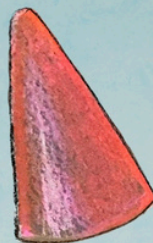
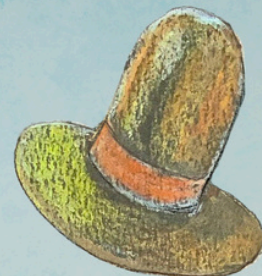
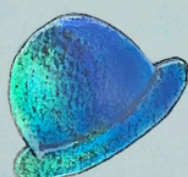




NUAGES
EN PANTALON
COMPAGNIE DE CRÉATION

4 à 8
ans



CHACUN CHERCHE SON CHAPEAU



D'après les livres de JON KLASSEN, publiés par Candlewick Press
I Want My Hat Back, This Is Not My Hat, We Found a Hat

cahier d'accompagnement

Introduction

Ce document d'accompagnement a pour but de vous donner quelques pistes afin que vous puissiez vous préparer ainsi que vos élèves à cette rencontre étonnante que vous propose le spectacle *Chacun cherche son chapeau*.

Nous souhaitons que ce document puisse être une porte d'entrée dans l'univers poétique et ludique du spectacle. Ce cahier d'accompagnement est un guide. Il ne donne pas de réponses. Il ne fait qu'attirer votre attention sur certains éléments théâtraux afin de favoriser l'ouverture et de susciter l'intérêt des élèves.

Pour toutes questions, vous pouvez nous joindre à l'adresse suivante :
info@nuagesenpantalon.qc.ca



Le spectacle



Lien vers la
bande-annonce!

Chacun cherche son chapeau est un spectacle jeune public inspiré de la célèbre trilogie illustrée du Canadien Jon Klassen: *I Want My Hat Back*, *This Is Not My Hat*, *We Found a Hat*.

Durée: 45 minutes

Public: 4 à 8 ans



Je veux retrouver mon chapeau

Un ours a perdu son chapeau et part à sa recherche.

Sur son chemin, il demande aux animaux qu'il croise s'ils auraient aperçu son chapeau. À tour de rôle, chacun répond que non.

L'ours commence à désespérer.

Un cerf lui pose une simple question qui relance l'ours dans sa quête de retrouver son chapeau. Jusqu'où ira-t-il pour le récupérer?



Ce n'est pas mon chapeau

Un petit poisson a dérobé le chapeau d'un gros poisson endormi.

Insouciant, le petit poisson se balade dans l'eau, heureux de sa nouvelle acquisition. Il ne se doute pas que le gros poisson s'est mis à sa poursuite...



Nous avons trouvé un chapeau

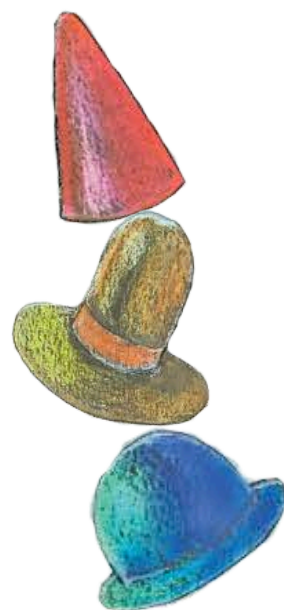
Deux tortues ont trouvé un chapeau, mais il n'y en a qu'un seul et elles sont deux.

Alors, comment faire pour partager?



Nuages en pantalon – compagnie de création plonge dans l'univers de la marionnette pour raconter ces histoires apparemment simples, mais qui révèlent des questions éthiques fondamentales. Qu'est-ce qui est juste ou pas? Qu'est-ce qui est bien ou mal? Jusqu'où peut-on aller pour se faire justice?

Tout cela avec humour et sous une forme ludique qui permet après coup de prendre un moment pour réfléchir et discuter avec les enfants. L'œuvre amène à penser de manière critique et à développer son sens moral, tout en invitant à considérer différentes perspectives sans jugement.



Les thèmes abordés

Le désir et la possession

Le mensonge et la vérité

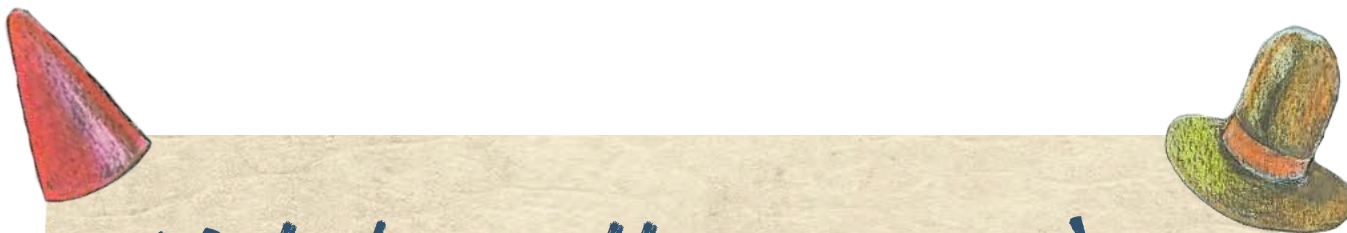
La perte et la recherche

La moral et la justice

Le partage

L'amitié et la confiance

La responsabilité et les conséquences



Mot du metteur en scène

Depuis longtemps, j'ai une fascination pour l'œuvre de Jon Klassen. Cet auteur et illustrateur canadien propose aux enfants des œuvres toutes simples en apparence, mais d'une indéniable complexité de réflexion. J'ai découvert ses livres en faisant un stage d'observation dans une maternelle 4 ans. Je lisais aux enfants l'histoire et j'ai vu l'éclair d'intelligence qui a traversé tout le corps d'un de mes auditeurs. Il venait de comprendre ce qui était subtilement caché dans la narration.

Lors des étapes de recherche du spectacle, nous avons rencontré plusieurs groupes d'enfants, de la maternelle à la 2^e année. Nous posions toujours une question toute simple : est-ce que l'histoire finit bien ou mal ? Et la discussion s'engageait.

Ces histoires nous ouvrent un champ de réflexions avec l'enfant où il n'y a pas de bonnes et de mauvaises réponses : celui-ci se retrouve dans une zone en dehors d'une dualité bien et mal. Un partage de réflexions aussi nuancées est un moment précieux entre enfants et adultes.

Je remercie sincèrement Jon Klassen de nous avoir prêté ses ours, poissons et tortues pour qu'on puisse vous inviter dans son univers.

Vous allez voir, on va aussi bien s'amuser avec eux !

Jean-Philippe Foubert



Les personnages

MARIONNETTES RÉALISÉES
PAR PIERRE ROBITAILE.

35 ANS DE PASSION!
UN MAÎTRE DANS SON
DOMAINE

Je veux retrouver mon chapeau



Le renard



La grenouille



L'ours



Le lapin



La tortue



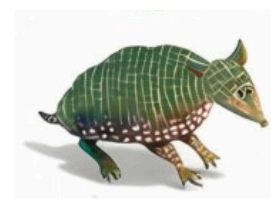
Le cerf



Le serpent



L'écureuil



Le tatou



Ce n'est pas mon chapeau

Le petit poisson



Le crabe



Le gros poisson



Nous avons trouvé un chapeau



La tortue
à triangles



La tortue
à carreaux



Les interprètes



JOCELYN PARÉ



VALÉRIE LAROCHE

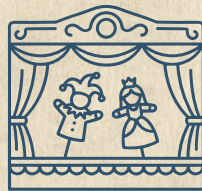
ou
(en tournée)

JOËLLE BOURDON





Le décor le castelet géant



Fait amusant

L'origine du mot nous vient du Moyen Âge, plus précisément du mot « castel » qui signifie « château ».

Un **castelet** est un élément de décor qui définit l'espace de jeu des interprètes en le cadrant. Les marionnettes s'animent à l'intérieur de cet espace.

Dans *Chacun cherche son chapeau*, les éléments de décor qui forme le castelet sont...

Le décor en avant-scène

Dans le spectacle, c'est un panneau qui illustre du gazon, ou le fond de l'eau, ou des rochers.

Ces panneaux cachent une partie du corps des interprètes.

Cela donne l'impression que la marionnette bouge presque par elle-même !

L'entrée des coulisses

Elles sont situées à gauche et à droite de la scène. Les coulisses mènent vers la zone de la scène que le public ne voit pas.

Les interprètes s'y cachent lorsqu'ils ne jouent pas, et parfois, ils les utilisent pour changer de marionnette.



Le cadre en fond de scène

Il peut nous rappeler le cadre des petits castelets. On l'utilise pour faire apparaître des images animées. Pour le spectacle, on utilise une technique bien spéciale qui s'appelle...



L'animation « image par image »

C'est une technique d'enregistrement utilisée pour animer un personnage, un objet ou tout autre élément que l'on souhaite mettre en mouvement.

Pour ce faire, on réalise une série d'images dans lesquelles l'objet est photographié à différentes étapes de son déplacement.

D'une image à l'autre, la différence est minime, presque imperceptible : sur l'une, l'objet peut être décalé vers la gauche, puis un peu plus à droite sur la suivante. Lorsque les images sont présentées les unes à la suite des autres rapidement, elles créent l'illusion que l'objet est réellement en mouvement.

Nous sommes maintenant constamment entourés d'animation numérique.

Ici, tout ce qui est sur l'écran a été créé physiquement, puis photographié image par image pour créer une impression de mouvement.



Activités préparatoires

Ces activités visent à préparer les enfants à la sortie au théâtre, à éveiller leur curiosité et à créer des repères pour mieux apprécier le spectacle.

Introduction au théâtre

Expliquer ce qu'est un spectacle

Contrairement au cinéma, c'est une histoire que des interprètes présentent en chair et en os, devant un public pour faire rire, rêver ou ressentir des émotions. Il peut y avoir de légères variations entre chacune des représentations, ce qui les rend toutes uniques ! De plus, l'éclairage est beaucoup plus actif dans une salle de théâtre : l'éclairage général de la salle s'éteint complètement au début du spectacle, puis se rallume pour orienter le regard vers l'action principale de la scène. À la fin du spectacle, le public peut applaudir pour manifester son appréciation.

Présenter les rôles des artistes

Les marionnettistes sont les interprètes qui animent et manipulent les marionnettes.

Le·La metteur·e en scène est la personne qui choisit comment l'histoire va être racontée et transformée en spectacle.

Le·La scénographe est la personne qui imagine et réalise le décor, les accessoires, les costumes et les marionnettes.

Le·La concepteur·trice d'éclairage est la personne qui imagine et réalise la lumière qui éclaire les personnages.

Le·La concepteur·trice sonore est la personne qui imagine et crée la musique et les sons qui accompagnent l'histoire.

Le·La concepteur·trice des images est la personne qui s'occupe de réaliser les dessins qui sont utilisés pour réaliser l'animation « image par image » projetée en fond de scène.

Rappeler les droits de l'élève dans une salle de spectacle

L'élève peut :

1. Écouter sans être dérangé
2. Penser à autre chose
3. Se concentrer sur une chose
4. Imaginer autre chose
5. Vivre différentes émotions
6. Applaudir et rire **ou** ne pas le faire
7. Parler du spectacle avec ses amis **après** la représentation



Introduction aux marionnettes

Qu'est-ce qu'une marionnette ?

Un objet représentant un humain, un animal ou tout autre personnage et qui est animé par un ou plusieurs marionnettistes.

on retrouve dans le spectacle...

La marionnette à table

On l'anime sur une table, un banc, un décor, ou encore à même le sol. Elle est manipulée par l'arrière ou à l'aide de contrôles courts : des poignées, des baguettes, etc. Parfois, elle peut être mise en mouvement par prise directe.



La marionnette à queue habitée

On dit d'une marionnette qu'elle est habitée quand le corps ou une partie du corps du marionnettiste est dans la structure de la marionnette (les deux bras de la manipulatrice dans ce cas-ci). On dit aussi « à gueule » quand une des mains actionne la bouche.



La marionnette à tige

On la manipule grâce à des tiges de bois qui sont fixées à la marionnette.



La marionnette géante

Comme le nom le dit, elle est immense. Il faut généralement plus d'un marionnettiste pour la manipuler.



La marotte lumineuse

Elle peut être en deux ou trois dimensions et avoir des éléments mobiles. Une marotte est la représentation d'un personnage fixé sur une tige.



Activités pédagogiques

Avant ou après le spectacle

à prévoir

Une chaussette
qui a perdu sa jumelle

La colle chaude et/ou de grandes
aiguilles à broderie
(plastique ou acier)

Des décorations :
des pompons,
des brillants, de la ficelle,
des yeux mobiles...



Liées aux marionnettes

Fabriquer une marionnette à gaine

- Choisis les décorations qui inspirent un personnage.
- Mets la chaussette sur ta main et fais deux points pour positionner les yeux.
- Colle ou couds les yeux choisis.
- Ajoute les décorations aux emplacements souhaités.
- Remets ta main dans la chaussette-marionnette pour l'animer.

Présenter sa marionnette à la classe

Comment parle-t-elle ? Quel est son nom ?
Qu'est-ce qu'elle aime faire de son temps ?

à prévoir

Le patron de la marionnette (p.13)

Du carton rigide

Des bâtonnets de popsicle
ou des branches d'arbre

De la colle blanche et de la colle
chaude

Des crayons à mine et de couleur

Des attaches parisiennes

Un poinçon et un ciseau

Des décorations :
des yeux mobiles,
des décorations organiques
(cocotte, feuille d'arbre...)



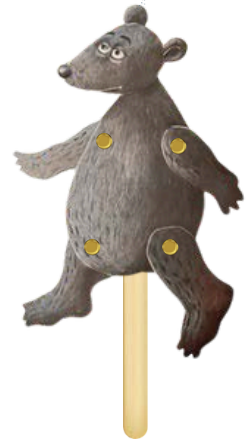
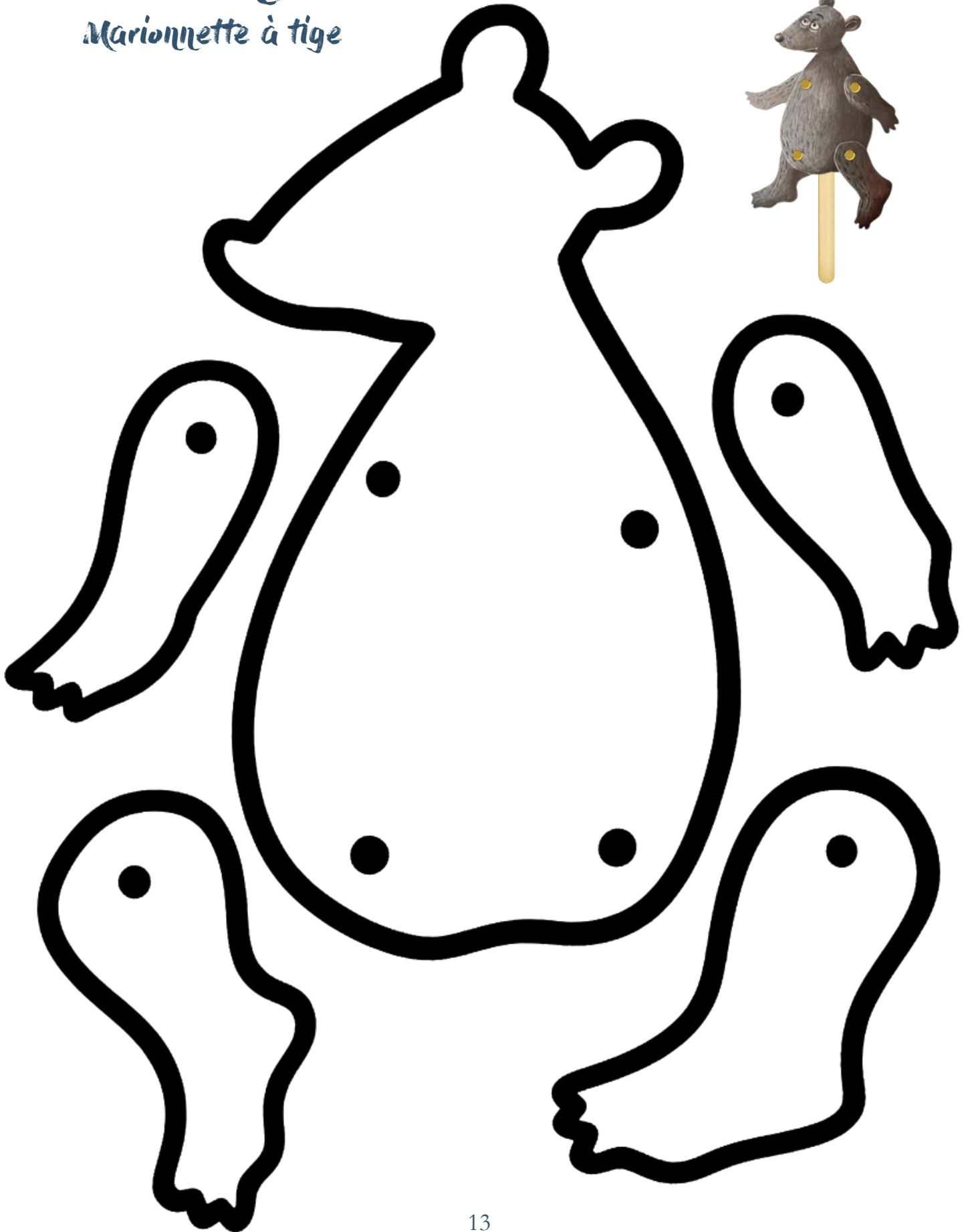
Fabriquer une marionnette à tige

- Prédécoupe les parties de la marionnette selon le patron et fais les trous aux emplacements requis. (Enseignant·e)
- Attache les différents membres de la marionnette ensemble à l'aide des attaches parisiennes.
- Choisis les décorations qui t'inspirent.
- Colle les décorations sur les membres de la marionnette. (*Attention de ne pas mettre des éléments trop près de ses articulations.)
- Colle sur son dos le bâtonnet ou la branche d'arbre pour créer sa tige de soutien.
- Expérimente la manipulation en petits groupes.

Patron

Marionnette à tige

Exemple



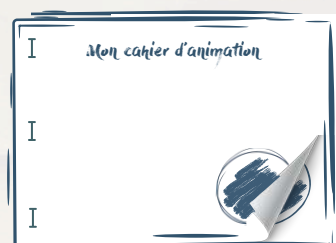
Liées à la technique d'animation « image par image »

À prévoir

Une dizaine de morceaux de papier construction par élève

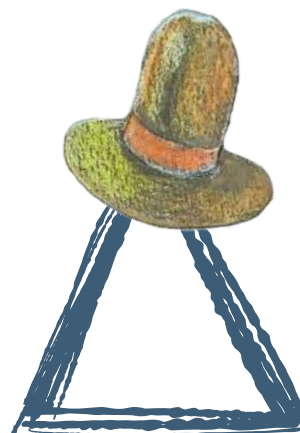
Une brocheuse

Des crayons de couleur



Fabriquer un cahier d'animation

- Prédécoupe une dizaine de morceaux de papier construction en rectangle. (Enseignant)
- Dessine à droite du rectangle une forme simple : un cercle, un carré, un triangle.
- Répète l'action sur chacun des rectangles de papier.
- Mets les papiers un par-dessus l'autre et fixe les coins supérieurs et inférieurs gauches à l'aide d'une brocheuse.
- Avec la main de son choix, laisse glisser le coin non broché du paquet de papier construction pour animer la forme.



Activités de rétroaction

Ces activités permettent aux enfants d'exprimer leurs impressions, de développer leur esprit critique et de consolider leur compréhension.

Discussion post-spectacle



Questions possibles :

Comment se termine chaque histoire ?

Est-ce que ça finit bien ou mal ?

Pour quel personnage ?

Dessiner le spectacle :

Dessine ta scène préférée.

Dessine ton chapeau préféré.

Invente un nouveau chapeau.

Les Marionnettes : Quels types étaient dans le spectacle ?

L'ours : la marionnette géante

Le renard : la marionnette géante ou de table

La grenouille : la marionnette de table

Le lapin : la marionnette de table

La tortue : la marionnette de table

Le serpent : marionnette à gueule « habitée »

Le tatou : la marionnette de table

Le cerf : la marionnette géante

L'écureuil : la marionnette de table

Le petit poisson : la marionnette à tige

Le crabe : la marionnette de table

Le gros poisson : la marionnette géante

La tortue à triangles et la tortue à carreaux :

La marionnette à gueule et de table

& les marottes lumineuses



Questions philosophiques



Vol, possession et responsabilité

1. Le lapin / le petit poisson avait-il le droit de prendre le chapeau ?
2. Est-ce que c'est différent de trouver quelque chose ou de le voler ?
3. Que devrait-on faire si on prend quelque chose qui ne nous appartient pas ?
4. Est-ce qu'on est responsable de nos actes même si personne ne nous voit ?



Mensonge, vérité et justification

5. Pourquoi certains personnages mentent-ils ou disent qu'ils n'ont « rien fait de mal » ?
6. Est-ce que c'est parfois correct de mentir ? Dans quelles situations ?
7. Que se passe-t-il quand on dit la vérité, même si c'est difficile ?

Justice, conséquences et empathie

8. Est-ce que ce qui arrive aux personnages à la fin est juste ? Pourquoi ?
9. Est-ce possible de se sentir mal pour quelqu'un même s'il a fait une erreur ?
10. Penses-tu que les personnages ont appris quelque chose ? Quoi ?



Désir, partage et amitié

11. Si toi et ton ami trouviez un objet que vous aimez beaucoup mais qu'il n'y en a qu'un seul, que feriez-vous ?
12. Est-ce qu'une amitié peut être plus importante qu'un objet qu'on désire ?
13. Est-ce plus important que chacun ait la même chose, ou que chacun soit heureux ?

Pour aller plus loin

Explorer d'autres œuvres de Jon Klassen
Comparer les albums et le spectacle (image des albums)
Créer une exposition de chapeaux en classe

Les créateurs

La compagnie

Nuages en pantalon - compagnie de création

Fondée à Québec en 2001, Nuages en pantalon – compagnie de création rassemble des artistes de différentes disciplines autour d’une démarche d’exploration d’un sujet ou d’un processus d’adaptation de texte, afin de créer des spectacles pour tous les publics : jeunes ou adultes. Sous la direction artistique de Jean-Philippe Joubert, la compagnie développe une dramaturgie contemporaine où le travail en collectif est au cœur du processus de création.

L’auteur

Jon Klassen est un auteur et illustrateur canadien reconnu internationalement pour son univers graphique épuré, son humour absurde et ses récits teintés de mystère. Sa trilogie des chapeaux est traduite dans de nombreuses langues et constitue une référence majeure en littérature jeunesse contemporaine.

L’équipe de création

Adaptation scénique : Marie-Hélène Lalande et Jean-Philippe Joubert

Mise en scène : Jean-Philippe Joubert

Assistance à la mise en scène : Caroline Martin

Interprétation à la création : Valérie Laroche et Jocelyn Paré

Interprétation en tournée: Joëlle Bourdon ou Valérie Laroche et Jocelyn Paré

Régie de plateau : Emilie Potvin

Conception des marionnettes : Pierre Robitaille

Assistance à la conception des marionnettes : Geneviève Bournival

Fabrication des marionnettes : Geneviève Bournival et Pierre Robitaille

Conception de l’espace scénique et des costumes : Claudia Gendreau

Construction des éléments scéniques : Astuce décors et Bruno Petit

Patine des éléments scéniques : Claudia Gendreau et Élène Pearson

Aide à la réalisation des éléments scéniques : Geneviève Bournival,

Zoé Laporte et Jeanne Murdock

Conception des animations « image par image » : Geneviève Tremblay

Réalisation des animations « image par image » : Coop Touski animation

Intégration vidéo et programmation : Étienne D’Anjou

Musique originale : Nicolas Jobin

Conception des éclairages : Mathieu C. Bernard

Direction de production : Caroline Martin

Direction technique : Emilie Potvin

Régie générale à la création : Billy Bergeron

Régie générale en tournée: Marie-Hélène Cliche ou Jonathan Rioux

Conseil en jonglerie : Yohann Trépanier

Illustration du visuel : Pierre Robitaille

Photos : Stéphane Bourgeois

Rédaction du cahier d’accompagnement :

Paloma De Muylder et Caroline Martin

Mise en page du cahier d’accompagnement :

Paloma De Muylder