



DOCUMENT EXPLICATIF

Au cours du spectacle, les élèves seront transportés dans différents univers issus de livres, de jeux vidéo ainsi que de productions télévisuelles et cinématographiques qui ont marqué leurs époques respectives. Cependant, certaines références pourraient être moins familières au jeune public, ce qui pourrait limiter sa pleine appréciation, voire sa compréhension du spectacle.

Un cahier d'accompagnement, destiné au personnel enseignant, a donc été spécialement conçu pour vous aider à préparer vos élèves en leur offrant de pertinentes clés de compréhension.

En les familiarisant avec nos sources d'inspiration avant la représentation, vous maximisez leur capacité à saisir toute la richesse et la profondeur des univers présentés. C'est également une occasion de stimuler leur curiosité, leur imagination et leur réflexion critique tout en établissant des ponts entre ces mondes fascinants et leur propre imaginaire.

Enfin, une telle préparation permettra à vos élèves de s'immerger le mieux possible dans l'histoire et de profiter pleinement de l'expérience unique de notre spectacle.



Note importante

La première section du cahier d'accompagnement, présentée sous la forme traditionnelle d'un livre de contes, constitue la version écrite du spectacle. À l'image d'un livre adapté pour le cinéma, ce texte a été transformé pour la scène sous une forme orale et musicale.

Pour préserver la surprise des élèves, il est recommandé de ne pas leur lire cette première section du conte même, ni de la partager avant le spectacle mais plutôt de s'en tenir aux sections « LEXIQUE » (p. 26) et suivantes.

En revanche, au terme de la représentation, la section du conte devient un outil précieux qui permet d'approfondir les discussions, de faire un retour sur l'histoire et d'en revivre les moments marquants.

Enfin, veuillez trouver ci-dessous un complément d'informations générales sur ce qu'est un conte.



Qu'est-ce qu'un conte ?

Un conte, c'est un récit d'aventures imaginaires. Historiquement — parmi toutes les cultures de l'humanité et depuis les temps les plus anciens —, le conte est d'abord un récit de tradition orale. Cela veut dire que c'est en se faisant raconter (et non pas lire) qu'il est transmis d'une génération à la suivante. Et cette transmission orale s'effectue pendant même des siècles lorsque ce n'est pas aussi d'une culture à une autre. Par exemple, les contes des *Mille et Une Nuits*, ce sont d'abord des contes principalement arabes dont les origines remontent à presque 2000 ans! Puis, au fil du temps, le conte est aussi devenu une forme littéraire, c'est-à-dire écrite, puis souvent traduite et ainsi diffusée en plusieurs langues.

Typiquement, la formule d'ouverture d'un conte merveilleux sera :

« Il était une fois... ».

Quant à la formule de conclusion, elle prendra une forme semblable à la suivante (qui s'appliquerait, par exemple, dans le cas d'un jeune couple nouvellement formé à l'issue du conte) :

« Ils vécurent heureux et eurent de nombreux enfants. ».



Un conte présente généralement une structure qui peut se résumer aux 5 éléments suivants :

1. Situation initiale

Le décor et l'équilibre habituels dans lesquels évolue le personnage principal (le héros ou l'héroïne) et d'autres personnages de son entourage.

2. Élément déclencheur

Quelque chose ou quelqu'un qui vient perturber l'équilibre et qui pousse le personnage principal à sortir de son quotidien.

3. Péripéties

Les diverses aventures par lesquelles passe le personnage principal alors que des méchants ou des dangers l'entravent dans sa progression vers l'objectif fixé. Au fil de ces péripéties, le personnage principal peut être aidé par des personnages secondaires bienfaisants.

4. Résolution

L'ultime triomphe du personnage principal sur la plus dangereuse des épreuves.

5. Situation finale

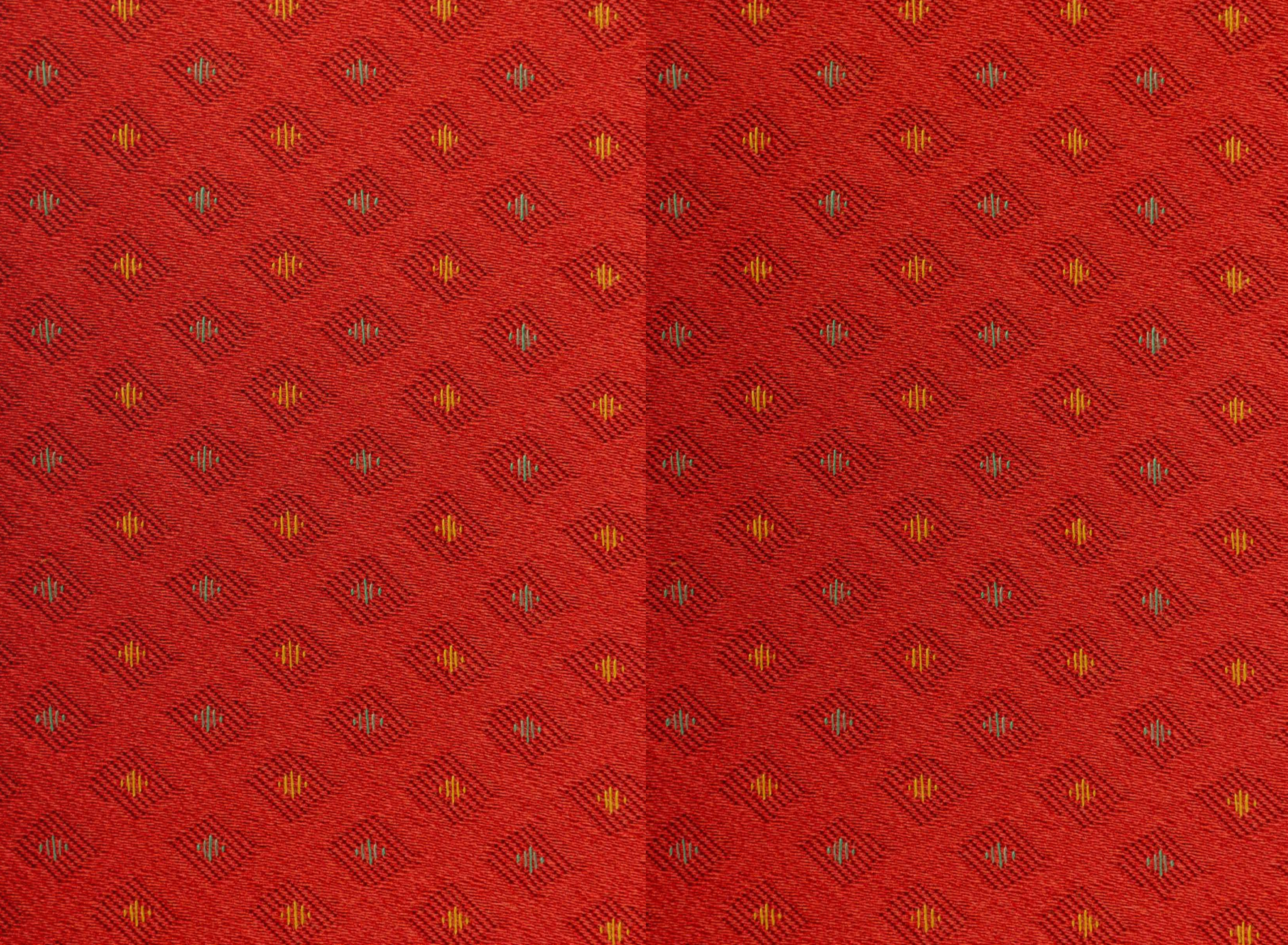
Le retour au calme ou à un nouvel équilibre.
Le personnage principal sort grandi du combat qu'il a mené.

Peux-tu identifier les 5 éléments d'un conte dans *La Plume des périlleuses péripéties*?

LA PLUME DES PÉRILLEUSES PÉRIPÉTIES



The logo icon consists of three stylized, overlapping mountain peaks or triangles of varying heights, rendered in a light, metallic color.
BUZZ
CUIVRES



♪ **Indicatif de Universal Studios**

J. Goldsmith

Il était une fois une jeune adolescente qui, bien ordinaire, ne semblait pas avoir l'étoffe d'une héroïne. Il s'agit d'Alex dont voici l'histoire extraordinaire.

Alex est enfant unique. Sa mère est professeure à l'université, alors l'école, pour elle, c'est très important. Alex n'est toutefois pas une première de classe. Ce qu'elle aime le plus, ce sont les histoires fantastiques. Alors plutôt que de faire ses devoirs, elle préfère plonger dans un livre, un film ou un jeu vidéo.

Quant au père d'Alex, il est écrivain. Il voyage régulièrement pour le travail, notamment pour promouvoir ses écrits. Lorsqu'il n'est pas à la maison, Alex aime se réfugier dans son bureau. Dans celui-ci se trouvent d'immenses bibliothèques dont certaines sont même pourvues d'échelles en bois pour atteindre les étagères les plus hautes. Et quelque part, parmi tous les livres, se cache un petit coffre-fort. Alex aimerait bien savoir ce qu'il contient...

Ce matin-là, la mère d'Alex doit quitter la maison exceptionnellement tôt pour se rendre au travail. Elle se prépare et sort, sans bruit, pour ne pas réveiller sa fille qui dort paisiblement...

♪ **La fille aux cheveux de lin**

C. Debussy

Avant de partir, sa mère lui avait tout de même réglé un réveil-matin. Et à l'heure prévue, il sonne...

♪ **La Péri : Fanfare**

P. Dukas

Alex sursaute dans son lit. Habituellement, c'est sa mère qui, tout doucement, la réveille... Encore fatiguée, Alex appuie sur le bouton *Snooze* et se rendort aussitôt. Mais quelques minutes plus tard...

♪♪ **La Péri : Fanfare**

P. Dukas

Alex appuie encore une fois sur *Snooze* et se rendort...

♪♪♪ **La Péri : Fanfare**

P. Dukas

Elle se lève, enfin. Puisque son père est parti en voyage depuis quelques jours, Alex doit maintenant s'organiser toute seule avant de partir pour l'école. Sa routine matinale terminée, elle réalise qu'elle est en avance sur son horaire. D'habitude, elle n'en a pas le droit, mais comme elle est seule, elle en profite pour jouer une petite partie de jeu vidéo...

♪ **Zelda**

K. Kondo

Alex progresse rapidement à travers le jeu. L'heure avance, mais Alex est trop absorbée pour voir le temps passer jusqu'à ce que... Oups! Alex attrape sa boîte à lunch et son sac à dos, puis s'élanche hors de la maison...

♪ **Ouverture de Guillaume Tell**

G. Rossini

L'école n'est pas très loin, mais Alex a beau courir aussi vite qu'elle le peut, elle arrive finalement à l'école... en retard!

♪ **Toccatà et fugue en ré mineur**

J. S. Bach

Son enseignante habituelle est absente. À sa place se trouve une remplaçante, Madame Sansoucy, qui l'accueille froidement.

– Vous êtes en retard, Alexandra!

Alex, qui n'avait encore jamais rencontré cette dame, s'étonne de se faire interpeller par son prénom.

– Il y aura une conséquence, une retenue, aujourd'hui, après l'école, assortie d'un devoir supplémentaire, ajoute la remplaçante.

Alex n'est pas fière d'elle, mais la journée se met tout de même à défiler à vive allure!

♪ **Danse du sabre**

A. Khachaturian

Une fois les classes terminées, tout le monde quitte, sauf Alex qui se rend au local de retenue. M^{me} Sansoucy, qui l'y attendait, lui remet une magnifique plume argentée, finement décorée et dotée d'une reluisante pointe en or. Alex, confuse, a vaguement l'impression d'avoir déjà vu un tel objet précieux quelque part...

♪ **Casper's Lullaby**

J. Horner

– Hé, ça suffit, les rêveries! Sois attentive, lance la remplaçante. Ton devoir consiste à écrire une histoire qui se déroule dans un monde imaginaire, mais qui existe déjà.

À titre d'exemple, l'enseignante inscrit les mots suivants au tableau : *Arthur, qui s'enflamma de rage, leva son épée...* M^{me} Sansoucy invite ensuite Alex à recopier ces mêmes mots avec la plume. Elle quitte ensuite le local, laissant Alex seule. Débordante de créativité, la jeune fille n'a toutefois pas envie de recopier les mots proposés par M^{me} Sansoucy.

– Ça ne ressemble pas à un début d'histoire ça, se dit Alex.

Elle réfléchit...

♪ **It Don't Mean a Thing**

D. Ellington

Il lui vient une idée toute simple. Alex se laissera inspirer par les premiers mots de l'un de ses livres préférés. Elle prend une feuille, puis elle écrit avec la plume : *Mr et Mrs Dursley, qui habitaient au 4, Privet Drive...*

♪ **Thème de Hedwige**

Harry Potter à l'école des sorciers

J. Williams

À peine ces quelques mots déposés sur le papier qu'un portail de lumière se matérialise, scintillant et miroitant comme la surface illuminée d'un lac. Intriguée, Alex s'approche et avance lentement la main et dès que, du bout des doigts, elle effleure le liquide du portail, elle est aspirée vers un autre monde.

♪ ♪ **Thème de Hedwige**

Harry Potter à l'école des sorciers

J. Williams

Aussi soudainement qu'inexplicablement, Alex se retrouve à Poudlard, la célèbre école de sorcellerie. Émerveillée, elle parcourt ses vastes couloirs. Il n'y a personne. Elle voit tout à coup apparaître une porte dans un mur. Curieuse, Alex en traverse le seuil et aboutit dans la mystérieuse « Salle sur Demande ». Une baguette magique s'y trouve. Alex la saisit et s'exerce à lancer quelques sorts.

♪ **L'Apprenti sorcier**

P. Dukas

Poursuivant sa visite, Alex aperçoit au loin une petite femme toute de rose vêtue, la vilaine Dolores Ombrage.
 – Mieux vaut ne pas traîner ici, se dit Alex. Si la plume m'a amenée dans ce monde fantastique, peut-être qu'elle pourra me conduire dans un autre.
 Elle sort sa plume magique et, en espérant pouvoir faire réapparaître le portail, elle inscrit, sur un bout de papier :
 – *Je suis désormais inéluctable.*
 – *Et moi, je suis Iron Man.*

Le portail réapparaît! En jetant un dernier coup d'œil en direction de Dolores Ombrage, Alex constate avec stupéfaction que celle-ci discute avec... M^{me} Sansoucy?!? Mais la jeune fille est aussitôt aspirée dans un autre univers.

♪ **Avengers (indicatif principal)**

A. Silvestri

Alex se demande si son imagination ne lui jouait pas des tours... Quoi qu'il en soit, elle se retrouve maintenant à *Central Park*, dans la ville de New York. Elle prend une grande respiration et s'aventure dans le parc en contemplant les fleurs et le feuillage naissant dans les grands arbres.

♪ **La Primavera (Le Printemps)**

A. Vivaldi

Pendant qu'elle admire le printemps qui l'entoure, Alex remarque, au loin, un groupe d'étranges créatures, à l'apparence menaçante, qui semblent la pointer du doigt.
 – Une bande de vilains! Pour les Avengers!, réfléchit Alex à voix haute.

Mais elle ne reconnaît pas ces sombres personnages. Le groupe s'avance maintenant vers elle. Alex se résout alors à quitter cet univers sans attendre. Prochaine destination? Elle sort la plume et inscrit : *Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...*

♪ **La Marche impériale**

La Guerre des étoiles :

Épisode V - L'Empire contre-attaque

J. Williams

Le portail la conduit à bord d'un immense vaisseau spatial. Un grand nombre de soldats *Stormtrooper* se tiennent debout, bien alignés. Devant eux, une porte s'ouvre, laissant sortir un épais rideau de fumée à travers lequel surgit... Darth Vader! Une main se pose sur son épaule. Alex se retourne.

– Partons d'ici au plus vite, lance M^{me} Sansoucy à voix basse. Utilise la plume, je t'expliquerai.

Alex sort la plume et inscrit la première chose qui lui vient à l'esprit : *Votre mission, si vous l'acceptez...*

♪ **Indicatif de Mission : Impossible**
L. Schifrin

Alex et M^{me} Sansoucy se retrouvent à Prague, dans la République tchèque.

– Alex, écoute-moi bien, dit l'enseignante. Il est important de refermer les portails que tu traverses. Je t'ai suivie jusqu'ici, depuis la salle de retenue. Comme tu as pu le constater, cette plume est magique et elle permet de voyager d'un monde à un autre. Toutefois, il est très rare que l'on puisse utiliser ce genre de plume.

– Comment se fait-il alors que je sois capable de l'utiliser?, demande Alex, intriguée.

– C'est à Camelot que nous trouverons la réponse à cette question, répond M^{me} Sansoucy.

– Camelot? Comme dans... les chevaliers de la Table ronde? Pourquoi?, demande Alex.

– Parce que c'est là que les plumes magiques sont fabriquées.

– Comment?

– Avec de l'or, de l'argent et des pierres précieuses ainsi qu'avec un élément crucial qui se trouve uniquement à Camelot, le métal ayant servi à forger Excalibur, l'épée enchantée du roi Arthur.

– Rien que ça!, réplique Alex d'un ton sarcastique.

– Ce n'est pas tout! La personne qui crée la plume doit aussi y mêler trois gouttes de son sang!, ajoute l'enseignante.

– Pourquoi, le sang?

– Pour la personnaliser. Toute personne ayant un lien de sang avec le créateur pourra également utiliser la plume. M^{me} Sansoucy est soudainement bousculée.

– Pardonnez-moi, madame, lui dit un homme à l'apparence soignée.

– Mais pour qui vous prenez-vous?, lui demande M^{me} Sansoucy, offensée.

– Mon nom est Bond, James Bond!

♪ **Indicatif de James Bond**
M. Norman

– Mais qu'est-ce que James Bond vient faire dans l'univers de *Mission : Impossible?*, se questionne Alex.

– Partons d'ici, lance M^{me} Sansoucy. Allons à Camelot! Alex accepte de créer un nouveau portail, mais elle croit ne pas connaître les mots qu'il faut écrire pour se rendre à Camelot. Tout à coup, une explosion se fait ressentir. Des sirènes résonnent... Alex, paniquée, a une idée, pour un monde loin de tous véritables dangers. Elle sort la plume et inscrit : *Super Mario Bros., monde 1, niveau 1...*

♪ **Super Mario Bros.**
K. Kondo



Alex atterrit dans son jeu vidéo préféré. Pendant que M^{me} Sansoucy referme le portail, Alex se précipite à la rencontre de Mario et Luigi, puis le trio fonce immédiatement à travers le premier tableau. M^{me} Sansoucy, laissée derrière, se retrouve dans une bulle. Alex prend les devants, glisse dans un tuyau et aboutit dans un souterrain.

♪ **Thème du monde souterrain**
Super Mario Bros.
 K. Kondo

Puis Luigi prend les devants. Il saute dans un tuyau et tous se retrouvent dans l'océan.

♪ **Thème du monde sous-marin**
Super Mario Bros.
 K. Kondo

♪ **Part of Your World**
La Petite Sirène
 A. Menken

Alors qu'ils évitent les poissons et les calmars, Alex a cru apercevoir une sirène qui lui rappelait drôlement la princesse Ariel! Qu'importe, Mario et Luigi ont atteint la fin du tableau et le quatuor est transporté jusqu'à un grand quai où des marins s'affairent en tous sens.

– C'est bizarre! Je n'avais encore jamais vu ce tableau, se dit Alex en observant la scène.

Elle aperçoit, au loin, un groupe d'individus qui détonnent dans le décor.

– Ce sont les sombres personnages aperçus à New York!, se dit Alex. Comment est-ce possible?

Cette fois-ci, ils sont plus près. Parmi le groupe, elle distingue un chevalier, une elfe, un nain, et puis un humain, probablement, car il lui rappelle étrangement son père.

– Ne restons pas là. Suivez-moi!

Alex, Mario et Luigi s'élancent sur le quai et embarquent sur un bateau à la coque sombre et aux voiles noires.

– Eh! Un instant!, s'écrie Alex. Mais... c'est la *Perle noire*!

♪ **Le Médaillon appelle**
Pirates des Caraïbes :
La Malédiction de la Perle noire
 K. Badelt

Jack Sparrow et ses pirates dégainent leurs armes et encerclent le trio. M^{me} Sansoucy les rejoint en flottant au-dessus du groupe, toujours dans sa bulle de retardataire. L'un des pirates crève sa bulle avec son épée. Au même moment, le groupe d'étranges créatures aborde le bateau. Les pirates engagent alors le combat avec les sombres inconnus, donnant lieu à une bataille épique!

♪ **C'est un pirate**
Pirates des Caraïbes :
La Malédiction de la Perle noire
 K. Badelt

Alex, Mario, Luigi et M^{me} Sansoucy ont profité de la diversion pour fuir. M^{me} Sansoucy s'adresse à Alex en la tirant à l'écart.

– Ces créatures sont dangereuses! Elles veulent te voler ta plume magique, ajoute-t-elle.
 – Je ne les laisserai jamais la prendre, promet Alex.
 – Très bien!, répond l'enseignante, sourire en coin.
 Tout à coup, la corne de brume d'un navire retentit au loin. Alex regarde vers la mer et aperçoit un immense paquebot qui approche...
 – Le Titanic?!? Mais... ce n'est pas une histoire imaginaire, ça!

♪ **My Heart Will Go On**
Titanic
 J. Horner

– Ça, c'est vraiment bizarre... Allons vite à Camelot. Là-bas, je pourrai te protéger, affirme M^{me} Sansoucy.
 – D'accord, mais nous devons d'abord ramener Mario et Luigi dans leur monde, conclut Alex.
 Elle sort aussitôt sa plume et inscrit à nouveau :
Super Mario Bros...

♪ **Thème de l'étoile / Finale**
Super Mario Bros.
 K. Kondo

Les voilà tous de retour dans le jeu vidéo. Une princesse approche. C'est sans doute Peach... qui porte une nouvelle robe? Mais non, c'est plutôt... Elsa?

♪ **Libérée, délivrée**
Je voudrais un bonhomme de neige
La Reine des neiges
 K. Anderson-Lopez & R. Lopez

Elsa disparaît subitement puis, là où elle se tenait, une porte apparaît de nulle part. Non pas un portail de lumière, mais une porte de bois, toute simple. La porte s'ouvre et il en sort Sulley et Mike Wazowski de Monstres & C^{ie}!

♪ **Monstres & C^{ie}**
 R. Newman

Hum!... Je crains que les univers soient en train de s'entremêler, avance M^{me} Sansoucy.
 – Pourriez-vous nous expliquer?, demande Alex. C'est vous qui m'avez confié cette plume qui permet de voyager entre les mondes.
 – Je sais bien, lance la remplaçante, agacée. Ce n'est pas normal, ce qui se passe...
 – Rentrons dans notre univers, propose Alex.
 Mike Wazowski intervient :
 – Tu veux rentrer chez toi? Viens, nous allons te ramener. Tu n'auras pas besoin d'utiliser la plume. Nous allons emprunter les portes de Monstres & C^{ie}!
 M^{me} Sansoucy n'est pas d'accord, mais Alex croit que c'est la bonne chose à faire. La jeune fille emprunte promptement la porte. Les deux monstres l'accompagnent, enthousiastes. M^{me} Sansoucy les suit, contrariée. Mais une fois de l'autre côté, plutôt que de les ramener à l'usine de Monstres & C^{ie}, la porte les mène dans une pièce immense, désolée et remplie de sable. Alex réalise alors qu'ils se trouvent dans la chambre de Bruno, celui dont il ne faut pas parler...

♪ **Ne parlons pas de Bruno**
Encanto : La fantastique famille Madrigal
 L.-M. Miranda

Alex propose alors de se rendre dans la chambre de Mirabel, une pièce sans magie. Il y aura sans doute une porte de garde-robe qui devrait les ramener à Monstres & Cie. Le groupe s'y rend, ouvre la porte, et la franchit, mais débarque dans une vaste plaine où déambulent de majestueux dinosaures.

♪ **Indicatif de Parc jurassique**

J. Williams

Soudain, le cri terrifiant d'un tyrannosaure retentit! Mike et Sulley déguerpissent en trombe à travers la plaine. Alex aperçoit ensuite, à l'horizon, la bande d'étranges créatures qui approche à contresens.

– Oublions les portes! Je vais utiliser la plume. Je nous ramène dans notre univers, lance Alex.

– Non! Pas tout de suite. Allons d'abord à Camelot!, insiste furieusement M^{me} Sansoucy.

– Je... Je ne sais pas ce qu'il faut écrire pour aller à Camelot.

– Si, tu le sais. Je te l'ai appris tout à l'heure dans la salle de retenue :

« *Arthur, qui s'enflamma de rage, leva son épée...* »

Alex se méfie tout d'un coup de son enseignante. La jeune adolescente veut des réponses. Elle se sert alors de la plume pour inscrire : *Élémentaire, mon cher Watson...*

♪ **The Riddle Solved**
Young Sherlock Holmes

B. Broughton

Alex et M^{me} Sansoucy se retrouvent à Londres, devant le 221B Baker Street.

– Où sommes-nous, encore?, demande la remplaçante, irritée. Je croyais que nous allions à Camelot!

Sans même lui répondre, Alex entre dans le bâtiment, M^{me} Sansoucy à sa remorque. La jeune fille frappe à la porte de l'un des appartements et c'est le célèbre détective Sherlock Holmes qui vient ouvrir. Alex lui montre sa plume magique. Une longue discussion s'engage...

♪ **Take Five**

P. Desmond

M^{me} Sansoucy s'impatiente. Elle sort. Sherlock, maintenant seul avec Alex, lui confie avoir observé certains détails qui révèlent la malhonnêteté de son enseignante. Et pourquoi cette obsession de vouloir aller à Camelot? Voudrait-elle fabriquer une nouvelle plume, elle-même, afin d'être en mesure de l'utiliser? Alex est renversée. C'est sûrement ça! Mais que pourrait-elle bien vouloir faire avec une telle plume? Elle remercie chaleureusement Sherlock Holmes et rassemble son courage afin de confronter M^{me} Sansoucy. Une fois à l'extérieur, Alex ne trouve pas son enseignante. Elle part donc à sa recherche... C'est un piège! M^{me} Sansoucy maîtrise Alex et l'endort à l'aide d'un mouchoir imbibé de chloroforme.

♪ **Clair de lune**

C. Debussy

Quelque temps plus tard, Alex se réveille sur un sol de pierres, les mains ligotées dans le dos. Elle entend soudain des bruits de pas et distingue une silhouette qui approche, un homme, coiffé d'un chapeau...

♪ **La Marche des aventuriers
Indiana Jones et les aventuriers
de l'arche perdue**

J. Williams

Indiana Jones libère la jeune fille.

– Ça va, petite?, demande le célèbre archéologue.

Alex constate aussitôt qu'on lui a pris sa plume. Elle remarque aussi des taches d'encre sur ses doigts. M^{me} Sansoucy est astucieusement parvenue à créer un portail entre les mondes en plaçant la plume dans la main de la jeune fille, pendant qu'elle était inconsciente, et en écrivant les mots à sa place.

– Où suis-je?, demande Alex.

– Dans un temple, en Amérique du Sud, répond Indiana Jones.

Alex est complètement découragée. Sans la plume, comment parviendra-t-elle à rentrer à la maison? Alex peine à retenir ses larmes... Mais ce n'est pas le moment de sombrer dans le désespoir. En relevant la tête, elle aperçoit un objet cuivré dans les mains de son nouvel ami.

– Qu'est-ce que c'est que ça?, demande Alex.

– Cette vieille lampe?, répond l'archéologue. Elle a piqué ma curiosité parce qu'un tel objet ne devrait pas normalement se trouver dans un temple comme celui-ci.

– Puis-je vous l'emprunter, quelques instants?, demande Alex.

Puis elle frotte la lampe...

♪ **Friend Like Me**

Aladin

A. Menken

Dix mille ans! Ça vous fiche un de ces torticolis!, lance le génie.

– Bonjour Génie, je m'appelle Alex.

– Bonjour Alex! Et lui, avec le fouet, c'est qui?

Indiana Jones est stupéfait. Alex leur explique la situation. Le temps presse. La jeune fille souhaite se rendre à Camelot. Le génie exauce son vœu.

♪ **Deus in Adjutorium (Vêpres de 1610)**

C. Monteverdi

Alex aboutit à Camelot, le lieu central des célèbres légendes arthuriennes, où l'on retrouve justement le roi Arthur. La jeune fille doit maintenant repérer M^{me} Sansoucy, en espérant qu'elle s'y trouve. Elle part à sa recherche. Plus loin, elle croise un magicien à la longue barbe, tout de gris vêtu, appuyé sur un grand bâton.

– Gandalf?

♪ **Thème de la Communauté**

Le Seigneur des anneaux :

La Communauté de l'anneau

H. Shore

Qu'est-ce que vous faites ici?, demande Alex.

Gandalf réfléchit...

Alex tente de lui expliquer qu'il ne se trouve pas dans le bon univers, qu'elle aurait normalement dû rencontrer Merlin l'Enchanteur, mais Gandalf est persuadé de ne connaître qu'un seul univers, celui de Camelot. Alex doit faire vite afin d'empêcher l'irréparable.

Je suis à la recherche de la forge où l'on fabrique les plumes magiques, lance Alex au magicien.
– Je peux vous y conduire, dit-il.

Le sorcier accompagne Alex jusqu'à l'entrée d'une caverne naturelle.

– C'est par ici. Bonne chance, mon enfant!, lance le magicien avant de repartir aussitôt.

Alex entre courageusement dans la caverne.

♪ **Thème du château
Super Mario Bros.**

K. Kondo

Plus elle avance, plus il fait sombre. Alex se souvient alors de la baguette magique qu'elle avait obtenue à Poudlard. Elle s'en empare et lance le sort qui permet d'en illuminer le bout : *Lumos*. Une magnifique lumière apparaît. À sa grande surprise, elle découvre le groupe d'étranges créatures emprisonné derrière de lourds barreaux de métal. Un homme s'avance.

– Papa?

– Alex, c'est bien moi!, répond son père.

– Je n'y comprends plus rien, dit Alex.

Son père lui explique qu'il fait partie d'un groupe de gardiens, provenant de différents univers, qui protègent les frontières entre les mondes. Chaque fois qu'un être ou qu'un objet se retrouve dans un univers qui n'est pas le sien, les frontières s'affaiblissent. Par conséquent, ces mondes risquent de s'effondrer les uns sur les autres et de se détruire. Mais, par-dessus tout, c'est la présence de M^{me} Sansoucy qui pose problème.

♪ **La Pierre philosophale
Harry Potter à l'école des sorciers**

J. Williams

M^{me} Sansoucy est une ancienne gardienne. Son titre lui a été retiré et sa plume détruite lorsque ses collègues ont découvert qu'elle volait des objets précieux provenant de différents univers, pour son propre gain. Elle y a œuvré sans souci des dangers qu'un tel geste faisait encourir. Elle est ensuite disparue... pour ne réapparaître qu'aujourd'hui.

– Nous sommes tombés dans un piège savamment élaboré par M^{me} Sansoucy, lui explique son père.

– Et moi, elle m'a manipulée pour arriver jusqu'ici et créer sa propre plume magique, réplique Alex.

– Je ne sais pas comment, mais M^{me} Sansoucy a réussi à voler ma plume alors qu'elle se trouvait dans le coffre-fort de ma bibliothèque, dit le père d'Alex.

– C'est donc ça que tu cachais dans ton petit coffre? Une plume, la tienne? C'est pour ça que je pouvais l'utiliser, à cause du lien de sang!, s'exclame Alex.

– Lorsqu'on fabrique une plume magique, nos enfants peuvent effectivement s'en servir, mais ses pouvoirs sont moins stables, ce qui a pour effet de fragiliser les frontières entre les mondes.

– J'avais remarqué... Je vais vous libérer, affirme Alex.

À l'aide de sa baguette magique, elle exécute un enchantement qui permet aux sorciers d'ouvrir une porte verrouillée : *Alohomora*. Le groupe, maintenant libre, repart à la recherche de M^{me} Sansoucy, Alex et son père en tête.

♪ **Ouverture**

Robin des Bois, prince des voleurs

M. Kamen

Alex et les gardiens atteignent la forge secrète et aperçoivent M^{me} Sansoucy au loin. Elle se trouve sur un rocher, surélevé et séparé d'eux par un dangereux ravin. Alex et les gardiens approchent. La fabrication de la plume magique semble presque achevée. Il faut faire vite! Alex s'avance, seule. Elle se révèle et confronte M^{me} Sansoucy.

– Arrêtez!

Mais la jeune fille, qui se tient de l'autre côté du ravin, s'avère hors de portée. Le pont suspendu, qui permet normalement de le traverser, a été coupé.

– Moi qui pensais m'être débarrassée de toi, misérable insecte!, profère la remplaçante.

– Je vous ai retrouvée, madame.

– Tu es en retard, Alexandra, et pour la deuxième fois aujourd'hui, dit-elle en se moquant.

– Les frontières entre les univers sont en train de s'écrouler, dit Alex.

– Ah! La ferme! Maintenant, observe bien...

♪ ♪ **La Pierre philosopale**

Harry Potter à l'école des sorciers

J. Williams

M^{me} Sansoucy empoigne un couteau de sa main droite et se fait une incision dans la main gauche. Puis, elle fait grand étalage de sa main blessée en l'élevant en l'air.

– Je n'ai plus qu'à laisser tomber 3 petites gouttes de mon sang sur cette plume et le tour sera enfin joué.

Hahahahahahaha!

À l'instant où M^{me} Sansoucy approche sa main de la plume, les gardiens font irruption derrière elle. La diversion qu'a créée Alex a donné tout juste assez de temps aux gardiens pour franchir ingénieusement le ravin et atteindre la remplaçante. Ils capturent M^{me} Sansoucy et mettent un terme à la fabrication de la plume magique!

♪ **Trumpet Tune**

H. Purcell

Les gardiens forment un cercle autour d'Alex et la remercient chaleureusement. Grâce à elle, ils ont pu accomplir leur mission. L'heure est maintenant venue, pour Alex et son père, de rentrer à la maison. Pendant ce temps, les autres gardiens retournent chacun des êtres et des objets dans leurs univers respectifs.

♪ **Retour vers le futur**

A. Silvestri

Tout redevient comme avant et l'ordre est rétabli. Une fois de retour à la maison, Alex raconte ses périlleuses péripéties. Elle découvre que sa mère était déjà bien au courant des pouvoirs d'une telle plume magique et que son père attendait qu'Alex soit assez grande pour lui en parler. Ils ne savaient pas quand elle serait prête, mais aujourd'hui, elle a démontré qu'elle l'était, sans l'ombre d'un doute.

Deux mois plus tard, pour son anniversaire, les parents d'Alex lui ont préparé un magnifique gâteau accompagné d'une carte : « *Alex, les gardiens souhaitent te former comme apprentie. Nous partons tous les trois à Camelot. Là-bas, tu pourras fabriquer ta propre plume!* ».

Alex saute au cou de ses parents. Ils la serrent très fort dans leurs bras et lui disent à quel point ils sont fiers d'elle. La mère d'Alex est grandement émue que sa fille, qui ne semblait pourtant pas avoir l'étoffe d'une héroïne, ait su faire preuve d'autant de courage et de détermination.

Qui aurait cru que le fait de voyager dans tous ces univers rapprocherait Alex et ses parents? Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup... de rebondissements!

♪ **Le Monde merveilleux de Harry
Harry Potter à l'école des sorciers**
J. Williams

Fin

AUTEURS

Sylvain Lapointe
Zoé Nadeau-Vachon
Julien Patenaude

RÉVISION

Gaëtan Chénier

ADAPTATION POUR LA SCÈNE

RENÉE ROBITAILLE
SYLVAIN LAPOINTE

ARRANGEMENTS MUSICAUX

Enrico O. Dastous

MISE EN SCÈNE

Renée Robitaille
Michel Demers
Buzz Cuivres

SCÉNOGRAPHIE

Michel Demers

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

RÉDACTION
Gaëtan Chénier
Sylvain Lapointe

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS

Michel Bérard



LEXIQUE

Explication de diverses allusions culturelles.

Citations, personnages, lieux et concepts provenant d'une variété de livres, jeux vidéo, productions télévisuelles et cinématographiques, en ordre d'apparition dans le conte.

Quelques termes marqués d'un astérisque (*) sont expliqués dans les phrases qui les suivent.



« Avoir l'étoffe d'un héros, d'une héroïne »

« Avoir l'étoffe d'un héros, d'une héroïne », c'est une expression. Elle se trouve dès le début de notre conte au sujet du personnage principal. Cette expression évoque les qualités qui sont requises d'un héros ou d'une héroïne. Elles incluent le courage, la détermination, l'intégrité et la capacité à surmonter des défis et même de périlleuses péripéties.

Zelda (The Legend of Zelda)

The Legend of Zelda, ou simplement *Zelda*, c'est une série populaire (non offerte en français) de jeux vidéo de Nintendo. L'action se déroule dans un royaume fantastique. Dès le premier jeu sorti en 1986, *Zelda* a eu un énorme impact sur l'industrie en inspirant de nombreux autres jeux et en devenant l'une des séries les plus célèbres et appréciées. Alex, l'héroïne de notre conte, aime beaucoup jouer à ce jeu.

Les légendes arthuriennes

Les légendes arthuriennes, ce sont divers récits axés sur le mythique roi britannique Arthur à Camelot*. C'est à Camelot que culmine l'histoire de notre conte. Les légendes arthuriennes comprennent de célèbres personnages tels que les chevaliers de la Table ronde et Merlin l'Enchanteur. Elles datent de l'ère chevaleresque, au Moyen Âge, et elles se déroulent dans ce qui sont aujourd'hui l'Angleterre et la France.



L'une de leurs sources principales, c'est l'*Histoire des rois de Bretagne* écrite par l'évêque catholique Geoffrey de Monmouth au XII^e siècle. L'œuvre originale est en latin, ce qui servait souvent de langue savante à l'époque, un héritage des antiques Romains. Puis, l'écrivain Chrétien de Troyes, un Français de la cour de Champagne, s'en inspira peu après pour lancer une tradition de littérature arthurienne en ancien français. Ces légendes parlent entre autres de batailles épiques et de la quête du Saint Graal*. Leur popularité ininterrompue au fil des derniers 800 ans reflète leur grande importance culturelle jusque dans de nombreux films et livres occidentaux de notre époque.

« *Arthur, qui s'enflamma de rage, leva son épée...* », c'est une allusion-clé du conte au monde fantastique du roi Arthur et de son épée Excalibur*. La citation est tirée de l'*Histoire des rois de Bretagne* de Monmouth.

Camelot, c'est le nom de la ville et château fort légendaires où siège la cour du roi Arthur en « Bretagne » (de son nom romain « Britannia »), l'actuelle Angleterre.

La quête du Saint Graal, c'est la recherche (quête) que font les chevaliers du roi Arthur d'un objet saint appelé le Graal. Selon l'une ou l'autre des légendes, cet objet serait une coupe, un plat ou une pierre sacrés qui seraient associés à Jésus. Cet objet aurait disparu au fil des siècles.

Excalibur, c'est le nom donné à l'épée magique — puissante et indestructible — qu'une enchantresse a remise à Arthur. L'épée symbolise le pouvoir et la légitimité d'Arthur comme roi et joue un rôle crucial dans ses aventures.



Harry Potter

Harry Potter, c'est le personnage principal d'une célèbre série de livres écrits par l'auteure britannique J.K. Rowling. L'importance culturelle de la série dans la littérature jeunesse se reflète dans le grand engouement qu'elle a suscité pour la lecture, sans compter les films. La série raconte l'histoire fictive du jeune sorcier Harry Potter et de ses aventures autour de l'école de magie appelée Poudlard. Les livres suivent Harry et ses amis alors qu'ils affrontent toutes sortes de défis et de vilains. En 2024, la série comprenait sept livres qui ont été publiés entre 1997 et 2007. Puis, entre 2001 et 2011, ces livres ont été adaptés en huit films très populaires. Ces créations ont su captiver des millions d'admirateurs avec leurs histoires de magie, d'amitié et de courage.

« *Mr et Mrs Dursley, qui habitaient au 4, Privet Drive...* », c'est la phrase qui ouvre l'histoire de Harry Potter. Elle décrit la maison des Dursley, la famille non magicienne qui a élevé l'orphelin Harry avant qu'il apprenne, à 11 ans, qu'il est sorcier par descendance.

Le thème musical de Hedwidge (le harfang des neiges de Harry), c'est un extrait qu'utilise notre conte parmi les compositions de John Williams pour les films. Ce thème récurrent est associé étroitement à la série.

La « Salle sur Demande » du collège Poudlard, c'est une pièce magique qui peut répondre aux besoins ou désirs de qui s'y trouve.



Dolores Ombrage, c'est une cruelle sorcière autoritaire qui devient professeur à Poudlard et prend le contrôle de l'école en exerçant l'oppression. À un certain point, elle en vient même pratiquement jusqu'à torturer les élèves. C'est pourquoi Alex choisit de quitter cet univers sans tarder.

L'Apprenti sorcier (Fantasia)

L'Apprenti sorcier, c'est d'abord un poème de 1797 du grand écrivain allemand Goethe. Au siècle suivant, il a inspiré une composition orchestrale au Français Paul Dukas. Dans l'imaginaire populaire, la pièce s'est surtout vastement fait connaître à la suite de son utilisation dans la trame sonore du film d'animation de Walt Disney, *Fantasia*. Dans le premier film sorti en 1940, puis en nouvelle version en 1999, on voit Mickey Mouse en apprenti sorcier. Il tente d'utiliser la magie pour simplifier ses tâches, mais tout dérape lorsqu'il perd la maîtrise de ses sorts.

Avengers

Les Avengers (vengeurs), c'est le nom d'une équipe de superhéros de l'univers des bandes dessinées de la compagnie Marvel (depuis 1963) et de films (depuis 2012). Les héros réunis combattent de puissants ennemis pour protéger l'humanité.

« *Je suis désormais inéluctable.* », ce sont les paroles que le supervilain Thanos adresse au superhéros Iron Man pour exprimer qu'il estime avoir gagné leur combat et



que rien ne peut désormais l'arrêter. (« Inéluctable » signifie « qui ne peut pas être évité »). Iron Man surprend toutefois Thanos en lui répliquant « *Et moi, je suis Iron Man.* » et en se sacrifiant pour l'éliminer en utilisant les Pierres d'infinité* qu'il lui a dérobées à son insu, une utilisation qui lui coûtera la vie. Ces répliques s'avèrent emblématiques en marquant un moment clé du combat ultime des héros contre Thanos.

Central Park, New York, c'est l'endroit où Alex se retrouve après avoir écrit ces répliques avec la plume magique, car c'est là que se situe le quartier général des Avengers.

Les Pierres d'infinité, ce sont des pierres précieuses cosmiques pouvant donner de superpouvoirs. Thanos avait réussi à les rassembler pour gagner en puissance.

La Guerre des étoiles

La Guerre des étoiles (*Star Wars*), c'est principalement une série de films (dont un 9^e est sorti en 2019) qui s'avère un véritable phénomène de culture pop. La série a pris son envol dès la sortie du premier film en 1977. Depuis, chaque mouture nous transporte « *Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...* », phrase par laquelle commence chaque film. La saga suit les aventures de héros et héroïnes qui combattent l'Empire maléfique du vilain Darth Vader et ses incontournables soldats *Stormtrooper*.



Mission : Impossible

Mission : Impossible, c'est une série de productions d'abord télévisuelles, puis cinématographiques qui ne déroule pas depuis bientôt 60 ans. La série raconte les aventures d'une équipe fictive d'agents secrets qui exécute des missions... apparemment impossibles!

« *Votre mission, si vous l'acceptez...* », c'est la phrase qui lance inévitablement chaque mission. Le premier film ayant été tourné en partie dans la ville de Prague, en République tchèque, c'est pourquoi Alex et M^{me} Sansoucy s'y retrouvent. Puis, en raison du fait que de tels films d'espionnage comportent habituellement de nombreux dangers et dommages collatéraux, Alex choisit de quitter rapidement cet univers.

James Bond

James Bond, c'est le nom de l'agent secret britannique fictif au surnom de code 007. Le personnage nous entraîne dans de palpitantes aventures à travers le monde. Il a été créé par l'auteur britannique Ian Fleming, lui-même un ancien espion. James Bond apparaît d'abord dans 14 livres à compter de 1953. La première des adaptations cinématographiques toujours populaires est sortie en 1962, jusqu'à une 27^e en 2021.

« Mon nom est Bond, James Bond », c'est une réplique signature récurrente devenue incontournable.

Toutefois, bien que les univers de *Mission : Impossible* et de James Bond soient relativement similaires, les deux ne se croisent jamais!



Super Mario Bros.

Super Mario Bros., c'est une franchise devenue emblématique depuis ses débuts en 1985 avec un jeu vidéo révolutionnaire. Le personnage de Mario, accompagné de son frère Luigi, y parcourent divers mondes imaginaires. Ces mondes comprennent différents niveaux tous remplis d'ennemis, de pièges et de secrets. L'objectif est de sauver la princesse Peach. En 2023, un film d'animation qui s'en inspire continuait à captiver les admirateurs.

La Petite Sirène

La Petite Sirène, c'est d'abord le personnage principal qui donne son titre au conte paru en 1837 de l'auteur danois Hans Christian Andersen. Il est aussi l'auteur de nombreux autres contes célèbres dont *La Reine des neiges* et *Le Vilain Petit Canard*. Toutefois, ce qui a particulièrement rendu *La Petite Sirène* célèbre à notre époque, c'est son adaptation en film d'animation par la maison Disney en 1989, puis à nouveau en 2023. Le film raconte l'histoire d'Ariel, une jeune sirène (qui vit donc sous la mer) qui rêve de vivre sur terre. Le premier film, qui a remporté deux Oscars (pour la meilleure chanson originale et la meilleure musique), a marqué le début d'une époque qui s'appellera la « Renaissance » de Disney.



Chevalier, elfe et nain

Un chevalier, un elfe et un nain, ce sont, comme dans notre conte, des personnages que l'on retrouve de nos jours plus que jamais dans maintes créations fantastiques. Il pourrait sembler « aller de soi » que de telles créations comprennent de nobles et courageux chevaliers ainsi que d'agiles et sages elfes. Mais elles comprennent également presque tout aussi souvent de robustes nains qui se montrent déterminés (*Le Seigneur des anneaux*, *Narnia*, *Harry Potter*, etc.). La tradition remonte jusqu'aux mythologies scandinaves du Moyen Âge. Les nains y sont désormais porteurs d'une image forte et inclusive, ancrés dans un riche folklore et jouant des rôles significatifs dans la trame des histoires.

Pirates des Caraïbes

Pirates des Caraïbes, c'est une série de films d'aventure dont le 5^e est sorti en 2017 et 2 autres annoncés en 2024. La série suit le capitaine Jack Sparrow et son navire *Perle noire* à l'Âge d'or de la piraterie, autour de 1700. Dès le premier film sorti en 2003, *La Malédiction de la Perle noire*, le navire joue un rôle central par sa vitesse et par son apparence redoutable aux voiles noires et à la coque sombre.



Titanic

Titanic, c'est d'abord le nom du plus grand paquebot de son époque, qui est tristement devenu célèbre pour son naufrage en 1912. Le navire a coulé après avoir heurté un iceberg à environ 700 km au large de Terre-Neuve. Ce fut l'une des plus grandes catastrophes maritimes de l'histoire, qui fascine l'humanité encore à ce jour. Cette fascination a motivé le réalisateur canadien James Cameron à en faire un film qui connaîtra un grand succès en 1997. Il relate une histoire fictive d'amour sur fond du naufrage réel. La chanson signature du film que chante Céline Dion, *My Heart Will Go On*, évoque le *Titanic* dans notre conte. La chanson remportera de nombreux prix de Meilleure chanson originale (Oscar, Grammy, Golden Globes, etc.).

Une corne de brume, c'est un puissant dispositif sonore qu'utilisent les navires pour signaler leur présence par temps de brume afin de prévenir les collisions. De nos jours, elle est faite de métal ou de plastique et actionnée à l'air comprimé ou à la vapeur. Originellement, la corne de brume consistait toutefois en une corne d'animal dans laquelle on soufflait, d'où son nom.

La Reine des neiges

La Reine des neiges, c'est d'abord le titre d'un conte paru en 1844 de l'auteur danois Hans Christian Andersen, auteur de nombreux autres contes dont celui de *La Petite Sirène* qui a été mentionné ci-dessus. Toutefois, ce qui a particulièrement rendu *La Reine des neiges* célèbre à notre époque, c'est son adaptation en film d'animation par la maison Disney en 2013.



Le film, qui suit les aventures de deux sœurs princesses dont Elsa, a remporté deux Oscars comprenant celui de Meilleure chanson originale pour *Libérée, délivrée* (*Let It Go*) qu'utilise notre conte.

Monstres & Cie

Monstres & Cie, c'est le film d'animation de Pixar/Disney sorti en 2001 qui suit les deux monstres Mike Wazowski et Sulley qui travaillent pour l'entreprise Monstres & Cie. Leur emploi consiste à effrayer les enfants pour emmagasiner l'énergie de leur terreur afin d'alimenter leur univers parallèle. Dans cet univers, les portes (de garde-robe) servent de portails magiques qui établissent un lien entre les deux mondes et qui permettent aux monstres d'accéder ainsi aux chambres d'enfants humains.

Encanto : La fantastique famille Madrigal

Encanto : La fantastique famille Madrigal, c'est un film d'animation de Disney sorti en 2021. L'action se déroule en Colombie en suivant la famille Madrigal qui habite dans une maison magique dans la communauté « enchantée » d'Encanto. Chaque membre de la famille possède un pouvoir magique — sauf Mirabel. Son cousin Bruno, lui, est doté du don de précognition. C'est un personnage mystérieux, ce qui se reflète dans l'immense chambre désolée et remplie de sable où il s'est isolé du monde. Les chansons, dont *Ne parlons pas de Bruno*, ont marqué le film.



Parc jurassique

Parc jurassique, c'est d'abord le premier (en 1990) d'une série de livres (parmi de nombreux autres) de l'auteur américain Michael Crichton. Ils ont ensuite servi à la production d'une série de films très populaires du même nom qui sont sortis à compter de 1993. La musique, du célèbre compositeur John Williams, s'est retrouvée en nomination pour un prix Grammy.

Le tyrannosaure, c'est une véritable vedette parmi de nombreuses autres espèces de dinosaures. Il s'avère emblématique de la série en contribuant à créer un suspense continu par le grand danger bien palpable et toujours imminent qu'il représente.

Sherlock Holmes

Sherlock Holmes, c'est un personnage fictif créé par l'auteur britannique Sir Arthur Conan Doyle dans une première parution en 1887. Holmes, qui se décrit comme un détective, atteindra rapidement une grande renommée pour ses compétences exceptionnelles en observation, déduction et raisonnement logique. Doyle aura écrit 4 romans et 56 nouvelles mettant Holmes en scène. Dès la fin du XIX^e siècle et encore jusqu'à nos jours, le personnage jouit d'une grande importance culturelle. Entre autres, il détient dorénavant le record Guinness du nombre de fois qu'un personnage a été représenté au cinéma et à la télévision.



« 221B Baker Street », c'est l'adresse devenue notoire où loge Holmes. Il y partage une suite d'appartements sur deux étages avec son ami et coéquipier D^r Watson. C'est là que beaucoup de leurs aventures commencent alors que des gens viennent y solliciter l'aide de Holmes pour résoudre des mystères.

« *Élémentaire, mon cher Watson...* », c'est une phrase signature devenue célèbre. Holmes l'adresse régulièrement à son ami Watson pour lui signifier combien la solution à un problème lui a paru évidente alors même qu'elle confond tous les autres.

Indiana Jones

Indiana Jones, c'est le personnage principal, un intrépide archéologue, qui donne son nom aux titres d'une série de films d'aventure. En 2023, la série comprenait cinq films qui se sont tous avérés très populaires dès la sortie du premier en 1981. Acclamés par la critique et couronnés de succès commercial, ces films ont établi Indiana Jones comme l'un des personnages les plus emblématiques de l'histoire du cinéma d'aventure.

Le chapeau et le fouet d'Indiana Jones, ce sont des symboles forts de son personnage en représentant son esprit d'aventure et son identité unique.



Aladin

Aladin, c'est d'abord le personnage principal d'*Aladin ou la Lampe merveilleuse*, l'un des contes populaires les plus connus du recueil des *Mille et Une Nuits*. Ce recueil d'anciens contes anonymes est issu d'abord des cultures indienne et persane, puis principalement arabe, de sources aussi lointaines que le III^e siècle. Quant au conte d'*Aladin*, c'est toutefois un ajout qu'a fait le Français Antoine Galland dans sa traduction des *Mille et Une Nuits* parue en 1710. Il avait eu connaissance de ce conte lors d'un échange avec le conteur syrien Hanna Dyab, sans toutefois lui en avoir donné le mérite.

Puis, *Aladin*, c'est aussi devenu entre autres un film d'animation oscarisé de Disney, sorti en 1992. Il raconte l'histoire d'Aladin, un jeune homme qui découvre une lampe magique.

La lampe magique, c'est traditionnellement une antique lampe de laiton ou de cuivre qui, lorsqu'elle est frottée, libère le génie qui s'y trouve emprisonné. En reconnaissance, il offre trois souhaits à son libérateur.



Le Seigneur des anneaux

Le Seigneur des Anneaux, c'est une suite d'histoires fantastiques que l'auteur britannique J.R.R. Tolkien a d'abord écrit pour ses enfants, puis publié en trois volumes en 1954-1955. La suite tire son inspiration de contes de fée et de sagas de diverses cultures anciennes (dont scandinaves et germaniques). Son énorme succès de librairie, traduit en 38 langues, en a fait un incontournable symbole de la littérature fantastique moderne. Entre autres, la suite a fait l'objet de plusieurs films à grand budget au début des années 2000 et encore d'autres sont projetés.

Gandalf, c'est un personnage clé de l'histoire, un sage vieillard magicien qui arbore une longue barbe blanche. Vêtu d'une longue cape, d'énormes bottes et d'un grand chapeau pointu, il est aussi muni d'un long bâton de magicien.



Robin des Bois

Robin des Bois, c'est un légendaire héros emblématique du folklore britannique dont les origines remontent autour des XIII^e-XIV^e siècles. Depuis ce temps, il a paru dans de très nombreux livres, films et autres œuvres culturelles. Il est souvent décrit comme un hors-la-loi qui est bienveillant avec la complicité de sa bande de Joyeux Compagnons. Ils combattent entre autres le Shérif de Nottingham, vilain usurpateur du trône (en l'absence du roi légitime parti combattre). Bien que Robin des Bois ne figure pas dans notre histoire, la musique de film du compositeur Michael Kamen sur le sujet de Robin enrichit notre récit en évoquant un groupe de compagnons qui part à la recherche d'une usurpatrice.

Retour vers le futur

Retour vers le futur, c'est une série de films de science-fiction qui suit les aventures du jeune Marty McFly et d'un ami, un scientifique excentrique. Dans le premier film sorti en 1985, Marty voyage accidentellement dans le passé à l'aide d'une machine à voyager dans le temps qu'a construite son ami. Il tente alors de « revenir vers le futur », c'est-à-dire à son époque. Dans notre conte, la musique tirée du film fait allusion au retour que fait notre héroïne depuis les mondes fantastiques où elle a voyagé jusqu'à son univers réel.



LES CUIVRES AU FIL DES SIÈCLES

La famille dite des « cuivres » modernes se compose d'instruments fabriqués principalement de cuivre (mêlé avec du zinc pour former l'alliage appelé laiton). Ces instruments se jouent avec une embouchure métallique circulaire creuse, dite à cuvette, qui se pose contre les lèvres et qui permet de générer un son en y faisant vibrer (en anglais : *to buzz*), à l'aide du souffle, les lèvres qui sont tendues à l'aide des muscles du visage. Ce sont donc des instruments à vent et leur famille moderne comprend entre autres la trompette, le cor, le trombone et le tuba. Leurs origines remontent toutefois à la préhistoire et à l'Antiquité.

Les cuivres de la préhistoire à l'Antiquité (des débuts de l'humanité jusque vers 500 ans EC [de l'ère commune])

Ainsi, à l'époque préhistorique, les prédécesseurs des cuivres modernes, c'étaient — une fois évidés — de gros coquillages (des conques), de petits troncs ou grosses branches d'arbres, des tiges de plantes, des cornes d'animaux ou de gros os. Au fil des avancées de la civilisation (pendant l'Antiquité, à compter d'environ 5000 ans AEC [avant l'ère commune], entre autres parmi les Égyptiens, Grecs et Romains), on se mit à reproduire ces formes naturelles en terre cuite puis en métaux et à raffiner leur fabrication, ce qui a entraîné un raffinement de leurs possibilités musicales.

Les cuivres jusqu'au Moyen-Âge (jusque vers 1500 ans EC)

Cependant, dès la préhistoire et jusqu'au Moyen-Âge, la fonction principale des cuivres, c'était de servir comme instruments de communication. Grâce au son puissant que ces instruments peuvent générer, ils ont d'abord servi à nos ancêtres préhistoriques à signaler un danger ou à communiquer entre eux à distance. Puis, dès les premières grandes civilisations (à compter d'environ 5000 ans AEC), ils servaient à stimuler les troupes armées quand ce n'était pas pour terroriser l'ennemi! Au milieu du Moyen-Âge, l'ancêtre du cor — la trompe de chasse — s'est aussi mis à servir aux nobles chevaliers pour faire la chasse dite à courre (où l'on poursuit le gibier à cheval avec une meute de chiens courants) et pour sonner les heures (alors que les montres n'avaient pas encore été inventées!). En raison des possibilités musicales toutefois encore limitées de ces instruments, les sonneries ne consistaient qu'en une ou deux notes et c'est principalement leurs rythmes qui en donnaient la signification. À l'approche du XVI^e siècle (l'époque de la Renaissance, à compter d'environ 1500), on distingue ainsi une douzaine de sonneries au cor de chasse, comparables au code morse.

L'époque de la Renaissance (1500-1600)

Au fil de la Renaissance, d'importantes innovations sont apportées au cor d'abord, puis aux cuivres en général. D'une part, la redécouverte et une meilleure compréhension des lois physiques concernant les harmoniques permettent de confectionner des instruments dont on peut tirer plusieurs différentes notes selon la tension des lèvres et la vigueur du souffle. D'autre part, de nouvelles méthodes de fabrication permettent de courber à volonté de longs tubes de métal et d'évaser davantage le pavillon. Plus tard, la fabrication de tubes coniques — qui s'évasent subtilement à la manière d'un long cône — apportera une différence entre le cor (plutôt conique) et la trompette (plutôt cylindrique).

Le raffinement de la fabrication et des techniques de jeu

Sur quelques siècles, ce genre de raffinements de la fabrication et des techniques de jeu ont permis aux trompettes (les cuivres du registre le plus aigu), aux cors (de registre moyen) et aux trombones (de registre grave) de jouer un rôle nettement plus mélodique qu'auparavant. Ils ont ainsi pu se tailler une place dans l'accompagnement des chorales à l'église et dans la formation des orchestres à la cour puis dans les salles de concert, comme on peut le constater par exemple dans les œuvres de Bach et de Händel à l'époque baroque, puis de Mozart et de Beethoven à l'ère classique.

Le chromatisme

Le trombone, dès son apparition dans les années 1400, se distinguait du cor et de la trompette en ce qu'il est doté d'une coulisse qui lui permet un jeu chromatique, c'est-à-dire de jouer les douze demi-tons (consécutifs) des octaves (soit l'équivalent des notes noires et blanches d'un piano). Le cor et la trompette n'atteindront une polyvalence comparable qu'après quelques divers essais. D'abord, la forme spiralée unique du cor, qui en mettait le pavillon littéralement à portée de la main, a permis d'utiliser une technique de bouchage du pavillon avec la main pour abaisser certaines notes d'un demi-ton ou plus et ainsi les ajouter aux notes que l'instrument pouvait alors produire naturellement. Puis, tant pour le cor que pour la trompette, ce fut provisoirement l'apparition d'ouvertures et de clés qu'on pouvait ouvrir ou fermer (comme pour la famille des bois tels que la flûte à bec d'abord puis entre autres la clarinette et la flûte traversière), puis ce fut définitivement l'invention des pistons vers 1815.

Le plus grave des cuivres

Quant au tuba, le plus grave de tous les cuivres, il partage les mêmes origines, mais il connaît un cheminement différent vers 1600, soit en passant par le bois comme matériau et, plus longtemps que le cor et la trompette, par les clés comme mécanisme de chromatisme. Il rejoint à nouveau le reste de la famille des cuivres après l'invention des pistons. Dans le quintette de cuivres Buzz, le rôle souvent donné au tuba dans un quintette est tenu par un trombone basse.

Qu'est-ce donc qu'un quintette de cuivres?

D'abord, un quintette (du mot latin *quintus* signifiant « cinq »), c'est tout type de formation musicale qui comprend cinq musiciens. Quant au quintette de cuivres — une formation dont les origines historiques bien établies remontent aux années 1400 avec des cuivres de l'époque —, sa version moderne (depuis près de 200 ans) se compose de 2 trompettes, 1 cor, 1 trombone ténor et 1 trombone basse (ou 1 tuba).



LISTE DES ŒUVRES MUSICALES

En ordre chronologique de composition



Deus in Adjutorium - 1610
C. Monteverdi

Trumpet Tune - 1699
H. Purcell

Toccatà et fugue en ré mineur - 1707
J. S. Bach

La Primavera (Le Printemps) - 1711
A. Vivaldi

Ouverture de Guillaume Tell - 1829
G. Rossini

Clair de lune - 1890
C. Debussy

L'Apprenti sorcier - 1897
P. Dukas

La fille aux cheveux de lin - 1910
C. Debussy

La Péri : Fanfare - 1912
P. Dukas

It Don't Mean a Thing - 1932
D. Ellington

Danse du sabre - 1939
A. Khachaturian

Take Five - 1959
P. Desmond

Indicatif de James Bond - 1962
M. Norman



Indicatif de Mission : Impossible – 1966

L. Schifrin

**La Marche impériale (La Guerre des étoiles :
Épisode V – L’Empire contre-attaque) – 1980**

J. Williams

**La Marche des aventuriers (Indiana Jones et les
aventuriers de l’arche perdue) – 1981**

J. Williams

Super Mario Bros. – 1985

K. Kondo

Retour vers le futur – 1985

A. Silvestri

**The Riddle Solved (Young Sherlock Holmes) –
1985**

B. Broughton

Zelda – 1986

K. Kondo

Part of Your World (La Petite Sirène) – 1989

A. Menken

**Ouverture (Robin des Bois, prince des voleurs)
– 1991**

M. Kamen

Friend Like Me (Aladin) – 1992

A. Menken

Indicatif de Parc jurassique – 1993

J. Williams



Indicatif de Universal Studios – 1997

J. Goldsmith

My Heart Will Go On (Titanic) – 1997

J. Horner

Monstres & Cie – 2001

R. Newman

**Thème de Hedwige / La Pierre philosophale /
Le Monde merveilleux de Harry (Harry Potter à
l’école des sorciers) – 2001**

J. Williams

**Thème de la Communauté (Le Seigneur des an-
neaux : La Communauté de l’anneau) – 2001**

H. Shore

**Le Médaillon appelle / C’est un pirate (Pirates
des Caraïbes : La Malédiction de la Perle noire)
– 2003**

K. Badelt

Avengers (indicatif principal) – 2012

A. Silvestri

**Libérée, délivrée / Je voudrais un bonhomme de
neige (La Reine des neiges) – 2013**

K. Anderson-Lopez & R. Lopez

**Ne parlons pas de Bruno (Encanto : La fan-
tastique famille Madrigal) – 2021**

L-M. Miranda



BUZZ
CUIVRES