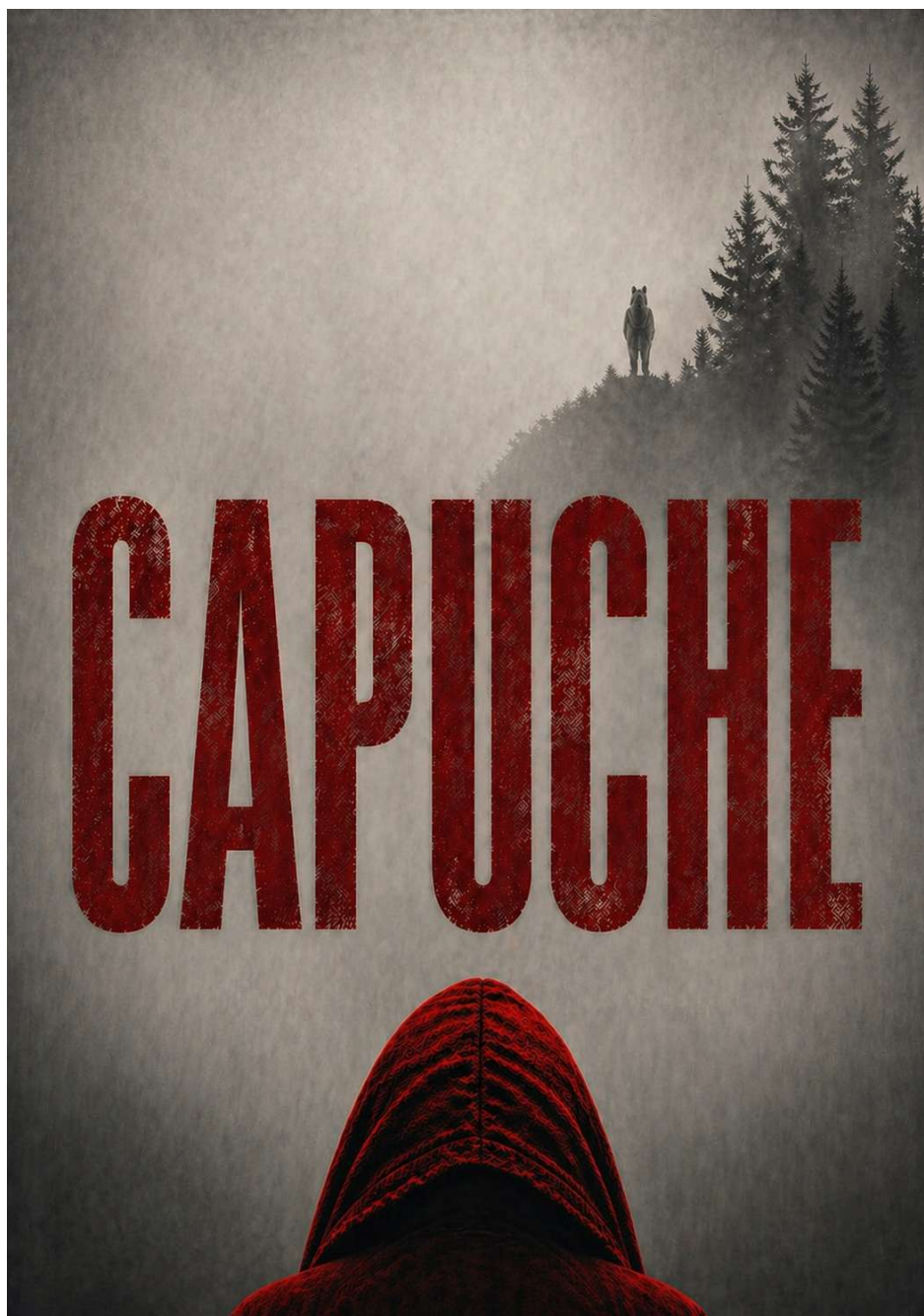


FICHE EAC — CAPUCHE



Affiche de Cedric Nowak

Spectacle · Rencontre avec les artistes · Pratique artistique

Partir d'un récit que chacun croit connaître, comprendre les choix qui le construisent, puis expérimenter à son tour les moyens de le transformer.

LE SPECTACLE

CAPUCHE

Réécrire Le Petit Chaperon rouge pour aujourd'hui Théâtre contemporain · Réécriture d'un conte patrimonial · Rencontre avec les artistes · Pratique artistique possible

Public:	à partir de 11 ans
Distribution:	4 interprètes
Durée:	environ 50 minutes
Création:	2026–2027
Diffusion:	à partir de 2027

Écriture—	Camille German & Laurence Kubler
Mise en scène—	Camille German
Scénographie & décor—	Élise Dollé
Costumes—	Camille Raad
Production—	Compagnie Les Art'souilles

4 PÉRIODES DE RÉSIDENCE CONFIRMÉES EN 2027 · FEYZIN & OULLINS

Capuche est une réécriture contemporaine du Petit Chaperon rouge.

Le spectacle conserve les figures et les motifs qui rendent le conte immédiatement identifiable : une jeune fille, une forêt, une grand-mère, un loup, un chemin. Il les déplace cependant dans un univers contemporain.

Le chaperon devient un sweat rouge. Les personnages, les relations et les situations se transforment ; l'histoire familière demeure pourtant perceptible sous la nouvelle écriture.

Ce déplacement constitue le point de départ du projet :

Que faut-il conserver d'un conte pour qu'il demeure reconnaissable ? Et que peut-on transformer pour qu'il continue à vivre dans une autre époque ?

DU CONTE PATRIMONIAL À L'ÉCRITURE CONTEMPORAINE

RÉÉCRIRE, C'EST FAIRE DES CHOIX

Réécrire ne consiste pas simplement à changer l'époque, le vocabulaire ou les costumes d'une histoire. Il faut déterminer : ce que l'on conserve · ce que l'on transforme · qui raconte · depuis quel point de vue · quelle place donner aux personnages · quels symboles demeurent nécessaires · comment le récit devient théâtre Capuche permet ainsi d'aborder concrètement les notions de : réécriture · adaptation · dramaturgie · narration · dialogue · point de vue

La coécriture de Camille German et Laurence Kubler fait dialoguer écriture théâtrale et littérature jeunesse.

UN RÉCIT QUI TRAVERSE LES ÉPOQUES

Le choix d'un conte connu permet de partir d'une matière immédiatement identifiable par les élèves.



La confrontation entre différentes versions du Petit Chaperon rouge permet d'observer ce qui demeure et ce qui se transforme :

les personnages · la forêt · les objets · les symboles · la structure du récit · le point de vue · la langue · l'époque

Les élèves découvrent ainsi qu'un récit patrimonial n'est pas une matière immobile.

Il peut être transmis, interprété, adapté et réinventé tout en conservant suffisamment de signes pour demeurer reconnaissable.

DU RÉCIT AU THÉÂTRE

LE PASSAGE DU TEXTE AU PLATEAU

passage à la scène poursuit et transforme l'écriture. Une phrase devient une parole adressée.

Un personnage prend un corps, une voix et un rythme.

Un silence, une entrée, un déplacement ou une image peuvent raconter autant qu'un dialogue. Le plateau devient ainsi un espace de recherche. Ce qui existe dans le récit doit désormais prendre forme par : l'interprétation · l'espace · le mouvement · le rythme · l'adresse · les relations entre les personnages

LE MULTI-RÔLES

Capuche repose sur un principe de multi-rôles : quatre interprètes portent l'ensemble des personnages. Le passage d'un rôle à l'autre devient un langage théâtral à part entière. Une modification de posture, de voix, de rythme, de silhouette, d'accessoire ou de costume peut suffire à faire apparaître un personnage puis à en faire surgir un autre. Ce principe permet de rendre particulièrement perceptible le travail de l'interprète : corps · voix · intention · posture · rythme · regard · silhouette · relation au partenaire

SCÉNOGRAPHIE ET COSTUME : DEUX ÉCRITURES DE LA SCÈNE

IMAGINER L'ESPACE

La scénographie de Capuche, conçue par Élise Dollé, accompagne les transformations du récit. La forêt constitue un élément essentiel de l'univers du conte et de sa transposition théâtrale : lieu de passage, espace de jeu, territoire imaginaire et espace de transformation. Le décor privilégie l'évocation plutôt que la reproduction réaliste. Un même élément peut changer de fonction selon les scènes et participer directement à la narration.

L'espace ne constitue pas seulement le cadre de l'action : il contribue à raconter l'histoire.

PENSER LE COSTUME

Les costumes conçus par Camille Raad prolongent notamment le principe du multi-rôles. Dans un spectacle où quatre interprètes portent plusieurs personnages, une silhouette, une couleur, une matière ou un accessoire peuvent devenir des signes immédiatement lisibles. Le costume permet ainsi d'explorer : le corps · le personnage · la silhouette · les matières · la transformation · la lisibilité d'un rôle

Scénographie et costume constituent ainsi deux autres écritures de la scène.

DÉCOUVRIR LE PROCESSUS DE CRÉATION

DES MÉTIERS QUI DIALOGUENT

Capuche permet de découvrir une œuvre non seulement à travers sa représentation, mais également à travers les métiers qui participent à sa création. Selon le parcours retenu, les élèves peuvent rencontrer : les autrices · la metteuse en scène · les interprètes · la scénographe · la costumière. Ils découvrent ainsi qu'un spectacle ne résulte pas d'un geste unique. Le texte rencontre le plateau.

Le jeu peut conduire à reprendre une scène.

Un choix scénographique peut transformer une situation.

Un costume modifie la perception d'un personnage.

La rencontre avec les artistes permet ainsi d'aborder :

l'origine du projet · l'écriture à deux voix · les recherches · les essais · les répétitions · les choix de mise en scène · la scénographie · le costume · l'évolution d'une création



Découvrir un spectacle, c'est aussi comprendre comment plusieurs métiers et plusieurs langages artistiques finissent par constituer une même œuvre.

REGARDER, COMPARER, CONSTRUIRE SON REGARD

OBSERVER LES CHOIX DE CRÉATION

La représentation permet notamment d'observer : comment un récit connu est déplacé vers le présent ; comment les personnages du conte sont transformés ; comment quatre interprètes peuvent porter plusieurs rôles ; comment l'espace participe à la narration ;

comment les costumes accompagnent les transformations ;

comment un choix d'écriture ou de mise en scène modifie notre perception d'une histoire connue.

Le bord de scène permet ensuite de revenir sur ces choix avec les artistes.

L'enjeu est progressivement d'amener les élèves à dépasser le simple jugement de goût pour apprendre à :

identifier un choix · observer ce qu'il produit · comparer plusieurs possibilités · formuler une interprétation · argumenter son regard

COMPARER LE CONTE ET SA RÉÉCRITURE

Le parcours peut également s'appuyer sur différentes versions du Petit Chaperon rouge. Les élèves observent alors : ce qui a été conservé · ce qui a été déplacé · ce qui a été transformé · l'évolution des personnages · la fonction des objets · la place de la forêt · le choix du point de vue Ce va-et-vient entre récit patrimonial et écriture contemporaine crée un lien direct entre : lecture · littérature · écriture · dramaturgie · théâtre

Un même récit peut produire des œuvres très différentes selon celui qui le raconte et les choix qu'il effectue.

EXPÉRIMENTER LES OUTILS DE LA CRÉATION

ÉCRIRE · RÉÉCRIRE · JOUER · METTRE EN SCÈNE

Lorsque le projet comprend un temps de pratique, celui-ci prend directement appui sur les procédés artistiques de Capuche. Les élèves peuvent ainsi expérimenter différentes étapes qui permettent de transformer une matière narrative en matière théâtrale. À partir d'un récit connu, ils peuvent : changer l'époque · déplacer le point de vue · développer un personnage · inventer une scène absente · transformer un objet · modifier une situation Puis vient le passage au plateau :

voix · corps · rythme · déplacement · intention · écoute · adresse · relation au partenaire

Une première proposition peut être essayée, observée, modifiée puis rejouée.

Le plateau devient lui-même un outil d'écriture.

DES OFFRES CLÉS EN MAIN AUTOUR DE CAPUCHE

Les propositions suivantes sont conçues comme des formats directement mobilisables par les établissements.

Toutes prennent appui sur les matières propres au spectacle :

conte patrimonial · réécriture · point de vue · passage du récit au théâtre · jeu · multi-rôles · scénographie · costume · représentations filles-garçons · respect des limites

FORMULE 1 — CAPUCHE : LE SPECTACLE

Représentation Les élèves découvrent une réécriture contemporaine du Petit Chaperon rouge dans laquelle les figures du conte, son univers et sa structure sont déplacés vers le présent. La représentation permet d'observer comment une œuvre patrimoniale peut être transformée par : l'écriture · l'interprétation · la mise en scène · la scénographie · le costume Elle peut être proposée seule ou constituer le point de départ d'un parcours plus développé.

Découvrir comment un récit transmis depuis plusieurs siècles peut devenir une œuvre théâtrale nouvelle.

FORMULE 2 — RENCONTRER L'ÉQUIPE DE CAPUCHE

Représentation + rencontre avec les artistes Avant et/ou après la représentation, les élèves peuvent rencontrer les artistes associés à Capuche. Selon les disponibilités et la nature du projet, l'échange peut être conduit par Camille German, Laurence Kubler et/ou les artistes de la création concernés par les pratiques abordées.

La rencontre peut porter sur :



l'écriture à deux voix · le métier d'autrice · la littérature jeunesse · la mise en scène · le travail de l'interprète · les répétitions · la scénographie · le décor · le costume · le passage du texte au plateau

En amont, elle permet de présenter l'univers du spectacle et les différents métiers mobilisés.

Après la représentation, elle permet de revenir sur les choix observés et d'interroger directement les artistes sur le processus de création.

Rencontrer celles et ceux qui imaginent, écrivent et donnent forme à une œuvre de théâtre.

DES OFFRES CLÉS EN MAIN — SUITE

FORMULE 3 — CHANGER LE TEXTE D'ANTAN

Atelier de réécriture Les élèves partent d'un conte connu et commencent par identifier ce qui doit demeurer pour que l'histoire reste reconnaissable. Ils choisissent ensuite ce qu'ils souhaitent déplacer : l'époque · le point de vue · la place d'un personnage · une règle du récit · un symbole · une scène Le travail peut être mené à partir du Petit Chaperon rouge ou d'un autre récit patrimonial.

Une contrainte peut notamment être proposée : conserver au moins un élément reconnaissable du récit d'origine tout en introduisant un personnage qui vient questionner la manière dont l'histoire lui a toujours été racontée. Cette proposition prolonge directement l'atelier de réécriture envisagé dans le dossier pédagogique du spectacle.



Le texte produit peut ensuite être mis en voix ou au plateau.

Réécrire, non pour effacer le récit d'origine, mais pour choisir ce que l'on souhaite en faire entendre aujourd'hui.

FORMULE 4 — QUI RACONTE L'HISTOIRE ?

Narration · point de vue · écriture · jeu Une même histoire peut prendre un sens très différent selon celui qui la raconte. À partir d'une situation connue, les élèves expérimentent plusieurs possibilités : changer le point de vue · donner la parole à un personnage secondaire · confronter plusieurs versions d'une même scène · modifier ce que le public sait · transformer la manière dont une situation est racontée Une scène peut ainsi être racontée, jouée, puis reprise depuis un autre point de vue.

Le travail permet d'aborder concrètement :

narration · focalisation · adresse · dramaturgie · interprétation · construction du regard du spectateur

Changer celui qui raconte pour découvrir combien le point de vue transforme une histoire.

DES OFFRES CLÉS EN MAIN — SUITE

FORMULE 5 — DU CHAPERON AU SWEAT ROUGE

Objets du conte · symboles · scénographie · costume Les élèves partent des objets et des images immédiatement associés au Petit Chaperon rouge : le chaperon · le panier · le chemin · la forêt · la maison de la grand-mère · la galette · la chevillette et la bobinette Ils commencent par interroger leur fonction :

À quoi sert cet élément dans le récit ? Que représente-t-il ? Pourquoi est-il devenu immédiatement identifiable ?



Puis vient la transformation :

Que devient-il aujourd'hui ? Faut-il le conserver, le remplacer ou le détourner ? Comment rendre sa fonction immédiatement lisible sur scène ?

Dans Capuche, le chaperon devient ainsi un sweat rouge : le signe demeure, mais le langage visuel change. Ce principe de transformation des objets et symboles constitue déjà l'une des activités proposées dans le dossier pédagogique.

Selon le format, les élèves peuvent réaliser :

planches d'inspiration · croquis · recherches de matières · silhouettes · accessoires · propositions scénographiques · maquettes

Conserver la fonction d'un symbole tout en inventant une nouvelle manière de le donner à voir.

FORMULE 6 — FILLES, GARÇONS : QUI A LE DROIT DE QUOI ?

Représentations filles-garçons · consentement · jeu théâtral

Capuche permet également d'observer les attentes, les règles ou les comportements qui peuvent être associés différemment aux filles et aux garçons.

À partir de personnages et de situations fictives, les élèves peuvent questionner :

qui a le droit de faire quoi · qui doit être prudent · qui décide · qui doit se justifier · comment une limite est formulée · comment elle est entendue ou ignorée · quelle place peut prendre un témoin

Le consentement est abordé de manière concrète, à partir de situations dans lesquelles un personnage exprime un accord, un refus ou une limite et où l'autre doit en tenir compte. Le dossier pédagogique développe déjà cette entrée à travers les relations entre personnages et le rôle des témoins.

Les élèves peuvent ensuite expérimenter, par le jeu ou la réécriture, ce qui change lorsqu'un personnage affirme une limite, lorsqu'un autre l'entend ou lorsqu'un témoin modifie la situation.

Le travail reste toujours centré sur la fiction, l'œuvre et les personnages, sans solliciter l'expérience personnelle des élèves.

Interroger par le théâtre ce que les récits transmettent sur les filles, les garçons, les relations entre les personnages et le respect des limites.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

DES OFFRES CLÉS EN MAIN — SUITE

FORMULE 7 — FAIRE ENTENDRE PLUSIEURS VOIX

Oralité · chœur · interprétation collective Capuche fait entendre plusieurs regards et plusieurs manières d'interpréter une même situation. À partir d'un texte proposé ou écrit par les élèves, le groupe travaille sur la polyphonie : plusieurs paroles se succèdent · se répondent · s'opposent · se répètent · se superposent Les élèves expérimentent :

voix individuelle · chœur · rythme · répétition · accumulation · silence · contraste · adresse au public

Ils observent comment le passage d'une parole isolée à un ensemble de voix peut modifier profondément sa réception.

Le dossier pédagogique envisage lui aussi un travail d'oralité à partir du chœur et des effets de masse présents dans le spectacle.

Faire du groupe une matière théâtrale et découvrir comment plusieurs voix peuvent construire une scène.

FORMULE 8 — PARCOURS CAPUCHE : DU CONTE À LA SCÈNE

Spectacle · Rencontre · Réécriture · Jeu · Création

Ce parcours propose aux élèves de partir du Petit Chaperon rouge pour comprendre comment un récit patrimonial peut être relu, transformé puis porté au plateau.

VOIR —	assister à Capuche et observer les choix de réécriture, de jeu et de mise en scène.
RENCONTRER —	échanger avec les artistes autour de la création et des métiers mobilisés.
COMPARER —	revenir au conte d'origine et identifier ce qui est conservé, déplacé ou transformé.
QUESTIONNER —	observer notamment la place donnée aux filles et aux garçons, les règles qui leur sont assignées, les relations entre les personnages et la manière dont une limite est exprimée ou entendue.
RÉÉCRIRE —	modifier un point de vue, une époque, un personnage, un symbole ou une règle du récit.
JOUER —	transformer le texte en situation théâtrale et expérimenter le corps, la voix, l'adresse et la relation au partenaire.

METTRE EN SCÈNE —	choisir l'espace, le rythme, les déplacements et la relation au public.
CONCEVOIR —	selon le projet, prolonger la création par un travail autour de la scénographie, des objets, des silhouettes ou du costume.
PARTAGER —	présenter une courte forme collective et mettre en regard les choix réalisés.

Selon le nombre de séances, le parcours peut aller de quelques expérimentations à une création collective écrite, répétée et présentée par les élèves.

Les différentes dimensions de Capuche peuvent y être abordées à des degrés divers selon le projet pédagogique :

réécriture du conte · point de vue · représentations filles-garçons · consentement et respect des limites · rôle du témoin · narration · métiers de la création

Partir d'un conte que chacun croit connaître pour expérimenter, de l'écriture au plateau, la liberté de raconter autrement.

DES FORMATS CLÉS EN MAIN, UNE CONSTRUCTION SUR MESURE

Les formules présentées dans ce dossier peuvent être réservées telles quelles ou ajustées avec l'équipe pédagogique selon le niveau des élèves, le temps disponible, les disciplines concernées et les objectifs du projet.

Elles ne constituent pas un catalogue fermé. L'établissement peut également partir d'une œuvre, d'une thématique, d'une discipline, d'une envie ou d'un projet déjà imaginé : la compagnie construit alors avec l'équipe pédagogique une proposition spécifique, de la rencontre ponctuelle au parcours de création au long cours.

Choisir une formule existante, l'adapter ou inventer ensemble un projet entièrement nouveau.

CAPUCHE EN UN COUP D'OEIL

VOIR—	découvrir une réécriture théâtrale contemporaine d'un conte patrimonial
RENCONTRER—	échanger avec les artistes et découvrir leurs métiers
COMPARER—	mettre en relation différentes versions d'un récit
RÉÉCRIRE—	transformer le conte et déplacer le point de vue
QUESTIONNER—	observer les représentations, les relations et les limites
JOUER—	passer du récit à la scène
METTRE EN SCÈNE—	organiser le jeu, l'espace et la relation au public
CONCEVOIR—	explorer scénographie, objets, silhouette et costume
CRÉER—	construire avec l'équipe pédagogique un projet adapté à l'établissement

OBJECTIFS ARTISTIQUES ET LITTÉRAIRES

Le projet peut permettre de :

- découvrir une création théâtrale contemporaine ;
- rencontrer des artistes professionnels et découvrir plusieurs métiers du spectacle vivant ;
- mettre en relation un récit patrimonial et sa réécriture contemporaine ;
- comparer différentes versions d'un même conte ;
- comprendre les notions de réécriture, d'adaptation, de dramaturgie et de point de vue ;
- identifier ce qui est conservé, déplacé ou transformé ;
- travailler la narration et le dialogue ;
- expérimenter le passage du récit à la scène ;
- découvrir le travail de l'interprète et le principe du multi-rôles ;
- observer et expérimenter des choix de mise en scène ;
- découvrir la scénographie et le costume comme langages artistiques ;
- questionner, à travers la fiction, certaines représentations associées aux filles et aux garçons ainsi que la notion de respect des limites ;
- développer l'imagination, l'écoute, la coopération et la capacité à argumenter un choix artistique.

LES TROIS DIMENSIONS DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

RENCONTRER	Une création contemporaine et les artistes qui la portent : autrices · metteuse en scène · interprètes · scénographe · costumière
PRATIQUER	Écrire · réécrire · improviser · jouer · mettre en voix · mettre en scène · imaginer l'espace · travailler les objets · concevoir une silhouette
ACQUÉRIR DES REPÈRES	Conte patrimonial · réécriture · adaptation · dramaturgie · narration · dialogue · point de vue · interprétation · mise en scène · scénographie · costume · métiers du spectacle vivant

UN CADRE ARTISTIQUE ADAPTÉ AUX ÉLÈVES

Les propositions développées autour de Capuche demeurent centrées sur l'œuvre, les personnages, les situations fictives et les choix de création.

Même lorsqu'un parcours aborde les représentations filles-garçons, le consentement ou le respect des limites, les élèves sont invités à réfléchir à partir des situations du spectacle et de la fiction.

Ils ne sont jamais sollicités pour raconter une expérience personnelle.

Les contenus et les modalités sont construits avec l'équipe pédagogique et adaptés :

à l'âge des élèves · au niveau de la classe · aux disciplines concernées · au temps disponible · aux objectifs du projet

Ce principe figure également explicitement dans le dossier pédagogique : les activités doivent demeurer centrées sur l'analyse de l'œuvre et des personnages, sans obligation de parole intime.

Le point de départ demeure toujours l'œuvre et l'expérience artistique.

ÉQUIPE ARTISTIQUE & INTERVENANTS

DES ARTISTES EN ACTIVITÉ

Les interventions sont conduites par des artistes professionnels qui transmettent les pratiques, les outils et les savoir-faire qu'ils mobilisent réellement dans leur métier.

CAMILLE GERMAN	Comédienne · autrice · metteuse en scène · directrice artistique Coécriture · mise en scène · dramaturgie · jeu · pratique théâtrale · création collective
LAURENCE KUBLER	Autrice jeunesse publiée · autrice dramatique · enseignante · comédienne · improvisatrice Coécriture · littérature jeunesse · réécriture · narration · écriture · passage du récit à la scène
ÉLISE DOLLÉ	Scénographe · peintre · artiste pluridisciplinaire Scénographie · espace · recherche visuelle · matières · conception scénographique · dramaturgie de l'espace
CAMILLE RAAD	Costumière · scénographe Costume · silhouette · matières · couleurs · accessoires · transformation du personnage · articulation costume / espace

Selon les formats retenus, les interprètes du spectacle peuvent également participer aux rencontres consacrées au métier de comédien, au multi-rôles, à l'interprétation et au processus de répétition.

Les rencontres et ateliers sont assurés par les artistes directement concernés par les pratiques travaillées dans le parcours.

Les parcours professionnels détaillés sont présentés dans le dossier :

CRÉATION & RÉSIDENCES

Le développement de Capuche s'inscrit dans un processus professionnel associant :

écriture · dramaturgie · interprétation · mise en scène · scénographie · décor · costume

FEYZIN	18 au 22 janvier 2027 31 mai au 4 juin 2027 Deux périodes de résidence accompagnent le développement de la création à Feyzin.
LE PLATEAU — MJC D'OULLINS	1er au 5 mars 2027 26 au 30 avril 2027 Deux périodes de résidence permettent de poursuivre le travail au plateau et de faire évoluer conjointement l'interprétation, la mise en scène, la scénographie et les costumes.
À PARTIR DE 2027	Capuche est destiné à être présenté dans des théâtres, lieux culturels et établissements scolaires, accompagné selon les projets de rencontres, de bords de scène, d'ateliers ou de parcours artistiques.

CONTACTS

COMPAGNIE LES ART'SOUILLES

Camille German — Direction artistique
06 78 21 63 28 / 06 32 71 21 12 Samantha Denis — Chargée de production
07 49 97 35 44 lesartsouilles@gmail.com
www.artsouilles.com