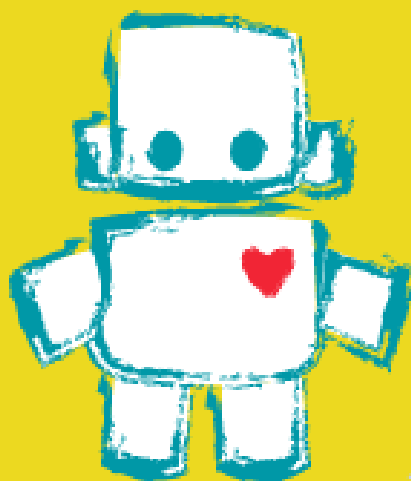




DANS TOUS LES SENS

- GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT -

Production de **VOX Théâtre**

Texte – Sarah Migneron

Mise en scène – Pier Rodier

Interprètes – Kiara-Lynn Néï et Lionel Lehouillier

Scénographie – Pier Rodier

Marionnettes et accessoires – Manon Doran

Musique – Moonfruits

Costumes – Judith DeBoer

Éclairages/Construction de décor – Paul Auclair

Direction de production – Pascale Lemay

Régie – Pascale Lemay, Alexie Madore-CHarron

A decorative graphic in the top left corner featuring a yellow circle with a small blue robot inside, surrounded by several grey gears of different sizes.

DANS TOUS LES SENS

Dans tous les sens est un spectacle amusant, qui joue avant tout avec le sens des mots et qui aborde aussi le sujet sensible du rejet, de la différence et du besoin fondamental d'appartenance. Ce texte de Sarah Migneron sensibilisera le jeune spectateur à l'importance de l'amitié et encouragera la créativité comme outil pour percevoir sa place en société. Notre guide propose une série de pistes ainsi que des jeux et bricolages qui doivent permettre aux enseignant(e)s de préparer leur classe à une sortie au théâtre pour voir ***Dans tous les sens***, une création de VOX Théâtre.

PLAN

1. Introduction au spectacle

- Synopsis du spectacle P. 1
- L'autrice du texte P. 1
- La compagnie qui construit le spectacle P. 1

2. Rencontre avec les personnages

- Les héros de la pièce P. 2
- Les autres P. 3
- Leur nouvelle amie P. 3

3. Les points sensibles du spectacle

- Rejet P. 4
- Appartenance P. 4
- Créativité P. 4

4. Le sens des mots

- La langue P. 6
- Les jeux de mots P. 6
- Le double sens P. 6

5. Derrière le rideau

- Le texte P. 9
- La musique P. 10

Remerciements

P.12

1. INTRODUCTION AU SPECTACLE

SYNOPSIS (C'EST QUOI L'HISTOIRE DANS LE SPECTACLE)

Jo et Cam sont des meilleurs amis. Leur activité préférée? Inventer des machines dans leur atelier! C'est très amusant à deux, mais ce serait bien que d'autres se joignent à eux, parfois, non? Eux pensent que oui, mais le problème, c'est que les autres enfants les trouvent trop étranges pour jouer avec eux. La solution qu'ils ont trouvée? Fabriquer eux-mêmes leur nouvelle amie! Cam et Jo se mettent au boulot, en jouant autant avec leurs matériaux qu'avec les mots. Réussiront-ils à se créer un ami à la hauteur de leurs espoirs? Arriveront-ils à se comprendre sans se perdre dans les méandres de la langue française? Cherchons Dans tous les sens des réponses à ces questions.



© photo : Sylvain Sabatié

L'AUTRICE DU TEXTE

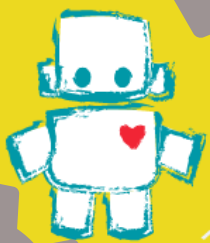
Depuis son plus jeune âge Sarah est une rêveuse, enfant elle adorait la lecture et la découverte. Elle voyait le monde comme un gros coffre aux trésors où les voyages étaient des aventures et les forêts, l'origine des contes de fées. Quand Sarah cherche dans ses souvenirs de petite fille, elle se souvient d'une toute petite marionnette qu'elle avait créé à 7 ou 8 ans avec le nécessaire à couture de sa maman. Même si son bonhomme était simple et faisait dans sa main, elle en était vraiment très fière puisque c'est elle qui l'avait construit du début à la fin.

Aujourd'hui Sarah est une adulte timide, mais toujours aussi curieuse et n'a de cesse d'interroger ce qui l'entoure au quotidien. C'est certainement ce qui nourrit ses histoires. Comme dans le spectacle, Sarah aime jouer avec les mots « parce qu'avec eux, on peut tout dire, et son contraire! Les mots sont des objets tout simples que tous peuvent utiliser pour raconter, pour faire rire, pour inventer, pour se rapprocher des autres. En jouant avec les mots, on arrive à créer toutes sortes d'images. Les combinaisons sont infinies, et le jeu aussi! »

LA COMPAGNIE QUI « CONSTRUIT » LE SPECTACLES



VOX Théâtre se démarque par des créations sensibles et audacieuses qui explorent différents jeux théâtraux, musiques, décors et marionnettes en tous genres pour créer un monde d'histoires et de personnages qui marquent l'imagination



2. RENCONTRE AVEC LES PERSONNAGES

LES HÉROS DE LA PIÈCE

KIARA-LYNN NEÏ interprète **CAM**, un personnage doux et attachant, qui prend tout au premier degré.



Tout comme le personnage de Cam, Kiara-Lynn était très timide et n'avait pas beaucoup d'amis à l'école lorsqu'elle était enfant, mais heureusement elle a toujours pu compter sur 1 ou 2 bons amis! Pour passer le temps, Kiara-Lynn aimait jouer aux cartes ou aux dominos avec ses parents. Elle aimait aussi jouer avec son chien, mais ce qu'elle aimait par-dessus tout c'était construire des forts avec des matelas, des coussins, des draps, du bois, des meubles... tout ce qui lui passait sous la main! Elle exprimait son côté créatif au travers de ses dessins, dont elle a toujours été très fière.

Aujourd'hui Kiara-Lynn aime jouer avec les mots et avec la langue, ils lui permettent de faire les meilleures blagues en les tournant dans tous les sens!

LIONEL LEHOULLIER interprète **JO**, un personnage curieux et touche à tout, qui s'intéresse beaucoup aux détails.



© photo : Nancy Mcl

Tout comme le personnage de Jo, les autres enfants de l'école trouvaient Lionel « bizarre », il avait donc du mal à trouver sa place. Le passe-temps favoris de Lionel était la lecture, il dévorait les livres partout où il le pouvait, en marchant, en classe, à table, en voiture... jusqu'à s'en abimer les yeux. Il était sûr que la lecture c'était une formule magique que l'école ne révélait qu'à partir de la 1ère année et a donc été très déçu d'apprendre que l'apprentissage de la lecture prenait du temps et du travail! La plus grande fierté de Lionel a été de gagner le prix « originalité » du concours d'écriture de son école.

Aujourd'hui encore, Lionel aime exprimer sa créativité au travers de l'écriture. Il aime jouer avec la langue et mettre les mots dans tous les sens, il aime mélanger les genres pour défaire les codes et changer les choses!

2. RENCONTRE AVEC LES PERSONNAGES

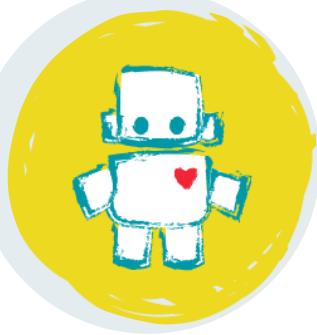
LES AUTRES

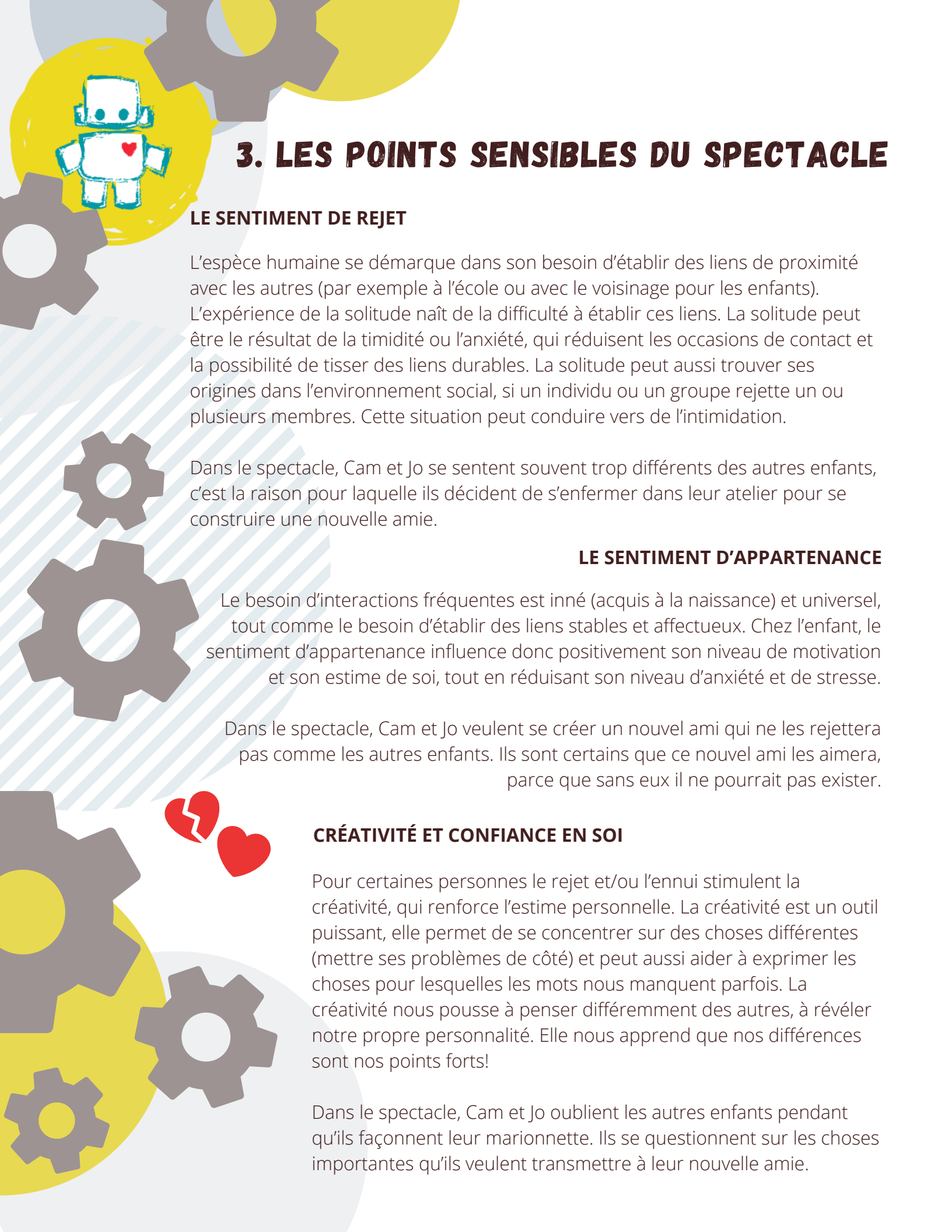


Les autres sont les enfants qui ne veulent pas jouer avec Cam et Jo. Ces enfants ne tolèrent pas les différences et les personnalités exceptionnelles des deux personnages principaux. Les autres représentent le rejet de la différence, qui passe par l'intimidation. Parfois, lorsqu'on ne connaît pas ou qu'on ne comprend pas quelque chose, on en a peur et le premier réflexe est l'évitement ou le rejet. Jo et Cam pensent que leur marionnette les aidera peut-être à se faire accepter ou qu'elle leur permettra d'appartenir à un groupe.

LEUR NOUVELLE AMIE

La marionnette que Cam et Jo construisent à l'abri du regard des autres, dans leur atelier, deviendra – ils l'espèrent – leur meilleure amie pour la vie, puisqu'ils l'ont construite. Cette marionnette est au centre de leur attention, allant jusqu'à créer un peu de jalousie ainsi que différentes incompréhensions, qui pousseront Jo et Cam à mieux s'écouter et aussi à mieux expliquer le sens des choses pour se faire comprendre. Ils mettent beaucoup de cœur à l'ouvrage et, un peu comme des parents, ils veulent transmettre plusieurs valeurs importantes à leur nouvelle amie.



The background features a stylized illustration of a blue robot with a red heart on its chest, positioned within a yellow circle. Surrounding this are several grey gears of different sizes, some overlapping yellow and grey circular areas. The overall design is clean and modern, using a palette of yellow, grey, and blue.

3. LES POINTS SENSIBLES DU SPECTACLE

LE SENTIMENT DE REJET

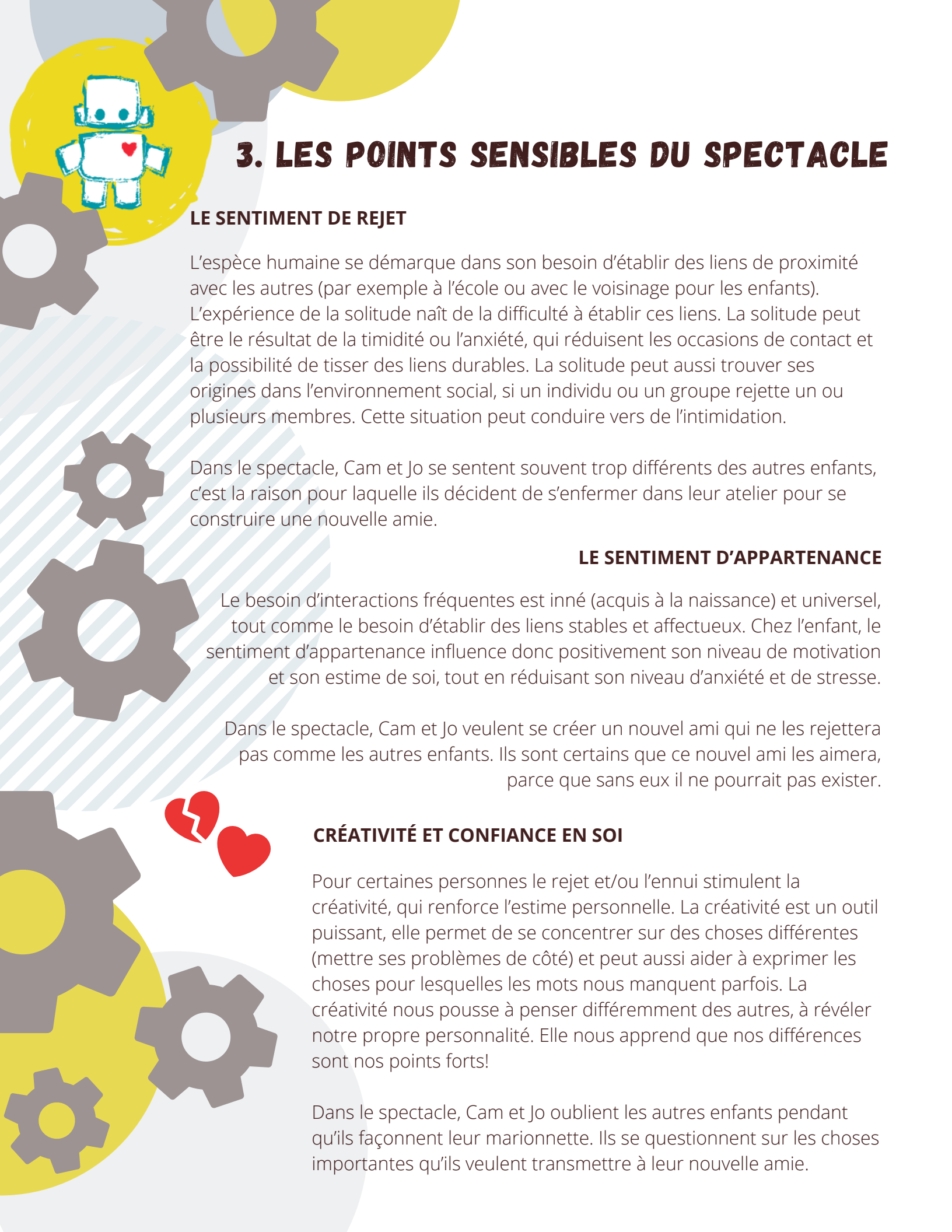
L'espèce humaine se démarque dans son besoin d'établir des liens de proximité avec les autres (par exemple à l'école ou avec le voisinage pour les enfants). L'expérience de la solitude naît de la difficulté à établir ces liens. La solitude peut être le résultat de la timidité ou l'anxiété, qui réduisent les occasions de contact et la possibilité de tisser des liens durables. La solitude peut aussi trouver ses origines dans l'environnement social, si un individu ou un groupe rejette un ou plusieurs membres. Cette situation peut conduire vers de l'intimidation.

Dans le spectacle, Cam et Jo se sentent souvent trop différents des autres enfants, c'est la raison pour laquelle ils décident de s'enfermer dans leur atelier pour se construire une nouvelle amie.

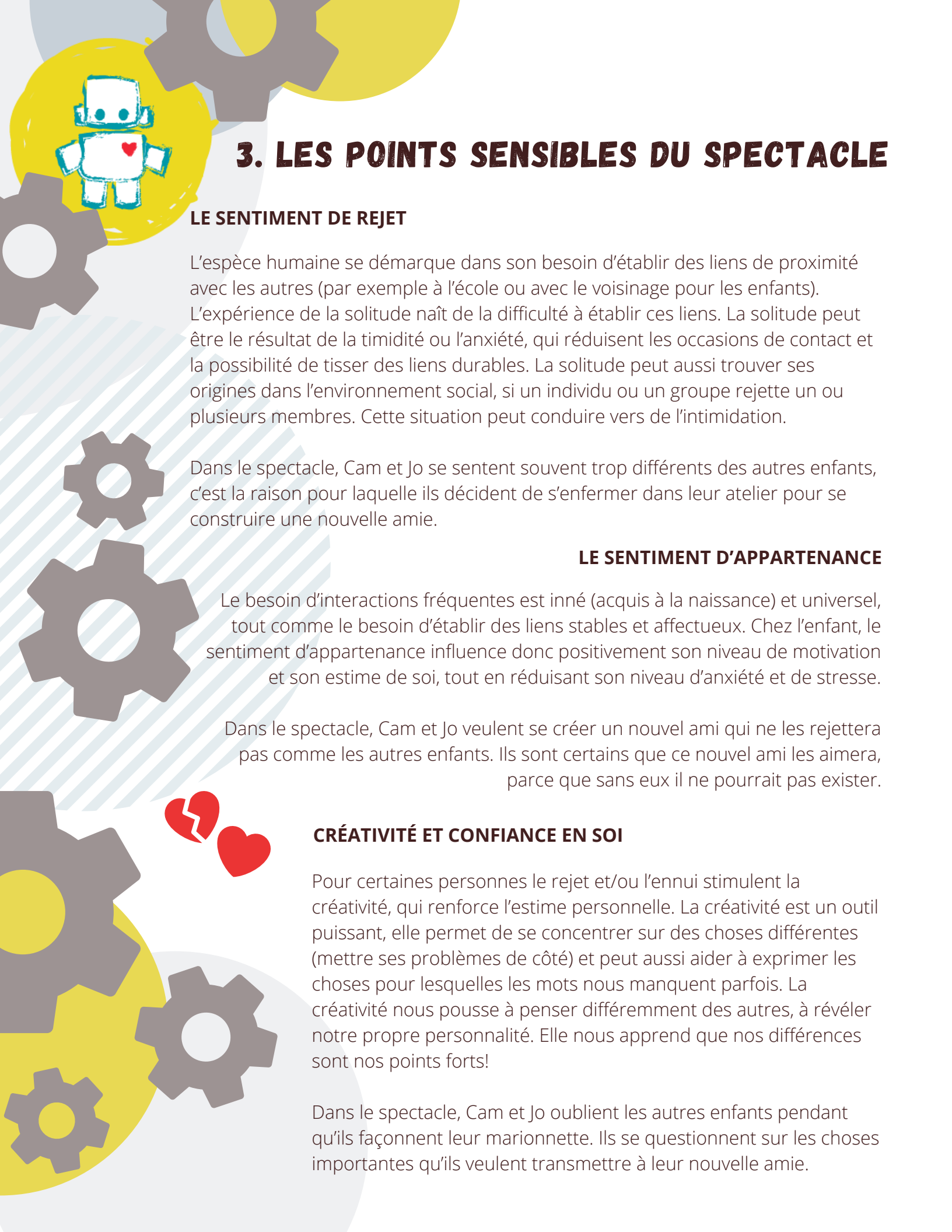
LE SENTIMENT D'APPARTENANCE

Le besoin d'interactions fréquentes est inné (acquis à la naissance) et universel, tout comme le besoin d'établir des liens stables et affectueux. Chez l'enfant, le sentiment d'appartenance influence donc positivement son niveau de motivation et son estime de soi, tout en réduisant son niveau d'anxiété et de stress.

Dans le spectacle, Cam et Jo veulent se créer un nouvel ami qui ne les rejettera pas comme les autres enfants. Ils sont certains que ce nouvel ami les aimera, parce que sans eux il ne pourrait pas exister.

The background features a stylized illustration of a blue robot with a red heart on its chest, positioned within a yellow circle. Surrounding this are several grey gears of different sizes, some overlapping yellow and grey circular areas. The overall design is clean and modern, using a palette of yellow, grey, and blue.

CRÉATIVITÉ ET CONFIANCE EN SOI

The background features a stylized illustration of a blue robot with a red heart on its chest, positioned within a yellow circle. Surrounding this are several grey gears of different sizes, some overlapping yellow and grey circular areas. The overall design is clean and modern, using a palette of yellow, grey, and blue.

Pour certaines personnes le rejet et/ou l'ennui stimulent la créativité, qui renforce l'estime personnelle. La créativité est un outil puissant, elle permet de se concentrer sur des choses différentes (mettre ses problèmes de côté) et peut aussi aider à exprimer les choses pour lesquelles les mots nous manquent parfois. La créativité nous pousse à penser différemment des autres, à révéler notre propre personnalité. Elle nous apprend que nos différences sont nos points forts!

Dans le spectacle, Cam et Jo oublient les autres enfants pendant qu'ils façonnent leur marionnette. Ils se questionnent sur les choses importantes qu'ils veulent transmettre à leur nouvelle amie.

A decorative graphic in the top-left corner featuring a yellow circle with a small blue robot inside, surrounded by several grey gears of different sizes. The background of the page has a light blue and white diagonal striped pattern.

JEU À FAIRE EN CLASSE AVANT LE SPECTACLE

LE JEU DU PORTRAIT CHINOIS VERSION COLLAGE

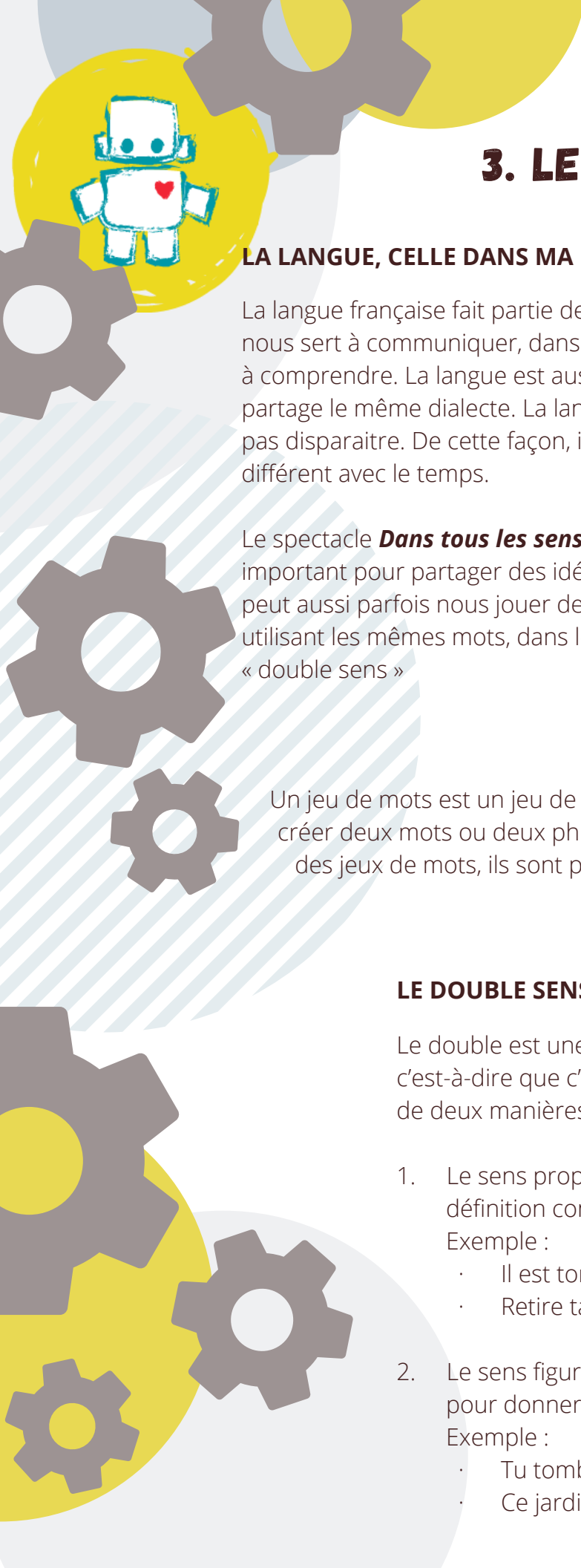
Afin de contribuer au rapprochement d'élèves qui ne se connaissent pas, proposez un jeu où chacun apprendra à connaître un nouvel ami, avant de le/la présenter à la classe.

Pour ce faire, créez des groupes de 2 élèves et proposez à l'élève 1 de réaliser le portrait (collage d'images) de l'élève 2 grâce aux 5 questions suivantes :

1. Quelle est ta couleur préférée et pourquoi?
2. Quel est ton animal préféré et pourquoi?
3. Quel est ton plat préféré et pourquoi?
4. Quel est ton endroit préféré et pourquoi?
5. Quel est ton jeu préféré et pourquoi?

Inversez ensuite les rôles, l'élève 2 réalisera le portrait de l'élève 1.

Pour trouver des images, demandez aux élèves de ramener des magazines, journaux, catalogues publicitaires, livres d'images...

A decorative graphic on the left side of the page features several interlocking gears of different sizes and colors (yellow, grey, and blue). A small blue robot with a red heart on its chest is positioned within one of the yellow gears.

3. LE SENS DES MOTS

LA LANGUE, CELLE DANS MA BOUCHE OU CELLE QUE JE PARLE?

La langue française fait partie de plusieurs milliers de langues dans le monde. Elle nous sert à communiquer, dans le but de nous faire comprendre ou de nous aider à comprendre. La langue est aussi un moyen de s'identifier à un groupe, qui partage le même dialecte. La langue s'adapte à ses utilisateurs, elle évolue pour ne pas disparaître. De cette façon, il y a des expressions qui prennent un sens différent avec le temps.

Le spectacle ***Dans tous les sens***, nous montre à quel point la langue est un outil important pour partager des idées et faire des choses ensemble. Mais la langue peut aussi parfois nous jouer des tours, elle peut dire deux choses différentes en utilisant les mêmes mots, dans le même ordre; c'est ce qu'on appelle un « double sens »

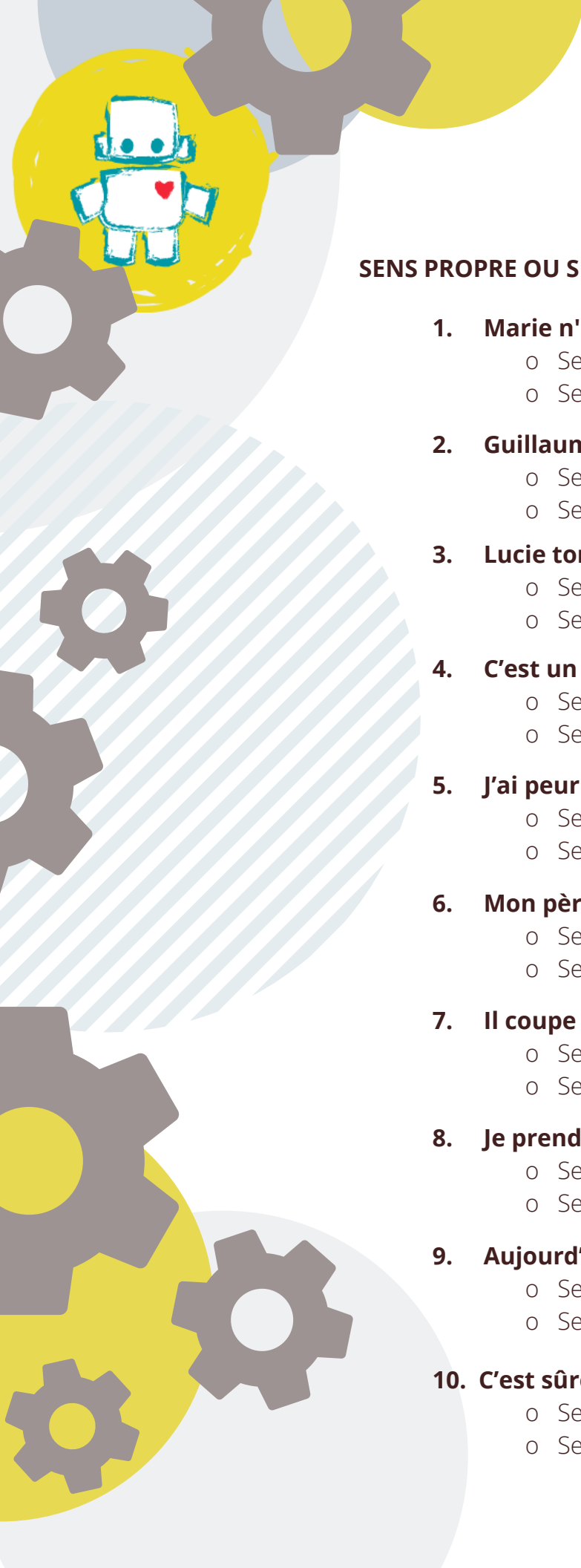
LES JEUX DE MOTS

Un jeu de mots est un jeu de langue qui manipule les mots ou les sonorités pour créer deux mots ou deux phrases avec un sens différent. Toutes les langues ont des jeux de mots, ils sont probablement apparus avant même l'écriture! Ils ont souvent utilisés pour faire rire les gens.

LE DOUBLE SENS

Le double est une « figure de style » semblable au calembour, c'est-à-dire que c'est un mot ou une phrase qui peut être comprise de deux manières, de deux sens.

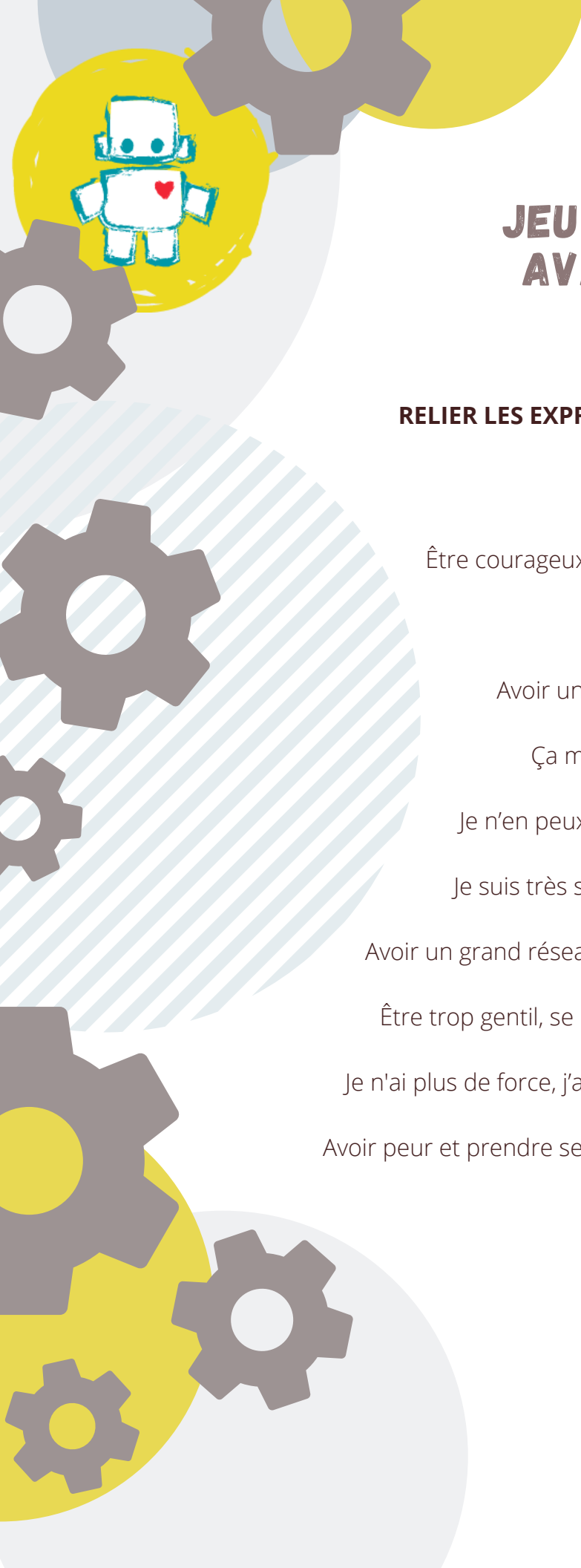
1. Le sens propre, c'est le sens premier. Il correspond à la définition concrète du mot ou de la phrase.
Exemple :
 - Il est tombé dans la cour.
 - Retire ta main de la peinture, elle est toute verte!
2. Le sens figuré, c'est le sens dérivé. Il correspond à une image pour donner du contexte au mot ou à la phrase.
Exemple :
 - Tu tombes bien, je voulais te voir!
 - Ce jardinier à la main verte.

A decorative graphic on the left side of the page features several interlocking gears in shades of grey and yellow. A small, stylized robot with a white body, blue joints, and a red heart on its chest is positioned within one of the yellow gears.

JEU À FAIRE EN CLASSE AVANT LE SPECTACLE

SENS PROPRE OU SENS FIGURÉ?

1. **Marie n'est pas venue, elle m'a posé un lapin**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
2. **Guillaume tombe dans les escaliers**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
3. **Lucie tombe par hasard sur sa meilleure amie**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
4. **C'est un chèque en bois, je ne peux pas l'encaisser**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
5. **J'ai peur de Mathieu, il a le bras long**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
6. **Mon père est très grand, il mesure 6,7 pieds**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
7. **Il coupe une planche de bois**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
8. **Je prends mon courage à deux mains**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
9. **Aujourd'hui Céline ne trouvait pas l'inspiration**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré
10. **C'est sûre, Martin n'a pas la langue dans sa poche**
 - ☐ Sens propre
 - ☐ Sens figuré



JEU À FAIRE EN CLASSE AVANT LE SPECTACLE

RELIER LES EXPRESSIONS

Être courageux, en avoir dans	• m'en tombent
La fin justifie	• les moyens
Avoir une idée derrière	• cou
Ça me fait une belle	• la tête
Je n'en peux plus, je baisse	• les pieds
Je suis très surpris, les bras	• jambe
Avoir un grand réseau, avoir le bras	• coton
Être trop gentil, se laisser piler sur	• les bras
Je n'ai plus de force, j'ai les jambes en	• long
Avoir peur et prendre ses jambes à son	• le ventre

4. DERRIÈRE LE RIDEAU

LE TEXTE

L'autrice, Sarah Migneron, a adapté un roman pour enfants, traduit des pièces pour adolescents, écrit dans plusieurs projets collectifs et a signé plusieurs textes pour le théâtre.

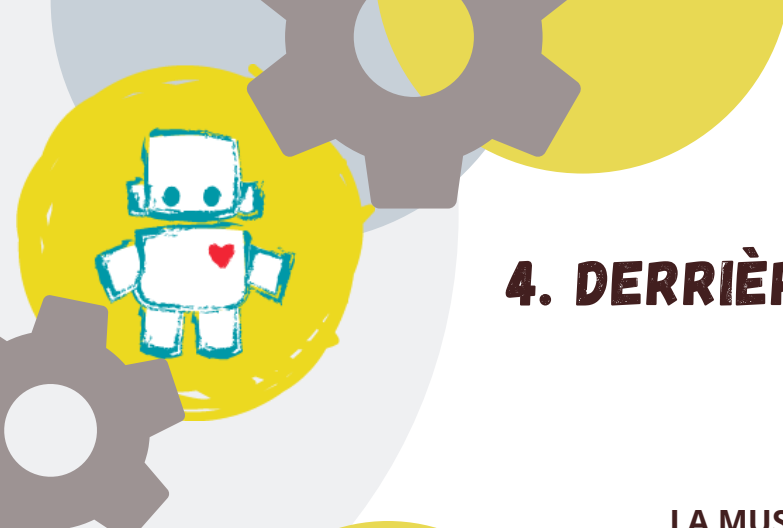


Lorsqu'elle écrit du théâtre, Sarah se pose tout un tas de questions sur le(s) idée(s) qu'elle veut partager avec les spectateurs, et la façon dont elle veut les communiquer (exemples : par l'humour ou par le drame?). C'est ensuite la création des personnages qui va guider ses réflexions, en choisissant leurs caractères elle obtient les couleurs de son histoire.

Avec ***Dans tous les sens***, Sarah s'est inspiré des fous rires que ses enfants avaient quand ils s'imaginaient des expressions comme « avoir les yeux plus gros que le ventre ». Ces jeux de mots l'ont inspiré à écrire un texte basé sur les expressions liées au corps, une pièce dans laquelle les personnages jouent autant avec les mots qu'avec des matériaux.

Pour créer ses personnages, Sarah s'est demandé : quelle motivation pousse des gens à créer une marionnette? Sa réponse préférée était « pour avoir un nouvel ami ». La question suivante était : pourquoi faut-il se fabriquer un nouvel ami, quand on peut devenir amies avec les autres? C'est là que l'idée de deux amis rejetés est apparue. Ensuite, pour jouer avec les mots, il fallait que l'un des deux personnages connaisse bien les expressions, l'autre moins. C'est le résultat des personnalités de Jo et Cam.

Finalement, quand le texte est terminé, Sarah le confie à une grande équipe – un metteur en scène, des interprètes, des concepteurs – et c'est grâce à cette équipe que les mots sur la page prennent vie sur scène.



4. DERRIÈRE LE RIDEAU

LA MUSIQUE



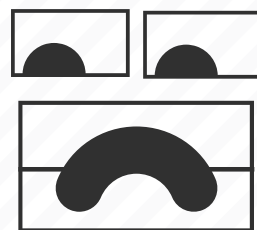
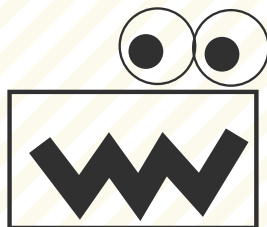
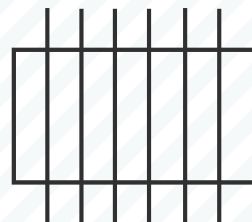
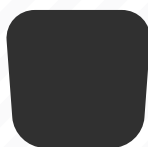
Moonfruits est, sur scène comme dans la vie, un couple de musiciens mixtes (Alex est francophone-anglophile et Kait est anglophone-francophile). Au quotidien, ils écrivent composent et interprètent des chansons pour leur propre groupe de musique folk. Alors qu'ils aiment déjà beaucoup jouer avec les mots dans leurs textes et mettre en scène leurs concerts, le duo de Moonfruits rêve depuis longtemps de partager sa musique avec le théâtre. C'est lors d'une rencontre avec Pier Rodier – metteur en scène et directeur de Vox Théâtre – que tout se concrétise et qu'ils plongent dans l'aventure ***Dans tous les sens***.

Pour la composition de l'environnement sonore du spectacle, Kait et Alex, se sont fiés aux directions données par l'équipe de création qui était encore en train de développer la pièce. Ils ont fait plusieurs propositions, ont rajouté du « beat machine » à leurs instruments habituels (guitare, banjo, glockenspiel, kalimba), ont opté pour un univers à la fois rétro et futuriste et c'est finalement la 3e version qui colle au texte, aux mouvements et aux éclairages de ***Dans tous les sens***.



BRICOLAGE À FAIRE EN CLASSE - OU A LA MAISON - APRÈS LE SPECTACLE

DESSINER SES NOUVEAUX AMIS



MERCI À NOS GÉNÉREUX PARTENAIRES FINANCIERS



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



ONTARIO ARTS COUNCIL
CONSEIL DES ARTS DE L'ONTARIO

an Ontario government agency
un organisme du gouvernement de l'Ontario



Patrimoine
canadien

Canadian
Heritage



VOX Théâtre

Création enfance et jeunesse
(613) 241-1090
voxtheatre.ca

MERCI À L'ÉQUIPE DE VOX THÉÂTRE

PIER RODIER - DIRECTION ARTISTIQUE ET GÉNÉRALE

NICOLAS D'ARROS - DIRECTION ADMINISTRATIVE

PASCALE LEMAY - DIRECTION DE PRODUCTION

JOSIANE LAVOIE - CONSEILLÈRE AU FINANCEMENT

AURÉLIE MARIÉ - CRÉATRICE DU GUIDE ET
CONSEILLÈRE EN COMMUNICATION

REPRÉSENTATIONS DÉCEMBRE 2019

SCOLAIRES - LES 10, 11, 12, 13 ET 16 DÉCEMBRE À 10H ET 12H30

FAMILLE - LES 14, 28 ET 29 DÉCEMBRE À 11H ET 15H