

# MÉDIATION CULTURELLE



Les  
**Foutoukours**



Conseil  
des arts  
et des lettres  
du Québec



Conseil des arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

**en piste**

REGROUPEMENT NATIONAL DES ARTS DU CIRQUE  
NATIONAL CIRCUS ARTS ALLIANCE

# TABLE DES MATIÈRES

La proposition	2
Médiations sur le métier de l'art clownesque acrobatique	3
Notre équipe	4
Déroulement de l'atelier	5
Comment fonctionne l'aventure d'une trousse?	6
En bref, pourquoi vivre une ou plusieurs aventures?	9
Section pour les enseignants	10
Annexe	11
Descriptif pour l'atelier cycle 1	11
Descriptif pour l'atelier cycle 2	13
Descriptif pour l'atelier cycle 3	15
Coordonnées de l'équipe	17



## La PROPOSITION

Depuis 23 ans, notre compagnie de production, Les Foutoukours, s'est donnée comme mission de redonner à l'art clownesque ses lettres de noblesse en éduquant le public sur sa valeur artistique.

Notre démarche est toujours passée par la création et la diffusion de spectacles clownesques de qualité, ici et à l'international, mais aussi par la médiation culturelle.

Depuis nos débuts, nous avons émerveillé des centaines de milliers de personnes dans plus de 17 pays par notre créativité et notre professionnalisme, mais aussi par la réalisation d'ateliers en parallèle de nos œuvres. Ces rencontres ont permis de partager avec le public leur passion pour le clown acrobatique.

À la suite des demandes répétées par plusieurs diffuseurs tant à l'international qu'au Québec, nous lançons la PHASE 1 du projet d'expansion de notre secteur en médiation culturelle.

Les Foutoukours proposent donc :

**Une médiation culturelle sur l'art clownesque acrobatique contemporain, destinée aux écoles primaires et aux familles.**

Les élèves sont au cœur de cette initiative. Le but des ateliers est que les élèves soient actifs, puisqu'ils seront appelés à participer et à prendre des décisions pour cocréer avec les artistes-médiateurs. Avec l'enseignant, de nombreux liens pourront être faits avant et après les ateliers avec le PFEQ et avec des compétences disciplinaires variées.

**Des ateliers qui feront réfléchir, apprécier, bouger, créer les élèves !**



# MÉDIATIONS SUR LE MÉTIER DE L'ART CLOWNESQUE ACROBATIQUE

Des troussees adaptées à l'âge des participants  
ainsi qu'à votre réalité !

**Trousse  
expression**  
*1<sup>er</sup> cycle*



**Trousse  
découverte**  
*2<sup>e</sup> cycle*



**Trousse  
création**  
*3<sup>e</sup> cycle*



**Trousse  
familiale**



*Disponible pour les  
diffuseurs de spectacle*

Nos produits portent le nom de « Trousse » parce que nous avons bâti une aventure en 3 étapes pour chacune des troussees!

# NOTRE ÉQUIPE

Notre service a été créé et réfléchi par une équipe de professionnels détenant des compétences dans le domaine artistique, de la diffusion, ainsi que celui de la pédagogie. Ils ont contribué aux contenus ainsi qu'à la structure de nos ateliers afin de créer une expérience simple et de qualité.

## Nos médiateurs, notre équipe de création

Nos artistes-médiateurs sont tous des professionnels du milieu artistique. Ils ont acquis une polyvalence en présentant, depuis des années, des ateliers de médiation autant en milieu scolaire qu'aux familles.



**Rémi Jacques**

*Directeur artistique de la compagnie de production les Foutoukours*



**Jean-Félix Bélanger**

*Codirecteur artistique de la compagnie de production les Foutoukours*

## Consultant(e)s au contenu pédagogique

**Marie-Christine Beaulieu**

*Professeure à l'UQAM au département de didactique des langues*

**Bianka Lévesque**

*Professeure en art dramatique au 2<sup>e</sup> cycle du primaire*

**Louis Boucher**

*Professeur au 1<sup>er</sup> cycle du primaire*

**Félix Touchette**

*Professeur au 3<sup>e</sup> cycle du primaire*

## Didactique visuelle

Nous avons retenu les services d'une graphiste afin que le design de nos cahiers soit à la fois ludique et agréable à la lecture.

**Mégan Ouellet-Lamontagne**

*Graphiste*



# DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Deux artistes-médiateurs viennent à la rencontre des élèves dans leur école ou dans le lieu de diffusion ! Avec toute l'expérience et l'énergie des Foutoukours, nos médiateurs offrent un atelier

dynamique en constante interaction avec les élèves avec du matériel visuel en appui.

Un 60 minutes qui mélange présentation théorique, activités physiques et performance pour captiver la classe et aborder toutes les facettes de l'art clownesque. Nous suggérons de faire les ateliers dans le gymnase pour favoriser la distanciation et donner de l'espace pour les exercices physiques.

## Besoin technique

1. Gymnase ou salle avec espace
2. Accès à une prise électrique
3. Une table et deux chaises

## Déroulement

1. Les artistes installent leur matériel (10 minutes avant)
2. La classe les rejoint et s'assoie au sol
3. Voilà! Le plaisir peut commencer!



# Comment fonctionne L'AVENTURE D'UNE TROUSSE?

## Phase 1 - Un cahier de prof pour le prof et un cahier de l'élève pour l'élève!

**30 JOURS AVANT L'ATELIER** (phase 2), l'enseignant reçoit un document dans lequel il pourra piger pour de l'information et ses préparatifs.

### Phase 1 : le prof

1. Des éléments théoriques entourant le clown
2. Une série d'activités pédagogiques interactives
3. Des exercices facultatifs
4. Une section avec les instructions techniques pour le bon déroulement de l'atelier par vidéoconférence



Une section dans le cahier du professeur pourra être détachée et photocopiée pour sa classe : **le cahier de l'élève**. Cette partie propose des exercices et jeux en relation avec la matière théorique du cahier préparatoire.

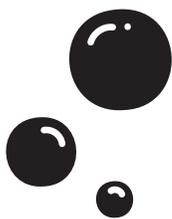
### L'élève

1. Exercice/création de dessin
2. Jeu en lien avec les apprentissages
3. Espace de réflexion clownesque
4. Structure de création



Après cette incursion dans le monde du clown entre le professeur et les élèves, il est maintenant temps de passer à l'atelier.

Les cahiers sont stimulants pour le prof et les élèves... on les a créés et testés avec d'autres profs!



## Phase 2 - L'atelier

Dans tous nos ateliers, on retrouve 3 volets :

**HISTOIRE**

**Entraînement**

**Cocréation en direct**

**1**

**La première partie**, de 10 à 12 minutes, aborde quelques notions théoriques sur l'art clownesque : qu'est-ce qu'un clown? Quel est son origine? Quelles sont les règles qui régissent l'art clownesque? Quelles sont les techniques de création en cirque? etc.

**2**

**La deuxième partie**, de 10 à 12 minutes, propose une série d'exercices physiques en lien avec les notions abordées dans l'atelier. Cet entraînement fait le pont entre l'art du clown et le travail de l'acrobate. Nous considérons que le corps est le principal outil de l'artiste de cirque, et surtout du clown. Il est donc primordial de présenter cet aspect de notre quotidien et de donner un avant-goût du métier aux participants.

**3**

**La troisième partie**, d'environ 30 minutes, plonge l'élève dans un travail ACTIF de cocréation avec les médiateurs. Elle aborde différents stades, selon le cycle scolaire, du processus de création des Foutoukours. De courtes scènes sont interprétées par les médiateurs selon les propositions et les choix des élèves. Cette partie est la plus dynamique et la plus enrichissante pour les élèves qui pourront appliquer cette technique dans différentes sphères de leur vie.

Durée scolaire : 60 minutes

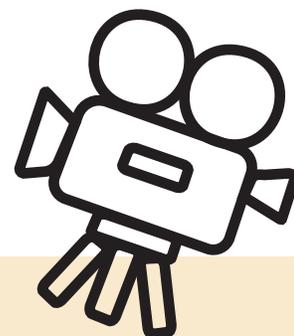
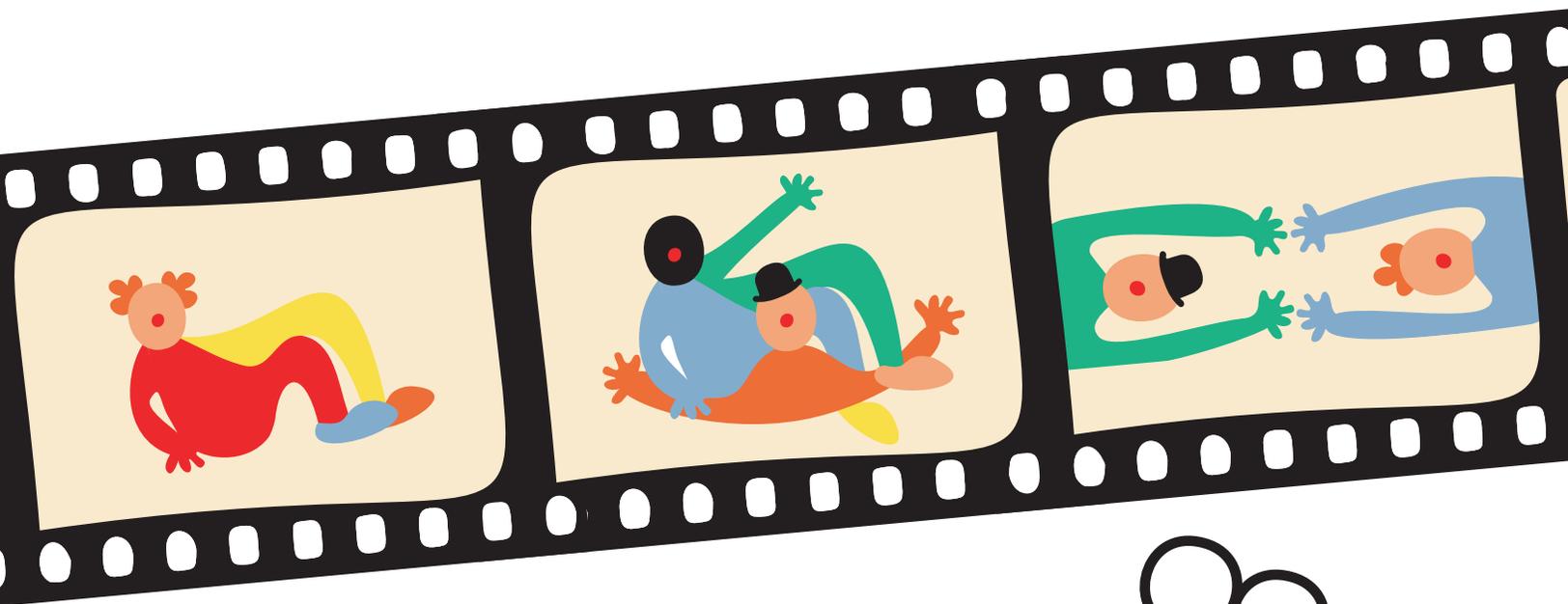
Durée famille : 90 minutes

La structure est la même pour tous les niveaux ou même en famille. Les activités sont modulées en fonction du groupe d'âge des participants. Les descriptifs complets des ateliers avec liens pour les profs sont en annexe.



## Phase 3 - Le court métrage

Nous offrons un court métrage en art clownesque, grâce à un code secret! Un court métrage des Foutoukours. Nous rassemblons les éléments fondamentaux enseignés pendant tout le processus de création dans la phase 1 et 2. Le professeur pourra, s'il le souhaite, se référer à son cahier préparatoire afin de faire des activités de réinvestissement en lien avec la vidéo.



## CONCLUSION

*Notre programme propose une approche complète et riche en informations, mais surtout en création. Nous désirons que notre secteur de médiation permette de garder le contact entre la culture, le diffuseur et l'élève.*

*L'art du clown est à découvrir et le territoire est vaste, notre médiation est là pour braver les distances et partager notre passion.*

Avec ces trois phases pour chacune des médiations, nous donnons accès à une aventure! Nous avons ciblé, pour chacune de nos aventures, des objectifs qui vous serviront dans le cadre de vos cours, le tout dans le plaisir et la découverte. Les groupes scolaires ou les familles découvriront des techniques de création, mais aussi le métier de clown acrobate!

## En bref, pourquoi vivre une ou plusieurs aventures?

Souvent, les professeurs demanderont à quoi raccorder nos ateliers ou à qui ils s'adressent.

- **Les titulaires, tout comme les spécialistes en arts plastiques, en danse, en art dramatique et en éducation physique,** peuvent choisir l'atelier pour leurs élèves.
- **Les enseignants** n'ont pas besoin d'avoir des connaissances sur l'art du clown ou sur le cirque pour prendre l'atelier.
- **Un cahier de prof et un cahier de l'élève,** développés et validés avec le milieu scolaire, accompagnent l'atelier!
- Nos cahiers sont **facilement utilisables et adaptables** par les enseignants.
- Nos cahiers **fournissent toute l'information** dont les enseignants auront besoin pour préparer les élèves avant l'atelier et pour réinvestir les apprentissages faits après l'atelier.
- Les enseignants, titulaires et spécialistes, peuvent travailler **plusieurs compétences disciplinaires** en lien avec les ateliers (avant et/ou après).
- **Les ateliers s'intègrent facilement** dans une SAÉ (séquence d'apprentissage et d'évaluation), dans un projet de classe, dans un projet de niveau ou dans une série d'activités pensées par l'enseignant titulaire ou spécialiste.
- **Chacun des cycles scolaires possède un cahier adapté,** avec des exercices et activités différentes. On peut donc penser qu'une école complète pourrait prendre toutes ces activités et faire un mois thématique sur le cirque par exemple.

# SECTION POUR LES ENSEIGNANTS

Nos trousseaux sont complémentaires à votre enseignement.

Avec nos ateliers, les participants sont amenés à développer des connaissances dans :

- Le domaine artistique de l'art clownesque et acrobatique
- Les émotions: les reconnaître, les exprimer, les représenter et les exploiter
- Les processus créatifs
- La structure d'une histoire
- Le processus d'écriture/de création d'une histoire

## Des compétences transversales

- **D'ordre intellectuel :**  
Résoudre des problèmes, exercer son jugement critique, mettre en œuvre sa pensée créatrice
- **D'ordre personnel et social :**  
Structurer son identité, coopérer
- **D'ordre communicationnel :**  
Communiquer de façon appropriée

## Des compétences disciplinaires

- **En Français, langue d'enseignement :**  
Communiquer oralement  
Apprécier des œuvres  
Écrire des textes variés
- **En Univers social (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle) :**  
S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire
- **En Éthique et culture religieuse :**  
Pratiquer le dialogue  
Réfléchir sur des questions éthiques grâce aux clowns
- **En Art dramatique :**  
Inventer des séquences dramatiques  
Interpréter des séquences dramatiques  
Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades
- **En Arts plastiques :**  
Réaliser des créations plastiques personnelles en lien avec le clown et le cirque  
Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades
- **En Éducation physique et à la santé :**  
Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques en lien avec le cirque et ses disciplines  
Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques  
Adopter un mode de vie sain et actif



# Annexe

*1<sup>er</sup> cycle*

## Trousse **EXPRESSION** - la gamme des émotions chez le clown

### **Thème : Intelligence émotionnelle**

En art clownesque, la création s'inspire de ce qui nous entoure et se communique par les émotions. Dans cet atelier, l'élève est amené à reconnaître les 5 émotions utilisées par le clown et de comprendre leurs modulations grâce au concept d'intensité. Il sera appelé à utiliser ses actions du quotidien pour bouger et pour bâtir un schéma narratif. En combinant ces trois éléments (émotions, intensité et actions) selon les choix de l'élève, la création clownesque se révélera sous forme de courtes scènes comiques interprétées par les médiateurs.

### **Déroulement de l'atelier en classe**

#### **1. Théorie - 15 minutes**

Le concept d'action :

Présentation des artistes-médiateurs

Question sur le clown avec les participants

Réflexion du quotidien dans le clown

#### **2. Exercice physique - 15 minutes**

Utilisation des actions du quotidien pour travailler, en groupe, la motricité, la coordination et le réchauffement physique (ex. : nager sur le dos pour rotation épaule, grimper une montagne pour travail de renforcement du torse, etc.).

Associer des intensités (un peu, normal, beaucoup) aux actions

#### **3. Cocréation - 30 minutes**

Réchauffement mental : Quelles sont les émotions du clown?

Joie, Tristesse, Colère, Peur, Incompréhension

Qu'est-ce que la gamme des émotions?

C'est donner une intensité à son émotion, selon 3 niveaux : un peu (bleu), normal (jaune), beaucoup (rouge)

**Cocréons avec tout ça!**

Les élèves proposent des actions à interpréter. Ils votent ensuite pour choisir une émotion à joindre à l'action. Grâce au code de couleur, ils choisissent une intensité à appliquer au tout. Suite à l'interprétation du médiateur des différents choix, l'élève doit faire un travail d'appréciation pour déterminer la direction artistique qu'il préfère. Le processus est répété pour compléter une courte histoire en 3 temps formée à partir des idées des élèves.

À la suite de l'atelier, l'élève pourra continuer d'inventer ses propres histoires avec ses choix dans son cahier fourni avec l'activité. Pour l'enseignant, il s'agit d'une occasion de créer une activité de réinvestissement créative avec la classe!

## Objectifs

- Approfondir la perception que les jeunes ont du clown
- Développer l'intelligence émotionnelle
- Voir le quotidien comme moteur de création



## 2<sup>e</sup> cycle

# Trousse DÉCOUVERTE - Les techniques créatives chez le clown

### Thème : Entraide, acceptation des différences

L'art clownesque contient des codes et des règles depuis des siècles. Le duo est l'un de ces codes le plus reconnaissable et le plus fort artistiquement. Dans cet atelier, l'élève apprend l'importance de la différence dans un duo puisque les compétences combinées de chacun créent un résultat inattendu. Dans le même ordre d'idée, les élèves arriveront à ouvrir le champ de possibilités en création et trouver des solutions grâce à la technique du *Triolet* développée par les Foutoukours.

### Déroulement de l'atelier en classe

#### 1. Théorie - 15 minutes

Le duo clownesque :

Utilisation des contrastes afin de créer une dynamique clownesque

Qu'est-ce que le plaisir dans la contrainte?

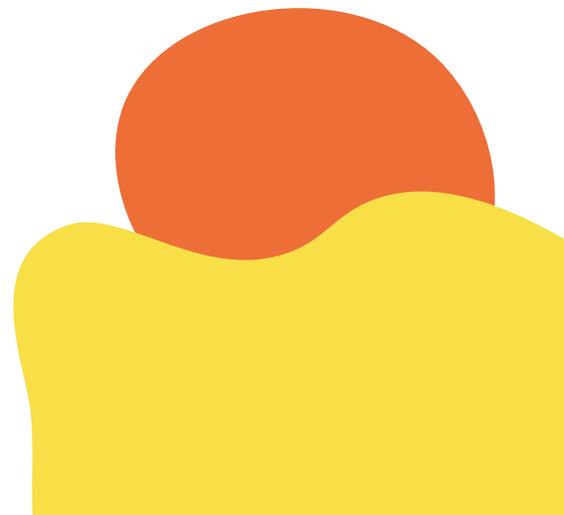
La singularité comme force créatrice

#### 2. Exercice physique - 15 minutes

Activité à relais en duo : les élèves doivent s'entraider pour réussir les exercices physiques dans un temps donné

#### 3. Cocréation - 30 minutes

Initiation à la technique de création par triolet qui permet d'ouvrir le champ des possibles. Les élèves proposent 3 problématiques à une situation initiale qui seront interprétées par les médiateurs. Dans un travail d'appréciation, les élèves votent pour l'action à garder. De ce point la classe doit proposer 3 solutions à la problématique et en décider l'ordre pour que le médiateur puisse les interpréter. Ces étapes sont répétées pour construire un début d'histoire contenant 1 situation initiale, 1 problématique, 3 solutions, 1 nouvelle problématique et 3 autres solutions.



À la suite de l'atelier, l'élève pourra continuer d'inventer ses propres histoires avec ses choix dans son cahier fourni avec l'activité. Pour l'enseignant, il s'agit d'une occasion de créer une activité de réinvestissement créative avec la classe!

## Objectifs

- Voir la différence comme quelque chose d'enrichissant
- Diversifier la résolution de problèmes grâce aux techniques de création



# 3<sup>e</sup> cycle

## Trousse CRÉATION - L'action en rythme chez le clown

### Thème : La persévérance

Le corps est au cœur du style de clown acrobatique que les Foutoukours proposent. Pour communiquer grâce au jeu physique ou pour impressionner grâce aux acrobaties, l'élève apprendra qu'il y a beaucoup de travail de préparation et d'entraînement derrière un spectacle, même pour les clowns. Les élèves verront que la maîtrise du corps est essentielle pour raconter une histoire basée sur leurs idées grâce à la technique de rythmique des Foutoukours

### Déroulement de l'atelier en classe

#### 1. Théorie - 15 minutes

Le métier de clown

Survol du parcours des artistes-médiateurs

Qu'est-ce que le quotidien d'un artiste en art clownesque?

Pourquoi faire du clown?

#### 2. Exercice physique - 15 minutes

Exemple d'un réchauffement acrobatique : série d'exercices physiques (squat, planche abdominale, saut de grenouille, etc.) intégrant des changements de rythmes/vitesses.

#### 3. Cocréation - 30 minutes

Reprise du concept de rythme (vite ou lent) pour l'appliquer à la création selon la technique de *Triolet* des Foutoukours (également vue dans l'atelier 2<sup>e</sup> cycle).



À une situation initiale, les élèves proposent une problématique/action. Celle-ci est interprétée par un médiateur en vite puis en lent. La classe vote pour la vitesse qu'ils préfèrent. Le processus est répété pour obtenir 3 problématiques différentes à la même situation initiale. Dans un travail d'appréciation, les élèves votent pour garder une seule action et son rythme. De ce point, tout le processus est répété pour obtenir 3 nouvelles problématiques et leur rythme. Ainsi, une histoire se crée au fur et à mesure, amenant la classe à trouver de nouveaux horizons narratifs et clarifier leur message par des choix en rythmique.

Suite à l'atelier, l'élève pourra continuer d'inventer ses propres histoires avec ses choix dans son cahier fourni avec l'activité. Pour l'enseignant, il s'agit d'une occasion de créer une activité de réinvestissement créative avec la classe!

## Objectifs

- Percevoir le clown comme une profession réaliste
- Faire le lien entre l'activité physique et les arts du cirque
- Obtenir des outils de création pour clarifier sa communication



Il nous fera plaisir de vous faire découvrir l'univers fascinant du clown chez vous ou dans notre studio!

Pour réserver ou pour plus d'informations sur nos différents programmes, n'hésitez pas à communiquer avec nous.

Par courriel :  
Responsable de la gestion de la médiation  
[coordination@lesfoutoukours.com](mailto:coordination@lesfoutoukours.com)

1691 Blvd Pie-IX, Montréal,  
Québec H1V 2C3

[www.lesfoutoukours.com](http://www.lesfoutoukours.com)

La compagnie de production  
Les Foutoukours

[@foutoukours](https://www.instagram.com/foutoukours)

f



**À TRÈS BIENTÔT!**  
**TOUTE L'ÉQUIPE DES FOUTOUKOURS**