



Cahier pédagogique

Table des matières

- 1 - SPECTACLE *CARTOON* PRÉSENTATION (page 3)
- 2 - MOT DE L'INTERPRÈTE/COAUTEUR (page 4)
- 3 - SYNOPSIS DU SPECTACLE (page 5)
- 4 - ARTISTE-CLOWN/AUTEUR : FRANÇOIS ISABELLE (page 6)
- 5 - LE CLOWN (page 7)
 - 5.1 - CITATIONS DE MICHEL DALLAIRE (page 7)
 - 5.2 - LE RIRE (page 8)
- 6 - DISCIPLINE DU SPECTACLE (page 9)
 - 6.1 - JEU CLOWNESQUE (page 9)
 - 6.2 - THÉÂTRE PHYSIQUE (page 10)
 - 6.3 - BREAKDANCE (page 10)
 - 6.4 - ILLUSIONNISME (page 11)
 - 6.5 - JONGLERIE (page 11)
- 7 - ACTIVITÉS (page 12)
 - 7.1 - JEU PHYSIQUE (*comprendre les rythmes*) (page 12)
 - 7.2 - DÉVELOPPER SON IMAGINAIRE THÉÂTRAL (page 13)
 - 7.2.1 - À QUOI ÇA SERT ? (*oser une idée*) (Page 13)
 - 7.2.2 - L'HISTOIRE ILLUSTRÉE (page 14)

1 - EN BREF

Cartoon est une performance solo clownesque de 50 minutes s'adressant à un public familial ou de 4 à 12 ans.

Prononcé à la française, *Cartoon* fait référence à cette matière fibreuse toute cartonnée, mais également au langage des dessins animés si caractérisé par le rythme, la fantaisie, l'imagination débridée et l'étonnement.

Par le jeu physique, l'acrobatie et l'art clownesque, *Cartoon* aborde les enjeux du recyclage avec simplicité en s'appuyant sur les thèmes de l'imaginaire, de l'amour et de la résilience.

Touchant, naïf et optimiste, Frak est responsable de la manutention des déchets dans une grosse compagnie et crée avec le carton de grandes fresques épiques ou des parodies comiques.

Faire naître le rire avec la poésie de l'éphémère, moteur clownesque de l'univers *Cartoon*.



Spectacle : Cartoon

Coauteur / interprète / représentant : François Isabelle

Coauteur / metteur en scène : Yves Dagenais

Conception d'éclairage / régie / photos : Rodolphe St-Arneault

Décor et accessoires : Lysandra Denis-Breault

Costumes : Carole-Anne Turcotte

2 - MOT DE L'INTERPRÈTE/COAUTEUR

Démarche artistique

CARTOON est né de mon désir de créer un spectacle solo jeune public ancré dans le langage du clown, de ma rencontre avec le metteur en scène Yves Dagenais et d'une observation simple : les enfants s'intéressent souvent davantage au carton qu'au jouet qu'il contient, pour s'inventer des mondes où la seule limite est l'imagination. Une boîte suffit pour prendre le large, deux tubes deviennent des rames ou une longue-vue tournée vers l'horizon.

Issu d'un parcours en acrobatie, en danse et en jeu physique, au théâtre, à l'opéra et en cirque contemporain, je place le corps et le jeu au cœur de la relation au public. Aujourd'hui centré sur l'art clownesque et le théâtre jeunesse, je poursuis cette recherche à travers CARTOON, où le personnage de Frak devient le point de convergence de ma pratique : un clown consciencieux dont le désir de bien faire se laisse régulièrement emporter par l'élan du jeu et de l'imaginaire.

Le spectacle s'organise comme une succession de situations inspirées de la logique du cirque, entre numéros, défis et tentatives, guidées par une dramaturgie de l'enfance où chaque action devient un jeu, traversé par la peur, l'émerveillement et l'espoir.

CARTOON, prononcé à la française, évoque autant le carton que l'univers des dessins animés : un langage rythmé, physique et imprévisible.

Le carton, disponible en quantité déconcertante dans les bacs de recyclage, dont je puisais la matière pour nourrir ma recherche, a imposé une réflexion sur les enjeux environnementaux, faisant émerger ce clown affecté à la gestion des déchets et orientant la démarche de CARTOON vers l'utilisation de matériaux recyclés pour la scénographie et les accessoires.

CARTOON offre un moment de rire et de légèreté clownesque dédié à l'enfance, abordant avec simplicité et espoir un enjeu environnemental au cœur de notre quotidien.

François Isabelle

Artiste / Co-auteur / Producteur

3 - SYNOPSIS

Frak est responsable de la manutention des déchets dans une grosse compagnie et exécute les ordres de son patron qu'il appelle Chef. Il en est fier et veut accomplir sa tâche avec beaucoup de professionnalisme, mais surtout avec beaucoup de plaisir et ne peut s'empêcher de jouer avec le carton que Chef lui demande de jeter dans la benne à déchets.

Conscient des enjeux environnementaux, Frak comprend vite que la benne, tout comme la planète, ne pourront être rempli indéfiniment et crée avec le carton de grandes fresques épiques ou des parodies comiques.

Naïf, il saisira l'amour au passage d'une lettre trouvée par hasard. Plein d'espoir, il se préparera à la rencontre ultime.

Avec sa résilience, son approche positive de la vie et son imagination contagieuse, Frak donnera à tous l'envie d'aider la planète... en jouant avec le carton.



4 - ARTISTE-CLOWN / AUTEUR

François Isabelle

Artiste multidisciplinaire, je cumule plus de 30 ans d'expérience dans les arts vivants, dont 22 ans comme acrobate, danseur et interprète en jeu physique, au théâtre, à l'opéra et en cirque contemporain. Je concentre aujourd'hui ma pratique sur l'art clownesque et le théâtre jeunesse, à la fois comme auteur, metteur en scène, chorégraphe acrobatique et interprète, tout en collaborant avec divers artistes et collectifs de cirque. J'offre également des stages et des formations sur mesure, accompagnant des artistes de tous niveaux dans leur démarche artistique.



www.francoisisabelle.com

5 - LE CLOWN

Le clown est un personnage comique issu de l'univers du cirque. On le retrouve aujourd'hui autant au théâtre, au cirque, à la télévision, au cinéma, dans les fêtes d'enfants, les hôpitaux, bref, il a plusieurs vocations. Depuis le milieu des années 1980, on assiste à un renouveau de l'heure du clown. L'esthétique et le langage clownesque ont notamment été transformés par une interprétation plus poétique de la réalité.



5.1 - CITATIONS DE MICHEL DALLAIRE (Grand clown québécois à l'origine du Cirque du Soleil.)

- Le clown recherche le plaisir et transmet une vision optimiste de la vie.
- La générosité du clown découle de sa faculté de prendre des risques, notamment celui d'être ridicule.
- On dit souvent que le clown ne sait rien faire. C'est complètement faux ! Le clown ne sait rien faire comme les autres !
- Le clown représente les exploités qui trouvent le moyen d'être heureux.
- Le clown est un naïf qui se bâtit inconsciemment un système de défense basé sur l'ouverture.
- Le clown ne cherche pas à raconter quoi que ce soit, il partage sa vie et nous laisse le soin de trouver un sens à la nôtre.
- Le clown transforme ses peurs en jeux. Comme les enfants, l'inconnu l'attire et l'interdit le stimule.
- Le clown ne fait jamais la morale, mais soigne



son moral.

5.2 - LE RIRE

Le rire a plus à proposer qu'une simple détente physique. En effet, rire est une manière ludique et bienfaisante d'explorer ses émotions ou ses blocages. Le rire est une véritable thérapie qui réduit la perception de la douleur et permet un bon fonctionnement du système immunitaire. Il améliore également la fonction respiratoire notamment des asthmatiques, des anxieux, des nerveux et est excellent pour les personnes âgées. Jeune, on rit environ 300 fois par jour et bien entendu très souvent avec un vrai plaisir, mais sans aucune raison véritable. Plus nous avançons en âge, plus nous perdons cette faculté à rire simplement.

Posez-vous les questions suivantes :

À quand remonte votre dernier fou rire ?

Voulez-vous conserver votre rire spontané d'enfant ?

En vous regardant dans un miroir... riez-vous de vous ?

Qu'est-ce qui vous fait rire ou qui vous fait rire ?

« Le rire et la joie sont essentiels parce que ce sont deux clés pour réduire l'anxiété et l'angoisse autant chez les enfants que chez les personnes âgées. Le troisième public, qui est le personnel soignant, en bénéficie également », assure Audrey Vincent, conseillère en communication à la Fondation Dr Clown.



6 - DISCIPLINE DU SPECTACLE

6.1 - JEU CLOWNESQUE

L'art clownesque contemporain rejette les postures et gags convenus issus du cirque et se base plus sur l'émotion, la naïveté, l'instant présent, le ressenti, la spontanéité et l'imaginaire. L'art clownesque est un travail de jeu dramatique, de mime, de farce et de burlesque pour réaliser des scènes qui font rire les spectateurs.



Techniques de jeux :

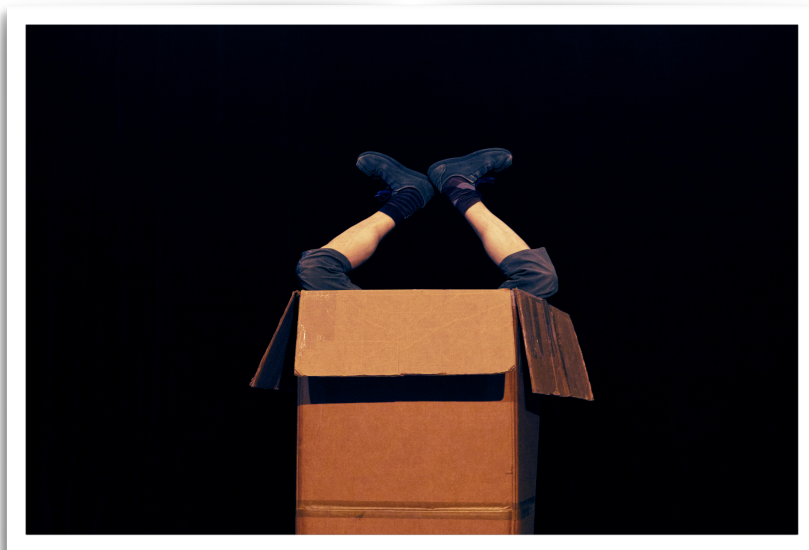
Jeu physique, jeu de mots, acrobatie, mime, chant...

Approches scénaristiques :

Imitation, retournement de situation, parodie, résolution d'un problème...

Interprétation :

Exagération, amplitude dans les mimiques et le corps. Le clown joue pour le public. Il le regarde souvent et interagit avec lui. Point fixe lorsqu'il réalise quelque chose...



6.2 - THÉÂTRE PHYSIQUE

« Théâtre physique » est un courant désignant un théâtre où le corps et le mouvement sont au centre d'un processus intégrant théâtre, danse, manipulation d'objets, musique, écriture, etc. C'est une manière non-verbale de transmettre un récit. L'acteur physique suit certaines règles pour appuyer son propos. Il utilise une gestuelle précise qu'il utilise dans des rythmes choisis.



6.3 - BREAKDANCE

Le breakdance, également appelé break dance, break, breaking, breakdancing, b-boying est un style de danse développé à New York dans les années 1970, caractérisé par ses mouvements de corps saccadés, son aspect acrobatique et ses figures au sol. Un danseur de breakdance est appelé breakdancer, Bboy ou b-boy (pour un homme), Bgirl ou b-girl (pour une femme).

Bien qu'on pense qu'il est né aux États-Unis, des archives montrent qu'une forme de breakdance était dansée en Afrique, plus exactement à Kaduna, au Nigeria, en 1959.



6.4 - ILLUSIONNISME

L'illusionnisme est pratiqué le plus souvent par des artistes dans le cadre du monde du spectacle. Le magicien s'est entraîné pour créer les illusions qui leurrent nos sens : il fait apparaître et disparaître diverses choses, il défie la gravité, transforme la matière, lit dans les pensées, voit dans l'avenir. Avec ses astuces et son habileté, son adresse et son boniment, une mise en scène théâtrale, un éclairage subtil ou un fond musical, le prestidigitateur crée un contexte grâce auquel son trucage – au demeurant parfois fort simple mais astucieux – devient stupéfiant au point de créer l'illusion qu'un mystère vient de se produire sous nos yeux.



6.5 - JONGLERIE

Le bâton du diable aussi nommé bâton-fleur est une discipline des arts du cirque qui fait partie de la jonglerie. Il se compose d'un bâton de forme bi-conique que l'on manipule à l'aide de deux baguettes. Le but est de maintenir le bâton dans les airs et de lui faire effectuer diverses figures tels le tic-tac, l'épée, le saut périlleux et l'hélicoptère.



7 - ACTIVITÉS

7.1 - JEU PHYSIQUE (*comprendre les rythmes*)

Le jeu physique peut s'appuyer sur trois rythmes :

- Vite : les gestes sont plus rapide qu'en temps normal.
- Lent : les gestes sont plus lents qu'en temps normal.
- Point fixe : rien ne bouge, l'acteur est immobile.

*La vitesse moyenne étant la vitesse du quotidien, est généralement à éviter sur scène.

Les participants vont à l'avant un à la fois.

Ils exécutent tous le même scénario.

(Les seuls accessoires sont la chaise, la table et le reste est mimé.)

Chaque action du scénario doit être exécutée avec une vitesse choisie, c'est-à-dire vite ou lent, mais jamais à vitesse moyenne.

Les actions peuvent être enchaînées une après l'autre, mais l'acteur doit trouver quelques endroits pour faire des points fixes.

Il faut bien insister sur la lenteur lorsque l'acteur choisit de faire du lent. Et sur la vitesse lorsque l'acteur choisit de faire un vite. Les points fixes peuvent avoir une durée indéfinie en autant qu'ils sont fixes.

Vous pourrez constater entre chaque participant que le choix des rythmes offre aux spectateurs une lecture différente du scénario ou du parcours émotionnel de l'acteur.

Scénario :

- Je tourne une poignée de porte.
- J'ouvre la porte.
- J'entre dans la pièce.
- Je referme la porte.
- Je regarde la chaise.
- Je m'avance vers la chaise.
- Je m'assois.
- Je regarde la tasse de thé.
- Je prends la tasse avec une main.
- Je bois du thé.
- Je trouve une fin.

7.2 - Développer son imaginaire théâtral

7.2.1 - Jeu 1 : À quoi ça sert ? (oser une idée !)

Le jeu peut se faire en cercle ou en passant un après l'autre devant la classe.

- Vous prenez un objet de la classe dans vos mains et vous lui inventez une nouvelle fonction. Exemple :

“Ce n'est pas un crayon ! C'est une fusée miniature !”

(...en manipulant le crayon comme si c'était une fusée miniature.)

- Puis vous passez l'objet au suivant qui doit trouver une nouvelle fonction en commençant sa phrase par :

“Ce n'est pas une fusée miniature ! C'est un dard de sarbacane !”

(...en mimant la sarbacane.)

“Ce n'est pas un dard de sarbacane! C'est une longue-vue !”

(... en manipulant le crayon comme une lunette d'approche.)

“Ce n'est pas une longue-vue ! C'est une barrette pour les cheveux !”

(...en le glissant au travers ses cheveux.)

ETC...

L'idée peut être très concrète comme elle peut être “tirée par les cheveux”.

L'important, c'est d'avoir le courage d'oser dire quelque chose devant les autres même si des fois ça n'a pas vraiment de sens.



7.2.2 - Jeu 2 : l'histoire illustrée

Sur une table, vous disposez cinq à six objets de différentes natures.

Exemple : une règle, des feuilles blanches, un soulier, quelques pinces à papier, une cuillère, des élastiques, une boîte de mouchoirs...

- En équipe de deux
- Un s'installe derrière la table, les objets devant lui, face aux spectateurs. Il sera le manipulateur des objets.
- L'autre devant la table, face public, de manière à ne pas voir son partenaire ni les objets. Il sera le narrateur de la courte histoire mettant en scène 2 personnages.

Exemple : Un chat noir et un chat blanc

Un dragon et un chevalier

Un malade et un médecin

Un directeur d'école et un élève

Un policier et un bandit

...

- Le narrateur débutera l'histoire. Il fera de courtes pauses après chaque phrase afin de permettre à son partenaire, le manipulateur d'objets, de trouver comment illustrer le récit à l'aide de ce qu'il a devant lui.

Exemple :

“Il était une fois un chevalier qui devait combattre un dragon...” (pause)

- Le manipulateur prend la règle pour personnifier le chevalier et de l'autre main montre simplement au public le soulier comme étant le dragon.

“Le chevalier commença à attaquer le dragon avec une catapulte...”

(pause)

- Le manipulateur fait des boules de papier et les lance à l'aide de la cuillère pour illustrer le mouvement d'une catapulte.

“Etc.”

Le manipulateur peut utiliser les notions de vite, lent et point fixe vu à l'exercice précédent dans l'exécution de ses gestes.

Le but n'est pas de recréer parfaitement le récit, mais d'illustrer de façon grossière les personnages, les accessoires et les actions.

Souvent, plus l'illustration est absurde, plus elle déclenche le rire du public mais, elle peut aussi être bien conçue, nous charmer par la justesse et la poésie de l'illustration.