

LA PLUME DES PÉRILLEUSES PÉRIPÉTIES




BUZZ
CUIVRES



AVANT-PROPOS

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.

Ce 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 ».

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*?



♪ **Indicatif de Universal Studios**

J. Goldsmith

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

Alex est enfant unique. Sa mère est professeure de littérature à l'université et son père est écrivain. Pour ses parents, l'école, c'est important. Alex n'est toutefois pas une première de classe. Ce qui la passionne, ce sont les histoires fantastiques. Alors, plutôt que de faire ses devoirs, elle préfère plonger dans un livre, un film ou un jeu vidéo.

Son père voyage régulièrement afin de promouvoir ses écrits. Lorsqu'il n'est pas à la maison, Alex aime se réfugier dans son bureau. C'est une grande pièce où s'élèvent d'immenses bibliothèques remplies de livres qui débordent d'aventures fabuleuses. Certaines sont même pourvues d'échelles en bois pour atteindre les tablettes les plus hautes. Et quelque part, parmi tous ces livres, se cache un intrigant petit coffre-fort dont Alex rêve de percer le mystère.

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 réveille-matin. Et à l'heure prévue, il sonne...

♪ **La Péri : Fanfare**

P. Dukas

Alex sursaute dans son lit. Habituellement, c'est sa mère qui la réveille tout doucement... Encore fatiguée, Alex cherche à tâtons le bouton *Snooze* de son réveil, puis se rendort aussitôt. Mais quelques minutes plus tard...

♪ **La Péri : Fanfare** (reprise)

P. Dukas

Alex se redresse d'un bond, appuie de nouveau sur *Snooze*, bâille et replonge dans le sommeil...

♪ **La Péri : Fanfare** (finale)

P. Dukas

Elle se lève enfin. Son père étant parti en voyage depuis quelques jours, Alex doit maintenant s'organiser toute seule avant de quitter pour l'école. Tandis qu'elle se prépare, elle remarque que la porte du bureau de son papa est ouverte. Elle est fermée d'habitude. Curieuse, elle s'y rend. Elle découvre que certains livres ont été déplacés, comme si quelqu'un avait fouillé le bureau. Oh ! la porte de l'intrigant petit coffre-fort est entrouverte. Alex s'en approche et l'ouvre doucement. Il est vide !
– C'est bizarre, laisse échapper l'adolescente.
Perplexe, Alex scrute la pièce et commence à mener sa petite enquête...



♪ La Panthère rose

H. Mancini

À l'affût de quelque chose d'inhabituel, les yeux d'Alex glissent sur les bibliothèques, s'attardent sur le bureau, puis se posent sur les fenêtres et leurs verrous, à la recherche du moindre indice. Le temps passe, mais Alex est trop absorbée pour le constater... jusqu'à ce que – oups ! – elle voit l'heure à l'horloge. Elle attrape son sac à dos et sa boîte à lunch, puis s'élance 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 !

♪ Toccata 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. En plus d'être embarrassée devant ses camarades, elle devra avouer à sa mère qu'elle a eu une retenue. Une petite boule se forme alors au creux de son ventre. Malgré ce faux départ, la journée défile tout de même 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 mais émerveillée, observe attentivement la plume...

♪ 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.

– Hein ? s'étonne Alex.

– Laisse-moi te donner un exemple, précise M^{me} Sansoucy. L'enseignante attrape une craie et 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 sur un bout de papier, à l'aide de la plume et exactement dans cet ordre. Soudain, on frappe à la porte du local. C'est la directrice, venue s'entretenir quelques instants avec la remplaçante. M^{me} Sansoucy quitte alors le local de retenue, se glisse dans le couloir et referme la porte derrière elle, laissant Alex seule. Débordante de créativité, la jeune fille n'a pas envie de recopier les mots proposés par Mme Sansoucy.

– Ça ne ressemble pas à un début d'histoire, soupire Alex. Elle porte une main à son menton et réfléchit...



♪ **It Don't Mean a Thing**

D. Ellington

Un monde imaginaire qui existe déjà... 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 (1^{re} partie)

J. Williams

À peine ces quelques mots ont-ils été 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 tend lentement la main. Dès qu'elle effleure le portail du bout des doigts, elle s'y fait complètement aspirer !

♪ **Thème de Hedwige**

Harry Potter à l'école des sorciers (2^e partie)

J. Williams

– Waouh ! Mais qu'est-ce qui s'est passé ? se demande Alex à voix haute.

Aussi soudainement qu'inexplicablement, Alex se retrouve à Poudlard, la célèbre école de sorcellerie de Harry Potter. Alex commence à saisir ce qui lui arrive : avec la plume que M^{me} Sansoucy lui a remise, elle a écrit les premiers mots d'une histoire imaginaire, un portail est apparu et elle se retrouve maintenant en plein cœur de cette histoire.



Émerveillée, elle s'aventure dans les vastes couloirs étrangement déserts.

– *On dirait que c'est l'été, pense-t-elle. Les élèves ont dû repartir chez eux...*

Une fois à l'étage, Alex voit tout à coup apparaître une porte dans un mur. Curieuse, elle 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 par une fenêtre le sinistre professeur Rogue qui traverse le parc bordant le château. Elle sent son pouls s'accélérer.

– 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.

Aussi passionnée par les romans que par les bandes dessinées, Alex a une idée. Elle sort sa plume et un bout de papier, puis, dans l'espoir de faire réapparaître le portail, elle inscrit le dialogue suivant :

– *Je suis désormais inéluctable.*

– *Et moi, je suis Iron Man.*

Le portail se matérialise à nouveau ! En jetant un dernier coup d'œil en direction du professeur Rogue, Alex constate avec stupéfaction que celui-ci discute avec... M^{me} Sansoucy ?! Mais la jeune fille est aussitôt aspirée dans un autre univers !

♪ **Avengers** (indicatif principal)

A. Silvestri



M^{me} Sansoucy dans l'univers de Harry Potter ? s'interroge Alex.

L'adolescente se demande si son imagination ne lui joue pas des tours... Quoi qu'il en soit, à travers la cime des arbres, elle entrevoit la tour des Avengers. Pas de doute : elle se trouve maintenant à *Central Park* dans la ville de New York. Alex prend une grande respiration et s'aventure dans le parc, 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 bout du chemin, un groupe d'étranges créatures. Certaines arborent de grandes capes, alors que d'autres semblent porter des armes.

– *Voilà sûrement une bande de vilains pour les Avengers*, songe Alex.

Elle ne reconnaît toutefois pas ces sombres personnages ni de quelle histoire ils proviennent. Les créatures, qui paraissent maintenant la pointer du doigt, s'avancent vers elle. Alex se résout alors à quitter cet univers sans attendre. Elle sort la plume et inscrit la première chose qui lui vient à l'esprit : *Votre mission, si toutefois vous l'acceptez...*

♪ **Indicatif de Mission : Impossible**

L. Schifrin

Alex se retrouve à Dubaï, au pied de la fameuse tour vertigineuse de la saga Mission : Impossible. Tout à coup, une main se pose sur son épaule.

– Mme Sansoucy ? balbutie Alex en se retournant.



– Alexandra, 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, mais je ne pourrai pas toujours les refermer à ta place. Comme tu as pu le constater, cette plume est magique. 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, moi, je sois capable de l'utiliser ? s'informe 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 l'adolescente.

– 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 du sang ?

Pour la personnaliser.

– Hein ?

– Pour créer un lien, entre la plume et son maître. C'est de la vieille magie... C'est compliqué...

M^{me} Sansoucy se fait soudainement bousculer.

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

– Mais... pour qui vous prenez-vous ? s'offusque M^{me} Sansoucy.

– 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 demande Alex. Je me serais plutôt attendue à voir Ethan Hunt ! dit-elle à voix haute.
 – Qui ? questionne l'enseignante.
 – Tom Cruise ?!
 – Pfff... 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. Soudain, le sol se met à trembler. Un immeuble explose ! Des sirènes retentissent... Terrifiée par ce chaos, Alex cherche à fuir vers un endroit plus sûr. Elle sort la plume et inscrit : *Super Mario Bros.*

♪ **Super Mario Bros.**

K. Kondo

Alex atterrit dans son jeu vidéo préféré, suivie par son enseignante. Pendant que M^{me} Sansoucy referme le portail derrière elle, Alex se précipite à la rencontre de Mario et Luigi, puis le trio fonce sans attendre à travers le premier tableau. Laissée derrière, l'enseignante se retrouve coincée 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



– C'est un univers fascinant ! s'exclame Alex. On court tout le temps, mais on n'est jamais essoufflé, jamais fatigué. M^{me} Sansoucy, furieuse, gesticule et crie de toutes ses forces à l'intérieur de sa bulle. Mais ses protestations restent vaines : elle n'a d'autre choix que de flotter, prisonnière, jusqu'à ce que quelqu'un la libère. Pendant ce temps, 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

– On peut même respirer sous l'eau ! constate Alex. Alors qu'ils évitent les poissons et les calmars, Alex remarque une sirène qui lui rappelle drôlement la princesse Ariel ! Peu importe, Mario et Luigi ont atteint la fin du tableau et le quatuor est transporté jusqu'au pied d'un grand quai où des marins s'affairent en tous sens.
 – *C'est bizarre ! Je n'ai jamais vu ce tableau-là*, pense Alex. En observant la scène, elle se rend bien compte qu'ils ont quitté l'univers de Mario Bros. Puis, Alex voit un groupe d'individus qui détonnent dans le décor.
 – Ce sont les créatures aperçues à New York ! s'exclame Alex tout haut. Comment est-ce possible ? Cette fois-ci, ils sont plus près. Parmi le groupe, elle distingue un chevalier, une elfe, un extra-terrestre, un ninja, et... une silhouette humaine étrangement familière.
 – Ne restons pas ici. Suivez-moi !



Alex, Mario et Luigi s'élancent sur le quai, suivis par M^{me} Sansoucy, toujours dans sa bulle de retardataire. Ils embarquent sur un navire 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

Le capitaine Jack Sparrow et ses pirates dégainent leurs armes et encerclent le trio. Flottant au-dessus du groupe, M^{me} Sansoucy voit un pirate percer sa bulle d'un coup d'épée. Puis, Jack Sparrow empoigne Alex par le col, mais aussitôt, les étranges créatures abordent le bateau et affrontent les pirates dans un combat épique !

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

K. Badelt

Alex, Mario, Luigi et M^{me} Sansoucy profitent de la diversion pour s'enfuir. Une fois à l'abri, M^{me} Sansoucy s'adresse à Alex en la tirant à l'écart.

– Ces créatures sont dangereuses ! Elles veulent te voler ta plume magique, déclare-t-elle.

– Je ne les laisserai jamais la prendre, promet Alex.

– Très bien ! répond l'enseignante, un drôle de sourire aux lèvres. Tout à coup, la corne de brume d'un navire retentit au loin. Alex regarde vers la mer et découvre un immense paquebot qui approche.



– Le *Titanic* ?! Mais... ce n'est pas une histoire imaginaire, ça ! D'accord, il y a un film, mais le *Titanic*... il a vraiment existé ! affirme Alex tout haut.

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

– Ça, c'est vraiment étrange, songe Alex.

– 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*. Le portail réapparaît...

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

Les voilà tous de retour dans le jeu vidéo.

– Regarde bien, Alexandra. Voici comment on referme un portail, lance M^{me} Sansoucy.

Elle lève la main, décrit un large cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis pince délicatement l'ouverture entre ses doigts. Le portail se referme aussitôt dans un éclat de lumière. C'est alors qu'Alex entend des bruits de pas derrière elle. Une princesse approche. C'est sans doute Peach... qui porte une nouvelle robe ? Mais non, c'est plutôt... La Reine des neiges ?!



♪ **Monstres, Inc.**

R. Newman

Les sympathiques monstres ne comprennent pas ce qui leur arrive. La porte aurait dû normalement les conduire dans une chambre d'enfant, par la garde-robe.

– Hum... Je crains que les univers soient en train de s'entremêler, avance Mme Sansoucy.

– Pourriez-vous m'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.

Une autre porte se matérialise à son tour, toute de métal cette fois. Elle s'ouvre, laissant s'échapper un épais rideau de fumée à travers lequel surgit... Darth Vader !

♪ **La Marche impériale – La Guerre des étoiles :
Épisode V – L'Empire contre-attaque**

J. Williams

Terrifiés, Mike, Sulley, Alex et M^{me} Sansoucy détalent à toutes jambes !

♪ **Ouverture de Guillaume Tell** (reprise)

G. Rossini

Le danger maintenant derrière eux, ils reprennent leur souffle.

– Je veux rentrer chez moi, déclare Alex. Revenons dans notre univers, propose-t-elle à Mme Sansoucy.

Au même instant, une nouvelle porte de bois apparaît devant eux, semblable à la première. Mike Wazowski intervient :



– Tu veux rentrer chez toi ? Viens, nous allons te ramener. Cette porte devrait nous ramener à l'usine de Monstres, Inc. !
– Oublie les portes. Utilise la plume ! lance furieusement Mme Sansoucy à Alex.

– Dans les films de Monstres, Inc., les portes peuvent mener n'importe où, répond Alex. Et la plume semble défectueuse, de toute façon...

Sans attendre, Alex se précipite vers la nouvelle porte. Les deux monstres l'accompagnent, enthousiastes ! Mme Sansoucy les suit, contrariée... Mais une fois de l'autre côté, plutôt que de les ramener à l'usine de Monstres, Inc., la porte les conduit dans une pièce immense, sombre et inquiétante, où un escalier en colimaçon s'élève sans fin au milieu d'un désert intérieur balayé 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 ne peut résister à l'envie de visiter, même brièvement, la maison colorée des Madrigal. Astucieuse, elle propose alors de se rendre dans la chambre de Mirabel, une pièce sans magie. Ils y trouveront sans doute une porte de garde-robe qui devrait les ramener à Monstres, Inc. Une fois de plus, Mme Sansoucy n'est pas d'accord, mais Alex fonce sans hésiter. Arrivée devant la porte de garde-robe, elle l'ouvre et la franchit, entraînant le groupe dans une vaste plaine où déambulent de majestueux dinosaures.



♪ Indicatif de Parc jurassique

J. Williams

Tous restent bouche bée devant la beauté de la scène. Soudain, le cri terrifiant d'un tyrannosaure retentit ! Mike et Sulley déguerpissent en trombe à travers la plaine. Alex distingue alors, à l'horizon, la bande d'étranges créatures qui approche à contresens.

– Pas encore eux ? ! D'accord, oublions les portes. Je vais utiliser la plume pour nous ramener dans notre univers, lance Alex.

– Non ! Pas tout de suite. Allons d'abord à Camelot ! insiste Mme Sansoucy, fulminante.

– 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 fronce les sourcils, son regard fixé sur Mme Sansoucy. Une méfiance grandissante l'envahit. 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 Mme 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.



Mme Sansoucy referme le portail et la rejoint aussitôt. L'adolescente 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. Sherlock les invite à entrer et une longue discussion s'engage...

♪ Take Five

P. Desmond

Mme Sansoucy s'impatiente. Elle sort, prétextant vouloir prendre l'air. Sherlock, resté seul avec Alex, lui confie avoir observé certains détails qui révèlent la malhonnêteté de son enseignante : regard fuyant, gestes incohérents, respiration irrégulière. Et pourquoi cette obsession de vouloir aller à Camelot ? Voudrait-elle fabriquer une nouvelle plume, elle-même, afin de pouvoir 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 Mme Sansoucy. Une fois à l'extérieur, Alex ne trouve pas son enseignante. Elle part donc à sa recherche. Alex entend une voix familière au loin. Le son provient d'une ruelle, tout au fond. La jeune adolescente s'y aventure, sans se méfier. Mais c'est un piège ! Mme Sansoucy agrippe fermement Alex par derrière et lui plaque un mouchoir imbibé de chloroforme sur le visage. Alex s'effondre dans ses bras...



♪ **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 repère une silhouette qui approche. Il s'agit d'un homme, coiffé d'un chapeau...

♪ **La Marche des aventuriers – Indiana Jones**

J. Williams

Elle remarque des taches d'encre sur ses doigts. Elle comprend alors que M^{me} Sansoucy est parvenue à créer un portail en plaçant la plume dans sa main inerte et en écrivant les mots à sa place, pendant qu'elle était inconsciente. Alex est complètement découragée. Sans la plume, comment parviendra-t-elle à rentrer à la maison ? Une larme glisse sur sa joue. Mais ce n'est pas le moment de sombrer dans le désespoir. Elle se ressaisit, puis demande :

- Où suis-je ?
- Dans un temple, en Amérique du Sud, répond Indiana Jones.
- Du coin de l'œil, elle aperçoit un objet cuivré, à moitié enfoui dans le sac 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 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 ! réplique-t-il.
- Est-ce que ça fait vraiment dix mille ans que tu es là-dedans ? demande Alex.
- Non ! Moins que ça. Mais avoue que ça sonne bien comme première phrase, répond le Génie en se massant la nuque.
- As-tu déjà rencontré Aladdin ? enchaîne Alex.
- Oui ! Mais je n'ai pas encore exaucé son troisième vœu... Je ne comprends pas ce que je fais ici, lâche le Génie. Et lui, avec le fouet, qui est-ce ? demande-t-il en pointant Indiana Jones.
- L'archéologue, stupéfait, reste bouche bée.
- Alex leur explique brièvement la situation. Le temps presse. Le Génie s'avance alors vers Alex :
- Contrat express : trois vœux. Clauses non négociables : pas d'assassinat, pas d'amour forcé, pas de revenants, pas de vœux supplémentaires. À toi !
- Alex réfléchit quelques instants, puis s'adresse au Génie :
- Écoute bien mes trois vœux jusqu'au bout avant de commencer à les exaucer. Mon premier vœu : je souhaite aller à Camelot. Mon deuxième vœu : je souhaite que tu mettes sur ma route les personnes qui m'aideront à arrêter M^{me} Sansoucy. Mon troisième vœu : je souhaite que cette lampe retourne dans son monde, à sa place auprès d'Aladdin.

Le Génie exauce aussitôt ses trois vœux.



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

C. Monteverdi

Alex aboutit à Camelot, au cœur des célèbres légendes arthuriennes, où l'on retrouve notamment le roi Arthur. Alex est très émue d'avoir la chance de visiter ce royaume mythique. Mais la jeune fille doit maintenant repérer M^{me} Sansoucy. 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**

H. Shore

– Mais qu'est-ce que vous faites ici ? demande Alex.
Gandalf réfléchit... Alex tente alors 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 confus. Alex doit faire vite afin d'empêcher l'irréparable. Soudain, elle repense au deuxième vœu qu'elle a formulé auprès du Génie...

– Je suis à la recherche de la forge où l'on fabrique les plumes magiques, lance Alex au magicien.

– Hum... fait Gandalf en caressant sa barbe. Je peux vous y conduire, lance-t-il.

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

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

– Merci Gandalf !

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. Alex s'enfonce de plus belle dans un dédale de tunnels. Des bruits résonnent au loin.

Elle avance prudemment. À sa grande surprise, elle découvre le groupe d'étranges créatures emprisonnées derrière de lourds barreaux de métal. Un homme s'avance près de la grille et se dévoile.

– Papa ?

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

– Je n'y comprends plus rien, souffle Alex, les yeux écarquillés.

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 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. Et ce qui aggrave la situation, c'est la présence de M^{me} Sansoucy.

♪ **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 pillait des objets précieux dans différents univers, pour s'enrichir. Elle agissait sans souci des dangers qu'un tel geste faisait encourir. Elle a ensuite disparu... 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 ? Et c'est pour ça que je pouvais l'utiliser, à cause du lien de sang ! s'exclame Alex.
- Oui. Lorsqu'on fabrique une plume magique, nos enfants peuvent effectivement s'en servir. Mais sans entraînement adéquat, ses pouvoirs sont moins stables, ce qui a pour effet de fragiliser les frontières entre les mondes.
- J'avais remarqué, répond Alex d'un ton ironique.
- Le contact de tes doigts avec la plume permet d'ouvrir une brèche. Les mots que tu inscris ensuite ouvrent le passage.
- Je comprends, dit Alex en hochant la tête.
- Mais ce n'est pas tout, poursuit son père d'un ton grave. Il est crucial de refermer les portails derrière toi. Sinon, les personnages peuvent passer d'un univers à l'autre, emportant avec eux des objets qui ne devraient pas exister ailleurs. Cela perturbe l'équilibre.
- C'est ce qui s'est passé avec ma baguette magique, réalise Alex. Elle vient du monde d'Harry Potter, mais elle est ici, à Camelot.
- Exactement, acquiesce son père.



Alex frissonne en comprenant l'ampleur des conséquences de ses actions.

- Tout ça à cause de M^{me} Sansoucy, qui ne cherchait qu'à récupérer ses pouvoirs, lance Alex avec colère. Bon, assez discuté. Je vous libère, affirme-t-elle avec une détermination nouvelle.

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, où ils aperçoivent la remplaçante au loin. Elle se trouve sur un rocher, surélevé et séparé d'eux par un dangereux ravin. Alex et les gardiens approchent sans se faire remarquer. Dans la clarté rougeoyante de la forge, ils distinguent la plume en cours de fabrication, posée sur un piédestal. C'est un précieux instrument d'écriture, ciselé d'or et d'argent, dont la pointe étincelle comme si elle contenait déjà une part de magie. 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.
- Vous êtes 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, supplie Alex. Arrêtez !
- Ah ! La ferme ! Maintenant, observe bien...

♪ **La Pierre philosophale**
Harry Potter à l'école des sorciers (reprise)
 J. Williams

M^{me} Sansoucy empoigne un couteau de sa main droite. Minutieusement, elle se fait une incision dans la main gauche. Au même moment, l'elfe projette discrètement une fine corde de l'autre côté du ravin à l'aide de son arc. Les autres gardiens, dont le chevalier, retiennent et tendent fermement la corde tout en restant cachés. Pendant que Mme Sansoucy fait grand étalage de sa main blessée en l'élevant en l'air, l'elfe traverse sans bruit.

– Je n'ai plus qu'à laisser tomber trois petites gouttes de mon sang sur cette plume et le tour sera joué, explique la remplaçante à Alex.

Dans un silence presque irréel, le ninja traverse à son tour, suivi de l'extraterrestre. Mme Sansoucy observe le sang qui coule le long de sa main...



- Mouahahaha !
- Elle approche lentement sa main au-dessus de la plume dorée. Alex retient son souffle. Le temps est suspendu. Une goutte de sang s'apprête à tomber. Mais les trois gardiens surgissent derrière la remplaçante. L'elfe saisit la main ensanglantée de Mme Sansoucy, l'extraterrestre la maîtrise et le ninja s'empare de la plume inachevée ! Ils capturent ainsi la remplaçante et mettent un terme à la fabrication de la nouvelle plume magique !

♪ **Ouverture – Robin des Bois, prince des voleurs** (reprise)
 M. Kamen

Conformément aux lois des gardiens, elle sera bannie des passages entre les mondes. Ses souvenirs de la magie des plumes seront cette fois effacés et elle sera renvoyée pour toujours dans son univers d'origine. Plus jamais elle ne pourra franchir les frontières qu'elle a tant fragilisées.

Tous les gardiens forment maintenant un cercle autour d'Alex et la remercient chaleureusement. Grâce à elle, ils ont pu accomplir leur mission. La diversion qu'elle a créée a donné tout juste assez de temps aux gardiens pour franchir ingénieusement le ravin et atteindre la remplaçante.

L'heure est maintenant venue, pour Alex et son père, de rentrer à la maison. Le père d'Alex, ayant récupéré sa plume, fait apparaître un portail en inscrivant : *On est si bien chez soi.* Il prend sa fille par la main et, ensemble, ils le traversent. De leur côté, les autres gardiens ramènent chaque être et chaque objet dans son univers respectif.



♪ 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. Son père, lui, 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.

Quelques 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 pour 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.

Qui aurait cru qu'Alex, qui ne semblait pourtant pas avoir l'étoffe d'une héroïne, saurait faire preuve d'autant de courage et de détermination ? Alex et ses parents vécurent heureux et eurent beaucoup... de rebondissements !

♪ Le Monde merveilleux de Harry Harry Potter à l'école des sorciers

J. Williams



Fin



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.

La Panthère rose

La Panthère rose, c'est d'abord le titre d'un film humoristique américain sorti en 1963. Le film tire son nom du plus grand diamant (fictif) du monde, lequel joue un rôle central dans l'intrigue. Ce diamant rose contient un cristal laissant subtilement entrevoir une figure de panthère lorsqu'on l'examine de près. L'intrigue suit l'inspecteur Clouseau dans sa poursuite de voleurs convoitant ce précieux joyau. Le générique d'ouverture présente un personnage animé de panthère rose accompagné d'une musique du même nom. Cette composition du musicien américain Henry Mancini se voulait « mystérieuse ». Le personnage animé et la musique connaîtront par la suite une grande célébrité, notamment grâce à toute une série de dessins animés populaires qui en découleront. Dans notre conte, cette musique évoque le mystère qu'Alex cherche à résoudre à la manière de l'inspecteur Clouseau.



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 9e 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 inmanquablement 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.

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 comprimée 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, tout comme son immense chambre. Une panoplie de 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 XIXe 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 Dr 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.



Le chloroforme

Le chloroforme, c'est un liquide anesthésiant (c'est-à-dire qui endort) dont l'utilisation est devenue un classique des films d'espionnage, d'action, jusqu'aux albums de Tintin! L'usage fictif, qui n'est pas particulièrement réaliste, s'avère toujours le même : un personnage s'approche furtivement de sa victime et lui plaque au visage un mouchoir qui en est imbibé. En quelques secondes et sans recours à trop de violence, la victime perd connaissance et s'effondre. Dans l'imaginaire cinématographique, un simple bout de tissu imbibé de chloroforme est ainsi devenu le symbole visuel de la trahison et du danger qui surgit.

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 raconteur 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 (mélangé 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

Toccata 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 La Panthère rose – 1963

H. Mancini

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

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

Casper's Lullaby – 1995

J. Horner

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
anneaux : 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 fantastique famille Madrigal) – 2021**

L-M. Miranda

AUTEUR

Sylvain Lapointe

COLLABORATION À L'ÉCRITURE

Zoé Nadeau-Vachon

Julien Patenaude

RÉVISION

Sarah Baril-Bergeron

Gaëtan Chénier

ARRANGEMENTS MUSICAUX

Enrico O. Dastous

MISE EN SCÈNE

Buzz Cuivres

SCÉNOGRAPHIE

Michel Demers

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

RÉDACTION

Gaëtan Chénier

Sylvain Lapointe

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS

Michel Bérard



BUZZ
CUIVRES

