

LA COMPAGNIE
DE LOUISE

PRÉSENTE...

CARTOON

OU

N'ESSAYEZ PAS ÇA CHEZ VOUS !

**DOSSIER
PÉDAGOGIQUE**

CARTOON

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

Contexte de création

- Présentation
- Repères
 - Fiche spectacle
 - La Cie de Louise
- Notes d'intentions
- Inspirations
- Processus de création

Pistes pédagogiques

- Avant
 - À partir du titre, des photos, du pitch, du teaser...
 - Les métiers à partir de la distribution
- Après
 - Une histoire rocambolesque
 - Des personnages hors normes
 - Des dialogues pleins de malice
 - Le schéma narratif
 - Questions philosophiques
 - Une mise en scène inventive
 - Un rythme endiablé
 - Une esthétique pop
 - Des jeux de lumière toniques
 - La création sonore

Ressources

- Quelques définitions
- Filmographie / Sitographie / Bibliographie

CONTEXTE DE CRÉATION

PRÉSENTATION

Odile Grosset-Grange aborde des thématiques graves et actuelles à hauteur d'enfants. Avec son équipe, elle choisit des moyens conciliant profondeur et légèreté : humour, sens du rythme, mélange des genres... Pour favoriser l'accessibilité, la Cie de Louise mêle aussi spectacle vivant et références pop.

Elle a déjà mis en scène cinq pièces de Mike Kenny, son auteur de prédilection, qui lui a réservé cette pièce inédite en France. L'absurde, la caricature, l'appel à l'imagination étaient des éléments propices à l'inspirer. Aussi la Cie de Louise a-t-elle conçu son « blockbuster », sa plus grosse production à ce jour.



Une pièce inédite d'un auteur majeur

Considéré comme l'un des dix plus importants dramaturges britanniques vivants, Mike Kenny a écrit une cinquantaine de pièces et est joué dans plus de dix pays. Le jeune public prend une place prépondérante dans son répertoire.

1978 - 1986 Enseignant au Theatre in Education de Leeds

1998 - Jacques Nichet est le premier à reprendre son texte en France

2005 - Invité d'honneur du festival Odyssees 78 - CDN de Sartrouville

2009 - *La Nuit électrique* est nommée aux Molières (catégorie Jeune Public)

2011 - Olivier Award pour son adaptation de *The Railway Children*

2014 à aujourd'hui - Collaborations avec Odile Grosset-Grange

Comme Odile Grosset-Grange, il s'intéresse à des sujets de société et développe des questions philosophiques de façon poétique : qu'est-ce que c'est, vivre ? Et la normalité ? Et si, pour avoir une vie palpitante, il fallait aussi accepter la souffrance et la mort ?

Pour lui, mourir, c'est normal ! En revanche, ses personnages sont souvent hors-normes et victimes de préjugés, de rejet. Bien que dotés de dons exceptionnels, ceux de *Cartoon* sont confrontés à des situations inédites qui évoquent des questions sérieuses de façon originale : les relations des enfants au sein de la famille, le harcèlement à l'école, les transformations qu'apporte le fait de grandir...

Ce récit initiatique prend des allures de conte. Mike Kenny s'en inspire pour teinter son récit, sans toutefois édulcorer le propos. Lui qui aime créer pour les « blessés de la vie » s'adresse encore à tous, avec différents niveaux de lecture.

Et si tout était possible ?

Cartoon s'interroge donc sur le désir de vivre ainsi que le conformisme et la mise en scène démontre que sur scène, tout est possible. Ou presque ! Odile Grosset-Grange invite, sur scène, l'univers de l'animation. Mais elle aime jouer avec les codes et parfois les détourner. D'où l'intérêt d'une analyse de la représentation.

Les événements arrivent aux personnages malgré eux. Le spectacle envisage donc la réalité sous différents angles grâce à plusieurs astuces qui révèlent une mise en abyme. Le rythme trépidant n'empêche pas la réflexion. Malgré les situations loufoques, la gestion du risque (conséquences des bêtises, chute...) est maîtrisée de bout en bout, et tout semble réalisable : l'acceptation de notre passage éphémère sur Terre, le mariage de la normalité et de la fantaisie, la revanche pacifique de la victime sur le bourreau, la magie du spectacle vivant...



REPÈRES

Pitch

Dans la famille Normal il y a les parents, Norman et Norma, Jimmy, Dorothy, un bébé, un chien et un poisson rouge. Tout ce qu'il y a de plus normal ! Sauf que pas du tout, ce sont des Cartoons dont les vies répondent à d'autres règles : les animaux parlent et chaque matin tout redémarre à zéro. Ils ne ressentent jamais la douleur, ne vieillissent pas et ne meurent jamais. Un jour, Jimmy boit par erreur une potion qui le fait devenir humain. Et si, pour ne pas avoir une vie de poisson rouge où tout recommence éternellement, il fallait aussi accepter de changer, de grandir, de souffrir parfois ? Qu'est-ce que c'est, vivre ?

Distribution

Texte : Mike Kenny

Traduction : Séverine Magois

Mise en scène : Odile Grosset-Grange

Avec : François Chary, Julien Cigana, Antonin Dufeutrelle, Delphine Lamand, Pierre Lefebvre-Adrien, Pauline Vaubailon

Assistanat mise en scène : Carles Romero-Vidal

Régie générale de création : Nicolas Barrot

Régie générale : Farid Laroussi en alternance avec François Michaudel

Lumières (création et régie) : Erwan Tassel

Stagiaire lumière : Tom Bouchardon

Scénographie : Stephan Zimmerli assisté de Irène Vignaud

Dessins : Stephan Zimmerli

Accessoires : Irène Vignaud

Conception machinerie et magie : Vincent Wüthrich

Conseil marionnettes : Brice Berthoud

Fabrication marionnettes : Caroline Dubuisson

Création musicale et son : Vincent Hulot

Régie son : Vincent Hulot en alternance avec Camille Urvoy et Sébastien Villeroy

Costumes : Séverine Thiebault

Création perruque : Noï Karunayadhaj

Chorégraphie : Gianni Joseph

Plateau / vidéo : Emmanuel Larue

Plateau : Marion Denier

Construction des décors et machinerie : Jipanco

Direction de production / diffusion : Caroline Sazerat-Richard

Chargées de production : Mathilde Göhler, Émilienne Guiffan

Diffusion : Caroline Namer

Presse : Elektron Libre – Olivier Saksik

Dossier pédagogique : Sarah Meneghello

La Cie de Louise

[Site de la cie](#)

La Compagnie de Louise est une association loi 1901 créée en 2013 par Odile Grosset-Grange, comédienne et metteuse en scène originaire de La Rochelle, accompagnée de Caroline Sazerat, directrice de production.

Elle diffuse actuellement un répertoire de 5 créations jeune public « tous terrains » : *Allez Ollie, à l'eau !*, (2014) *Le Garçon à la valise* (2016) et *Jimmy et ses sœurs* (2019), 3 textes de Mike Kenny. Le 4^e projet, *Et puis on a sauté !* de Pauline Sales a vu le jour en 2021, en pleine pandémie Covid. L'année 2023 a accueilli *Cartoon* et 2024, *le Chat sur la Photo* d'Antonio Carmona.

Autour de ses spectacles, La Compagnie de Louise entreprend de nombreuses démarches d'éducation artistique auprès des publics.

NOTES D'INTENTIONS

« *Cartoon* est une pièce inédite de Mike Kenny, jamais jouée ni en Angleterre, ni en France, ni ailleurs. Un soir, Mike me raconte cette pièce improbable d'une famille de personnages de dessins animés : la famille Normal. Je suis curieuse car je n'ai jamais lu ça au théâtre. Il me l'envoie et je l'aime immédiatement.

Quand je vais dans des salles de classe, je dis toujours aux enfants et aux jeunes que ce qui me plaît par-dessus tout au théâtre, c'est que tout y est possible.

Avec *Cartoon*, nous allons tester les limites de cette affirmation ! »

Odile Grosset-Grange

INSPIRATIONS



Le noir et blanc très graphique contraste avec ce que l'on peut attendre des cartoons. Au début, les spectateurs reçoivent la scénographie dessinée comme une convention théâtrale et ne réalisent qu'après, qu'ils sont face à des personnages de **dessins animés**. Ce n'est que le premier effet de surprise.

Le bébé, le chien et le poisson rouge sont joués par des **marionnettes**. Odile Grosset-Grange a collaboré avec [Les Anges au Plafond](#). La réflexion s'est portée sur le statut des marionnettes au sein du spectacle, leur rapport avec les comédiens de chair et d'os. Puisque l'univers de **Cartoon** est magique, il est par ailleurs apparu important que le fonctionnement des marionnettes ne soit pas dénoncé.

Le fantastique est utilisé comme moyen dramatique et scénique (**axe dramaturgique**) pour traiter du temps qui passe, notamment en jouant avec la chronologie. **Le recours à la magie nouvelle** est également fondamental pour créer des effets spéciaux. Le spectacle est rythmé par la composition sonore, y compris un générique cohérent avec les codes de **l'animation**. La séquence **comédie musicale** fait partie des références pop, mais aussi aux **années 50-60**, l'âge d'or des cartoons et des films de ce genre.

Parmi les références :

- Les dessins animés classiques de Warner Bros, appelés « Looney Tunes » : *Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, *Titi et Grosminet*, *Speedy Gonzales*, *Bip Bip* et *Coyote*... ou des films comme *Qui veut sauver la peau de Roger Rabbit* ?

Les contemporains de divers studios : *Les Simpson*, *Les Indestructibles*, les mangas...

- Le film [West Side Story](#)

- Le conte de Lewis Carroll : *Alice au Pays des Merveilles*

PROCESSUS DE CRÉATION

15 collaborateurs techniques ont été réunis pour cette production exceptionnelle, avec 6 artistes dramatiques et 8 semaines de résidence ainsi que la venue de l'auteur pour la création.



Réalisation et construction du décor, des costumes, des accessoires.



Le spectacle est nourri des échanges entre Odile Grosset-Grange et Mike Kenny.



PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT

Quelques recherches documentaires et une approche par l'invention (écriture, pratique) peuvent favoriser une **entrée en matière** en douceur. Piochez dans ces propositions selon vos besoins.

Que vous inspire le **titre** ?

Qu'est-ce qu'un **cartoon** ?

Quels personnages, quelles images, quels sons retenir du **teaser** ?

<https://www.youtube.com/watch?v=S8dDy0aZ6rU>

Effectuez un **travail de recherche** autour des notes de la metteuse en scène.

Inventez un dialogue : écrire une petite scène de théâtre entre un être humain et un personnage de cartoon.

Dessinez : imaginez le costume de votre personnage et le décor dans lequel il évolue.

Incarnez : trouvez des attitudes et déplacements qui évoquent un personnage de dessin animé.

Découvrez les métiers à partir de la distribution.

APRÈS

La démarche se déroule en **3 phases** :

- **Se souvenir** : (retours sensibles)
- **Analyser** : la thématique / le texte / la représentation
- **Pour aller plus loin** : illustrer / raconter / commenter / inventer / jouer

Objectifs :

- Encourager les élèves à exprimer leurs **émotions**.
- Les initier à l'**analyse d'une représentation** (situations, personnages, relations, lieux, objets, récit, mise en scène, scénographie, interprétation...) en distinguant le texte de la mise en scène, en tentant de comprendre ce qui relève de la pièce écrite et de l'interprétation (traduction scénique, mise en images, en signes, en jeu), en déterminant si la forme est au service du fond.
- Stimuler leur capacité de **réflexion**, de **création**.
- Savoir défendre un point de vue et **débattre** ensemble.

UNE HISTOIRE ROCAMBOLESQUE

Les situations cocasses nées de cette histoire traitent de thèmes qui sont au cœur de l'enfance : les relations au sein de la famille, le harcèlement à l'école, les transformations qu'apporte le fait de grandir... Donc des questions concrètes et d'autres plus philosophiques.

Qu'avez-vous retenu de la pièce ?

- Une image
- Un personnage
- Une parole
- Un objet
- Un moment
- Une lumière
- Un déplacement

Quels moments avez-vous préféré ?

Les **personnages** vivent parmi nous, les humains, ils ont l'air normaux, mais leurs vies répondent à d'autres règles. Lesquelles ?

Le bébé, le chien et le poisson rouge parlent.

Les personnages ne ressentent jamais la douleur, ils ne vieillissent pas et ne meurent jamais.

Chaque matin, un nouvel épisode commence et tout redémarre à zéro, comme si la veille n'avait pas existé.

En quoi consistent donc les **super-pouvoirs** des personnages ?

Être **immortel**, ne pas souffrir...

Quelles sont les **péripéties** les plus délirantes ?

- **L'explosion de la maison** : l'excès d'énergie des appareils électroménagers provoquent un court-circuit (moyen pour faire comprendre l'invulnérabilité des personnages).
- **Un bébé sans tête** : grande scientifique de son métier, la mère confond le biberon avec sa dernière potion. Conséquence : le bébé devient invisible et Jimmy, y ayant goûté aussi, se met à grandir, à souffrir, bref à devenir humain (renversement de situation).
- **Le braquage** d'un magasin d'électroménager (propice aux effets spéciaux).
- **La course poursuite** (dynamise le récit et la mise en scène).

Quel passage n'avez-vous pas **compris** ?

Résumez l'histoire pour donner envie à vos parents / copains de venir assister à la pièce.

C'est l'histoire d'une famille de personnages de dessins animés, la famille Normal dotés de drôles de super-pouvoirs, et d'une confrontation entre deux garçons qui deviennent complices, malgré leur inimitié initiale. Car Craig, petit caïd qui maltraite plus petits que lui, aide finalement Jimmy à redevenir « normal ».

*Tous les jours un nouvel épisode
Inédit.
Repartant de zéro.
Tout peut arriver
Absolument tout.
On est allés dans l'espace.
Au Pôle Nord.
Sur la Lune.
Au milieu des dinosaures.
Et dans toutes les grandes capitales du monde.
On a eu des super-pouvoirs.
Deux fois.
On a été rapetissés.
On a été des géants.
On a été hantés.
On a été des fantômes.
On a été célèbres.
Tout peut arriver
Absolument tout.
Si ce n'est que.
On ne vieillit jamais.
On n'est jamais blessés.
On ne ressent jamais la douleur.
Et jamais
Jamais
Jamais
On ne meurt.*

Décomposez le spectacle en plusieurs parties

- Présentations (**situation initiale**) : famille, maison, école.
- Craig, la petite brute du quartier, se rend compte des super-pouvoirs de Jimmy et va mettre le héros à l'épreuve (**élément perturbateur**).
- Plusieurs **péripéties** surviennent : explosion, cambriolage, etc.
- **Résolution** : Craig aide Jimmy à redevenir « normal ».

Pourquoi ce **sous-titre** (ou) *N'essayez pas ça chez vous ! ?*

Injonction / avertissement incitant à la vigilance car les personnages font plusieurs « bêtises ».

C'était le titre d'une émission fameuse en GB.

Le spectacle correspond-il à ce que les **photos** / affiche vous évoquaient avant d'assister à la représentation ?

DES PERSONNAGES HORS NORMES

Jimmy est le fils de Norman et Norma Normal, ils habitent Normal Street à Normalville. Dans la famille Normal il y a aussi Dorothy la grande sœur, un bébé, un chien et un poisson rouge.

Tout ce qu'il y a de plus normal ! Sauf que pas du tout : ce sont des toons dont la vie est régie par la loi des cartoons ! Malgré les apparences, tous les personnages sont loufoques.



Quels personnages de **cartoon** connaissez-vous ?



Déduisez les traits de caractère des personnages principaux d'après les **costumes / apparences**.

- Les costumes sont tout droit sortis d'un univers de comics avec leurs teintes contrastées, orange vif, jaune pétant, bleu électrique et autres tenues à carreaux et écossais. Ils donnent aux personnages une physionomie immédiatement reconnaissable.

- **Jimmy**, qui a pourtant des super-pouvoirs, a un costume assez banal parce qu'il ne sait pas lui-même qu'il est spécial. Il est ancré dans le monde actuel, comme Craig. Et parce que les héros ne sont pas que les garçons, **Dorothy**, la grande sœur, évoque Wonder Woman.

Norma mère chic, active et affirmée, fantasque, rayonne en jaune.

Norman, père au foyer, est classique mais décalé, également inspiré des Simpsons.

- Le **bébé**, inspiré de *Roger Rabbit*, semble particulièrement malin.

Le **chien** en peluche, drôle et attendrissant, fait penser à Gromit (*Wallace et Gromit*).

Dans son bocal, le **poisson** rouge Sushi, échappé d'un manga, intrigue.

- **Craig** porte des vêtements « passe-partout ». Il entraîne Jimmy dans ses bêtises mais veut passer inaperçu.

Galerie des **personnages du monde réel** : professeur, journaliste, policier...

Pourquoi certains personnages sont-ils joués par des **marionnettes** ?

- Pour des raisons pratiques liées à la mise en scène. Leur fonctionnement a quelque chose de magique.
- Pour capter l'attention des plus petits. Poisson et chien sont d'ailleurs surdimensionnés.



Pourquoi Mike Kenny a-t-il choisi un **chien** (et pas un chat) et un **poisson rouge** (et pas un oiseau, par ex) ?

Le chien rassure et amuse.

Le poisson rouge symbolise l'ennui, l'éternel recommencement.

DES DIALOGUES PLEINS DE MALICE

Choisissez vos **échanges préférés** et lisez-les à voix haute

Quels sont les **passages drôles** que vous retenez ?

LE SCHÉMA NARRATIF

Pourquoi est-ce un **conte** ?

Aspects fantastiques / merveilleux.

Personnages exceptionnels.

Le conte se compose généralement de 5 étapes : une situation initiale ; au moins 1 élément perturbateur ; des péripéties ; la résolution ; une situation finale positive.

Quels sont les éléments **suraturels** ?

À quel **univers** ce conte emprunte-t-il ?

À celui des Heroic Fantasy

Situation initiale : qui ? quoi ? quand ? où ?

Élément perturbateur : qu'arrive-t-il ?

Péripéties : que se passe-t-il ?

Résolution : comment les problèmes sont-ils résolus ?

Situation finale : l'histoire finit-elle bien ?

La loi du plus fort n'est pas légion dans les cartoons et les pièges que les personnages se tendent les uns aux autres finissent souvent en une chute comique, grâce à de nombreux retournements de situation.

QUESTIONS PHILOSOPHIQUES

Qu'est-ce que c'est, **vivre** ?

• Vaut-il mieux

- être un personnage de dessin animé avec des super-pouvoirs, c'est-à-dire être immortel, mais recommencer tout à zéro le jour d'après comme si rien n'avait existé et que rien n'avait d'importance ?
 - accepter de souffrir parfois, en tout cas de mourir à la fin, admettre que le temps laisse la trace de son passage ?
- Pourquoi vivre, si l'on meurt ? Surtout pourquoi vivre, si on ne meurt jamais ?
- Pourquoi vivre si jamais rien ne change et si tout est toujours pareil ? Si ce que nous vivons n'impacte pas le lendemain ?
- Et si, pour avoir une vie palpitante, il fallait aussi accepter la souffrance et la mort ?
- Mieux vaut-il aller de l'avant ou faire machine arrière ?

Qu'est-ce que la **normalité** ?

Qui n'a rien d'exceptionnel. Qui est conforme à la nature d'un être, d'une chose, à l'organisation de quelque chose : les battements du cœur sont normaux.

« *La normalité est l'adaptation des êtres humains au monde et à autrui avec le maximum d'efficacité et de bonheur* ». Karl Menninger (psychiatre américain)

Normalité, conformisme, **liberté**

• Se conformer, c'est accepter les codes, les normes du groupe au sein duquel on évolue et on se socialise. Le conformisme est également une manière de démontrer sa volonté d'être intégré. Or, peut-on préserver sa liberté en adoptant les règles d'un groupe dont on veut faire partie ou d'une personne dont on veut être l'ami-e ?

• Jimmy ne ressent pas de douleur mais est pourtant la victime d'un harceleur (souffre-douleur).

UNE MISE EN SCÈNE INVENTIVE

La famille Normal est entraînée dans des aventures improbables et enchaînent les gags. Il fallait trouver de nombreuses astuces de mise en scène.

Comme celle de Mike Kenny, l'imagination d'Odile Grosset-Grange est sans limite. Tous deux nous réservent bien des surprises.

Sur scène, on chante, on danse et l'on court, on s'envole et l'on s'enfuit par des portes dessinées sur des murs.



Par quels moyens ?

- Les toons sont en chair et en os. Ce sont d'autres éléments qui font **illusion**.
- Ils reçoivent beaucoup de choses sur la **tête**.
- **Magie nouvelle** : à deux reprises, les personnages marchent au-dessus du vide (belle hauteur). Quand ils regardent en bas, ils tombent (de 5 m). C'est comme une plongée onirique.
- Les personnages n'apparaissent pas comme des toons. C'est la **scénographie dessinée** qui nous fait comprendre que nous sommes entre théâtre et dessin animé. De chaque côté de la scène, 2 maisonnettes représentent des cabanes en bois dessinées. Le décor est aussi composé en avant-scène d'un cadre lumineux (néon), indiqué par l'auteur. Cet espace des apparitions-disparitions où les personnages prennent forme symbolise le dedans et le dehors, mais aussi l'écran TV ou de cinéma que les héros choisissent ou pas de traverser. C'est également une référence à *Alice au Pays des Merveilles*, à la barrière invisible, parfois infranchissable, entre réel et imaginaire. C'est malgré tout présenté comme **l'espace de tous les possibles**. En effet, les maisons se retournent comme des crêpes pour nous faire passer de l'extérieur à l'intérieur. Les murs sont tantôt factices et tantôt vrais. Les espaces à deux et trois dimensions se conjuguent. Les personnages prennent place sur des canapés de carton qui se déplient en accordéon.
- **Une projection** : comme un cadeau, on a le droit à un dessin animé, court et à la fin, quand on ne l'attend plus.

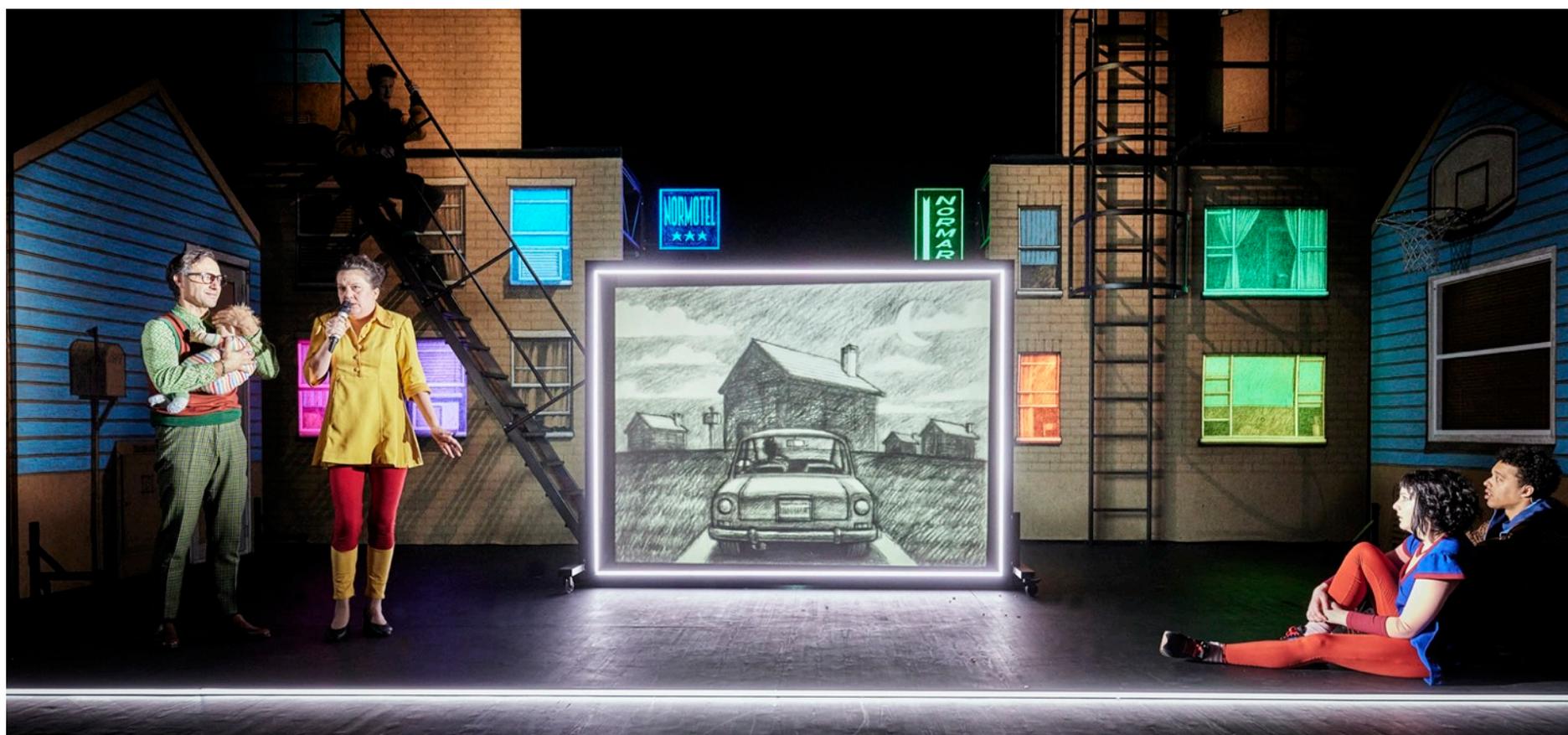
Lister les **tours de magie** dont vous vous souvenez ?

Le bébé qui devient invisible, la vaisselle qui tombe toute seule, le journal du papa, la porte magique dessinée sur le mur, les cartons qui volent, le papa qui perd ses dents, les vols...

Pourquoi limiter les **projections** ?

Pour déjouer les attentes et faire une **ode au spectacle vivant**.

Pour privilégier le **contraste** entre vivant et images.



UN RYTHME ENDIABLÉ

Les interprètes s'engagent physiquement et les séquences s'enchaînent sans temps mort. La direction d'acteurs est millimétrée pour que les gags fonctionnent.

Comment les **personnages** nous embarquent-ils ?

Courses poursuites (comme dans *Speedy Gonzales*, *Bip Bip et Coyote*), danse, chant...



Comment les **interprètes** nous cueillent-ils ?

Analyser le jeu : expressions, gestes amples et dynamiques ; pauses, ralentis, accélérés, déplacements chorégraphiés ; énergie communicative.

Les comédiens sont montés sur ressort. Les déformations / exagérations sont très importantes : étirements, grands yeux, technique du *squash and stretch*).

Chaque matin, tout repart à zéro. Comment le **jeu d'acteur** traduit-il cet **éternel recommencement** ?

Effet rembobinage.

Comment **Craig** (personnage qui n'est pas un toon) révèle-t-il ses « travers » ?

Attitude corporelle, mimiques, regard en coin.



Comment définir la « **cartoon attitude** » ?
Style vif, formes simples, contours reconnaissables.



Transformez votre visage avec effets cartoon en utilisant une appli ou un site (Youcam Perfect, du site MyEdit / eFunky / Fotor / Cartoonize.net / PicJoke.net).

Transformez une photo en cartoon : éclairage, texture, ombrage, couleurs et saturation, caractéristiques des personnages (proportions, expressions...), univers (onirique, science-fiction...).

Imaginez une autre chorégraphie.

Jouez à leur façon.

Reprenez la chanson en canon.

UNE ESTHÉTIQUE POP

Le style se caractérise par plusieurs partis pris : aspect graphique (formes géométriques et typo travaillée), couleurs vives, déréalisation, mélange des genres (théâtre, théâtre de marionnette, dessin animé, comédie musicale, magie nouvelle).

Qualifiez les **couleurs**.

La couleur est apportée par les costumes, les accessoires, la lumière. Elles « pimpent » l'ensemble.

Le bleu du décor évoque la TV et Francis Bacon, peintre anglais auquel l'auteur fait un clin d'oeil.

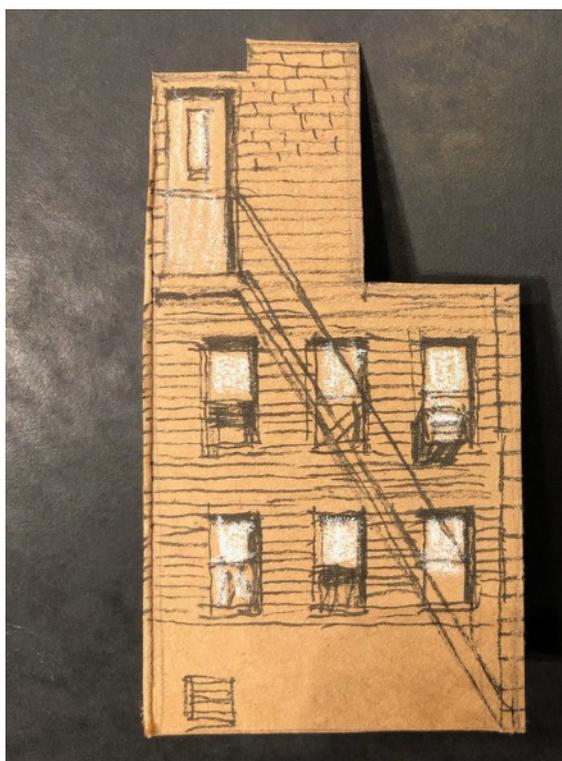


Listez les lieux ?

Maison (living room), école, ville (rue), studio ciné.

Comment les lieux sont-ils matérialisés sur scène ?

- En **réel** (comme si les personnages évoluaient dans la vraie vie)
- Avec un **aspect kraft** (carton) et un marquage au sol (comme dans un décor de cinéma, ou un jeu).
- La maison est structurée par des **panneaux** recto-verso (qui créent un grand nombre d'images et transforment l'espace) et du mobilier.
- Par des structures composées d'escaliers en **métal**.



Pourquoi du **carton** comme matériau de décor ?

Cartoon est pris au pied de la lettre avec la référence au dessin animé.

La légèreté permet les manipulations pour montrer l'envers du décor.

La famille est en perpétuel déménagement.

Découpez des éléments de **décor** dans des magazines et dessiner les personnages.

Canapé, machine à laver, TV, journal... Pourquoi ces choix ?

Pour que l'explosion soit crédible.

Pour l'apport énergétique et le boum médiatique.

Ils symbolisent *l'American Way of Life*.

À quelle **période** situer l'histoire ? Pourquoi ce choix ?

Costumes, formica, électroménager nous projettent dans les années 50-60.

Le rétro / vintage traduit le rapport complexe au temps.

Dans quel **pays** et quelle époque pourrait-on situer cette histoire et pourquoi ?

Les États-Unis, pendant l'âge d'or des studios audiovisuels (entre les années 30-50, avec des sociétés comme la Warner Bros, la MGM et Walt Disney productions).

Dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, il est question de *Toonville*, la ville des toons.

Vous rappelez-vous des costumes ?

Les costumes sont en accord avec la scénographie qui évoque l'Amérique des années 50/60. Ils paraissent surannés : les vêtements sont rétros mais pourraient être portés aujourd'hui, car on ne sait pas depuis combien de temps les personnages sont des toons. Le costume de Jimmy est celui qui évoque le moins les cartoons parce le garçon a ce désir d'humanité.

Repérez les clins d'œil à notre monde actuel.

Le portable (utilisé pour les réseaux sociaux).



Comment les accessoires / objets sont-ils utilisés ?



DES JEUX DE LUMIÈRE TONIQUES

Quelles sont les **couleurs** dominantes ?

Primaires.

Qu'évoquent-elles ?

Les cartoons et les studios d'animation.

Quel autre rôle jouent les **éclairages** ?

- Ils créent une ambiance et dynamisent.
- Les enseignes colorées en néon aident à nous situer dans l'espace et le temps à un moment où les péripéties s'enchaînent.
- Ils sont essentiels à la magie, aux vols en particulier. Ils permettent également de créer et révéler différents espaces au fur et à mesure du spectacle.



LA CRÉATION SONORE

Quel rôle joue la **musique** ?

- Les personnages sont **accompagnés** de musiques et de bruitages, comme dans les dessins animés.
- L'univers musical **électro**, constitué de nappes sonores actuelles, souligne l'aspect répétitif de la vie des cartoons en contrastant avec l'univers vintage.
- **Comédie musicale** : la participation à une émission / concours est le moyen d'introduire la séquence chantée dansée, qui constitue le générique, référence directe à [celui des Simpsons](#).

Quels **bruitages** avez-vous retenu ?

Quels sont leur fonction ?

Accompagner les effets spéciaux.

Synthétisez les codes de l'**animation**.

- Décors en carton
- Graphisme
- Gestes amples, mouvements dynamiques, mimiques, grimaces
- Effets spéciaux

POUR CONCLURE

Si vous deviez **convaincre quelqu'un** à aller voir *Cartoon*, quels mots ou formules choisiriez-vous ?

Ça « cartone » ! > <https://lestroiscoups.fr/cartoon-mike-kenny-odile-grosset-grange-theatre-de-la-coupe-dor-rochefort/>

Écrivez un article.

Réalisez une **affiche**.

RESSOURCES

QUELQUES DÉFINITIONS

Le cartoon est un style de dessins animés qui apparaît dans les années 30 avec Warner Bros (les Looney Toons), Tex Avery et Walt Disney.

Ce style se caractérise par :

- la déformation des personnages
- l'exagération des situations
- des émotions amplifiées mais jamais dramatisées
- des personnages qui subissent sans jamais mourir
- un genre humoristique
- la mise en avant de l'ironie, la caricature et l'imagination

Heroic fantasy : une histoire où un héros d'apparence humaine et physiquement très fort utilise ses compétences dans des combats ou pour une quête.

Toon : Personnage de dessin animé.

Blockbuster : terme anglais signifiant littéralement « casser la baraque ». Film, pièce de théâtre, jeu vidéo appelé à un grand succès populaire et ayant généralement bénéficié d'un gros budget.

American Way of Life : expression communément admise pour désigner une éthique nationale propre aux États-Unis. Né au cours des années 1950, ce mode de vie américain a depuis conquis une large partie de la planète.

Scénographie : elle permet de créer l'univers au sein duquel va se déployer l'histoire, grâce à toutes sortes de techniques pour évoquer des espaces et une temporalité.

Dramaturgie : l'art de transformer une histoire, vraie ou imaginaire, en un récit construit, comportant un ou des personnages en action. L'étude de la construction d'un texte, de son écriture et de sa poétique aboutit à des axes de mise en scène et des traductions scéniques.

FILMOGRAPHIE

- *Woody Woodpecker : Alerte en colo*, Jonathan A. Rosenbaum (2024)
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=326399.html
- Compilation *Bip Bip et Coyote*, Chuck Jones
<https://www.youtube.com/watch?v=yIZnmXplktc>
- Chaîne des meilleures blagues de Tex Avery > [@bestcartoonjokes8019](https://www.youtube.com/@bestcartoonjokes8019)
- *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* Robert Zemeckis
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=4066.html
- *Les Simpsons*, Matt Groening
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=111112.html
<https://www.dailymotion.com/video/x3h1n8c>
- *Vice Versa*, Pete Docter
https://www.youtube.com/watch?v=J4_8jjwNs0
- Compilation des meilleures scènes de films Walt Disney
<https://www.dailymotion.com/video/x5e1on7>
- *Le Château dans le ciel*, Hayao Miyazaki
<https://www.youtube.com/watch?v=7lx-WILYZPY>
- *Le Tombeau des Lucioles*, Isao Takahata
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=10251.html
- *U*, Serge Elissalde
<https://www.youtube.com/watch?v=osNgasMuOJU>
- *Azur et Asmar*, Michel Ocelot
<https://www.dailymotion.com/video/x22h66w>
- *Les Noces funèbres*, Tim Burton
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=56718.html
- *Le Garçon et le monde*, Alê Abreu
<https://www.youtube.com/watch?v=BF8E9d1vJWY>
- *Le Roi et l'Oiseau*, Paul Grimault
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=29696.html

SITOGRAPHIE

- [Le musée Art ludique \(Paris\)](#), premier musée au monde dédié, comporte de nombreuses ressources en ligne, dont :
 - Sur *PIXAR, 25 ans d'animation*, l'exposition événement à l'occasion de l'ouverture du musée > <https://www.youtube.com/watch?v=3up0Q6LdPbQ>
 - Sur les super-héros Marvel > <https://vimeo.com/214676819?from=outro-embed>
 - Sur Blue Sky > <https://vimeo.com/user21306649>
- [Festival international du film d'animation d'Annecy](#)
- **À l'occasion du dernier Festival international du film d'animation d'Annecy, France Télévisions a proposé une programmation spéciale sur france.tv.**
- [MEMA](#) (Musée Européen du Manga et de l'Animé)
- Les différents styles de dessins animés
<https://filmora.wondershare.fr/animation-tips/cartoon-style-drawing.html>
- Aspects techniques
 - Tutoriels d'Alan Becker > <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4>
 - Tutoriels Walt Disney > <https://www.youtube.com/watch?v=kAKofzsXoZQ>
- Aspects historiques
 - Généralités > https://www.senscritique.com/liste/L_age_d_or_du_cartoon/1618643
 - La Véritable Histoire de Walt Disney*, par Gaspard G. > <https://www.youtube.com/watch?v=BeL5GQ-sHXQ>
 - Sur les mangas > <https://sherpas.com/blog/histoire-manga/>

BIBLIOGRAPHIE

<https://www.milkmagazine.net/article/12-livres-pour-parler-de-la-mort-aux-enfants/>



<https://apprendreaeducer.fr/livres-enfants-harcèlement-scolaire/>



• *À vous de jouer* : *Mort*, Exercices à partir de montages (Cocteau, Shakespeare, Eschyle, Sartre, Sarah Kane, Ionesco, Thomas Bernard, Wajdi Mouawad, Albert Camus, **Mike Kenny**, Suzanne Lebeau, etc.), et d'improvisations (*Vous attendez depuis longtemps ?* et *Au revoir Grand-père*, E. Gentet-Ravasco ; *Les Joies du repos éternel*, S. Balazard), article dans *Atelier théâtre*, 2010

• « Dessin et spectacle vivant : une histoire culturelle à investir », **dossier** coordonné par Julie SERMON, *Revue d'études théâtrales*, 2013