes synthétiques, d'autres des pointes de cheveux coupées et collées sur le menton);
- robes ou jupes longues et corsets pour les blondes, pantalon large et gilet habillé pour le père Batissette.

32

Aucune dépense n'a été réalisée pour les costumes : ces derniers provenaient tous de la garde-robe des acteurs ou de déguisements empruntés pour l'occasion.



## Place du narrateur



En raison du nombre limité d'acteurs disponibles, et pour satisfaire le désir de certains apprenants de déclamer un long texte sans cumuler les difficultés de mémorisation et d'interprétation, *Joe-narrateur* et *Joe-protagoniste* ont été incarnés par trois apprenants. Par souci de clarté, ils étaient tous trois vêtus à l'identique (barbe et manteau blancs, écharpe, bonnet), sorte de convention implicite qui devait suggérer au public d'attribuer la même identité à ces trois « corps ».



Les interventions de *Joe-narrateur* ont été filmées et projetées sur un écran placé en hauteur au-dessus de la scène, ce qui permettait de jouer sur la frontière entre la scène et le hors-scène, étant entendu que, dans la version du conte d'Honoré Beaugrand, le narrateur raconte, plusieurs années après, l'aventure des bucherons. *Joe* est donc à la fois témoin (présent à l'écran, il est le conteur qui s'adresse à son auditoire, le public de la salle) et acteur du conflit (présent sur scène, il interagit avec les autres protagonistes du conflit).

L'une des apprenantes de l'équipe avait une formation en études cinématographiques et audiovisuelles. C'est elle qui a dirigé le filmage des interventions des narrateurs, à l'aide d'une équipe de collègues volontaires. Le plan rapproché a été choisi pour créer une certaine proximité entre le narrateur de

l'histoire et le public; le panneau de bois apparaissant en arrière-plan devait évoquer la cabane de bucheron; l'éclairage, retouché lors de la postproduction, devait traduire cette lumière blanche que réfléchit la neige éclairant une cabane de bucheron durant le jour.

### ***Images situationnelles***

Afin de suggérer un endroit et afin de marquer les changements de lieux, diverses images situationnelles ont été projetées, toutes légèrement retouchées à l'aide d'un logiciel d'édition de vidéo, de manière à restituer la lumière et les couleurs recherchées, à créer du mouvement pour donner vie à ces tableaux grâce à de subtiles animations (modulation d'éclairage, neige qui tombe).

Images projetées/lieux suggérés, dans l'ordre chronologique :

- une forêt enneigée/le champ de travail des bucherons;
- une cabane sous la neige/la cabane des bucherons;
- un canot-volant/idem;
- une scène de danse/la fête chez le père Batissette;
- le canot-volant/idem;
- la cabane sous la neige/la cabane des bucherons.

## Les objets



L'espace dramatique s'est actualisé sur scène à l'aide des images projetées, mais aussi à l'aide d'objets précieux, tout particulièrement les tabourets bas multifonctionnels. Ces tabourets ont en effet été déviés, dans certaines scènes, de leur fonction première, des sièges, pour se transformer en objets inopinés :

- des arbres, abattus par les bucherons dans le champ de travail;
- la structure et les bancs du canot d'écorce.

Bien entendu, la disposition particulière des tabourets n'évoquait rien en soi. C'est la relation des acteurs à ces objets qui les a fait devenir tour à tour des arbres, des sièges rustiques, des bancs de canoë. Afin que le public identifie facilement ces différents éléments, les images situationnelles et d'autres objets ont été utilisés en renfort, telles les haches et les scies, ou encore, les pagaies.

35

Un décor minimaliste a permis de signaler la maison du père Batissette lors du Réveillon du jour de l'an : une table pliante sur laquelle ont été déposées quelques bouteilles d'alcool vides. Dans ce cas, ce sont surtout le jeu d'acteur et la scène dansée qui ont aidé à circonscrire l'espace et à renseigner sur le type de réunion.

Enfin, les draps et les coussins ont été utilisés pour ce qu'ils sont, dans la dernière scène, lorsque les bucherons se réveillent mystérieusement dans leurs lits à la suite du second accident du canot-volant.

## Son et lumière

Une bande sonore accompagnait les artistes sur scène, composée d'extraits musicaux et de bruitages.

Les extraits musicaux, chansons populaires québécoises et fragments de morceaux de musique classique, remplissaient diverses fonctions :

- contextualiser l'histoire dans sa culture d'origine (musique populaire québécoise);
- étoffer la narration (chant évoquant le dur labeur des bucherons, chant évoquant le périple des bucherons dans le canot volant);
- soutenir la tension dramatique (musique classique alternant tension et relâchement).

Les bruitages jouaient également plusieurs rôles :

- appuyer le jeu d'acteur (par exemple, bruit de chute dans la neige);
- servir de repère aux acteurs, afin qu'ils déclament leur texte au bon moment (par exemple, bruits de clocher).

Deux projecteurs diffusaient de larges faisceaux lumineux, ce qui donnait du relief aux actions sur scène ou permettait de polariser l'attention du public sur l'un des personnages. La mise de la salle dans l'obscurité, à la suite de l'accident de canot, fatal pour Baptiste, a contribué à créer un temps mort dans le déroulement du conflit, temps mort traduisant la perte de conscience du reste des bucherons.

36

### 3.3. Intégration

La phase d'intégration propose des pistes pour opérer un retour réflexif sur l'expérience vécue à tous points de vue : au plan culturel et interculturel, au plan artistique, au plan personnel et interpersonnel. Trois pistes sont envisagées : une interaction avec le public au sortir de la représentation, le recueil des impressions générales par le biais d'un questionnaire individuel, un entretien collectif réunissant les participants au projet.

### Instauration d'un dialogue avec le public

Comme la théâtralisation de *La Chasse-galerie* s'inscrit dans un projet éducatif à visée interculturelle, il serait certainement intéressant et enrichissant de faire suivre la représentation d'une session de questions/réponses en lien avec des éléments culturels sur le Québec. Ceci permettrait de poursuivre le dialogue sur

l'interculturel, en confrontant cette fois-ci les perspectives de production (artistes) et de réception-interprétation du message (spectateurs). Ces échanges permettraient également aux participants de savoir jusqu'à quel point l'auditoire a pu comprendre et accepter l'étrangeté de l'univers de *La Chasse-galerie* représenté sur scène, et plus largement, le fantastique québécois. Pour le public, de telles interactions « postreprésentation » seraient un bon moyen de faire la lumière sur certains implicites culturels, et de valider ou d'invalidier ainsi leurs hypothèses sur leur lecture du conflit. Acteurs comme spectateurs seraient donc amenés à placer l'interculturel au cœur de leurs réflexions.

### Rétroaction des participants

Il est sans doute pertinent, dans le cadre d'un projet tel que celui envisagé, de colliger les rétroactions des participants, afin de recueillir leurs impressions globales sur l'expérience vécue, et afin d'obtenir un éclairage sur la manière dont le projet de théâtralisation de *La Chasse-galerie* favorise le développement d'une CCI. L'application de questionnaires individuels et la réalisation d'une entrevue collective peuvent ainsi être envisagées quelque temps après la représentation théâtrale.

Le processus d'élaboration des outils de recueil de données ainsi que leur utilisation permettent de prendre du recul par rapport à l'expérience vécue et de porter un regard à la fois distancié et critique sur cette dernière. Cela permet notamment :

- d'archiver les acquis de l'expérience et de servir de mémoire de projet;
- d'instaurer un dialogue interculturel constant et de favoriser un apprentissage réflexif;
- d'apprécier l'action de formation en vue de la reconduire, en la bonifiant.

## Exemple de retour d'expérience

En guise d'illustration, un compte rendu présente ci-après le point de vue des apprenants de l'Université de Guadalajara, à la suite de leur voyage théâtral dans l'univers de *La Chasse-galerie*.

Sur la base des réponses au questionnaire écrit, appliqué en fin de formation, sont présentées les idées-forces qui ressortent de l'expérience, depuis la perspective des formés (pour consulter le questionnaire, voir l'annexe 17).

### *Appréciation globale du projet de formation*

Presque tous les participants disent être satisfaits de la formation. L'étape 1 semble avoir été la plus appréciée quant à sa forme, son contenu et sa mise en pratique. Malgré certains dysfonctionnements pointés, par exemple, sur le plan logistique, les étudiants, à l'exception d'un, indiquent que le projet a répondu à leurs attentes de départ, qui concernaient principalement l'apprentissage sur les contes et les légendes, le développement de connaissances culturelles, la représentation « adéquate » de l'œuvre théâtralisée, la rencontre avec de nouvelles personnes.

38

### *Articulation du projet avec la formation professionnelle des participants*

En termes de besoins de formation, certains ont retenu l'intégration d'une formation théâtrale à leur cursus, le renforcement de la dimension culturelle dans leur apprentissage du FLE, l'approfondissement des connaissances linguistiques. Tous considèrent que le projet réalisé est relié à leur formation de (futurs) enseignants de FLE, et tous disent voir la pertinence et l'intérêt de réaliser un tel projet en classe de langue.

## Annexe 1 : En route pour le Québec!

Cette séquence a pour but de préparer les apprenants à entrer dans l'univers québécois. Elle est divisée en cinq activités.

### *a) Représentations du Québec*

Activité de discussion en grand groupe :

Si on vous dit « Québec », ça évoque quoi? Faites part de vos représentations sur le Québec.

### *b) Des images du Québec*

- Diviser la classe en équipes de 3 ou 4 apprenants.
- Donner à chaque équipe une liste de mots.
- Chaque équipe doit faire une courte recherche et expliquer (avec images à l'appui) ce mot dans le contexte du Québec.

#### **Liste de mots possibles**

Une baleine	La cabane à sucre
Le Carnaval de Québec	Céline Dion
Les Chutes Montmorency	Le cidre de glace
Le Cirque du Soleil	Les couleurs d'automne
Le Festival de jazz de Montréal	Gaspé
Le hockey	Montréal
Une motoneige	La neige
Un orignal	Un ours
Le pâté chinois	La pêche sur glace
La poutine	Québec
La randonnée pédestre	Rimouski
Le sirop d'érable	Le ski alpin
La tire sur la neige	Le traineau à chiens

### *c) Québec original : Raconter le Québec<sup>6</sup>*

Vous allez visionner une courte vidéo sur le Québec. Lisez les aides lexicales données ci-dessous, puis regardez la vidéo en écoutant attentivement les commentaires.

**Tripant :** Excitant, passionnant, amusant, emballant. On entend aussi souvent le verbe « triper ». Par exemple : on tripe sur le hockey, on tripe à jouer dehors, on tripe quand on fait la fête. J’ai tripé fort. Vous allez triper.

**Pas de chicane dans ma cabane :** Utilisée souvent par les parents pour ordonner, avec un brin d’humour, aux enfants d’arrêter de se quereller dans la maison.

**Au Québec, des cabanes, on en a :** il y a la grosse cabane (maison cossue), la petite cabane, la cabane à sucre, la cabane à petits poissons des chenaux, la cabane à chien de traîneau et la cabane à patates frites.

### *d) Une visite au Québec/Un vistazo a Quebec<sup>7</sup>*

Lisez les informations générales sur le Québec qui vous sont proposées ci-après tout en repérant sur la carte les **lieux** mentionnés dans le texte ainsi que la traduction française de certains termes de la gastronomie québécoise.

40

---

<sup>6</sup> Québec original <http://www.youtube.com/watch?v=2CD2mvVg5UU>

<sup>7</sup> Information trouvée sur le site : <http://www.bonjourquebec.com/mx-es/printemps1.html>





## Le Québec dans l'espace : un peu de géographie

Situé au nord-est du continent américain, le Québec occupe 1 667 926 km<sup>2</sup>. C'est trois fois la superficie de la France, 40 fois celle de la Suisse et 50 fois celle de la Belgique. Son territoire s'étend de la frontière des États-Unis jusqu'aux mers boréales (du nord) sur près de 2000 km, entre l'Ontario à l'ouest et le Nouveau-Brunswick et Terre-Neuve-et-Labrador à l'est.

### Histoire



Envoyé par François 1<sup>er</sup>, roi de France, Jacques Cartier aborde Gaspé en 1534 et prend possession d'un territoire habité depuis des millénaires par les Amérindiens et les Inuits. En 1608, Samuel de Champlain accoste sur la rive nord du fleuve Saint-Laurent en un endroit que les Indiens appellent Kébec. En 1642, Paul Chomedey de Maisonneuve fonde une mission d'évangélisation qu'il baptise Ville-Marie et qui deviendra à la fin du 18<sup>e</sup> siècle Montréal.

En 1791, l'Acte constitutionnel du Canada établit deux provinces : le Haut-Canada (l'Ontario), à majorité anglophone, et le Bas-Canada (le Québec), à majorité francophone. En 1867, la signature de l'Acte de l'Amérique du Nord britannique consacre la fédération des provinces du Canada.

Jusqu'au début du 20<sup>e</sup> siècle, la vie économique québécoise est étroitement liée à l'agriculture et à l'industrie forestière. Par la suite, l'urbanisation s'accélère et la croissance industrielle attire les ruraux vers les villes. Les années 60 marquent le début de la « Révolution tranquille » tandis que, dix ans plus tard, les débats sur la prépondérance du français se cristallisent. En 1976, le Parti Québécois, dirigé par René Lévesque, est porté au pouvoir. Quatre ans plus tard, de même qu'en 1995, la population rejette, par voie de référendum, le projet de souveraineté-association avec le gouvernement fédéral.

**La Révolution tranquille.** Elle est caractérisée par une réorientation de l'État québécois qui adopte les principes de l'État-providence, la mise en place d'une véritable séparation de l'Église catholique et de l'État, et la construction d'une nouvelle identité nationale québécoise, qui s'écarte du nationalisme traditionnel canadien-français.

## **Le Québec d'aujourd'hui**

### *Une identité féconde*

Profondément enraciné en terre d'Amérique et fier de son héritage français, le Québec est le fruit d'un heureux métissage entre le Nouveau Monde et l'Ancien. Enthousiaste et convivial, il exprime avec passion un art et une joie de vivre uniques sur ce continent!

42

### *Gens d'ici*



Le français est la langue d'usage de la majorité des Québécois, bien que l'anglais soit parlé ou compris presque partout, en particulier dans les villes. Leur double héritage catholique et protestant est omniprésent, notamment dans l'art et l'architecture sacrée, mais de nombreuses autres confessions sont venues compléter au fil des ans le panorama religieux. Aux descendants des colons français et anglais sont venus se

joindre, au fil des ans, des immigrants du monde entier.

La majorité des quelque sept millions de Québécois vivent aujourd'hui le long du fleuve Saint-Laurent. Près de 70 000 Amérindiens, appartenant à dix nations, et 9000 Inuits habitent dans une cinquantaine de villages qui constellent l'ensemble du territoire.



### **Gastronomía** (activité destinée à des apprenants hispanophones)

Para los quebequenses, la buena mesa siempre ha sido importante. La fuerte base gastronómica francesa, influida por las tradiciones amerindias, las costumbres culinarias anglosajonas y las de las distintas comunidades culturales, ha hecho posible la cocina quebequense actual.

#### *Secretos regionales*

Quebec posee una tradición culinaria única en América y saca provecho de ello a través de sus numerosos productos regionales : cervezas y vinos, sidra de hielo (bebida licorosa, de sabor delicado y perfumado, se obtiene mediante la fermentación del jugo de manzanas recogidas al final del otoño, una vez que se han helado), cordero de Charlevoix, carnes de ciervo, bisonte, jabalí, avestruz y otros animales criados, crustáceos del golfo, quesos, fruta y productos del arce, por nombrar sólo algunos.

43

Crustacés du golfe	Produits de l'érable	Cidre de glace
Agneau de Charlevoix	Bières et vins de pays	Gibier d'élevage (incluant le cerf, le bison, le sanglier et l'autruche)

#### *Vieja herencia*

Los primeros habitantes de Nueva Francia, campesinos en su mayoría, preparaban platos consistentes para soportar mejor los rigores de la vida cotidiana y del clima. Con los siglos, se fue creando una cocina familiar, compuesta por platos tradicionales clásicos, como la « tourtière » y la « cipaille » (tortas de carne), los frijoles con tocino, los « cretons » (pellas de carne de cerdo), la tarta de azúcar y las tortas de trigo sarraceno. Aunque la mayoría de estos platos no forman parte del menú diario, algunos de ellos son frecuentes en las grandes ocasiones, según la temporada : fiestas familiares, banquetes navideños o comidas de la cabaña del azúcar.

La tourtière et le cipaille	La tarte au sucre et les galettes de sarrasin	Les fèves au lard	Les cretons
-----------------------------	---	-------------------	-------------

### *La cocina regional*

La mayoría de las regiones de Quebec tienen sus especialidades locales. Montérégie es conocida por su variedad de sidras, Bas-Saint-Laurent domina el arte de ahumar el pescado, Saguenay-Lac-Saint-Jean tiene el secreto de la « tourtière » y de la sopa de habas. Chalevoix es la región pionera en la elaboración de quesos artesanales, mientras que en Îles-de-la-Madeleine se cocina el sabroso « pot-en-pot », que se prepara con mariscos o pescado y papas. El paté de salmón de Gaspésie no tiene igual y en las mesas de Côte-Nord encontrará los mejores pescados, moluscos y crustáceos.

Le pâté au saumon	La soupe aux gourganes	Les poissons, les mollusques et les crustacés
Fabrication de fromages artisanaux	Pot-en-pot (préparation de fruits de mer ou de poissons et de pommes de terre en croute)	Fumer le poisson



#### *Llega el jarabe de arce*

La savia del arce sube suavemente al ritmo de la congelación y descongelación. Los primeros colonos europeos aprendieron la costumbre amerindia de practicar cortes en este árbol para sacar la savia y eliminar el agua hasta obtener un jarabe denso, muy apreciado por su sabor rico, su color y transparencia. Esta costumbre primaveral dio lugar a una floreciente industria que produce anualmente miles de hectolitros de jarabe, caramelo y azúcar de arce, que constituye el 85% de la producción canadiense.

La tire d'érable (ou tire sur la neige) consiste à faire chauffer du sirop d'érable à 113,5 °C (238 °F) afin d'en augmenter la consistance. Une méthode souvent utilisée pour déterminer si la préparation est prête consiste à tester la tire en la déposant sur de la neige compactée; lorsqu'elle demeure en surface, la tire est prête à être servie.

La tire est déposée chaude directement sur la neige, dans un récipient communément appelé auge à neige rempli de neige propre et compactée. On se sert ensuite de cuillères ou spatules en bois communément appelées palettes pour prendre la tire d'érable sur la neige. Certaines personnes préfèrent manger la tire quand elle est encore chaude tandis que la plupart préfèrent attendre qu'elle durcisse.

#### *La cabane à sucre*

La cabane à sucre —literalmente ‘cabaña del azúcar’— era el lugar donde tradicionalmente la savia se transformaba en jarabe. Actualmente hay unas 400 cabanes, situadas mayoritariamente cerca de las grandes ciudades, que ofrecen a familias y grupos de



amigos una cocina familiar al estilo de antaño : fríjoles con tocino, jamón, « tourtière » (pastel de carne), tortilla, « oreilles de crisse » (tocino salado frito) y diversos postres elaborados con productos del arce, como la sabrosa tire, jarabe caliente vertido sobre la nieve, que se enrolla en torno a un palito antes de que se endurezca. Aproveche la ocasión para dar un paseo en carreta por el bosque. Algunas cabañas de azúcar están abiertas al público todo el año ; además, se pueden conseguir productos del arce en cualquier momento en los comercios de alimentación.

***e) Retour sur vos premières impressions sur le Québec. Dites-nous tout!***

Après cette visite express du Québec, nous vous invitons à remplir le tableau ci-dessous, en ne mentionnant que les éléments les plus significatifs pour vous.

<b>C'était bien ce que je pensais!</b> L'idée que j'avais à priori du Québec se confirme, particulièrement concernant :
<b>Bizarre, bizarre!</b> Les éléments suivants m'ont particulièrement surpris, étonné(e) :
<b>Voilà la liste des éléments qui ont le plus piqué ma curiosité,</b> les choses que j'aimerais voir, visiter, manger en priorité si j'allais au Québec :

## Annexe 2 : Questions sur l'univers de *La Chasse-galerie*

1. Selon vous, existe-t-il plusieurs versions de cette légende?
2. En quoi consistait le travail des bucherons québécois à cette époque?
3. Quelles sont les villes traversées par les bucherons? Trouvez-les sur une carte du Québec.
4. Que font les bucherons lorsqu'ils arrivent à Lavaltrie?
5. Les bucherons de *La Chasse-galerie* doivent se soumettre à trois interdictions : ils ne doivent pas blasphémer, ni boire d'\_\_\_\_\_, ni s'accrocher aux croix des églises.
6. Courir la chasse-galerie signifie :
  - ( ) Aller chasser le loup-garou.
  - ( ) Vendre son âme au diable pour de l'argent.
  - ( ) Courir les filles aux quatre coins de la province.
  - ( ) Prendre un canot d'écorce qui vole à cinquante lieues à l'heure en faisant un pacte avec le diable.
7. Les Québécois du XIX<sup>e</sup> siècle ne buvaient jamais d'alcool. Vrai ou Faux?
8. Honoré Beaugrand vivait à une époque où l'Église exerçait un grand pouvoir sur la vie des gens. Vrai ou faux?<sup>8</sup>

46

---

<sup>8</sup> Questions 5-6-7-8 adaptées de [http://rea.declic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s3/ctrl.html](http://rea.declic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s3/ctrl.html)

## Annexe 3 : Activités de compréhension de la légende

1. Après avoir lu le texte de Beaugrand, complétez le tableau suivant :

Questions globales	Information	Propos tirés du texte illustrant l'information retenue
Qui? (les voix et les personnages)		
Quoi? (les évènements, les décisions, les nœuds et les conclusions)		
Quand? (l'époque de l'histoire et les moments des évènements)		
Où? (le lieu de l'histoire et les lieux associés aux évènements)		47
Comment? (reformuler en narration-description)		

2. Le déroulement de l'histoire racontée met en relief des valeurs propres à un schéma correspondant socio culturellement à un lieu et à une époque précis (le schéma serait *l'universel* et la manière dont il s'actualise dans un contexte précis serait *le singulier*).

- a. Quelles sont les valeurs mises en relief?
- b. Quel type de schéma ces valeurs alimentent-elles? (Il justifie la problématisation et la possible solution.)



3. Le schéma en question organise les évènements et détermine les rôles des personnages (leurs caractéristiques et leurs actions). Remplissez le tableau suivant pour rendre évident le rôle de chaque personnage. Il est important de toujours partir de ce qui est dit dans le texte pour respecter ce que l'auteur a construit.

Personnages	Caractéristiques sociales	Caractéristiques psychologiques	Actions réalisées en accord avec son rôle	Propos tenus en accord avec son rôle

4. Parmi les différentes versions de *La Chasse-galerie* en circulation, quelle chute de l'histoire préférez-vous? Pourquoi? 48
- a. Tous les bucherons sont sains et saufs, même Baptiste. Le diable repart « bredouille », il n'emporte personne.
  - b. Tous les bucherons sont sains et saufs, sauf Baptiste qui est emporté par le diable, qui disparaît.
  - c. Tous les bucherons sont emportés par le diable et condamnés à errer dans leur canot volant pour l'éternité.
  - d. Autre : dites-nous tout!
5. Vos impressions générales sur cette légende?



## Annexe 4 : Chanson de Garou et d'Éric Lapointe

Activité tirée du dossier sur *La Chasse-Galerie* élaboré par Catherine Ousselin :  
<http://www.catherine-ousselin.org/chasse-galerie.htm>

### Consignes

Écoutez la chanson 3 à 4 fois.

- La première fois, écoutez pour comprendre les paroles.
- La deuxième fois, écrivez ce que vous entendez.
- La troisième, révisez et comparez avec un partenaire.

<p>À force de rester dans la _____ à s'ennuyer,          Le _____ est venu les tenter;          Il fallait deux _____ quand la glace s'était en allé.          En _____, pour s'en retourner.          C'était déjà l'_____, les grands froids nous mordaient les          _____,          _____ de s'en aller,          C'était déjà _____, le nouvel An montrait son _____,          Tous les _____ voulaient s'en aller.          Le diâb' guettant comme un rapace son gibier,          Vint leur offrir tout un _____ :          « Dans un canot, dans le plus grand que vous _____          Installez-vous là, sans _____,          Quand _____ sonnera, vot' canot d'un coup bougera,          S'élèvera pour t'emporter,          Mais si l'un d'entre vous une fois la _____ terminée          Manqu' le _____ vous périrez,          Et chez le grand Satan vous irez _____, ignorés,          Ignorés pour l'éternité ! »</p> <p>Le canot s'éleva, jusqu'au _____ ils furent emportés          Jusqu'à leur _____ tant aimé;          Chacun revint une fois la fêt' terminée,          Sauf le _____ sans y penser          Posant le pied, en embarquant s'est retourné,          S'est retourné sans y _____;          Alors le grand Satan dans un _____ de brasier,          Tous et chacun a emporté.</p> <p>Le plus _____ d'entre eux, le plus méfiant, le plus _____,          Gardait comme un _____ précieux          Une _____ à tuer les diables de la terre,          Et quand il l'eut enfin cité,          Comme des _____, furent soudainement libérés          Devant leur _____ isolée.</p>	<p>avez          bateau          bijou          bouger          bruler          cabane          canot          ciel          dernier          diable          étoiles          fête          forêt          hiver          hommes          impossible          jeune          marché          minuit          nez          Noël          penser          peureux          pieds          prière          semaines          tourbillon          village</p>
--	--

### Texte intégral

<http://muzikum.eu/fr/123-11035-131335/eric-lapointe/chasse-galerie-%28avec-claude-dubois-en-garou%29-paroles.html>

À force de rester dans la forêt à s'ennuyer,  
Le diable est venu les tenter;  
Il fallait deux semaines quand la glace s'était en allé  
En canot, pour s'en retourner.  
C'était déjà l'hiver, les grands froids nous mordaient les pieds,  
Impossible de s'en aller,  
C'était déjà Noël, le nouvel An montrait son nez,  
Tous les hommes voulaient s'en aller.  
Le diâb' guettant comme un rapace son gibier,  
Vint leur offrir tout un marché :  
« Dans un canot, dans le plus grand que vous avez  
Installez-vous là, sans bouger,  
Quand minuit sonnera, vot' canot d'un coup bougera,  
S'élèvera pour t'emporter,  
Mais si l'un d'entre vous une fois la fête terminée  
Manqu' le bateau, vous périrez,  
Et chez le grand Satan vous irez bruler, ignorés,  
Ignorés pour l'éternité ! »

Le canot s'éleva, jusqu'au ciel ils furent emportés  
Jusqu'à leur village tant aimé;  
Chacun revint une fois la fêt' terminée,  
Sauf le dernier, sans y penser  
Posant le pied, en embarquant s'est retourné,  
S'est retourné sans y penser;  
Alors le grand Satan dans un tourbillon de brasier,  
Tous et chacun a emporté.

Le plus jeune d'entre eux, le plus méfiant, le plus peureux,  
Gardait comme un bijou précieux  
Une prière à tuer les diables de la terre,  
Et quand il l'eut enfin cité,  
Comme des étoiles, furent soudainement libérés  
Devant leur cabane isolée.

# Embarquez à bord de *La Chasse-galerie!*

## **Cahier de l'enseignant et reproductibles**

Français langue seconde et étrangère  
Enseignement au secondaire 2<sup>e</sup> cycle et adulte

51

Niveau débutant et intermédiaire

Activités didactiques et ludiques  
Par Renaud Allard

## Présentation du document

Chaque région du monde renferme une richesse culturelle qui lui est propre. Les évènements historiques et la population contribuent continuellement à entretenir la culture de leur peuple, de leur nation. Même après des centaines d'années, un peuple témoigne encore de son histoire et de ses mœurs au travers de sa culture. Cette dernière offre donc un regard direct sur l'histoire de son peuple.

Le présent document renferme des activités pédagogiques en lien avec la fameuse légende populaire qu'est *La Chasse-galerie*. Les activités ne partagent aucun lien de dépendance. L'enseignant peut donc décider de ne mettre en place qu'une seule activité.

Ces activités ont pour but d'approfondir la compréhension de la légende sur le plan tant narratif que contextuel et d'en retirer les aspects culturels de manière ludique. Or, ce document n'est pas une introduction à la légende, mais un moyen de l'approfondir. La présentation de la légende ainsi que sa lecture doivent avoir été accomplies au préalable.

Par ailleurs, la lecture de la légende étant nécessaire pour l'accomplissement des activités, deux versions de *La Chasse-galerie* vous sont proposées ci-dessous. Veuillez noter que les exercices sont basés principalement sur la version écrite.



Au terme de ces activités, les apprenants devraient avoir une meilleure compréhension de *La Chasse-galerie* et devraient être en mesure de témoigner de quelques aspects historiques et culturels de la société québécoise. Cette légende en expliquera davantage notamment sur la réalité, les croyances et les péchés de ce peuple au cours de son histoire. L'apprenant devrait être en mesure de voir la place que la religion occupait dans les traditions et les mœurs du peuple québécois à

l'époque des bucherons, soit autour des années 1800. Cette légende est une mine de richesses culturelles qui en dit long sur l'origine de la société occupant le Québec actuel.

Notez que le matériel reproductible spécifique à chaque activité se trouve à la suite de la description de chacune d'entre elles.

# Activité sur le vocabulaire

## Camarades lexicaux

**Durée**  
30 min

<b>Connaissances</b>	Champ lexical
	Stratégies de lectures
	Vocabulaire des contes québécois
<b>Matériel</b>	Coupons des mots de vocabulaire
	Crayon
	Dictionnaire (si nécessaire)

### *Intention*

Familiariser les apprenants avec le vocabulaire utilisé dans *La Chasse-galerie* afin de les aider à comprendre l'histoire de la légende et sa portée culturelle.

### *Déroulement*

#### **Mise en situation**

Après avoir lu le texte de la légende, l'enseignant amorce une discussion par rapport au vocabulaire jugé difficile dans la légende. Les apprenants devraient avoir soulevé plusieurs mots et expressions inconnus. Selon le cas, l'enseignant peut en profiter pour demander aux apprenants quelle stratégie ils utilisent pour tenter d'en comprendre le sens.

54

L'enseignant doit également s'assurer que tous savent ce qu'est un champ lexical.

#### **Réalisation**

Ensuite, l'enseignant distribue un mot de vocabulaire, qu'il aura découpé avant le début du cours, à chacun de ses apprenants.

En premier lieu, chaque apprenant doit trouver une définition du mot qu'il a reçu. Pour y arriver, ils doivent localiser le mot dans le texte et tenter d'en trouver le sens grâce au contexte.

En deuxième lieu, les apprenants doivent tenter de se regrouper par champ lexical. Les champs lexicaux sont inconnus des apprenants, c'est en négociant entre eux qu'ils doivent déterminer si leur mot s'apparente.

### **Retour**

Une fois tous les groupes réunis, l'enseignant vérifie si les champs lexicaux sont bien choisis et bien formés. Il faut bien prendre le temps de vérifier en grand groupe toutes les définitions trouvées et leur raison d'être dans le champ lexical.

L'enseignant doit apporter les correctifs lorsque nécessaire.

### *Champ lexical de la religion*

Dieu =	Une âme =
Le clocher =	Un possédé =
Le diable =	Une croix =
La confesse =	Un renégat =

### *Champ lexical de la nature*

Un ruisseau =	Une perdrix =
Le givre =	Une clairière =
La neige =	Un carcajou =
Le tonnerre =	Un pin =



### *Champ lexical de la fête*

Un rigodon =	Griser =
Prendre un coup =	Un luron =
Un snaque =	Se trémousser =
La guignolée =	Un ivrogne =

### *Champ lexical du chantier*

Une cambuse =	Un chantier =
La drave =	Un canot =
Un coureur des bois =	Un bucheron =
Une cabane =	Un camarade =

## Activités sur le contenu

### Vie ou damnation

**Durée**  
45 min

<b>Connaissances</b>	Schéma narratif Éléments culturels québécois
<b>Matériel</b>	Jeu de cartes (ci-joint)

#### **Intention**

Amener l'apprenant à vérifier sa compréhension de *La Chasse-galerie* à l'aide du jeu interactif « vrai ou faux ».

#### **Déroulement**

##### **Mise en situation**

Tout d'abord, l'enseignant fait un retour sur les réactions par rapport à la lecture de la légende. Cette discussion amènera les apprenants à échanger sur leurs impressions, leurs idées et ce qu'ils ont retenu de la légende.

Puis, toujours en grand groupe, l'enseignant propose de dresser le schéma narratif de la légende afin de faire ressortir les événements marquants et de les placer en ordre chronologique. Cet exercice aidera les élèves à répondre aux questions de l'activité.

##### **Réalisation**

L'enseignant demande aux apprenants de former des équipes de quatre. Puis, il distribue à chaque équipe un jeu de cartes qu'il aura préparé avant l'arrivée des apprenants.

À tour de rôle, un apprenant pige une carte et lit la question à ses camarades. Ses camarades doivent répondre par « vrai » ou par « faux ». Dans le cas d'une réponse « faux », l'apprenant doit corriger l'information.

Pour stimuler la participation, le jeu est une compétition ayant pour but de gagner le plus de points possible. L'apprenant qui donne une bonne réponse garde

58

la carte qui lui attribue un point. À la fin, celui qui a le plus de points gagne. Si un apprenant ne donne pas la bonne réponse ou donne une mauvaise correction d'information, il n'obtient pas le point.

### **Retour**

Une fois le jeu terminé, l'enseignant fait un retour sur certaines questions souvent manquées ou sur celle qui a créé beaucoup de débats afin de clarifier la compréhension.

De plus, il est nécessaire de faire ressortir les éléments culturels présents dans la légende tels que la religion, la nature, les fêtes, le métier du bois, etc.

## *Jeux de cartes*

<p>Joe, le cuisinier, est un homme d'une belle apparence.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il n'est pas beau, c'est un bossu.</i></p>	<p>À la fête, Baptiste était un grand danseur très talentueux.</p> <p><i>Faux.</i> <i>C'est Joe le danseur talentueux.</i></p>	<p>Dans le texte, la légende est racontée à des travailleurs sur un chantier.</p> <p><i>Vrai.</i></p>
<p>À la fin, Joe se réveille et tous ces camarades sont au chantier avec lui.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Baptiste est disparu.</i></p>	<p>Une heure avant minuit, la veille du Jour de l'an, Joe est allé se coucher.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Pour le trajet du retour, Baptiste était en parfait état de contrôler le canot.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il avait trop bu.</i></p>
<p>Baptiste veut aller à Montréal voir sa Blonde.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il veut aller à Lavaltrie.</i></p>	<p>Joe trouve que le projet de Baptiste d'aller voir sa copine est irréaliste.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Baptiste est le narrateur de l'histoire.</p> <p><i>Faux.</i> <i>C'est Joe.</i></p>
<p>Au retour, les hommes ont attaché Baptiste, car il était trop soulé et dangereux. Il pourrait briser le serment.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Au retour, le canot s'écrase à Montréal, car Baptiste voulait aller prendre un verre d'alcool.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>La seule condition à respecter pour courir la Chasse-galerie est de ne pas frapper de clochers d'église.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il ne faut pas dire le nom de Dieu également.</i></p>
<p>Courir la Chasse-galerie consiste à voyager dans un canot à toute vitesse sur les rivières.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Le canot voyage dans les airs.</i></p>	<p>Après avoir couru la Chasse-galerie, Joe a commencé à croire davantage à la religion catholique.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Au retour, le canot a finalement heurté une croix d'église.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il a frappé un grand pin.</i></p>

<p>La légende est directement en lien avec la religion catholique.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Pour courir la Chasse-galerie, il faut faire un serment au Bon Dieu.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il faut faire un serment au diable.</i></p>	<p>Une poule mouillée est une personne qui est courageuse.</p> <p><i>Faux.</i> <i>C'est une personne qui a peur de prendre des risques.</i></p>
<p>La chanson que chante Joe pendant le trajet parle d'une femme qui se fait courtiser.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Un rigodon est une grande discussion.</p> <p><i>Faux.</i> <i>C'est une musique, une danse traditionnelle.</i></p>	<p>Au début de la légende, Baptiste et ses hommes se trouvent sur un chantier de bucherons loin des grandes villes.</p> <p><i>Vrai.</i></p>
<p>Un canot est un moyen de transport normalement utilisé pour naviguer sur l'eau à l'aide d'avirons.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Le trajet pour aller voir les blondes se passe mal, car Baptiste n'arrive pas à bien contrôler le canot.</p> <p><i>Faux.</i> <i>C'est le trajet du retour qui se passe mal.</i></p>	<p>Baptiste a respecté l'entente de ne pas trop boire lors de la fête chez Augé.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Il a beaucoup bu.</i></p>
<p>La fête du Jour de l'an se passe chez Jean-Jean Gabriel.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Elle se passe chez Batissette Augé</i></p>	<p>Il y a une formule magique à prononcer pour courir la Chasse-galerie</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Cette légende se déroule vers la fin du printemps.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Elle se passe en hiver, au Jour de l'an.</i></p>
<p>Courir la Chasse-galerie est un acte de fierté et de prestige.</p> <p><i>Faux.</i> <i>Les gens ne s'en vantent pas, car c'est un geste allant à l'encontre de la religion.</i></p>	<p>Un renégat est une personne qui renie, qui abandonne sa religion.</p> <p><i>Vrai.</i></p>	<p>Si le serment est brisé, les hommes doivent remettre leur âme à Satan.</p> <p><i>Vrai.</i></p>

<b>Connaissances</b>	Schéma narratif
	Éléments culturels québécois
	Vocabulaire des contes québécois
<b>Matériel</b>	Cartes « Si je vous dis... »
	Cartes « concepts »

### Intention

Faire ressortir la richesse culturelle présente dans *La Chasse-galerie* en travaillant les thèmes et les événements de la légende au travers d'un jeu ludique.

### Déroulement

#### Mise en situation

L'enseignant amorce l'activité avec un rappel sur la chronologie des événements principaux avec les apprenants afin de s'assurer qu'ils ont bien compris le schéma narratif de la légende. Puis, il questionne les apprenants par rapport aux valeurs culturelles que renferme la légende.

- Quels thèmes semblent ressortir de la légende?
- Selon vous, quels éléments culturels québécois sont présents dans la légende?

62

Ces questions amènent les élèves à faire des hypothèses avant d'amorcer l'activité.

#### Réalisation

Les apprenants forment des groupes de quatre et l'enseignant distribue un jeu de cartes à chacun. Les cartes « concepts » sont distribuées de manière égale à chaque apprenant. Les cartes « Si je vous dis... » sont placées face contre table au centre du groupe.

Ce jeu n'est pas compétitif, mais bien un jeu de discussion coopératif. Un à tour de rôle, les apprenants retournent une carte « Si je vous dis... » et lisent le mot qui y figure. Chacun a pour but de créer et d'expliquer un lien qu'il arrive à créer entre le mot lu et l'une de ses cartes « concepts ». En cas de difficultés, les

camarades peuvent aider. Chaque lien créé peut faire l'objet d'une discussion à l'intérieur du groupe pour vérifier s'il est véridique ou pas.

Le jeu prend fin lorsque les cartes « Si je vous dis... » sont toutes écoulées. L'équipe doit donc se préparer pour le retour en classe en discutant de deux éléments culturels qu'ils auront finalement retenus au terme de cette activité.

### **Retour**

L'enseignant entreprend une discussion en groupe classe durant laquelle chaque équipe énonce les deux thèmes culturels retenus.

*Cartes « Si je vous dis... »*

Si je vous dis... « blonde »	Si je vous dis... « Satan »
Si je vous dis... « chantier »	Si je vous dis... « voler »
Si je vous dis... « église »	Si je vous dis... « rigodon »
Si je vous dis... « Jour de l'an »	Si je vous dis... « canot »
Si je vous dis... « Baptiste »	Si je vous dis... « rivière »
Si je vous dis... « Lavaltrie »	Si je vous dis... « boisson »
Si je vous dis... « neige »	Si je vous dis... « renégat »
Si je vous dis... « âme »	Si je vous dis... « 50 lieues »



*Cartes « Concepts »*

Courir la Chasse-galerie	La religion catholique	Le premier voyage en canot volant
Le voyage de retour	Les bucherons	La nature
La magie	Danser	L'hiver
Travailler	L'amour	La peur
La cabane	La mort	La navigation
La fête	Le réveil au chantier	La distance
Le temps	Chanter	Le serment

## Annexe 6 : Théorie sur divers éléments du récit

### Éléments théoriques

#### *Niveau de langue*

Tiré de : [http://rea.deccllic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s5/o1/Index.htm](http://rea.deccllic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s5/o1/Index.htm)

La langue utilisée par un auteur constitue une marque de subjectivité ou d'expressivité. Elle permet même de situer l'œuvre dans un contexte sociohistorique donné. On sait qu'il existe en français trois niveaux de langue distincts :

- le niveau **soutenu** utilisé dans la communication écrite; c'est la langue littéraire;
- le niveau **familier** utilisé dans la conversation courante;
- le niveau **populaire** utilisé à l'oral et marqué par un non-respect des normes linguistiques; une langue truffée de québécismes (voire d'anglicismes) est classée dans cette catégorie.

66

Par sa nature même et par ses origines issues de la tradition orale, le conte fait souvent appel à la langue dite populaire.

*Exemples tirés de La Chasse-galerie :*

- « Pour moi j'avais déjà reluqué Liza Guimbette qui était faraudée par le p'tit Boisjoli de Lanoraie. » (p. 30)
- « Baptiste nous fit prendre une *sheer* » (p. 34)
- « Hein! qu'est-ce que vous dites de ça, M. l'avocat. J'en ai-t-y vu des loups-garous? » (p. 44)

On doit comprendre que le narrateur conteur cherche, par ses formules, à se rapprocher de son auditoire. Dans l'analyse du conte, il faut donc porter une attention particulière à la syntaxe, au vocabulaire, aux champs lexicaux et aux

figures de style qui sont souvent fort évocatrices. On vous demandera, dans le cadre de ce cours, de vous attacher, plus particulièrement, aux traits les plus évidents que sont les québécoisismes et certaines tournures utilisées dans la langue orale.

## ***Narration***

Tiré de : [http://rea.deccllic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s5/o2/Index.htm](http://rea.deccllic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s5/o2/Index.htm)

Dans le conte, plus que dans tout autre texte narratif, il s'avère important d'étudier les marques de l'énonciation, c'est-à-dire les traces de celui qui émet un énoncé et de celui qui le reçoit. Les conditions particulières dans lesquelles un énoncé est produit (l'espace et le temps) constituent également des marques significatives. (Luc Bouvier, *La Chasse-galerie*, p. 132 à 134)

Le **narrateur** est, bien entendu, celui qui raconte l'histoire. Le pronom de narration nous permet de déterminer où et comment il se situe par rapport au récit qu'il rapporte. Il pourra, ou non, être intégré à l'histoire.

Le **narrataire** est celui à qui est destinée l'histoire, en l'occurrence l'auditoire ou le lecteur.

67

Dans l'exemple qui suit, le pronom « vous » renvoie au *narrataire*, alors que le pronom « je » renvoie au *narrateur* conteur, c'est-à-dire au maître d'école.

*Exemple tiré de Le Fantôme de l'avare :*

« Vous connaissez tous, vieillards et jeunes gens, l'histoire que je vais vous raconter. » (p. 93)

## ***Interventions du narrateur***

Ce qui caractérise le conte est l'omniprésence du narrateur conteur. On attribue plusieurs fonctions à ses incessantes manifestations.

### **Fonction de contact**

Le narrateur conteur sollicite constamment l'attention du narrataire, le convie à écouter et, en quelque sorte, à participer au récit.

*Exemples tirés de La Chasse-galerie :*

- « Pour lors je vais vous raconter une rôdeuse d’histoire, dans le fin fil... » (p. 18)
- « Oui-dà! oui. Eh ben j’en ai une histoire et je vas vous la conter, mais à une condition : vous allez nous faire servir un gallon de whisky d’élection... » (p. 41)

Cette insistance provoque une sorte d’échange entre le conteur et celui qui écoute.

### **Fonction d’attestation**

Le narrateur conteur invite l’auditoire à croire en l’authenticité des faits rapportés. Ses interventions contribuent à créer un climat de confiance ou à confondre les sceptiques.

*Exemple tiré de La Chasse-galerie :*

« Hein! Qu’est-ce que vous dites de ça? J’en ai-t-y vu des loups-garous? »  
(p. 44)

68

### **Fonction idéologique**

Le narrateur conteur, par son intervention, peut parfois susciter la réflexion, voire produire un effet moralisateur ou donner une portée sociologique au conte.

*Exemple tiré de La Chasse-galerie :*

« Soyez toute attention, et remarquez surtout le châtiment que Dieu réserve à ceux qui, en ce monde, refusent l’hospitalité au voyageur en détresse. » (p. 94)

### **Temps**

Tiré de : [http://rea.declic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s5/03/Index.htm](http://rea.declic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s5/03/Index.htm)

### **Le temps de la narration**

Le narrateur se positionne par rapport aux événements qu’il raconte. Quand il participe lui-même à l’action, il peut en faire un récit simultané. Il peut par ailleurs raconter les faits après qu’ils se soient produits ou même avant. Dans des cas plus

complexes, il pourra choisir d'effectuer des allers et des retours entre le passé et l'avenir.

*Exemples tirés de La Chasse-galerie :*

- « Il y a de cela 34 ou 35 ans. » (p. 21)
- « Il y a de cela soixante-dix ans aujourd'hui. J'avais vingt ans alors. » (p. 95)

En plus de se positionner par rapport à son récit, le narrateur conteur favorise le passage du réel au fabuleux.

### **Lieu**

Tiré de : [http://rea.deccllic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s5/04/Index.htm](http://rea.deccllic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s5/04/Index.htm)

Dans le conte, aussi bien que dans le récit ou le roman, les personnages se meuvent dans l'espace. Ils se déplacent d'un lieu à un autre. Ces lieux sont souvent à interpréter d'une manière symbolique dans la mesure où ils nous renseignent sur les personnages qui les investissent.

69

On distingue, plus spécifiquement, deux catégories de personnages dans la littérature québécoise :

- les **sédentaires**, ceux qui ne se déplacent pas, qui vivent en ville, au village, sur la terre, dans une chambre ou dans une cuisine et qui y restent; on les associe à un *espace clos*;
- les **nomades**, ceux qui partent à l'aventure, les coureurs des bois, les bucherons, les voyageurs, les étrangers; on les associe à un *espace ouvert*.

Mais ce n'est pas tout. L'analyse de l'espace peut aussi nous fournir des renseignements indispensables pour explorer le sens de l'œuvre.

*Exemple :*

Dans *La Chasse-galerie*, la distance parcourue par le canot qui vole doit être associée :

- aux bucherons aventuriers (correspond à l'espace ouvert);
- au phénomène surnaturel (caractéristique du conte);
- au pacte avec le diable (thématique centrale de l'œuvre);
- à l'état de déséquilibre (quatrième séquence du schéma narratif).

## Annexe 7 : Lexique spécialisé pour comprendre *La Chasse-galerie* d'Honoré Beaugrand

Adapté à partir de Dansereau (2003).

(par ordre alphabétique)

**à c'te heure cite** : à cette heure-ci.

**au califourchon** : au derrière, à la fourche des jambes

**au fin fond** : l'endroit le plus profond.

**avantage de la prochaine (l')** : le privilège de la prochaine danse.

**aviron** : sorte de rame.

**avoir les côtes sur le long** : être courbaturé.

**bâillon** : morceau d'étoffe qu'on met de force dans la bouche pour empêcher de crier.

**blonde** (ma) : jeune fille courtisée; bonne amie.

**bonnets de carcajou** : coiffure sans bord fabriqué de la peau du carcajou, autre nom pour désigner le blaireau du Labrador.

**bordées** : forte chute de neige; ici plutôt la route parcourue.

**boss des piqueurs (le)** : le patron des ouvriers qui piquent le bois, et ce, afin de le mener à l'équarrissage.

**bougresse** : un drôle d'individu; dans ce contexte-ci, le sens est péjoratif : cette espèce de...!

**bourdillons (les tas de)** (orth. bourdignons) : mottes de terre gelée ou de neige durcie.

**c'était raide!** : Beaucoup, fort; familier : dur à accepter.

**cambuse** : logis pauvre, abri; magasin de vivres dans un chantier.

**chantiers** : lieu où se fait l'exploitation forestière. Un homme de chantier est un bucheron.

**chique** : tabac que l'on mâche.

**couper le respire** : couper le souffle.

**coureux** : les coureurs, c'est-à-dire les débauchés.

**cré poule mouillée** : Cré : sacré. Poule mouillée : personne qui craint le risque.

**décapoter** : enlever le capot (*angl.*) qui est ici un paletot, un grand pardessus en étoffe ou en fourrure.

**dégringolade** : action de descendre plus rapidement qu'on ne voudrait; familier : chute, ruine.

**détortiller (se)** : défaire la corde.

**drave** : transport du bois par flottage.

**effronté** : impudent; qui ne rougit de rien.

**engagère** : employé à gages dans une ferme; ex. une fille engagère.

**faraud** : celui qui porte de beaux habits et en est fier; dans ce contexte-ci, il s'agit plutôt d'un garçon qui fait la cour à une jeune femme ou d'un ami de garçon.

**fin fil (le)** : en beaucoup de détails. Voir « fin » qui peut vouloir dire « intelligent » dans un certain contexte, mais qui peut, comme ici, simplement exprimer un renforcement. Voir « faire quelque chose dans le fil » qui veut dire le faire parfaitement, admirablement.

**flambés comme des carcajous** : brûlés (aux enfers), donc perdus.

**flambés comme des gorets** : grillés comme de jeunes cochons.

**fricot** : *populaire* : festin; aussi toute viande en ragout.

**glissantes** : mot introuvable. Le contexte suggère qu'il s'agit de boulettes de pâte (*dumplings*) qu'on fait cuire dans le ragout.

**gouverner** : diriger, conduire.

**griser (se)** : s'enivrer, consumer de l'alcool.

72

**guignolée (chanter la)** : aller quêter de porte en porte pour les pauvres pendant les Fêtes.

**(il) n'entend pas à rire** : il n'a pas le sens de l'humour.

**jamaïque (prendre un petit coup de)** : prendre de la boisson, ici peut-être du rhum.

**lamper** : *populaire*; boire avidement, beaucoup.

**larne** : très petite quantité d'un liquide.

**lécher les babines (se)** : familier; se lécher les lèvres.

**lieue** : mesure qui vaut trois milles; désigne une très grande distance.

**lurons** : des gens sans soucis; des bons vivants.

**marinier** : celui qui conduit les bateaux sur les rivières et les canaux.

**micouane (plonger sa)** : enfoncer une grande cuillère en bois ou en écorce dans le sucre d'érable pour le mettre dans des moules; aussi micouenne.

**mouiller la lulette (se)** : prendre un verre.

**moulinet (faire le)** : faire tourner rapidement autour de soi un objet, ici c'est l'aviron.



**nager comme des possédés** : ramer comme des âmes tourmentées.

**nippe** : « prendre une nippe » veut dire « boire un verre d'alcool ».

**parsouête (je vous le)** : je vous assure que.

**partie de tire** : ensemble des opérations pour épaissir le sirop d'érable et l'étirer.

**pattes** : pieds d'animaux; un fricot de pattes : un plat pauvre.

**piquer au nord** : se diriger vers les nord.

**piquer tout droit** : se diriger droit vers un endroit.

**quart de lard** : baril dans lequel on conserve le lard salé (la graisse de porc); sauter à pieds joints par-dessus la tête d'un quart de lard : semble désigner un divertissement pour aider à passer les longues soirées d'hiver dans les chantiers.

**raser (Montréal)** : effleurer, passer tout près (de Montréal).

**ravalements** : sablières.

**reluqué** : épié; lorgné curieusement du coin de l'œil.

**rigodon** : air à deux temps très animé; danse sur cet air.

**risée sur (entendre)** : se moquer de. Voir aussi entendre la risée : avoir le sens de l'humour.

**robe de carriole** : robe dont on se sert dans la carriole qui au Canada désigne un traîneau d'un certain luxe pour le transport des personnes.

**rôdeuse** : *familier* ; exprime le superlatif; une bonne histoire, une sacrée histoire.

**sabbat (faire le)** : *figuratif*; grand bruit, désordre.

**sacrer comme des possédés** : *familier*; jurer ou blasphémer comme des gens dominés par le diable.

**sans connaissance** : s'évanouir ou être évanoui.

**saouls comme des grives** : très souls ou ivres, par allusion à l'habitude qu'a la grive (sorte de merle) de se gorger de raisin.

**sheer** : anglicisme pour dérapage, une embardée.

**snaque** : anglicisme (snack); un repas copieux.

**tirages de tignasse** : action de tirer les cheveux qui sont alors en désordre.

**tortiller** : travailler; agiter nerveusement.

**trémousser (se)** : s'agiter.

**trigauder** : ne pas agir franchement.

**voleuse** : une danse quelconque.

## Annexe 8 : Différences culturelles Québec-Mexique

(Activité élaborée pour des apprenants de FLE au Mexique. À adapter par le formateur qui travaille dans un autre contexte.)

### Partie 1 : Questions de discussion

1. Si *La Chasse-galerie* était mexicaine, comment les éléments culturels seraient-ils présentés?
2. Connaissez-vous des contes ou des légendes du Mexique qui font intervenir le diable ou un personnage maléfique?
3. Comment est représenté le diable (ou équivalent) au Mexique (psychologie, aspect formel, rôle social)?
4. Voici quelques expressions qui pourraient résumer l'esprit de la légende. Selon vous, quelles sont les expressions mexicaines qui traduisent le mieux le(s) message(s) véhiculé(s) par le conte?

**Le mieux est l'ennemi du bien :** On s'expose à gâter une bonne chose en voulant la rendre meilleure.

**On n'est jamais si malheureux qu'on croit ni si heureux qu'on avait espéré.** (La Rochefoucauld)

**Il ne faut pas jouer avec le feu/Il ne faut pas tenter le diable :** ne pas faire des tentatives imprudentes, ne pas prendre des risques, ne pas susciter les convoitises.

**Chat échaudé craint l'eau froide :** une expérience douloureuse rend très méfiant.

**Tout vient à point qui sait attendre :** On arrive à tout avec de la patience

## Partie 2 : Différences culturelles Québec-Mexique<sup>9</sup>

Lisez ce texte qui évoque certaines différences culturelles entre le Mexique et le Québec, puis indiquez dans les encadrés si vous êtes plutôt d'accord avec cette vision contrastée des deux cultures présentées ou si vous émettriez quelques réserves.

À la lumière de tout ce que vous avez pu découvrir sur le Québec, mais certainement aussi sur le Mexique, à travers les différentes activités et les discussions, indiquez les traits culturels partagés (les similitudes, les ressemblances) et les différences culturelles les plus importantes.

### Les différences culturelles : Québec-Mexique

Lorsque nous songeons au Mexique, les mots *rythme*, *couleur* et *chaleur* nous viennent en tête. Même si les Québécois sont réputés pour leur côté latin en comparaison à leur voisin anglo-saxon, la culture québécoise et mexicaine se distingue sur plusieurs plans. La diversité culturelle entre le Québec et le Mexique résultent des différences de perception et de comportement entre les deux peuples dans le domaine du mariage, de la religion, de la communication et de la relation avec le temps et avec autrui.

75

#### 1. Le mariage

Traditionnellement, les mariages du Québec et du Mexique comportent des éléments semblables : les alliances, la robe blanche, le voile, les rituels religieux, la réception, et ce, en raison de l'influence de l'église catholique dans les deux cultures.

Cependant, si le mariage est une tradition importante et valorisée dans les familles mexicaines (presque comme une obligation morale), au Québec, ce rituel perd de l'importance et devient plutôt une activité à caractère commercial. Dans la culture québécoise, il est commun que les jeunes couples habitent ensemble sans

---

<sup>9</sup> <http://mexicains.wordpress.com/differences-culturelles-quebec-mexique/>

passer par ce rituel de mariage, béni par une religion, et sans que cela ne provoque de malaise dans la société. Les parents sont plus ouverts à la sexualité de leurs enfants. Depuis plus de trente ans, le traditionalisme religieux qui condamne le sexe avant le mariage, l'homosexualité et la diversité des partenaires a graduellement perdu son pouvoir d'influence sur les décisions des couples au Québec. Les amoureux obtiennent tôt la permission de leurs parents pour vivre sous le même toit avec leurs partenaires avant de se marier. Le mariage entre les personnes de même sexe est légalisé et accepté avec plus de tolérance que dans la société mexicaine.

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

## ***2. Relation homme-femme***

Le rôle traditionnel de l'homme conquérant est présent dans les relations d'amour mexicaines. Au Québec, les mouvements féministes des trente dernières années ont provoqué une grande révolution dans le rôle de la femme au sein de la société. Les femmes sont de plus en plus instruites (plus de femmes poursuivent des études universitaires que d'hommes), elles sont financièrement indépendantes, compétitives au travail et partagent avec les hommes les mêmes tâches ménagères. Ces changements du statut de la femme ont affecté les relations de séduction : il est souvent commode pour les femmes de prendre le premier pas au moment de la conquête amoureuse. Au Mexique, la femme est considérée comme fragile; son rôle social se limite traditionnellement aux tâches ménagères, à l'éducation des enfants, et à s'occuper du bien-être de son mari et de la famille en général.

76

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

### 3. Relations familiales

En raison de leur mode de vie animé, les Québécois sont parfois appelés les « Latins du Nord ». Les relations familiales sont très chaleureuses et semblables aux relations familiales au Mexique. Toutefois, certaines différences existent, notamment dans les familles québécoises, les parents encouragent leurs enfants à devenir indépendants et autonomes dès l'âge de 16 ans, tandis que les jeunes mexicains habitent chez leurs parents jusqu'à un âge avancé.

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

### 4. La religion

À l'instar de la culture mexicaine, la religion catholique était fortement enracinée dans la culture québécoise, cependant depuis la Révolution tranquille, beaucoup de Québécois se sont distancés des pratiques religieuses et se penchent plutôt en faveur de la laïcité. La Révolution tranquille désigne une période de l'histoire (dans les années 1960) caractérisée par une réorientation de l'État du Québec qui consiste à séparer l'Église catholique de l'État (la laïcité). Dès lors, les cultures québécoise et mexicaine ont divergé quant à la place de la religion dans la vie courante. Ainsi, la société catholique québécoise traditionnelle s'est sécularisée et délaisse la pratique religieuse. Les hôpitaux et les écoles, tenus jusqu'alors par les communautés religieuses, deviennent de plus en plus laïcs. L'influence de l'Église catholique dans la vie des familles s'estompe, ce qui a eu un impact diminutif du nombre d'enfants par famille; aussi influencé par la révolution sexuelle. Enfin, bien qu'au Mexique, l'église a une influence importante sur la vie quotidienne de la population, au Québec, la rupture église/État a conduit à une perte importante du pouvoir de l'Église au sein de la société.

## **D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

### **5. La communication verbale**

Apprendre une nouvelle langue ne suffit pas pour bien communiquer avec autrui. La connaissance du style communicatif réduira les risques de mal interprétation de son interlocuteur. Elle viendra aussi enrichir les conversations.

Au Mexique, le style de communication indirect est privilégié. D'une perspective québécoise, les discussions peuvent parfois paraître camouflées ou passer « par quatre chemins » avant d'en arriver au but. La préservation de l'harmonie et l'évitement des conflits constituent la clé des conversations. En affaire, il est important de ne pas brimer l'autre, sa fierté, et de miser sur des suggestions plutôt qu'une attaque directe, qui renfermerait l'autre comme une coquille et affecterait durement la collaboration. Certains sujets peuvent être considérés comme tabous, il est primordial de s'informer avant d'entamer une relation commerciale ou même amicale. Aussi, un voyageur qui demande son chemin peut obtenir une fausse indication si la personne ne connaît pas la réponse. L'important est d'être poli et courtois, dire non ne figure pas comme un signe de politesse.

Au Québec, les personnes emploient le style direct qui peut être illustré par l'expression anglophone « get to the point ». Les besoins sont clairement communiqués et les discussions sont claires. Les réponses aux questions doivent être honnêtes même si elles déplaisent. Tous les sujets peuvent être discutés sans appréhension ni malaise. Même si la liberté d'expression et de ses opinions est naturelle et acceptée, les Québécois préfèrent éviter les affrontements dans leur réseau familial, social et professionnel. Les conflits se régleront en privé.

La façon de s'exprimer diffère également d'un style à l'autre. Les Mexicains peuvent paraître volubiles et très sociables pour un étranger nord-américain. Ceci s'explique, en partie, par la valeur accordée aux mots, leurs subtilités. Ils aiment les phrases élaborées, élégantes et sophistiquées. Aussi, un simple mot peut avoir plusieurs significations. Par exemple, « mañana » veut aussi bien dire demain que la semaine prochaine ou, plus tard. Lors de la prise de rendez-vous, il faut considérer cette échelle de temps, plus malléable que celle d'un Nord-Américain. Au Québec, la société utilise généralement un vocabulaire plus concis pour s'exprimer dans la vie de tous les jours.

Le tutoiement est utilisé au Québec. Habituellement, le vouvoiement est défini selon l'âge de la personne et non le rang social. Au Mexique, les classes sociales hiérarchisent les professions. Le vouvoiement est chose commune avec ses supérieurs ou professeurs, pour les étudiants.

En affaires, il est recommandé de passer par un intermédiaire pour faire un premier contact, surtout pour les transactions importantes. Au Québec, les premiers contacts se font avec les personnes concernées lors des rencontres.

79

### **D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

## ***6. La communication non verbale***

Le langage non verbal relève souvent du subconscient ou de la culture transmise. Il convient donc d'être sensible aux signes particuliers, spécialement dans les relations d'affaires. Les valeurs véhiculées et acceptées dans une société peuvent paraître brusques ou farfelues dans une autre. S'informer avant de voyager évitera assurément quelques jugements prématurés ou des conflits. Les Mexicains font partie d'une culture de « contact », c'est-à-dire qu'ils s'accommodent à un petit espace personnel, démontrent plus de gestes affectifs et tiennent un volume de

conversation plus élevé. Toutefois, certaines nuances sont à apporter, car, dans ce type de culture, il y a généralement plus de face-à-face et de regard direct. Toutefois, il vaut mieux ne pas soutenir le regard de son interlocuteur de façon trop insistante, surtout en affaire. Les gens ne soutiennent pas un regard franc dans les yeux comme les Québécois.

Un profil non verbal appartient à la culture mexicaine, dont voici quelques exemples :

- L'espace personnel est d'environ la longueur d'un bras, si la personne recule pour obtenir un peu plus d'espace, ceci peut paraître un peu rude. L'autre personne pourrait s'avancer inconsciemment pour réduire l'espace.
- Généralement, les femmes se serrent la main et s'embrassent sur une joue. Les hommes se serrent la main et peuvent se donner l'accolade. Toucher l'épaule ou le bras est signe d'affection, ceci démontre l'intimité de la relation. Dans un contexte amical ou familial, les personnes sont très tactiles et démonstratives, elles se saluent par la bise, mais pas entre hommes généralement.
- Mettre les mains sur les hanches lors d'une conversation peut signifier défier l'autre.
- Il est considéré comme étant très impoli d'arriver dans un endroit sans prendre le temps de saluer chaque personne qui s'y trouve, avec la bise. Que ce soit une connaissance ou non. Ceci ne s'applique pas dans un contexte d'affaires.

Les Québécois sont plus réservés et iront moins naturellement vers l'autre qu'un Mexicain. Toutefois, lorsqu'une relation amicale se développe avec une personne, les Québécois sont plus réceptifs aux signes d'affection. Aussi, la poignée de main entre hommes et la bise entre les hommes et les femmes ainsi qu'entre les femmes sont courantes lors de soirées professionnelles ou sociales.

En affaires, il convient de respecter un certain code. L'habillement des femmes est conservateur et professionnel au Mexique (jupes, bas-culotte, talon



haut). Il est mal vu de mettre les mains dans les poches. Une poignée de main franche est aussi utilisée. Les hommes vont serrer la main seulement si la femme la leur tend. Toute relation d'affaires est d'abord basée sur la confiance.

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

### ***7. La relation avec le temps***

Au Mexique, la relation avec le temps est « polychronique », c'est-à-dire que la relation entre les individus est plus importante que le but fixé. Les relations personnelles prennent souvent le pas sur les relations d'affaires. Il se développe des relations durables où l'individu est au centre des intérêts et non l'objectif. Les Québécois ont plutôt une relation « monochronique » avec le temps. Le temps se découpe de façon linéaire et consiste à effectuer une seule chose à la fois. Les délais doivent être respectés. Du point de vue communicatif, les échanges sont plutôt directs et sans référence au contexte. Nous pourrions traduire par « Time is money ». Tandis qu'au Mexique, ceci serait traduit par « Salud, dinero, amor y tiempo para disfrutarlos », soit santé, argent, amour et temps pour en profiter (Lindsley et al., 2003).

D'un point de vue professionnel, il est bon de tisser des liens avec ses partenaires mexicains et de s'intéresser à leur culture. Une discussion personnelle est privilégiée avant d'entamer la réunion. Au Québec, le modèle nord-américain prévaut, les réunions commencent à l'heure prévue, la ligne entre la vie professionnelle et personnelle est clairement définie.

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

## **8. Les relations entre les générations**

Les relations entre les générations sont marquées par le type de société. Au Québec, à l'opposé du Mexique, l'individualisme passe avant le modèle communautaire. Il est normal de quitter le nid familial à l'aube de sa vie d'adulte. L'accomplissement de soi en tant qu'individu est socialement bien perçu par la société. Ce modèle « se caractérise par l'autonomie et l'indépendance de la personne » (Legault et Bourque, 2000). Même si la famille s'avère importante dans la vie des Québécois, les rituels sont moins fréquents qu'au Mexique. Le cercle familial est sacré et de premier plan pour les Mexicains, et les relations avec les grands-parents, oncles, tantes, cousins et cousines sont fortes et durables. Toutes les occasions sont bonnes pour se rassembler et célébrer en famille. Il existe un fort sentiment d'appartenance et de fierté entre eux.

**D'accord? Plus ou moins d'accord? Pas d'accord?**

## Outil de travail ou de discussion

Mexique	Québec
Traits de culture partagés	
Différences	

## Annexe 9 : Carnet de spectature : *La légende du canot d'écorce*

### Phase d'exploitation

Certaines œuvres très populaires auprès des lecteurs traversent les années, voire les siècles et demeurent d'actualité. Généralement, ces œuvres sont reprises par des auteurs, des dramaturges, des scénaristes, des réalisateurs, des compositeurs, etc. qui en font diverses adaptations : versions abrégées de l'œuvre, chansons, romans portant sur le même sujet, courts-métrages, objets promotionnels, pièces de théâtre... C'est le cas de la légende de *La Chasse-galerie* popularisé par Honoré Beaugrand en 1900, qui, encore aujourd'hui, fait l'objet d'adaptation.

Vous vous apprêtez donc à visionner une adaptation de la légende de *La Chasse-galerie* : un court métrage de Robert Doucet, réalisé en 1996 et intitulé *La légende du canot d'écorce*. Pour mieux guider votre écoute de ce court-métrage, voici un carnet de spectature contenant diverses questions sur le film. Ainsi, il vous permettra de repérer des indices visuels, sonores, cinématiques et temporels. Ces indices peuvent être en concordances ou en discordance avec le texte d'Honoré Beaugrand que vous avez lu et analysé préalablement. À la toute fin, vous trouverez aussi un court jeu-questionnaire sur l'adaptation de la légende en court-métrage.

Bon visionnement !

## Informations

Relevez les informations bibliographiques du court-métrage en complétant le tableau suivant :

Titre :
Est-ce le même que celui du conte?
Réalisateur :
A-t-il réalisé d'autres films? Si oui, lesquels?
Année de parution :
Maison de production, lieu :

## Questionnaire

Voici le questionnaire de visionnement. Il contient 24 questions concernant les indicateurs sonores, visuels, cinétiques et temporels. Les questions sont formulées en ordre chronologique de leur apparition dans le film.

1. Quel est le premier élément que l'on voit dans le film?
2. Durant quelle saison l'histoire se déroule-t-elle? Nommez l'indice visuel qui vous permet de le déterminer.
3. À quel moment de la journée l'histoire se déroule-t-elle?
4. Sous quelle forme le diable se manifeste-t-il en premier lieu?
5. Lors de l'arrivée du diable, quelle ambiance crée la musique?
6. Décrivez l'habillement des bucherons.
7. À qui appartient la voix du narrateur?
8. Quelle caractéristique physique différencie le narrateur des autres bucherons?
9. Quel est le moyen de transport des bucherons pour se rendre au réveillon?
10. Quel objet les bucherons n'ont-ils pas le droit de toucher?
11. Quels sont les éléments visuels qui caractérisent le réveillon?
12. Quel instrument de musique est joué lors du réveillon? Quelle ambiance crée cette musique?
13. Que font la majorité des gens au réveillon?
14. Quel objet caractérise l'état de Baptiste au réveillon?
15. Quel son marque la fin du réveillon et le retour des bucherons vers le camp?
16. Sur le chemin du retour, nommez le premier objet avec lequel le canot entre en collision.
17. Quel objet sort Baptiste lorsqu'un bucheron tente de l'empêcher de parler?
18. Qu'est-ce qui arrive à Baptiste dans le canot sur le chemin du retour?

19. Sur le chemin du retour, nommez le deuxième objet avec lequel le canot entre en collision.
20. Est-ce que la musique du voyage en canot vers le réveillon et celle du voyage de retour vers le camp sont les mêmes? Quelle ambiance crée-t-elle dans le voyage vers le réveillon? Quelle ambiance crée-t-elle durant le voyage du retour?
21. Où se réveillent les bucherons?
22. À quel moment de la journée les bucherons se réveillent-ils à la fin de film?
23. Comment décririez-vous la voix du narrateur?
24. Quelle est la couleur dominante du court-métrage?

## Jeux-questionnaires

Dans une adaptation, certaines modifications peuvent être apportées à l'œuvre originale. L'adaptation peut reprendre des éléments de l'œuvre originale et en supprimer. Elle peut même ajouter à l'adaptation de nouveaux éléments qui ne figureraient pas dans l'œuvre originale.

Voici quelques questions qui vous permettront d'identifier les éléments ajoutés, supprimés et repris dans *La légende du canot d'écorce*.

### 1. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent uniquement dans la légende d'Honoré Beaugrand?

- a. Le narrateur racontant l'histoire 35 ans après qu'elle ait eu lieu.
- b. Baptiste Durand incite le narrateur à faire le voyage en canot volant jusqu'à Lavaltrie.
- c. Les bucherons passent par Montréal pour effrayer les coureux encore debout.
- d. Les bucherons s'arrêtent chez le parrain de Baptiste avant de se rendre au réveillon.
- e. Les bucherons dansent toute la nuit.
- f. Baptiste a trop bu.
- g. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec une croix.
- h. Sur le chemin du retour, le canot s'enfonce dans un banc de neige.
- i. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec un pin.
- j. Baptiste est ligoté par les bucherons et il ne peut plus parler.
- k. Un bucheron assomme Baptiste avec une bouteille et il tombe en bas du canot volant.
- l. Les bucherons se réveillent dans leur lit de camp le lendemain du réveillon.

88



**2. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent uniquement dans le court-métrage de Robert Doucet?**

- a. Le narrateur racontant l’histoire 35 ans après qu’elle ait eu lieu.
- b. Baptiste Durand incite le narrateur à faire le voyage en canot volant jusqu’à Lavaltrie.
- c. Les bucherons passent par Montréal pour effrayer les coureux encore debout.
- d. Les bucherons s’arrêtent chez le parrain de Baptiste avant de se rendre au réveillon.
- e. Les bucherons dansent toute la nuit.
- f. Baptiste a trop bu.
- g. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec une croix.
- h. Sur le chemin du retour, le canot s’enfonce dans un banc de neige.
- i. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec un pin.
- j. Baptiste est ligoté par les bucherons et il ne peut plus parler.
- k. Un bucheron assomme Baptiste avec une bouteille et il tombe en bas du canot volant.
- l. Les bucherons se réveillent dans leur lit de camp le lendemain du réveillon.

89

**3. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent à la fois dans la légende d'Honoré Beaugrand et dans le court-métrage de Robert Doucet?**

- a. Le narrateur racontant l'histoire 35 ans après qu'elle ait eu lieu.
- b. Baptiste Durand incite le narrateur à faire le voyage en canot volant jusqu'à Lavaltrie.
- c. Les bucherons passent par Montréal pour effrayer les coureux encore debout.
- d. Les bucherons s'arrêtent chez le parrain de Baptiste avant de se rendre au réveillon.
- e. Les bucherons dansent toute la nuit.
- f. Baptiste a trop bu.
- g. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec une croix.
- h. Sur le chemin du retour, le canot s'enfonce dans un banc de neige.
- i. Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec un pin.
- j. Baptiste est ligoté par les bucherons et il ne peut plus parler.
- k. Un bucheron assomme Baptiste avec une bouteille et il tombe en bas du canot volant.
- l. Les bucherons se réveillent dans leur lit de camp le lendemain du réveillon.

90

**4. Répondez aux quatre questions suivantes par vrai ou faux.**

- a. Dans les deux versions, l'histoire a lieu durant l'hiver et la veille du jour de l'an.
- b. Dans la légende, le diable se manifeste sous la forme d'un loup.
- c. Dans le court-métrage, les bucherons prononcent une formule magique pour que le canot s'envole.
- d. Dans la légende, le lendemain du réveillon, Baptiste est toujours au camp de Gatineau avec les autres bucherons.

## Corrigés

### Corrigé du questionnaire

1. Quel est le premier élément que l'on voit dans le film? *Des arbres, la forêt.*
2. Durant quelle saison l'histoire se déroule-t-elle? *L'hiver.* Nommez l'indice visuel qui vous permet de le déterminer? *Au moins deux réponses possibles : la neige, l'habillement des bucherons.*
3. À quel moment de la journée l'histoire se déroule-t-elle? *Le soir.*
4. Sous quelle forme le diable se manifeste-t-il en premier lieu? *Un loup.*
5. Lors de l'arrivée du diable, quelle ambiance crée la musique? *Plusieurs réponses possibles : inquiétante, sombre, mystérieuse...*
6. Décrivez l'habillement des bucherons. *Ils portent une tuque, des mitaines, un foulard, un manteau, des vêtements longs.*
7. À qui appartient la voix du narrateur? *À l'un des bucherons.*
8. Quelle caractéristique physique différencie le narrateur des autres bucherons? *Il n'a pas de moustache.*
9. Quel est le moyen de transport des bucherons pour se rendre au réveillon? *Un canot d'écorce.*
10. Quel objet les bucherons n'ont-ils pas le droit de toucher? *Une croix.*
11. Quels sont les éléments visuels qui caractérisent le réveillon? *L'arbre de Noël, la dinde.*
12. Quel instrument de musique est joué lors du réveillon? *Du violon.* Quelle ambiance crée cette musique? *Plusieurs réponses possibles : festive, folklorique, joyeuse, dynamique...*
13. Que font la majorité des gens au réveillon? *Ils dansent.*
14. Quel objet caractérise l'état de Baptiste au réveillon? *Une bouteille (de vin, verte).*

15. Quel son marque la fin du réveillon et le retour des bucherons vers le camp? *Le son de l'horloge à cinq heures du matin.*
16. Sur le chemin du retour, nommez le premier objet avec lequel le canot entre en collision. *Une croix.*
17. Quel objet sort Baptiste lorsqu'un bucheron tente de l'empêcher de parler? *Un couteau.*
18. Qu'est-ce qui arrive à Baptiste dans le canot sur le chemin du retour? *Un bucheron l'assomme avec une bouteille en verre et il tombe en bas du canot volant.*
19. Sur le chemin du retour, nommez le deuxième objet avec lequel le canot entre en collision. *Un arbre (un pin).*
20. Est-ce que la musique du voyage en canot vers le réveillon et celle du voyage de retour vers le camp sont les mêmes? *Non.* Quelle ambiance crée-t-elle dans le voyage vers le réveillon? *Festive, joyeuse, folklorique, dynamique, envoutante.* Quelle ambiance crée-t-elle durant le voyage du retour? *Plusieurs réponses possibles : inquiétante, angoissante, stressante.*
21. Où se réveillent les bucherons? *Dans leur lit, dans le camp de Gatineau.*
22. À quel moment de la journée les bucherons se réveillent-ils à la fin de film? *Le matin.*
23. Comment décririez-vous la voix du narrateur? *Plusieurs réponses possibles : masculine, grave, basse, puissante, calme, profonde, posée, lente.*
24. Quelle est la couleur dominante du court-métrage? *Le bleu.*

## Corrigé des jeux-questionnaires

### 1. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent uniquement dans la légende d'Honoré Beaugrand?

**a** (Le narrateur racontant l'histoire 35 ans après qu'elle ait eu lieu.), **c** (Les bucherons passent par Montréal pour effrayer les coureux encore debout.), **d** (Les bucherons s'arrêtent chez le parrain de Baptiste avant de se rendre au réveillon.), **h** (Sur le chemin du retour, le canot s'enfonce dans un banc de neige.), **j** (Baptiste est ligoté par les bucherons et il ne peut plus parler.).

### 2. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent uniquement dans le court-métrage de Robert Doucet?

**g** (Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec une croix.), **k** (Un bucheron assomme Baptiste avec une bouteille et il tombe en bas du canot volant.).

### 3. Parmi les évènements suivants, lesquels se retrouvent à la fois dans la légende d'Honoré Beaugrand et dans le court-métrage de Robert Doucet?

**b** (Baptiste Durand incite le narrateur à faire le voyage en canot volant jusqu'à Lavaltrie.), **e** (Les bucherons dansent toute la nuit.), **f** (Baptiste a trop bu.), **i** (Sur le chemin du retour, le canot entre en collision avec un pin.), **l** (Les bucherons se réveillent dans leur lit de camp le lendemain du réveillon.).

### 4. Répondez aux quatre questions suivantes par vrai ou faux.

- a. Dans les deux versions, l'histoire a lieu durant l'hiver et la veille du jour de l'an. *Vrai.*
- b. Dans la légende, le diable se manifeste sous forme de loup. *Faux.*
- c. Dans le court-métrage, les bucherons prononcent une formule magique pour que le canot s'envole. *Faux.*
- d. Dans la légende, le lendemain du réveillon, Baptiste est toujours au camp de Gatineau avec les autres bucherons. *Vrai.*

## Annexe 10 : Phase d'exploration : Vos impressions

Voici un questionnaire qui vous permettra de mettre en mots et en images vos premières impressions des contes et des légendes lus. Les réponses à ces questions pourront être réutilisées lors de la théâtralisation du conte, plus précisément, lors de la phase de transposition du texte narratif à la mise en scène.

### 1. Personnages

- a. Dressez la liste des personnages de l'histoire.
- b. Nommez le ou les personnages principaux.
- c. Choisissez un personnage principal et décrivez-le.

Complétez la fiche d'identité suivante :

#### *Fiche d'identité*

Nom complet : \_\_\_\_\_

Surnom : \_\_\_\_\_

Où habite-t-il? : \_\_\_\_\_

Sexe : \_\_\_\_\_

Profession : \_\_\_\_\_

A-t-il de la famille? : \_\_\_\_\_

Si oui, nommez les membres de sa famille :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A-t-il des alliés? : \_\_\_\_\_

Si oui, nommez-les.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A-t-il des ennemis? : \_\_\_\_\_

Si oui, nommez-les.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A-t-il des passetemps? : \_\_\_\_\_

Si oui, nommez-les.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- d. Décrivez physiquement le personnage principal en choisissant parmi les options suivantes. Sélectionnez *une* caractéristique pour chacune des sous-sections du tableau. Par exemple, pour le visage, vous devez sélectionner *une* caractéristique pour la **peau**, *une* caractéristique pour le **regard**, *une* caractéristique pour les **tics** et *une* caractéristique pour les **traits particuliers**.

### **Portrait physique**

#### *Son visage*

<i>Sa peau</i>	terne, douce, ridée, la couleur, etc.
<i>Son regard</i>	perçant, vide, brillant, couleur, etc.
<i>Ses tics</i>	se replacer les cheveux, se pincer les lèvres, se toucher l'oreille, loucher d'un œil, etc.
<i>Ses traits particuliers</i>	nez imposant, nez croche, cicatrice, lèvres pulpeuses, etc.

#### *Sa voix*

<i>Son ton</i>	doux, nasal, criard, feutré, enveloppant, haut, perché, etc.
<i>Son accent</i>	français, américain, espagnol, bourgeois, du peuple, etc.

#### *Ses mains*

<i>Leur forme</i>	fine, noueuse, tordue, osseuse, potelée, etc.
<i>Leurs caractéristiques</i>	habiles, malhabiles, gracieuses, robustes, affectées d'un handicap, etc.

#### *Sa pilosité*

<i>Ses cheveux</i>	abondants, rasés, teints, mêlés, frisés, dispersés, chauve, couleur, etc.
<i>Sa barbe</i>	dégarnie, longue, mal rasée, aucune, mince ligne sur la mâchoire, bouc, etc.
<i>Sa moustache</i>	brosse, à la gauloise, bavaroise, Clarke Gable etc.
<i>Son torse</i>	poilu ou non, etc.

#### *Sa peau*

<i>Son apparence</i>	douce, rude, poreuse, cicatrisée, satinée, sèche, épaisse, etc.
<i>Son teint</i>	mat, vert, brillant, luisant, blême, tanné, bronzé, rougi, tacheté, etc.

#### *Sa silhouette*

<i>Son apparence</i>	dos arrondi, dos courbé, carrure, épaules larges, épaules affaissées, ventre plat, ventre arrondi, etc.
<i>Sa démarche</i>	lente, nonchalante, rapide, saccadée, vacillante, boiteuse, décidée, sautillante, solennelle, bondissante, etc.

#### *Ses vêtements*

<i>Son style</i>	vêtement de bal, habit de travail, neutralité des fonctionnaires, coloré, bohème, femme-homme d'affaires, etc.
<i>Circonstances dans lesquelles ils sont portés</i>	travail, jour des commissions, soirée, voyage, occasion spéciale, etc.
<i>Leur état</i>	usé, neuf, griffé, souillé, récupéré, rapiécé, confortable, trempé, etc.



- e. Décrivez psychologiquement le personnage principal en choisissant parmi les options suivantes. Sélectionnez *une* caractéristique pour chacune des sous-sections du tableau. Par exemple, pour le sens de l'étiquette, vous devez sélectionner *une* caractéristique pour l'**attitude**, *une* caractéristique pour les **qualités** et *une* caractéristique pour les **défauts**.

### **Portrait psychologique**

#### *Son sens de l'étiquette*

*Son attitude* polie, plein d'attention et de délicatesse, effronté, brusque, malveillant, distingué, rustre, etc.

*Ses qualités* prêt à aider autrui, généreux, plein d'empathie, etc.

*Ses défauts* égoïste, indifférent, radin, perfide, etc.

#### *Ses manies et ses habitudes*

*Ses manies* sortir la langue, se ronger les ongles, collectionner les timbres, taper la porte avant de l'ouvrir, etc.

*Ses habitudes* oublier ses clés, arriver en retard, couper la parole, bien ranger ses choses, se laisser trainer, etc.

#### *Son hygiène*

*Elle est* Excessivement propre, toujours parfumé, coiffé impeccablement, pestilentiel, mal habillé, sale, négligé, etc.

#### *Sa santé*

*Elle est* Fragile, délicate, rétablie, forte, saine, frêle, bonne, etc.

#### *La dominance psychologique du personnage*

Le personnage est-il dominé par une phobie ou une obsession?

Le personnage est-il accablé d'une malédiction ou d'un mauvais sort ou est-il maître de son destin?

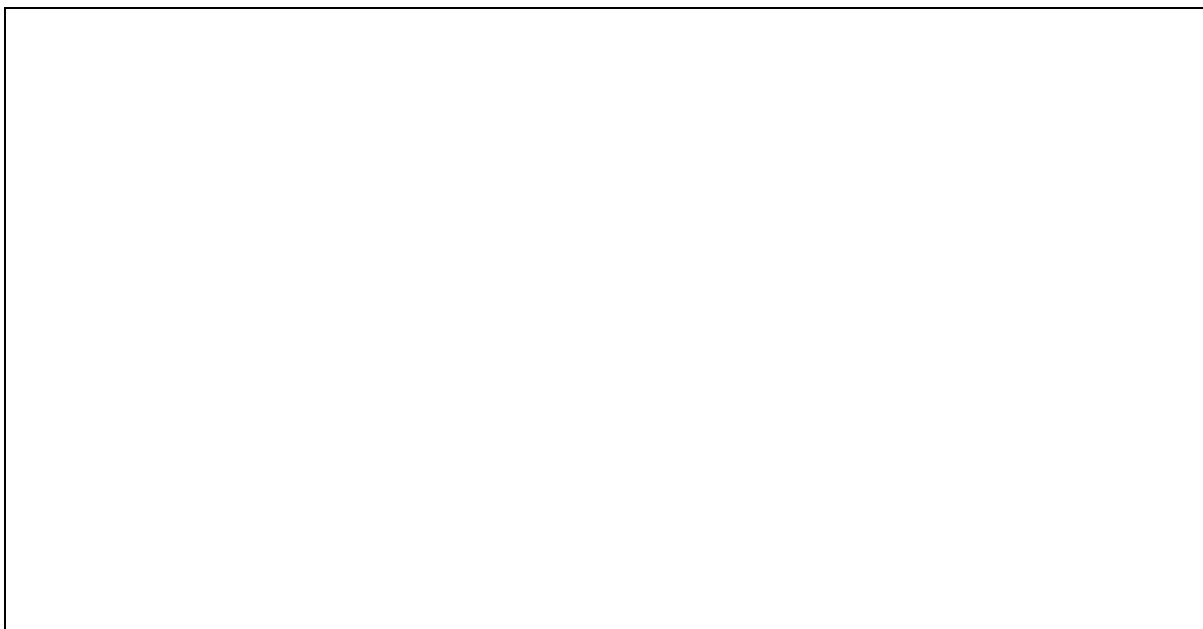
Le personnage est-il atteint d'une maladie psychologique ou est-il en parfaite santé mentale?

#### *La relation du personnage avec les autres*

*Ses relations avec les autres personnages* conflictuelles, amicales, difficiles, aisées, cachées, sporadiques, répétées, etc.

*Ses relations amoureuses* conflictuelles, amicales, difficiles, aisées, cachées, sporadiques, répétées, continues, exclusives, ouvertes, etc.

- f. Représentez ce personnage en le dessinant ou à l'aide d'un collage d'images.



## 2. Actions

Nommez l'action que vous avez préférée.

98

## 3. Environnement

- a. Nommez le lieu où se déroule l'action.  
b. Décrivez ce lieu à l'aide des choix de réponse suivants.

*intérieur, extérieur*

*sombre, éclairé, coloré*

*petit, exigü, spacieux*

*abandonné, habité, inhabité*

*ordonné, insalubre, bordélique*

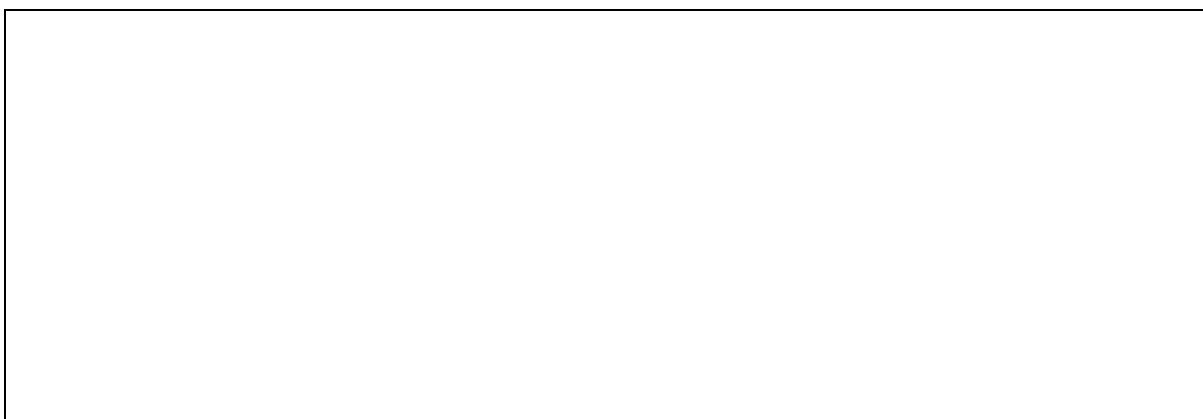
*sacré, mythique, magique*

*public, privé*

- c. Nommez les indicateurs visuels clés qui composent ce lieu.

*Voici des exemples : une forêt, une table de cuisine et des chaises, des bancs d'église et une croix, etc.*

- d. Représentez le lieu en le dessinant ou en trouvant une image sur Internet qui correspond à l'idée que vous en avez.



99

#### **4. Objets**

- a. Nommez les objets importants de l'histoire.  
b. Représentez ces objets en les dessinant ou en trouvant une image sur Internet qui correspond à l'image que vous en avez.



## 5. Dialogues

- a. Retranscrivez ici un dialogue que vous avez aimé.
- b. Nommez l'émotion du personnage dans le dialogue que vous avez choisi.

Voici des exemples d'émotions :

affectueux	désespéré	moqueur
agressif	en colère	passionné
amoureux	euphorique	scandalisé
amusé	heureux	souffrant
bougon	honteux	terrifié
craintif	humilié	trionphant
découragé	jaloux	triste

- c. Nommez l'action que le personnage pose dans le dialogue que vous avez choisi.

100

## 6. Sons

- a. Nommez le ou les sons de l'histoire qui sont importants.
- b. Comment imaginez-vous ce ou ces sons? Choisissez parmi les options de réponse suivantes :

agréable(s) à l'oreille	doux	lointain(s)
aigu(s)	enchanteur(s)	mélodieux
bruits de fond	fort(s)	musical/aux
criard(s)	grave(s)	strident(s)

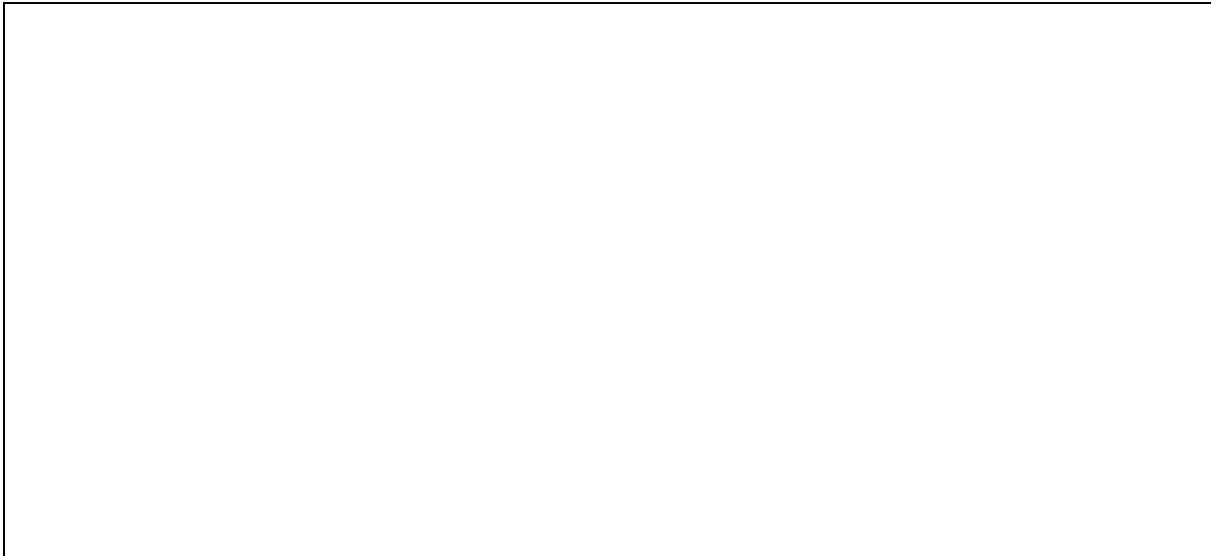
- c. Trouvez sur Internet une vidéo qui contient le son imaginé et indiquez-en l'adresse URL.

## 7. Climat

1. Nommez le climat dans lequel a lieu l'histoire.
2. Décrivez ce climat à l'aide des choix de réponse suivants.

aride	froid	montagneux
brumeux	glacial	nordique
chaud	hivernal	pluvieux
désertique	humide	sec
doux	inclément	tropical
ensoleillé	maritime	venteux

3. À l'aide d'Internet, trouvez une image qui correspond à l'image que vous vous faites du climat.



101

## 8. Religion

Est-ce que la religion est présente dans le récit?

Si oui, prend-elle une place importante?

## Annexe 11 : Phase de documentation : Recherche web

Maintenant que vous avez mis en mots et en images vos impressions de l'univers de la légende lue et que vous avez observé, dans une adaptation cinématographique de *La Chasse-galerie*, des indicateurs visuels, sonores, cinétiques et temporels, il est temps de confirmer ou d'infirmer vos impressions sur les divers indicateurs visuels, sonores et cinétique de la légende. Pour ce faire, voici quelques pistes de recherches web qui vous permettront, dans un premier temps, de trouver des documents authentiques sur l'époque des contes et des légendes québécois, ou des reproductions de cette époque. Dans un deuxième temps, vous serez amenés à trouver sur le web des documents authentiques ou des adaptations de la légende de *La Chasse-galerie*. Pour ce faire, plusieurs sites web vous seront présentés ainsi que des pistes de recherches.

### 1. Recherche sur l'époque

#### Indicateurs visuels

102

**Village historique acadien** (<http://www.villagehistoriqueacadien.com/>)

Ce site web offre beaucoup de photos de l'époque. Il s'agit en grande partie de reproduction. La section la plus intéressante est celle nommée *À propos* (<http://www.villagehistoriqueacadien.com/apropos.cfm>) qui contient plusieurs photos de bâtiments, de saisons, de métiers, du village, des habitants, des métiers, etc.



Dans la sous-section *Nos bâtiments*, vous retrouverez des hyperliens vers des fichiers PDF contenant l'historique des bâtiments et des photos.



Dans la sous-section *Galerie de photos*, vous avez accès à de nombreuses photos regroupées sous des thématiques différentes : activités historiques, bâtiments, métiers et accessoires, etc.

103





## Musée virtuel Canada (<http://www.museevirtuel.ca/accueil/>)

On y trouve une exposition intitulée *Acadie : La vie quotidienne au temps de nos ancêtres* ([http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Acadie/000\\_f.html](http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Acadie/000_f.html)).



Dans la section *Exposition*, vous avez accès à quatre sous-sections : *vie quotidienne*, *le foyer*, *le paysage*, *le village*. Pour chacune des sous-sections, le site vous présente une explication sur le thème de cette sous-section et des catégories qui vous donnent accès à diverses photos. Vous n'avez qu'à cliquer sur les catégories pour accéder aux photos. Voici un exemple de sous-catégorie : *Vie quotidienne*

104





Il est aussi possible d'utiliser un moteur de recherche afin de trouver d'autres images en lien avec l'époque des contes et légendes québécois.

Voici quelques termes clés que vous pouvez écrire dans la barre de recherche (notez que les termes *d'époque* et *d'antan* raffinent la recherche et la dirigent davantage vers l'époque recherchée; ajouter les années 1800 ou 1850 (ou les deux) aide aussi à préciser la recherche :

- Village historique de Val Jalbert;
- Village québécois d'antan;
- Villages québécois 1800-1850;
- Hiver québécois 1800-1850;
- Églises québécoises 1800-1850;
- Maisons d'époque;
- Métiers d'époque;
- Paysage d'antan.

## 2. Recherche sur la Chasse-Galerie

105

### Indicateurs visuels

Il est aussi possible de trouver plusieurs documents authentiques en lien avec la légende de *La Chasse-galerie*.

Voici quelques sites web présentant des illustrations authentiques de l'époque.

**Laurentiana** (<http://laurentiana.blogspot.mx/>)

Sur ce blog tenu par Jean-Louis Lessard, il est possible de voir une page du livre d'Honoré Beaugrand de l'année 1900.



## Musée McCord

<http://www.mccord-museum.qc.ca/>

Sur le site du Musée McCORD, il est possible de découvrir une estampe de *La Chasse-galerie*, faite par Henri Julien en 1916.

<http://www.mccord-museum.qc.ca/fr/collection/artefacts/M994X.5.242.252?Lang=2&accessnumber=M994X.5.242.252>



## Le Devoir

Sur le site du journal *Le Devoir*, il est aussi possible de voir une œuvre d'Henri Julien sur *La Chasse-galerie* et de lire un article sur cet artiste.



108

<http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/206011/a-la-redecouverte-d-henri-julien>

Cette légende a aussi inspiré beaucoup d'artistes qui ont tenté, à leur tour, de reproduire cette légende sous diverses formes d'art : peinture, dessin, sculpture, etc.

Voici d'autres exemples d'œuvres artistiques portant sur *La Chasse-galerie*.

- « La Chasse-galerie », Vladimir Davydov

Galerie d'art du Château-Frontenac

<http://www.galeriechateaufrentenac.com/artistes.php?idartiste=1381763386>

- « La Chasse-galerie », Carlos Zauny-Coronado

Galerie Archambault

<http://www.galeriearchambault.com/index4.html>

- « La Chasse-galerie », Caroline Bouchard

Galerie Archambault

<http://www.galeriearchambault.com/index4.html>

- « Légende de La Chasse-galerie », Charles Vinh

Tumblr. Mon cabinet de curiosités

<http://moncabinetdecuriosites.tumblr.com/post/13453890270/legende-de-la-chasse-galerie-par-charles-vinh>

- « La Chasse-galerie », Fernand Thifault

Musée canadien des civilisations

<http://www.virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do%3bjsessionid=1D81EDFB960EBo47FEF7B61Fo598792A?method=preview&lang=FR&id=4615>

Il est aussi possible d'utiliser un moteur de recherche afin de trouver d'autres images en lien avec *La Chasse-galerie*. Voici quelques termes clés que vous pouvez écrire dans la barre de recherche :

- Chasse-galerie;
- Canot volant;
- Canot d'écorce;
- Légende (québécoise) de *La Chasse-galerie/du canot volant/du canot d'écorce*.

## Indicateurs sonores

Dans la légende de *La Chasse-galerie*, il est aussi question de la veille du jour de l'an durant laquelle les gens dansent de la musique toute la nuit.

Pour la musique, il est possible d'utiliser des moteurs de recherche spécialisés dans la musique ou les clips vidéos (ou les deux), en écrivant dans la barre de recherche les mots clés suivants :

- musique folklorique québécoise;
- musique traditionnelle québécoise;
- violon folklore québécois;
- rigodon québécois;
- musique du jour de l'an;

110

Voici cinq groupes de musique traditionnelle québécoise :

- La Bottine Souriante;
- Les Charbonniers de l'Enfer;
- Le Vent du Nord;
- Mes Aïeux;
- La Volée d'Castors.

Un artiste québécois bien connu, Claude Dubois, a aussi composé une chanson en s'inspirant de la légende d'Honoré Beaugrand. Vous pouvez écouter la chanson *Chasse-Galerie* en suivant ce lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=xI58RasCJTw>

## Indicateurs cinétiques

Comme mentionné précédemment, lors du réveillon, les gens du village de Lavaltrie dansent toute la nuit. Voici le site d'une compagnie québécoise de danse traditionnelle : Les bons diables. Vous aurez accès à des photos des danseurs dans les costumes traditionnels et aussi à des vidéos dans lesquels vous voyez la troupe danser.

<http://www.lesbonsdiables.ca>

Enfin, il existe diverses adaptations théâtrales de la légende. Voici un site dans lequel vous avez accès à deux vidéos d'une adaptation québécoise de la légende, écrite par L.-H. Fréchette, adaptée par V.-L. Beaulieu et mise en scène par S. Bellavance. Vous pourrez observer les costumes, les décors, la musique, les mouvements et les voix des personnages.

<http://www.paulemaher.com/la-chasse-galerie/>

## Annexe 12 : Phase de transmodalisation : Indicateurs

Dans les textes lus, il est possible d'identifier quatre types d'indicateurs : **visuels**, **cinétiques**, **sonores** et **temporels**. Ces indicateurs sont des indices répartis tout au long du texte qui, une fois bien identifiés, seront réinvestis dans la théâtralisation de la légende. Ces indices peuvent être écrits textuellement alors que d'autres indices devront être inférés par le lecteur.

Plusieurs éléments composent chacun des types d'indicateurs. Ainsi, les indicateurs **visuels** sont composés des objets significatifs de l'histoire, des éléments qui marquent le lieu où se déroule l'action et de la description physique des personnages. Les indicateurs **cinétiques**, quant à eux, concernent les déplacements et les actions des personnages. Lorsqu'on cherche à identifier des indicateurs **sonores**, on s'attardera à la musique, aux sons, à la voix des personnages et aux dialogues de ces derniers. Finalement, les indicateurs **temporels** regroupent les moments de la journée, l'heure, les saisons, les fêtes et l'époque.

112

Pour chacun des indicateurs, un extrait de texte de la légende vous sera présenté. Dans chacun de ses extraits, tous les éléments reliés à l'indicateur seront mis en lumière. Cette modélisation de l'identification des indicateurs sert d'exemple aux élèves et ne constitue qu'un bref repérage des indicateurs dans la légende.

Voici les étapes à accomplir afin d'identifier les quatre types d'indicateurs dans un texte (ce sont ces étapes qui ont été mises en place lors de la modélisation).

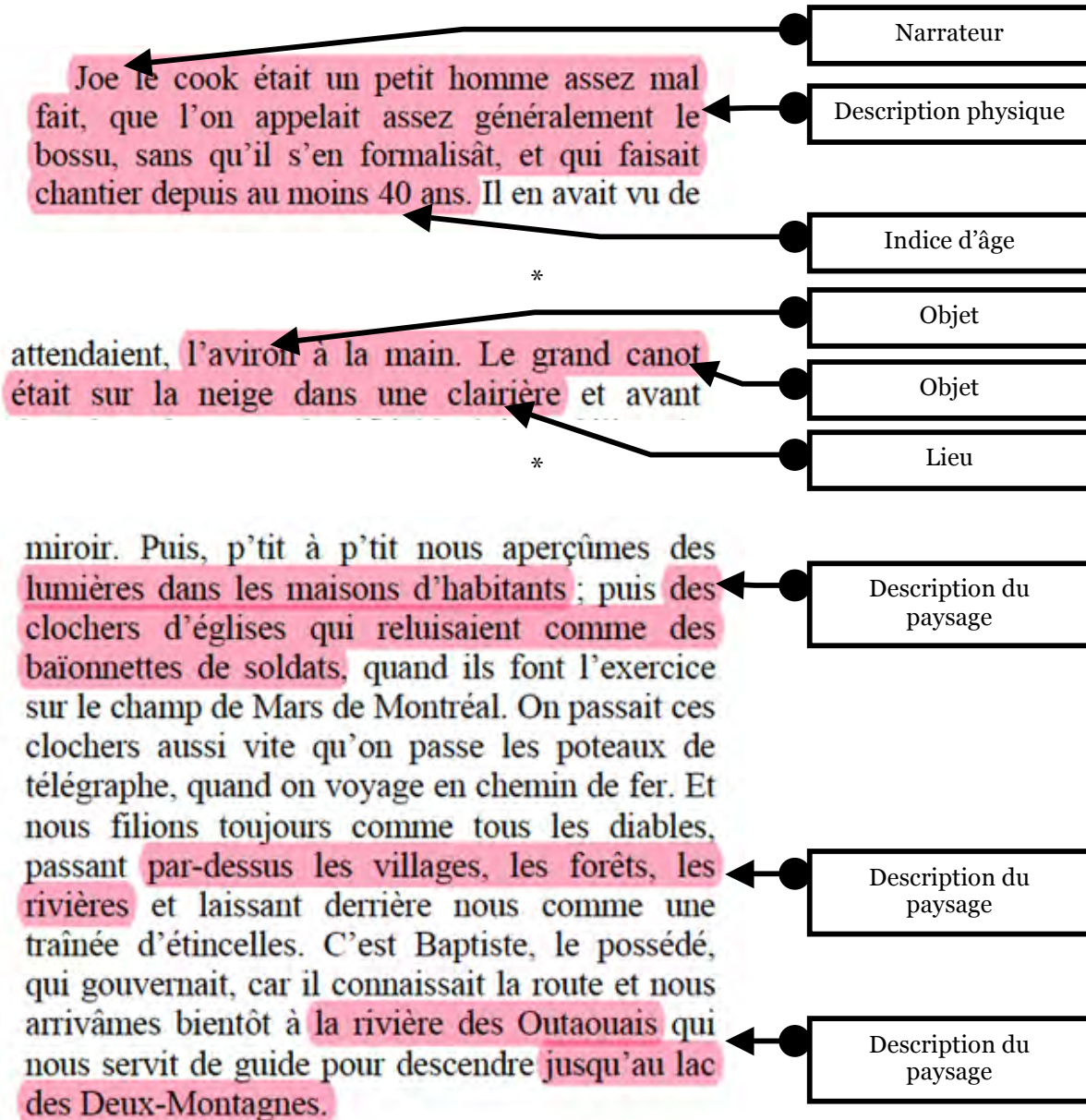
1. Sélectionner un indicateur (ex. : visuel).
2. L'associer à une couleur (ex. : rose).
3. Lire le texte et surligner avec la couleur choisie tous les éléments se rapportant à l'indicateur.
4. Dans la marge, écrire des notes afin de préciser la nature de l'élément qui compose l'indicateur (ex. : description physique d'un personnage).
5. Refaire les étapes 1 à 4 pour les trois autres indicateurs.



## Indicateurs visuels

Pour rappel, les éléments à repérer sont les suivants :

- objets significatifs;
- lieux;
- description physique d'un personnage.



## Indicateurs cinétiques

Pour rappel, les éléments à repérer sont les suivants :

- déplacements;
- actions.

des ailes de pigeon en sa compagnie. Pendant deux heures de temps, une danse n'attendait pas l'autre et ce n'est pas pour me vanter si je vous dis que, dans ce temps-là, il n'y avait pas mon

Action

\*

trop et je fus obligé d'aller le prendre par le bras pour le faire sortir avec moi, en faisant signe aux autres de se préparer à nous suivre sans attirer l'attention des danseurs. Nous sortîmes donc les uns après les autres sans faire semblant de rien et

Action

Action

Déplacement

\*

d'avoir eu le temps de m'y préparer, le canot s'enfonçait dans un banc de neige, dans une

Action d'un objet

## Indicateurs sonores

Pour rappel, les éléments à repérer sont les suivants :

- musique;
- son;
- voix;
- dialogues.

– Animal ! répondit mon homme, il ne s’agit pas de cela. Nous ferons le voyage en canot d’écorce, à l’aviron, et demain matin à six heures nous serons de retour au chantier.

Dialogue

\*

pour ne pas l’avalier, et j’entonnai à tue-tête cette chanson de circonstance que tous les canotiers répétèrent en chœur :

*Mon père n’avait fille que moi,*

*Canot d’écorce qui va voler,*

*Et dessus la mer il m’envoie :*

*Canot d’écorce qui vole, qui vole,*

*Canot d’écorce qui va voler !*

Chanson chantée par le narrateur

\*

dont la maison était tout illuminée. On entendait vaguement, au dehors, les sons du violon et les éclats de rire des danseurs dont on voyait les ombres se trémousser, à travers les vitres couvertes de givre. Nous cachâmes notre canot

Musique

Son (rires)

## Indicateurs temporels

Pour rappel, les éléments à repérer sont les suivants :

- moments de la journée;
- l'heure;
- les saisons;
- les fêtes;
- l'époque.

C'était un soir comme celui-ci, la veille du jour de l'an, il y a de cela 34 ou 35 ans. Réunis avec tous mes camarades autour de la cambuse, nous prenions un petit coup ; mais si les petits ruisseaux font les grandes rivières, les petits verres finissent par vider les grosses cruches, et dans ces temps-là, on buvait plus sec et plus souvent qu'aujourd'hui, et il n'était pas rare de voir finir les fêtes par des coups de poings et des

Moment de la journée

Fête

Époque

116

\*

tirages de tignasse. La j... était bonne, – pas meilleure que ce soir. – mais elle était bougrement bonne, je vous le parsouète. J'en avais bien lampé une douzaine de petits gobelets, pour ma part, et sur les onze heures, je vous

Moment de la journée

Heure



## Annexe 13 : Phase de transmodalisation : Intégration des concepts

Avant de théâtraliser la légende, il vous faut mettre en images, en sons et en paroles les scènes que vous voulez retenir de la légende. Pour ce faire, vous pourrez utiliser le logiciel en ligne *Thinglink*. Ce dernier vous permettra de dynamiser vos images.

Ainsi, vous devrez d'abord choisir une série d'images ou de photos qui représenteront le décor ou les actions des personnages. À ces images, vous ajouterez de la musique, à l'aide de liens web vers *YouTube*, par exemple; du texte, comme des dialogues et d'autres images qui marquent des actions, des déplacements ou des objets.

Le logiciel *Thinglink* n'existe malheureusement qu'en anglais. Toutefois, voici un lien vers un site qui offre un tutoriel sur l'utilisation de *Thinglink* en français. Vous n'avez qu'à suivre les indications de ce tutoriel et vous serez en mesure de créer toutes vos images Thinglink qui seront vos indicateurs de mise en scène lors de la théâtralisation.

117

<http://www.comm-asso.com/thinglink-loutil-web-qui-dynamise-vos-pages-tuto-video/>



### Thinglink : le tuto en vidéo

Comme promis, je vous ai concocté un tuto vidéo qui vous dira tout 😊



## Les étapes de la création d'une image Thinglink

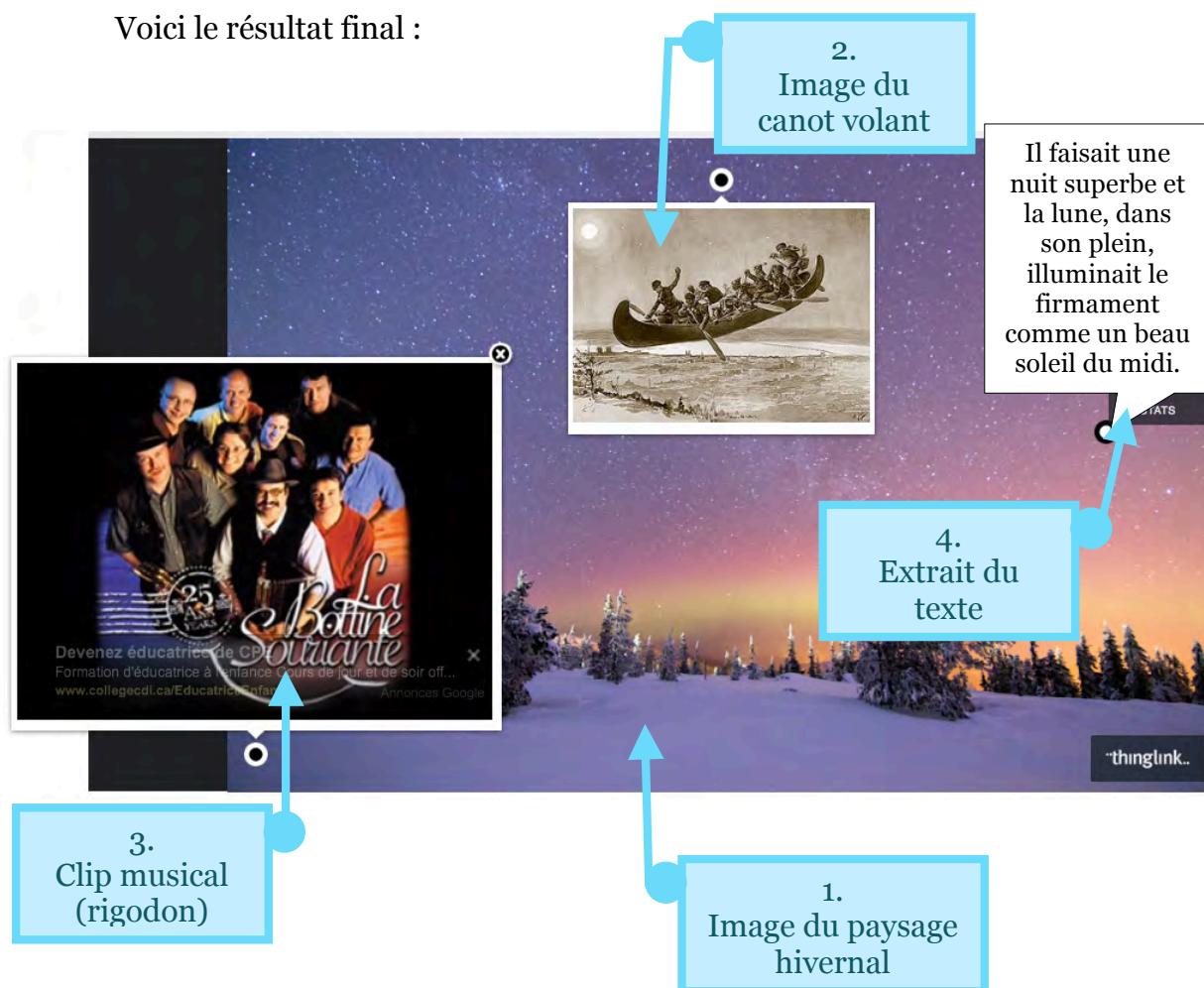
Tout d'abord, nous avons téléchargé une photo du site *Flickr* qui offre des photos libres de droit. Cette image représente un paysage d'hiver (saison durant laquelle se déroule l'histoire)

Puis, nous avons sélectionné une autre image qui représente les bucherons voyageant dans le canot volant. Cette image, nous l'avons trouvée lors de la recherche documentaire.

Nous avons trouvé une musique à l'aide des mots clés de recherche présentés lors de la recherche documentaire (La Bottine Souriante-rigodon).

Nous avons sélectionné un passage du texte qui décrit le paysage nocturne lors du voyage en canot vers le réveillon (p. 20).

Voici le résultat final :



118

## Annexe 14 : Questionnaire sur la participation au projet de théâtralisation

Ce questionnaire permet de préciser quelle est la participation envisagée par chacun au projet de théâtralisation du conte ou de la légende.

Nom(s) :

Prénom(s) :

Langue(s) parlée(s) :

Niveau de français :

Éventuellement, courriel :

*Merci de répondre aux questions suivantes en cochant les cases correspondantes.*

	OUI	NON
1. Avez-vous déjà participé à un spectacle...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... en tant qu'acteur?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... en tant que musicien?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... en tant que chanteur?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... en tant que metteur en scène?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... en tant que scénographe, décorateur, costumier?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... avec des interventions orales sur scène en français?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Dans le cadre du présent projet, vous souhaitez...		
... monter sur scène?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... jouer et parler?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... jouer sans parler?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... jouer de la musique?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... chanter?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... danser?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... participer à la mise en scène?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... participer à la scénographie (décors, costumes, son, lumière)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... participer à la communication?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

119

Informations complémentaires sur votre profil de compétences ou sur la manière dont vous souhaitez participer au projet (ou les deux) :

## Annexe 15 : Préparation aux activités théâtrales

### Techniques respiratoires

La respiration est à la base du travail du comédien. L'augmentation de sa maîtrise et de son potentiel lui permettra en effet de mieux gérer ses réserves d'air pour déclamer des textes avec des contraintes variées (longs, rapides, avec des déplacements, etc.), sans s'essouffler, en projetant sa voix. Il est recommandé d'amorcer ce travail sans déclamation de texte, en ciblant spécifiquement les exercices aidant à prendre conscience des différents types de respiration.



120

### ***Sélection de sites proposant des exercices respiratoires, en lien ou non avec la pratique théâtrale***

Respiration ventrale

<http://www.theatrons.com/respiration-ventrale-exercice.php>

La respiration du comédien, par Martine Amsili

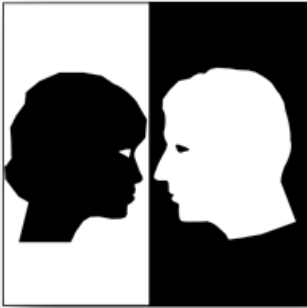
[http://www.hugobe.net/net/amsili/docs/Technique\\_Respiration.html](http://www.hugobe.net/net/amsili/docs/Technique_Respiration.html)

70 recettes pour bien respirer

[http://lesclefsdutoucher.free.fr/alire\\_70\\_recettes.htm](http://lesclefsdutoucher.free.fr/alire_70_recettes.htm)



## Concentration



La concentration est également l'un des éléments de base de la pratique théâtrale : elle aide l'acteur à rester dans son personnage et dans son texte, elle aide à éviter les blancs et les rires nerveux sous le coup du trac, elle favorise la capacité à improviser dans l'action.

Pour ce type d'exercice, il peut être pertinent de jouer sur la variable « durée » : commencer par des exercices qui durent peu de temps, pour proposer ensuite des exercices requérant une attention soutenue pendant plusieurs minutes, par exemple, se regarder droit dans les yeux pendant cinq minutes, sans intention de communiquer avec l'autre, en restant neutre.

***Sélection de sites proposant des exercices de concentration, en lien ou non avec la pratique théâtrale***

121

Exercice de concentration et d'écoute

<http://www.dramaction.qc.ca/fr/2011/03/exercice-de-concentration-decoute/>

Divers exercices de concentration

<http://www.alamemeetoile.net/Comment-animer-un-atelier-theatre.html>

## Solitude de l'acteur sur scène

### Évoluer sur scène en faisant abstraction d'autrui, se concentrer



#### *Déroulement*

Le formateur présente le concept du mur invisible ou quatrième mur, soit le mur imaginaire qui sépare la scène de la salle.

Les participants imaginent qu'ils sont isolés dans un espace circulaire obscur, éclairé par un faisceau de lumière. Ce projecteur imaginaire les suit dans leurs mouvements s'ils ressentent le besoin de se déplacer. Personne n'est avec eux, personne ne les voit, ils sont seuls : il n'y a aucune interaction avec les autres. Ils évoluent librement durant le temps imparti (1 à 2 minutes). L'objectif n'est pas de jouer à être quelqu'un d'autre, ni de proposer une suite de mouvements à visée esthétique. Il s'agit d'être soi, en train de rêvasser, ou encore de restituer le plus naturellement possible une action que l'on réalise dans la vie quotidienne.

122

L'idéal est de filmer l'activité, de manière à ce que les participants puissent « se voir », s'observer, depuis deux perspectives : celle de l'acteur (sur le plateau) et celle du public (dans la salle).

### Apparence, psychologie et action des personnages

#### *Objectif de l'action*

Ce qui va motiver le comportement et les actions d'un personnage, ce sont ses objectifs. Il est donc important de les identifier préalablement pour jouer de la manière la plus naturelle possible. Quel est l'objectif du personnage? Quels sont les obstacles qu'il rencontre pour atteindre son objectif?



### ***Exercice de mise en pratique : les trois coups***

Une chaise est disposée au centre de la scène. Le formateur demande aux apprenants de réaliser une action et une seule : frapper la chaise trois fois de suite, selon une manière donnée. Les apprenants disposent d'un temps de préparation durant lequel ils réfléchissent à une situation les amenant à réaliser cette action.

Chaque apprenant va ensuite jouer la scène, sans prononcer un seul mot : entrer sur scène dans l'attitude de son personnage, se déplacer directement vers la chaise, la frapper trois fois de suite avec une intention donnée. Le groupe d'observateurs devra trouver la situation imaginée par le comédien.

Exemples de situations : taper sur la chaise pour inviter son chat à grimper dessus, pour essayer d'écraser un moustique, pour dépoussiérer un coussin.

### **L'expectative**

Quand un évènement inattendu se produit (généralement un obstacle), le personnage reste dans l'expectative avant de réagir. Il ne se met pas immédiatement en action, il y a d'abord souvent un temps mort, une pause qui marque la rupture entre un état et un autre.

### ***Exercice de mise en pratique : le rendez-vous avorté***

Le formateur propose une situation dans laquelle les projets d'une personne se voient brusquement compromis. L'acteur va imaginer une situation précise, puis la jouer devant le groupe d'observateur, sans produire une seule parole. Il va devoir rendre visible extérieurement sa transformation intérieure, en passant par l'étape d'expectative.



Une fois la scène jouée, une discussion s'ensuit afin de proposer des variantes ou des améliorations possibles.

Exemple de situation : une personne s'apprête, en vue d'une soirée très importante pour elle, une soirée qu'elle ne veut manquer sous aucun prétexte. Tandis qu'elle se prépare, quelqu'un glisse une lettre sous sa porte (éléments imaginaires). La personne finit par voir la lettre sur le sol, elle la ramasse et la lit. Son fiancé/sa fiancée lui annonce brutalement et lâchement qu'il/elle rompt leur relation amoureuse.

## **Transformation du corps**

Le corps de l'acteur est le principal support sur lequel s'appuie le spectateur pour identifier le personnage, aussi bien physiquement que psychologiquement. Le travail du comédien est alors de créer l'illusion que ce n'est pas lui qui est sur scène, mais le personnage qu'il campe, ce qui implique d'opérer une transformation de son corps : devenir plus grand ou plus petit, devenir plus âgé ou plus jeune, devenir un timide maladif tandis que l'on est désinhibé dans la « vraie vie », etc. Cette transformation est sans doute facilitée par un travail sur l'imitation de personnes aux corps et à la psychologie radicalement différents aux nôtres, ceci afin de prendre conscience des différentes façons dont peut s'opérer une métamorphose.

124

### ***Exercice de mise en pratique : être ce qu'on n'est pas***

Préalablement à la séance, le formateur demandera aux apprenants d'observer attentivement le maintien, la gestuelle, la mimique, la manière de se déplacer des gens qui les entourent, puis d'imiter, deux ou trois personnes de leur entourage. Ces personnes devront être radicalement différentes de l'apprenant. Les apprenants imitent le plus fidèlement possible leur modèle en transformant leur corps de manière à la fois visible et subtile, sans entrer dans le caricatural. Les observateurs font alors des hypothèses sur l'apparence physique et la psychologie du modèle.

## Réalisme ou caricature?

Selon le ton de la pièce, on jouera les personnages de manière réaliste (observer des personnes de la vie réelle pour s'en inspirer) ou de manière caricaturée (par exemple, dans les sketches et les farces). Lorsqu'on se lance dans le théâtre, on a souvent tendance à privilégier la caricature, car elle facilite à priori le travail d'imitation. Toutefois, même si des mouvements et des attitudes excessifs sont sans doute plus faciles à percevoir, et donc à reproduire, le risque est de tomber dans le jeu exagéré, voire dans le « ridicule ». L'incarnation de personnages, qu'ils soient réalistes ou caricaturaux, implique donc un travail de prise de conscience de la frontière entre le réalisme et la caricature.

### *Exercice de mise en pratique : les archétypes*

Les apprenants proposent une liste de trois archétypes, par exemple, un sénior, une femme fatale, un maladroit. En petits groupes, ils réfléchissent à une représentation réaliste, puis caricaturée, de chacun des archétypes. Dans chacun des groupes constitués, trois apprenants distincts se portent volontaires pour jouer les trois personnes à représenter. On confronte ensuite les travaux des trois équipes : tous les séniors se retrouvent sur scène, puis les femmes fatales, puis les maladroits. Les observateurs doivent alors identifier les représentations réalistes et les représentations caricaturées proposées par les autres groupes. Une mise en commun permet ensuite de discuter des choix opérés par les différentes équipes, de relever des stratégies et des techniques qui pourront être réinvesties lors de la préparation des acteurs de *La Chasse-galerie*.

125

## Les émotions

Pour se mettre dans la peau d'un personnage, il peut être utile de recourir à des expériences personnelles relativement récentes dans lesquelles des émotions similaires ont été éprouvées. Il s'agit ainsi d'exploiter son répertoire personnel d'émotions pour donner de l'épaisseur psychologique et de la crédibilité à son personnage.

## ***Sélection d'exercices***

Le musée émotionnel et les chaises des émotions

<http://www.theatre-en-scene.org/category/exercices/emotions>

Divers exercices de théâtre pour travailler les émotions

<http://www.legrimoiredutheatre.com/recherche.php>

Tragi-comique

<http://www.dramaction.qc.ca/fr/category/activites-pour-travailler-les-emotions/>

Dominant/dominé

<http://www.theatre-a-1000metres.com/pages/les-emotions-dominant-domine-4487067.html>

## Annexe 16 : Les tableaux vivants



127



Les tableaux vivants  
de *La Chasse-galerie*

**Cahier de l'enseignant et de l'apprenant**

128



# Cahier de l'enseignant

## Carte de visite de l'activité

Intention	Faire des choix de mise en scène, concernant spécifiquement l'occupation de l'espace scénique lors de scènes-clés de <i>La Chasse-galerie</i> .
Compétences visées, en lien avec la mise en scène	<p>Opérer un va-et-vient entre le texte théâtral et sa représentation selon une approche dialectique, modale et multimodale.</p> <p>Suggérer la complexité de l'espace dramatique (fictionnel) à travers l'espace scénique (espace réel, lieu d'action des acteurs) et le hors-scène.</p> <p>Considérer dans ses choix les univers culturels de référence : de l'œuvre représentée, des acteurs, des spectateurs.</p> <p>Sélectionner les éléments de scénographie en fonction des ressources humaines et matérielles.</p>
Organisation	Les apprenants sont répartis en trois groupes (les acteurs, les metteurs en scène, les spectateurs).
Matériel	Un ou deux appareils de photographie, un ordinateur, un vidéoprojecteur, les éléments de scénographie (décors et accessoires en particulier) et les costumes disponibles.
Durée globale	30 à 40 minutes (20 minutes de préparation, 10 minutes d'échanges de points de vue, 10 minutes pour tester les propositions et en valider certaines en vue de la représentation).
Évaluation	Évaluation formative, auto/interévaluation : discussion des choix opérés, en argumentant ses propos, prises de décision.

129

### Pour approcher la notion de « tableau vivant »

Un tableau vivant est, à la manière d'une peinture ou d'une photographie, la représentation figée d'un instantané théâtral, exécuté par les acteurs.

Selon Mariette Bouillet, « L'histoire du tableau vivant est difficile à écrire, non seulement parce qu'il s'agit d'une forme d'art éphémère – qui disparaît avec ses protagonistes – sans cadre de convention formelle ni tradition d'école, mais

aussi parce qu'il est extrêmement poreux aux frontières qui le délimitent ». Ainsi le tableau vivant se trouve, selon Bernard Vouilloux, à la croisée de différentes disciplines : du théâtre, du jeu, de la photographie, de la peinture, de la sculpture. Utilisé comme technique de mise en scène au théâtre, il peut également être « cultivé » en tant qu'art et sortir des lieux scéniques. Par exemple, l'artiste québécoise Claudie Gagnon « expose » des tableaux vivants dans les musées, des œuvres éphémères dans lesquelles s'actualisent son talent et sa créativité, conjuguée à la performance des acteurs.

### Intérêt du « tableau vivant » au théâtre

Le tableau vivant peut être intégré à la mise en scène et contribuer ainsi à produire un effet « arrêt sur image ». Cette suspension momentanée de l'action peut servir diverses intentions, par exemple, mettre de l'avant un moment-clé du conflit, renforcer le comique ou le tragique d'une scène, mettre en relief une esthétique théâtrale.

Le tableau vivant peut également être mis en pratique lors de la préparation d'un spectacle, afin d'aider le metteur en scène à opérer des choix sur la façon dont sera occupé l'espace scénique. C'est dans cette optique de travail de mise en scène de *La Chasse-galerie* que l'activité est proposée.

130

Pour en savoir plus sur les tableaux vivants et sur Claudie Gagnon, voir, par exemple :

- Conférence de Bernard Vouilloux, « Le tableau vivant », donnée le 10, mars 2012 au Centre Pompidou  
<http://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbqqE96/rXK9AK>
- « La nuit des tableaux vivants II »  
<http://www.labiennaledelleville.fr/2012/09/la-nuit-des-tableaux-vivants-ii/>
- Delgado, J. (2008). « Le cabaret muséal »  
<http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/222843/cabaret-museal>

## Déroulement de l'activité

### Mise en situation

Le formateur présente d'abord l'activité (objectif, compétences, organisation, étapes et durée, évaluation).

Il sonde ensuite oralement les représentations des apprenants sur les tableaux vivants. Les éléments de définition retenus par le groupe sont ensuite confrontés à la définition (possiblement illustrée) proposée par le formateur. Cette mise en route permettra aux apprenants de mettre le pied à l'étrier pour réaliser les activités pratiques qui suivront.

### Réalisation

Les apprenants vont réaliser un instantané emblématique de *La Chasse-galerie*, le premier voyage en canot-volant. À partir d'extraits du conte écrit par H. Beaugrand et sur la base du travail réalisé lors des étapes précédentes, ils vont proposer un tableau vivant des bucherons dans le canot d'écorce. Trois équipes seront constituées, avec des rôles distincts.

- L'équipe des metteurs en scène créera le tableau vivant à l'aide du corps des acteurs-bucherons (position sur scène, posture, gestuelle, attitude). Attention, bien préciser que cette activité exploitera uniquement le langage non verbal : les acteurs resteront muets.
- L'équipe des acteurs-bucherons suivra les indications données par l'équipe des metteurs en scène, tout en émettant des propositions depuis leur perspective, celle de la scène.
- L'équipe des spectateurs se placera à différents endroits de la salle de classe et relèvera les points forts et les points faibles relatifs aux choix de mise en scène, en vue d'engager une discussion avec les deux autres équipes.

Metteurs en scène et spectateurs prendront deux ou trois photos par équipe, qui serviront de support visuel aux échanges qui s'ensuivront.

## Intégration

Les photos prises par les apprenants sont projetées sur un écran. Afin que les échanges soient dynamiques et qu'ils favorisent une prise en compte systématique des trois perspectives (acteurs, metteurs en scène, spectateurs), le porte-parole de l'une des équipes lance une critique (positive ou contenant des réserves). Les deux autres équipes réagissent à l'observation émise en justifiant leur choix, en suggérant si besoin des réajustements, en faisant de nouvelles propositions.

Au terme de la session d'échanges, les apprenants doivent aboutir à un consensus concernant les (nouveaux) choix de mise en scène, de manière à faire progresser le montage du conte théâtralisé.

Une version actualisée du tableau vivant permettra d'intégrer les modifications validées par le groupe; des photographies seront prises, sous différents angles afin de garder en mémoire l'image visuelle retenue pour la première scène du canot-volant. Ces photos permettront d'alimenter le scénarimage.

132

## Prolongement éventuel

Puisque le tableau vivant est une sorte de peinture de la première scène où les bucherons naviguent en canot-volant, il est possible et intéressant de travailler sur l'avant et sur l'après. Le formateur pourra choisir de reprendre cette activité pour créer le tableau vivant antérieur et le tableau vivant ultérieur; il sera également pertinent de travailler à partir du tableau vivant créé dans la séance et d'animer les personnages : que font-ils et que disent-ils juste avant et juste après la « congélation fictionnelle »?

## Cahier du participant

### Remue-méninges

Dans le domaine théâtral,  
si on vous parle de  
« tableaux vivants »,  
qu'est-ce que cela évoque  
pour vous?



### La première scène du voyage en canot-volant

#### *Contextualisation de la scène*





Les bucherons viennent de passer un pacte avec le diable pour pouvoir aller visiter leurs blondes le soir du jour de l'an. Ils embarquent dans leur canot-volant qui décolle et vole dans les airs, en route pour Lavaltrie.

133

**Extraits du texte d’H. Beaugrand apportant des informations d’intérêt sur cette scène**

<p><b>Extrait 1</b> Baptiste</p>	<p>Nous sommes déjà sept pour faire le voyage, mais il faut être deux, quatre, six ou huit, et tu seras le huitième.</p>
<p><b>Extrait 2</b> Joe-narrateur</p>	<p>je vis en effet six de nos hommes qui nous attendaient, l'aviron à la main. [...] avant d'avoir eu le temps de réfléchir, j'étais déjà assis dans le devant, l'aviron pendant sur le plat-bord, attendant le signal du départ. J'avoue que j'étais un peu troublé; mais Baptiste [...] ne me laissa pas le temps de me débrouiller. Il était à l'arrière, debout</p>
<p><b>Extrait 3</b> Joe-narrateur</p>	<p>À peine avions-nous prononcé les dernières paroles, que nous sentîmes le canot s'élever dans l'air à une hauteur de cinq ou six cents pieds. Il me semblait que j'étais léger comme une plume; et au commandement de Baptiste, nous commençâmes à nager comme des possédés que nous étions.</p> <p>Aux premiers coups d'aviron le canot s'élança dans l'air comme une flèche, et c'est là le cas de dire, le diable nous emportait. Ça nous en coupait le respire, et le poil en frisait sur nos casques de chat sauvage.</p> <p>Nous filions plus vite que le vent.</p>
<p><b>Extrait 4</b> Joe-narrateur</p>	<p>La nuit était superbe; [...] Il faisait un froid du tonnerre; nos moustaches étaient couvertes de givre; et cependant nous étions tous en nage.</p>
<p><b>Extrait 5</b> Joe-narrateur</p>	<p>Nous découvrîmes bientôt une éclaircie dans le lointain; c'était la Gatineau.</p>

## Outils de travail pour les acteurs

<p>Le canot</p> 	<p>Le canot, constitué de bois, est utilisé à l'origine par les peuples amérindiens. C'est une embarcation généralement destinée à naviguer sur les lacs et les rivières. Le canot est très léger, ce qui facilite le portage et ce qui le rend très maniable. Mais attention, il est aussi assez fragile...</p>
<p>La pagaie</p> 	<p>La pagaie est constituée de trois éléments :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la pale : la partie la plus large, qui sera immergée dans l'eau;</li> <li>- le manche;</li> <li>- le pommeau : extrémité supérieure du manche.</li> </ul>
<p>Diriger un canoë</p> 	<p>C'est le pagayeur arrière (Baptiste) qui dirige le canot, qui oriente la trajectoire de l'embarcation à l'aide de sa pagaie qui fonctionne comme un gouvernail. Le pagayeur avant, quant à lui (Joe), est le mieux placé pour repérer les obstacles à contourner, les dangers à éviter.</p>
<p>Pagayer</p> 	<p><b>Règles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les équipiers du canot-volant qui se trouvent entre le pagayeur avant et le pagayeur arrière pagaient toujours du même côté.</li> <li>- Les pagayeurs avant et arrière peuvent ponctuellement changer de côté selon les difficultés de navigation qui se présentent.</li> <li>- Pour pagayer à droite : la main gauche tient le pommeau de la pagaie, tandis que la main droite tient le manche, près de la pale. Pour quelqu'un qui pagaie à gauche, c'est l'inverse.</li> <li>- Le mouvement 1 va de l'avant vers l'arrière quand la pale est immergée : on « plante » la pale dans l'eau devant soi (la surface plane de la pale est perpendiculaire au canot), on la ramène ensuite vers l'arrière en opérant un mouvement de rotation, de manière à ce que la surface plane de la pale soit parallèle au canot, donc plus facile à sortir de l'eau.</li> <li>- Le mouvement 2 va de l'arrière vers l'avant lorsque la canne est sortie de l'eau.</li> </ul> <p>Les mouvements 1 et 2 sont réalisés de manière synchronisée par les pagayeurs.</p>

## Annexe 17 : Questionnaire postreprésentation théâtrale

### Cuestionario para los participantes en el proyecto de teatralización de cuentos y leyendas quebequenses

*Puede contestar las preguntas en español o en francés.*

1. Evalúe, en una escala del 1 al 3, su grado de satisfacción con relación al proyecto de teatralización de cuentos y leyendas quebequenses en el que participó. Subraye su respuesta.
  - a. Globalmente muy satisfecho;
  - b. Relativamente satisfecho;
  - c. Globalmente insatisfecho.
2. Describa los puntos positivos que Usted apreció en este proyecto.
3. Para Usted ¿cuáles fueron los desafíos más importantes relacionados con este proyecto (desafíos personales, de colaboración, lingüísticos, logísticos, etc.)?
4. Describa los puntos que le parecieron negativos del proyecto, aquello que menos le gustó y que se debería mejorar.
5. Globalmente, ¿sus expectativas se cumplieron? Subraye su respuesta.  
Sí  
Parcialmente  
No
6. ¿Por qué? Justifique su respuesta.
7. Después de esta experiencia ¿cuáles serían sus necesidades de formación (lingüística, [inter]cultural, teatral, etc.)?
8. ¿Cree Usted que existe una relación entre el proyecto que se llevó a cabo y su formación como profesor de FLE?
9. Si sí, ¿de qué manera se observa esa relación?
10. Según Usted, ¿de qué manera este proyecto se liga con su (actual/futura) práctica profesional como profesor de FLE?
11. Como profesor de FLE ¿estaría dispuesto a desarrollar un proyecto de este tipo con sus estudiantes (taller de formación seguido del proyecto teatral)?

136



## Références bibliographiques

- Hubert-Kriegler, M., Lazar, I. et Strange, J. (2005). *Miroirs et fenêtres. Manuel de communication interculturelle*. Graz, Éditions du Conseil de l'Europe. En ligne. [http://archive.ecml.at/documents/pub123aF2005\\_HuberKriegler.pdf](http://archive.ecml.at/documents/pub123aF2005_HuberKriegler.pdf)
- Johnson, D. et Johnson, R. (1999). *Learning Together and Alone : Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston, Allyn and Bacon.
- Melero Zabal, M.A. & Fernández Berrocal, P. 1995. El aprendizaje entre iguales. El estado de la cuestión en Estados Unidos. In : P. Fernández Berrocal & M. A. Melero Zabal (comps.), *La interacción social en contextos educativos*. Madrid, Siglo XXI.
- Payet, A. (2010). *Activités théâtrales en classe de langue*. Paris, CLE International.
- Stanislavski, K. (1954). *Preparación del actor*. Buenos Aires, Psique.

## Sitographie

- Amsili, M. [s. d.]. *La respiration du comédien*. Récupéré de [http://www.hugobe.net/net/amsili/docs/Technique\\_Respiration.html](http://www.hugobe.net/net/amsili/docs/Technique_Respiration.html) (20/10/2014)
- Arts vivants. (2014). *Le processus de création étape par étape*. Récupéré de <http://www.artsalive.ca/fr/thf/faire/creation.html> (20/10/2014)
- Biennale de Belleville (2012). *La nuit des tableaux vivants II*. Récupéré de <http://www.labiennaledebelleville.fr/2012/09/la-nuit-des-tableaux-vivants-ii/> (22/10/2014)
- Bonjour Québec. [s. d.]. *Québec original*. Edición México. Récupéré de <http://www.bonjourquebec.com/mx-es/printemps1.html> (20/10/2014)
- Bonjour du monde. [s. d.]. *Au pays des contes (fiche pédagogique)*. Récupéré de <http://www.bonjourdumonde.com/blog/grece/11/fiches-pedagogiques/au-pays-des-contes-fiche-pedagogique> (22/10/2014)

- Catherine Ousselin. [s. d.]. *La Chasse-galerie d'Honoré Beaugrand*. Récupéré de <http://www.catherine-ousselin.org/chasse-galerie.htm#top>(20/10/2014)
- Comm Asso (2014). *Thinglink : l'outil qui dynamise vos pages web (Tuto vidéo)*. Récupéré de <http://www.comm-asso.com/thinglink-loutil-web-qui-dynamise-vos-pages-tuto-video/>(20/10/2014)
- Compagnie Nuits d'auteurs (2014). *Exercices de diction*. Récupéré de <http://www.theatreateliers.com/la-technique-du-jeu-verbal/exercices-de-diction> (20/10/2014)
- Delgado, J. (2008). *Le cabaret muséal*. Récupéré de <http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/222843/cabaret-museal> (22/10/2014)
- Dramaction (2010). *Tragi-comique*. Récupéré de <http://www.dramaction.qc.ca/fr/category/activites-pour-travailler-les-emotions/>(22/10/2014)
- Dramaction. [s. d.]. *Ateliers préparés*. Récupéré de <http://www.dramaction.qc.ca/fr/ressources/documents-a-telecharger/ateliers-prepares/> (20/10/2014)
- Dramaction (2011). *Exercice de concentration et d'écoute*. Récupéré de <http://www.dramaction.qc.ca/fr/2011/03/exercice-de-concentration-decoute/> (22/10/2014)
- Être acteur. [s. d.]. *3 exercices pour développer son aisance*. Récupéré de <http://www.etreacteur.fr/3-exercices-developper-aisance-acteur/> (20/10/2014)
- Fée clochette. [s. d.]. *La Chasse-galerie*. Récupéré de <http://feeclochette.chez.com/lachasse.htm>(20/10/2014)

- Français - littérature québécoise. [s. d.]. *La Chasse-galerie*. Récupéré de [http://rea.deccllic.qc.ca/dec\\_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature\\_quebecoise/M6\\_La\\_Chasse-galerie/m6/s5/o2/Index.htm](http://rea.deccllic.qc.ca/dec_virtuel/Francais/601-103-04/Litterature_quebecoise/M6_La_Chasse-galerie/m6/s5/o2/Index.htm) (20/10/2014)
- Galerie Archambault [s. d.]. *Légende La Chasse-galerie*. Récupéré de [http://www.galeriearchambault.com/Vernissage/La\\_chasse\\_galerie/](http://www.galeriearchambault.com/Vernissage/La_chasse_galerie/) (20/10/2014)
- Galerie d'art du Château Frontenac (2014). *Nos artistes*. <http://www.galeriechateaufrentenac.com/artistes.php> (20/10/2014)
- Impro-Bretagne (2012). *L'occupation de l'espace scénique : les bases*. Récupéré de <http://impro-bretagne.blogspot.mx/2012/04/loccupation-de-lespace-scenique-les.html>(20/10/2014)
- Laurentiana. [s. d.]. *La Chasse-galerie. Légendes canadiennes*. Récupéré de <http://laurentiana.blogspot.ca/2011/02/la-chasse-galerie-legendes-canadiennes.html> (20/10/2014)
- Le Devoir (2008). *À la redécouverte d'Henri Julien*. Récupéré de <http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/206011/a-la-redecouverte-d-henri-julien> (20/10/2014)
- Le grimoire du théâtre et de l'improvisation. [s. d.]. *Divers exercices de théâtre pour travailler les émotions*. Récupéré de <http://www.legrimoiredutheatre.com/recherche.php> (22/10/2014)
- Le Mexique. La culture de couleurs. [s. d.]. *Différences culturelles Québec-Mexique*. Récupéré de <http://mexicains.wordpress.com/differences-culturelles-quebec-mexique/>(20/10/2014)
- Le monde en images. [s. d.]. *Le refuge*. Récupéré de <http://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=93297&demande=desc> (22/10/2014)

- Les bons diables (2014). *Les bons diables*. Récupéré de <http://www.lesbonsdiables.ca> (20/10/2014)
- Les clefs du toucher [s. d.]. 70 recettes pour bien respirer. Récupéré de [http://lesclefsdutoucher.free.fr/alire\\_70\\_recettes.htm](http://lesclefsdutoucher.free.fr/alire_70_recettes.htm) (20/10/2014)
- Les tournées Paule Maher (2014). *La Chasse-galerie*. Récupéré de <http://www.paulemaher.com/la-chasse-galerie/> (20/10/2014)
- Mon cabinet de curiosités (2011). *Légende de la Chasse-galerie par Charles Vinh*. Récupéré de <http://moncabinetdecurosites.tumblr.com/post/13453890270/legende-de-la-chasse-galerie-par-charles-vinh> (20/10/2014)
- Musée McCord. [s. d.]. *Estampe de La Chasse-galerie*. Récupéré de <http://www.musee-mccord.qc.ca/fr/collection/artefacts/M994X.5.242.252?Lang=2&accessnumber=M994X.5.242.252> (20/10/2014)
- Musée virtuel. [s. d.]. *La Chasse-galerie*. Récupéré de <http://www.virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do%3bjsessionid=1D81EDFB960EBo47FEF7B61Fo598792A?method=preview&lang=FR&id=4615> (20/10/2014) 140
- Office national du film du Canada (1996). *La légende du canot d'écorce*. Récupéré de <http://www3.onf.ca/animation/objanim/fr/classe/profs/film.php?theme=30634&filmid=33283> (20/10/2014)
- Romano, F. C.[s. d.]. *Comment animer un atelier théâtre?* Récupéré de <http://www.alamemeetoile.net/Comment-animer-un-atelier-theatre.html>(22/10/2014)
- Se connaître. (2010). *Cours de théâtre : Les déplacements sur le plateau*. Récupéré de <http://mieux-se-connaître.com/2010/09/cours-de-theatre-les-deplacements-sur-le-plateau/> (20/10/2014)

- Se connaître (2010). *Cours de théâtre, la voix et la diction*. Récupéré de <http://mieux-se-connaître.com/2010/10/cours-de-theatre-la-voix-et-la-diction/> (20/10/2014)
- Théâtre à 1000 mètres. [s. d.]. *Dominant/dominé*. Récupéré de <http://www.theatre-a-1000metres.com/pages/les-emotions-dominant-domine-4487067.html> (22/10/2014)
- Théâtre en scène (2009). *Le musée émotionnel et Les chaises des émotions*. Récupéré de <http://www.theatre-en-scene.org/category/exercices/emotions> (22/10/2014)
- Théâtrons. [s. d.]. *La voix*. Récupéré de <http://www.theatrons.com/voix-exercice.php> (20/10/2014)
- Théâtrons. [s. d.]. *Respiration ventrale (recentrage)*. Récupéré de <http://www.theatrons.com/respiration-ventrale-exercice.php> (20/10/2014)
- Université de Calgary (2001). *Lexique spécialisé pour comprendre La Chasse-galerie d'Honoré Beaugrand*. Récupéré de <http://fis.ucalgary.ca/FR/339/lexiqueCG.html> (20/10/2014)
- Université de Rennes 2 (2014). *Les outils de travail collaboratif*. Récupéré de <http://www.sites.univ-rennes2.fr/urfist/ressources/outils-de-travail-collaboratif>(20/10/2014)
- Village historique acadien (2014). *Viens vivre l'Acadie! À propos*. Récupéré de <http://www.villagehistoriqueacadien.com> (20/10/2014)
- Virtual Museum. [s. d.]. *Acadia*. Récupéré de [http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Acadie/index\\_e.html](http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Acadie/index_e.html) (20/10/2014)
- Vouilloux, B. (2012). *Conférence « Le tableau vivant »*, donnée le 10 mars 2012 au Centre Pompidou. Récupéré de <http://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbqqE96/rXK9AK> (22/10/2014)

Youtube (2012). *Les sombres légendes de la terre – le diable de La Chasse-galerie*.

Récupéré de

<http://www.youtube.com/watch?v=OuHkRWO1obM>(20/10/2014)

Youtube (2012). *Martin d'la Chasse-galerie*, interprété par *La Bottine souriante*.

Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=efpdOA4y5IE> (20/10/2014)

Youtube (2012). Québec original – Raconter le Québec (version longue). Récupéré

de <http://www.youtube.com/watch?v=2CD2mvVg5UU>(20/10/2014)

Youtube (2011). Claude Dubois – *Chasse-galerie*. Récupéré de

<http://www.youtube.com/watch?v=xI58RasCJTtw> (20/10/2014)