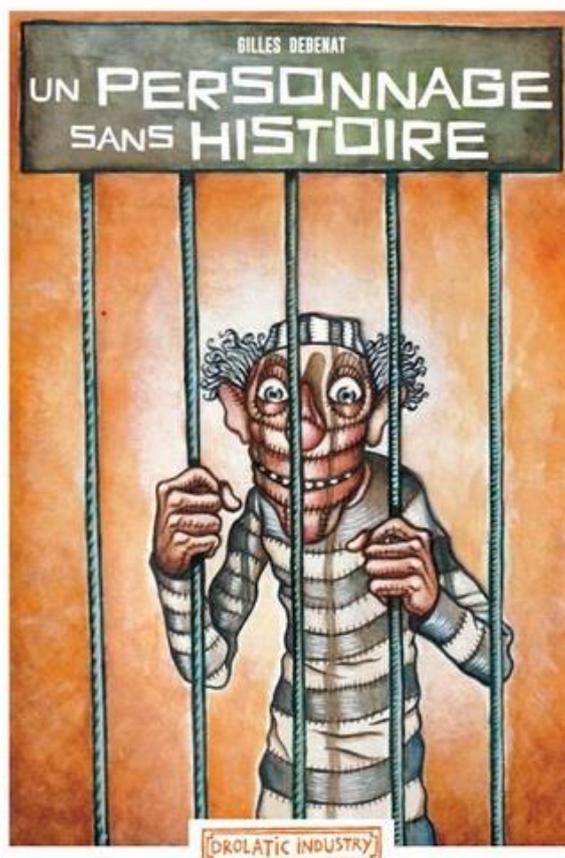


Frédérique BERTINEAU, directrice du **Canal Théâtre du Pays de Redon - Scène conventionnée d'intérêt national art et création pour le théâtre**
Compagnie Drolatic Industry avec Gilles DEBENAT : Écriture et mise en scène
Gaëlle HUCHET, professeur relais de la DRAEAC



Mesdames, Messieurs les enseignants,

Lorsque les élèves ont connaissance en amont de certains éléments d'un spectacle, ils ont alors des clés de lecture qui permettront d'aiguiser leur regard de spectateur. Leur analyse de ce qu'ils auront pu observer et comprendre pendant la représentation sera alors sans doute différente, plus approfondie et plus riche.

Ce dossier se veut seulement un support possible d'une préparation et d'une exploitation en classe de votre venue au théâtre avec vos élèves.

Ce document a été réalisé par différents partenaires. Le Théâtre Le Canal, la compagnie « Drolatic Industry », le professeur relais et des enseignants ayant déjà travaillé sur le spectacle « Un personnage sans histoire » dans le cadre de la préparation à la représentation, ont réfléchi à ce qui pourrait peut-être vous intéresser pour construire le parcours d'éducation artistique et culturelle de vos élèves. Bon spectacle à vous !

Un spectacle vivant est l'occasion de travailler de nombreuses compétences, que chaque enseignant définira en fonction de sa programmation, de ses objectifs, de ses projets et de ses envies pour ses élèves.

Le tableau suivant, propose un ensemble d'angles d'observation possibles concernant un spectacle, angles sur lesquels il est possible de s'appuyer pour préparer et exploiter une représentation.

Angles d'observation possibles d'un spectacle vivant

La structure : du sol au plafond, les murs ...les formes, les couleurs, les matières, Mise en forme circulaire, rectangulaire, éparsée...

La lumière...comment est-elle produite ? Quel est son rôle ? Isoler ? Créer une ambiance ? Délimiter des espaces ? Participe-t-elle à l'action ?

Les costumes, le maquillage, masques

...de quel type ? Ont-ils une fonction ? Esthétique, pour faire vivre le personnage ?

Le texte

Des thématiques, des partis pris, des adaptations

Le texte/ un contexte

Une histoire, une époque
Une chronologie, des retours en arrière ? Un/ des lieux ?

Le texte

Auteur(s)
Type d'écriture, de langage
Place du texte dans le spectacle
Œuvres supports, œuvres adaptées, œuvres réécrites, création ?

L'espace

L'espace est-il rempli ?
Minimaliste ? Réaliste ?
Suggéré ? Symbolique ?
Un ou plusieurs espaces ?

La scène

Où est-elle installée ? Rue, théâtre ? Organisation des gradins par rapport au plateau (frontale = gradin face à la scène, bi-frontale = de part et d'autre de la scène, quadri-frontale = tout autour de la scène).

Le son : est-il créé en direct, enregistré, monté sur une bande son ? Si des musiciens sont présents, participent-ils à l'action ? Rôle du son ? Est-il toujours présent ou ponctuel ? Bruitages ? Voix ? Voix off ?

La vidéo : comment est-elle produite ? En direct ? Enregistrée ? Sur quoi est-elle projetée ? Quel est son rôle ? Est-elle toujours présente ou ponctuelle ?

Type de spectacle vivant (=spectacle qui se déroule en direct devant un public)

Théâtre, cirque, danse, marionnettes, théâtre d'objets, musique....

Les comédiens

- Combien ? Qui fait quoi ?
Un acteur/ un rôle ? Un acteur pour plusieurs rôles ? Des acteurs pour un même rôle ?
- Présents ? Évoqués ?
- Le corps : apparence, les attitudes, les gestes, postures et mimiques, costumes, objets,...
- Les déplacements : danse ? Acrobatie ?...
- Rapport entre les comédiens : quels sont leurs liens ? Comment communiquent-ils ? Communication verbale et non verbale
- Rapport avec le public : s'adresse-t-on directement au public ? Le public intervient-il ? Comment ? Où est-il installé ? Ses réactions ?

ANGLES D'OBSERVATION

Les objets s'il y en a, ont-ils une fonction ? Sont-ils réels ? Fabriqués ? détournés ? Utilisés dans et/ou pour le jeu ?

Une compagnie

Des spécialités, des genres, des métiers, des spectacles, des sources d'inspirations, ...

Un lieu de diffusion

Une programmation, des métiers, une architecture,...

Des partenaires

Artistiques, financiers.

- Définir avant de se rendre à la représentation, qui sera responsable plus spécifiquement d'un des angles d'observation

LE SPECTACLE « UN PERSONNAGE SANS HISTOIRE »

D'après la bande dessinée "Un personnage sans histoire", de Gilles Debenat

Genre : théâtre de marionnette

Durée : 45 mn

Jauge : 150

Spectacle tout public à partir de 9 ans

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE DU SPECTACLE

Écriture, marionnettes, et mise en scène : Gilles Debenat

Interprétation : Gilles DEBENAT et Antoine Malfette (Cie : On t'a vu sur la pointe)

Regards extérieurs : Denis Athimon (Bob Théâtre) et Maud Gérard

Musique : Wenceslas Hervieux

Pistes pour la classe : Le spectacle vivant

- **Les métiers du spectacle vivant : Recherche sur ces métiers et exposés**
Auteur, comédien, metteur en scène, scénographe, dramaturge, musicien, compositeur, technicien son, technicien lumière, costumier, diffuseur, graphiste, administrateur...
- **Fiches métiers sur sites de découvertes des métiers**
- **Visite du théâtre**

Pistes pour la classe : une compagnie d'artistes, la Drolatic Industry

Maud Gérard et Gilles Debenat, artistes référents de **Drolatic Industry**, poursuivent leur recherche autour de la marionnette, depuis leur sortie de l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières en 2002. [Site : www.drolaticindustry.fr](http://www.drolaticindustry.fr)

La compagnie explore la relation acteur/marionnette à travers **plusieurs formes de spectacles** et façonne un univers visuel, où se côtoient volontiers **tradition et modernité**.



La compagnie Cie Drolatic Industry, 7 rue des Douves, 35 600 Redon

Contact diffusion : Magali Gilbert, +33 7 87 59 12 86, diffusion@drolaticindustry.fr

Depuis avril 2012, Drolatic Industry s'est installée à **La Bank** (ancienne Banque de France de Redon), lieu insolite approprié à son projet de lieu dédié aux **Arts de la Marionnette**.

Depuis 2020, trois compagnies de marionnettes ont rejoint Drolatic Industry à La Bank, pour former le collectif **La Dynamo**. Désormais, ce n'est plus une compagnie, mais quatre, qui s'activent à faire vivre ce laboratoire marionnettique unique en son genre. [Site : https://la-dynamo.fr/](https://la-dynamo.fr/)

Nos créations et nos tournées reçoivent le soutien de la Région et de la DRAC Bretagne et Spectacle Vivant en Bretagne. Le Lieu à La Bank et le projet de la Dynamo reçoivent le soutien de La Ville de Redon, du Département d'Ille-et-Vilaine et de la Région Bretagne.

- **Visite de la BANK, lieu de la compagnie Drolatic Industry : exposition** des travaux de 4 compagnies de marionnettistes du territoire de Redon.

L'expo Drolatic Industry - 22 ans de marionnettes

Les créations de la compagnie, de 2002 à nos jours.

Constituée de plus de 130 marionnettes issues du répertoire, cette exposition met en lumière le travail plastique de la compagnie, permet de présenter différentes techniques de marionnettes, et de faire découvrir les coulisses d'un spectacle en gestation, les secrets de fabrication, à travers croquis préparatoires, story-board et carnets de notes de mise en scène. On peut y découvrir les pantins taille humaine de la toute première création 2002 « Vague à Lame », les marionnettes à gaine de « L'enfer du Décor », les gaines de tradition chinoise de « La Mort en Cage », le bestiaire des créatures capturées par « SamTrévor », les marionnettes portées de « Jazir », les personnages en 2 dimensions du Western au féminin « Mabel Spring », aussi les dessins originaux du livre « Lunatic » publié par la compagnie en 2009 et les personnages insensés de la création 2012 ainsi que les toutes dernières marionnettes de la création 2016 « Sapiens » Plus largement cette exposition permet de présenter au public l'Histoire de la Marionnette, de faire des ponts avec des rites ancestraux et techniques traditionnelles de différents pays dont nous nous sommes inspirés.

[Site : www.drolaticindustry.fr](http://www.drolaticindustry.fr)

Pistes pour la classe : Les différents types de marionnettes

Les marionnettes à tringle

Catégorie de marionnettes dont la manipulation se fait par le haut à l'aide d'une tringle (tige de fer) fixée au centre de la tête de la marionnette. Les membres peuvent être actionnés par de plus petites tiges ou par des fils, ou encore par une combinaison des deux.



Les marionnettes à fils

Appelées aussi fantoches, elles ont un corps rigide et articulé, actionné par plusieurs fils attachés aux bras et aux jambes. On les manipule à l'aide de traverses en bois, appelées croix d'attelle.

Les marionnettes à gaine

Elles sont animées par la main du manipulateur qui glisse un bras dans la gaine et peut contrôler avec ses doigts la tête et les bras du personnage. Exemple connu : Guignol



Les marionnettes à prise directe, ou marionnettes à contrôle

Ces marionnettes sont manipulées à l'aide de contrôles fixés sur différentes parties du corps de la marionnette (bras, dos, jambes et tête).



Les Muppets

Ce sont des marionnettes faites d'une longue gaine enfilée sur le bras du marionnettiste, dont la main placée en pince forme la bouche du personnage.



Les marionnettes à tige

Elles sont construites à partir d'une tête plantée sur un bâton. Celle-ci peut être articulée. Les mains sont contrôlées par des baguettes en fil de fer rigide. Les jambes sont rarement présentes.



Les marionnettes du théâtre d'ombre

Les ombres sont des figurines plates, placées entre une source lumineuse et un écran blanc transparent. C'est probablement la forme la plus ancienne du théâtre de marionnettes.



[Activité : relier chaque type de marionnette à des extraits vidéo ou des photos](#)

Pistes pour la classe : l'histoire de cette création

L'histoire (issue du dossier de la compagnie Drolatic Industry)

L'histoire est réelle : il y a 12 ans, j'ai construit une marionnette sans raison, ni but précis, juste pour le plaisir de donner naissance à un nouveau personnage: un prisonnier. J'ai tenté à plusieurs reprises d'écrire un spectacle pour ce personnage, mais rien n'a abouti.

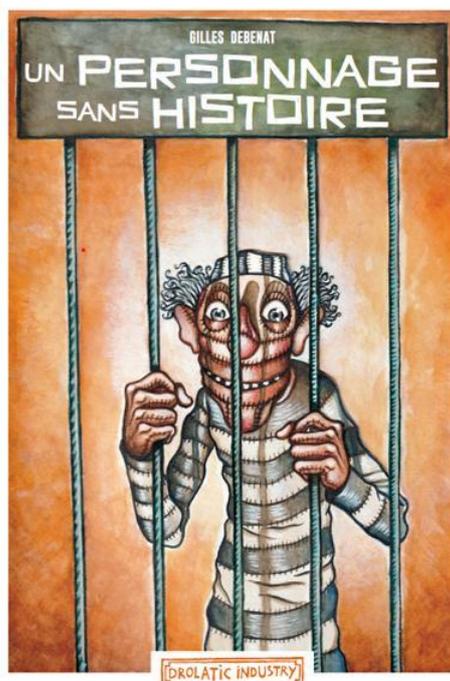
12 ans après, c'est sous la forme d'une bande dessinée de 56 planches réalisées à l'aquarelle qu'est né Un personnage sans histoire.

L'histoire retrace les errances de ce prisonnier. À travers ses réflexions métaphysiques sur sa condition marionnettique, elle nous raconte les tentatives avortées, ses espoirs, ses tristesses, ces moments de doutes, d'extases, de douleurs, de joies... Elle interpelle son créateur en manque d'inspiration et tente de trouver un sens à son existence. Il s'agit donc d'une histoire qui entremêle fiction et réalité et qui, tout en dévoilant l'univers fascinant des coulisses de création d'un spectacle, nous plonge dans les vicissitudes de la vie d'une marionnette en quête d'histoire.

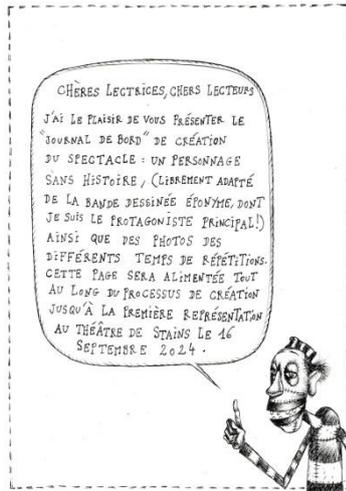
Cela fait donc 12 ans que ce personnage me trotte dans la tête, que je tourne autour de lui. J'ai eu besoin de passer par la bande dessinée pour raconter son histoire et je souhaite désormais adapter ce récit pour la scène et boucler ainsi cette étrange relation qui s'est créé entre cette marionnette et moi.

Gilles DEBENAT

La BD



1- Réaliser un journal de bord individuel/de la classe sur la création d'un personnage individuel/commun



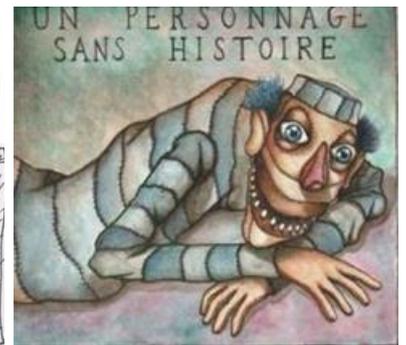
L'état d'âme du marionnettiste :

le créateur essaye de trouver une histoire ou personnage à chaque fois que j'ai cherché une histoire pour cette marionnette c'était après la fin d'un autre spectacle : après le 1^{er}, de le lendemain, j'ai besoin d'avoir un autre projet : la peur du vide sans doute ! et durant le semaine suivante, j'ai 10 projets par semaine et je ne m'arrête ni un arc de cercle. Je pense constamment à un projet à l'autre, et me suis à l'autre ; c'est de ce type de moments que j'ai tenté d'imaginer des spectacles pour mon personnage. Dans un personnage sans histoire, il faut que l'on respecte du côté du marionnettiste cet état léger et exploratoire d'une nouvelle idée, de se projeter dans un nouveau projet, et en même temps de ne s'arrêter sur rien, être comme une girouette, et arriver à des états de doute, de tristesse, du fait de ne pas y arriver.

- il est affectif, bien, il doit être gentil
- p.15 - plus d'émotion, d'attachement, d'égotisme
- p.16 - la chose, il a fait trop, il calcule, son il y croit énormément.
- p.17 - interrompu, il écoute la parole, la chose a souffert, il est professionnel
- p.18 - il est concubine, professionnel, qui lorsqu'il est stoppé il est ancien, non il y avait ty.
- p.19 - le stagiaire, qui l'a vu dans ce cas, la rage qui vient à lui, le départ, qui lui vient, la fille qui parle le droit de savoir, qui s'empare de lui
- p.20 - il avait de l'attente, mais il a déjà travaillé de la fille, c'est la fille qui le fait respirer, c'est la fille qui l'habite, que ~~l'âme~~ l'âme que cette fille est inquiète pour la voir, elle revient, elle regarde elle pleure.
- p.21 - la fille sans retour, elle s'empare, la fille jolies, qui pense de rien au lieu, la fille qui a tout, qui a plus de connexion avec la réalité. la fille que l'on trouve vers l'irréparable
- p.22
- p.23-24 - le langage de couleur, il ne regarde plus, tout est vide dans sa tête, plus d'émotion, tout est fini.

Le personnage sans histoire

- **Arts plastiques :** Inventer un personnage en arts plastiques
- **Le dessiner en pensant esquisses, croquis, brouillons....telle l'écriture, le dessin se réalise en plusieurs étapes**



Inspirations artistiques de Gilles DEBENAT (entre autres)

- ❑ Romans : 6 personnages en quête d'auteur de Pirandello, et Lettre à un jeune poète de Rilke
- ❑ BD : Marc Antoine Matthieu,
- ❑ Films : la nuit américaine de Truffaut, April de Nanni Moretti, Intervista de Fellini
- ❑ Spectacle : The Table du blind summit theater
- ❑ Graphiquement : Tim Burton, du Max et les Maxi monstres.
- ❑ Pour la lumière et les couleurs du spectacle: le peintre Edward Hopper et le film Paris Texas de Wim Wenders,

➤ Écriture :

Premiers pas vers le portrait du personnage inventé par les élèves :



Indiquer autour de son personnage des mots clés pour dresser plus tard son portrait.

Portrait chinois pour commencer : « Si il était..... »

Couleur - objet- animal- son/ bruit - aliment – pays – saison - mois de l'année - jour de la semaine - personnage célèbre (musicien, chanteur, acteur, écrivain, personnage de livres, de BD, héros) - **métier**

Approfondissement du portrait du personnage inventé par les élèves :

Déclencheurs possibles : portraits écrits, photos d'évènements, odeurs/parfums bande sons...

Portrait physique : D'après la description physique que l'on fait, le personnage peut-être dessiné.

- stature (taille), allure, attitude
- détails précis sur son aspect et sur les différentes parties de son corps, de son visage, ses expressions
- couleur (yeux, cheveux, peau....)
- tenue(s) préférée(s), accessoires, ...
- ...

Portrait moral :

- traits de sa personnalité : qualités, défauts, passions, manies, loisirs, rêves...
- ce qu'il aime ou n'aime pas : musique, film, nourriture, chez les autres...
- impressions que l'on ressent à son égard : méfiance, confiance, peur ...)
- compétences particulières, super pouvoir, ...

Établir des comparaisons, des métaphores...

➤ Oral :

Mener une interview du personnage inventé : un élève interviewe le personnage d'un autre puis le présente à la classe à partir de ce qu'il a recueilli.

Interview possible :

- Quel est ton prénom ? ton nom ? - Quel est ton âge ? - Où habites-tu ? - As-tu de la famille ?
- As-tu un compagnon de vie, un animal de compagnie ? - Donne 3 de tes qualités, 3 de tes défauts
- Que ressens-tu actuellement ? - Qu'aimes-tu faire quand tu as du temps libre ? - Quels sont tes rêves ?

Note d'intention (issue du dossier support de la compagnie)

Mon prisonnier est une marionnette qui a conscience d'être une marionnette, elle a sa pensée propre, elle sait qu'elle est manipulée, qu'elle a été fabriquée et que son but est de jouer.

Dans deux précédents spectacles : Les histoires de poche de M. Pepperscott et Les Histoires de poche de Molly Biquette, j'ai déjà utilisé ce ressort de jeu où la marionnette est consciente d'être manipulée et se pose des questions philosophiques et existentielles sur sa condition marionnettique.

*Ici, j'ai envie d'aller plus loin, car dans Un personnage sans histoire, ma marionnette est confrontée à un problème de taille : **son créateur est en panne d'inspiration vis à vis d'elle.***

Nous avons donc affaire à une marionnette consciente d'être une marionnette et qui se trouve face à un créateur ayant le syndrome de la page blanche !

Elle sait qu'elle est destinée à jouer, elle sait qu'elle est dépendante de son créateur, elle va donc se poser les questions de son but dans la vie, du sens de sa vie, elle est en attente et elle est dans l'espoir d'avoir une existence car sans idée, sans spectacle, elle se sent comme une coquille vide, elle se sent dépossédée.

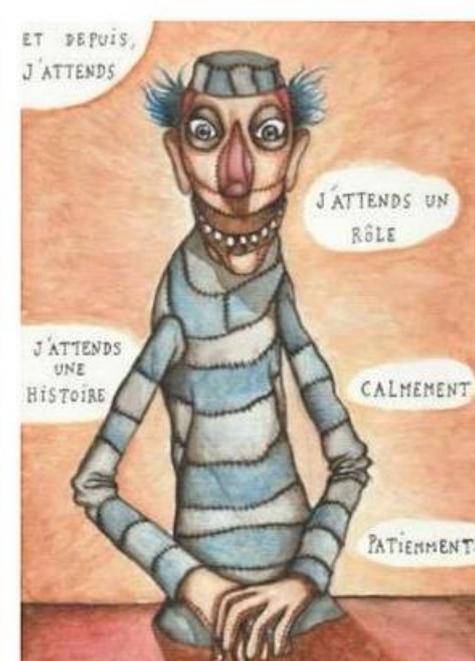
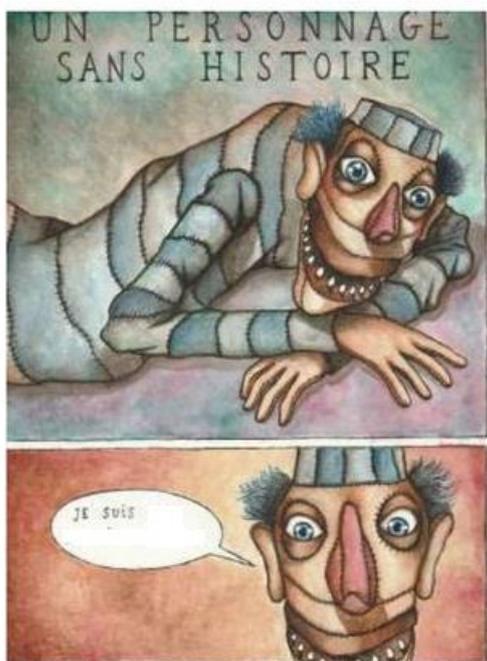
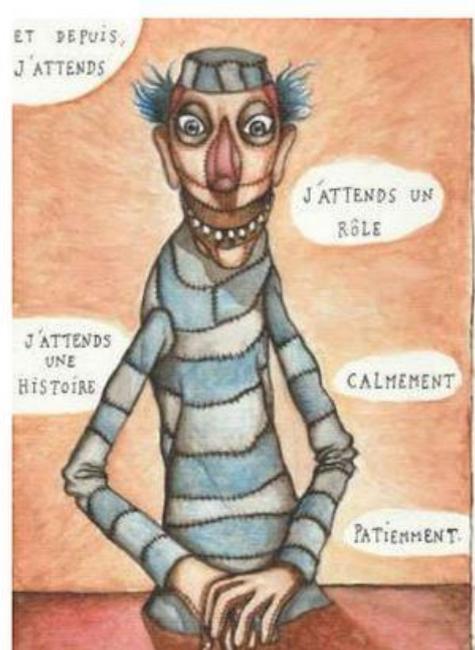
J'ai envie que l'on s'attache à cette marionnette et à tous les déboires et les désillusions par lesquels elle va passer. J'ai envie que l'on sente qu'elle est prisonnière de sa propre condition marionnettique.

Je souhaite donc, afin que le public soit totalement en empathie avec elle, travailler ce personnage du prisonnier comme si je travaillais avec un comédien : travailler la palette de ses émotions, sa voix, ses gestes, faire en sorte que l'on soit touché par toutes les mésaventures qu'elle va essuyer.

Un personnage sans histoire est donc une métaphore de notre condition humaine et pose à travers la marionnette la question que tout le monde se pose : quel est le sens de la vie ?

Gilles DEBENAT

Faire reprendre aux élèves, les bulles de la BD pour lancer leur projet :



Le rôle du créateur, issu du dossier support de la compagnie

Un personnage sans histoire parle de l'acte de créer. Il montre les chemins par lesquels on passe pour aboutir à une idée, à une histoire.

Ce spectacle cherche à décortiquer le processus de création, en montrant combien tout est signifiant dans ce que l'on donne à voir au public, comment une image répond à une musique, à une lumière, à un mouvement.

Il s'agit donc de plonger le spectateur au cœur de cette alchimie qu'est la mise en scène : montrer des projets qui commencent à se développer, montrer les doutes, les hésitations, montrer les chemins par lesquels on passe pour tenter de développer une idée, montrer le travail. Montrer aussi à quel point la question du temps, de la gestation est importante. Montrer qu'il est capital de lutter contre ce train de vie à grande vitesse que nous impose la société actuelle.

Depuis que j'ai commencé ce métier, je me suis toujours dit que le processus de création est une partie tout aussi passionnante à découvrir ou à vivre que le spectacle en lui-même.

Dans ce nouveau spectacle Un personnage sans histoire, je veux parler de la marionnette, de ce que cet art représente pour moi, je veux parler de l'amour que je porte à ce métier, et de tous les sentiments par lesquels on passe lorsque l'on crée. Je veux parler de la relation qui se crée entre un créateur et un personnage, entre un créateur et une œuvre.

Gilles DEBENAT

Pistes pour la classe : le créateur



Écriture : autoportrait

Demander aux élèves de réaliser une représentation d'eux-mêmes : portrait chinois, interview puis écriture complète de son portrait

Oral : présenter son camarade à partir de son portrait chinois et de l'interview

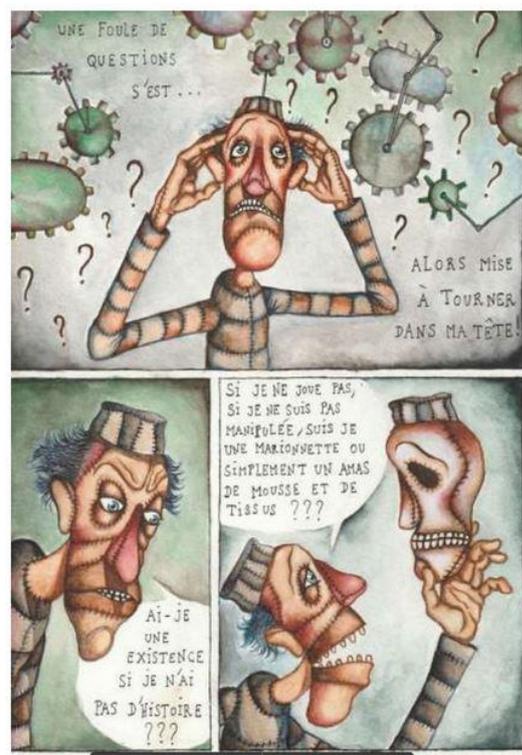
Arts plastiques : autoportrait

Demander aux élèves de réaliser une représentation d'eux-mêmes : montrer comment ils se voient en peinture, dessin, photo....une tenue, une posture, un objet, une passion, ...

Pistes pour la classe : la relation entre le personnage et le créateur

Débat philosophique du point de vue de la marionnette et du créateur :

- Le temps** : Prendre son temps, est-ce le perdre ?
- L'art** : L'artiste doit-il chercher à plaire ? L'art détourne-t-il de la réalité ? L'art n'obéit-il à aucune règle ?
- Le bonheur** : Le bonheur est-il un idéal inaccessible ? Les désirs sont-ils un obstacle au bonheur ?
- La liberté** : Être libre, est-ce faire ce qui nous plaît ? Être libre signifie-t-il nécessairement être heureux ? Être libre, est-ce la même chose qu'être indépendant ?
- La conscience** : La conscience de soi est-elle une connaissance de soi ? Suis-je ce que j'ai conscience d'être ? Peut-on se connaître soi-même ? – Peut-on ne pas être soi-même ? Que suis-je ?
- L'inconscient** : Suis-je responsable de ce dont je n'ai pas conscience ? Peut-on ne pas savoir ce que l'on fait ?
- Le langage** : Pourrait-on penser sans l'aide du langage ? Langage commun et communication ? Le langage est-il un instrument ou un obstacle à la pensée ? Quelles sont les principales fonctions du langage ? L'acquisition du langage permet-elle de former sa pensée ?
- La liberté** : Sommes-nous responsables de ce que nous sommes ? Qui nous dirige ? Se sentir libre implique-t-il qu'on le soit ? Se sentir obligé, est-ce renoncer à sa liberté ? Si nous désirons être libres, qu'est-ce qui nous empêche de l'être ?- Sommes-nous toujours libres dans nos décisions ? Suffit-il d'être indépendant pour être libre ? Peut-on être libre en choisissant de ne pas choisir ? Peut-on être libre si on laisse les autres choisir à notre place ?
- La raison** : Peut-on penser sans préjugés ? Le doute est-il un échec de la raison ?
- La vérité** : A-t-on parfois le droit de mentir ? Peut-on douter de tout ?



Écriture :

Dans son spectacle/ sa BD Gilles cherche une histoire pour sa marionnette. Mais il les rejette une à une. La marionnette se montre impatiente.



- **Faire une liste de personnalités/héros/....** que le personnage imaginé par l'élève aimerait être
- **Faire écrire aux élèves une lettre du personnage à son créateur** dans laquelle il exprime ce qu'il ressent parce qu'il n'a pas d'histoire.

Pistes pour la classe : jeux de théâtre

Textes supports : les portraits des élèves, les interviews, les portraits chinois

1- Texte dit dans l'espace

En demi-groupe : Les élèves se placent les uns derrière les autres. On utilise un texte ayant le même nombre de lignes que de participants, chaque participant a une copie de ce texte. Le premier, se décale du groupe, et dit la première phrase appuyée d'un geste visible de tous. Ce geste est fait par tous. Le premier s'accroupit et le 2^e joueur (qui se décale à son tour) lit la deuxième phrase appuyé d'un geste différent et fait en même temps par tous les joueurs. Il s'accroupit et le 3^e dit la troisième, etc. jusqu'au dernier.

Jouer sur le ton, le volume, l'accent

En demi-groupe : déplacement pour dire un texte.

Tambourin, 1^{er} groupe : phrases de 1 à 8. Se déplacer dans l'espace. Au son du tambourin, chacun s'arrête quand le son s'arrête. L'élève qui a la première phrase dit/récite son texte face public, marque un silence, puis, à son rythme, repart, suivi de tout le groupe. Etc... jusqu'à la phrase 8.

Bilan collectif : points positifs ou à améliorer définis par les élèves spectateurs.

2- Créer un personnage :

La toile : (Matériel : 1 pelote de laine) : Les joueurs forment un cercle. Le joueur qui commence tient une pelote de laine dans sa main. Il nomme une autre personne du cercle tout en gardant l'extrémité de la ficelle et donne une information sur le personnage qu'il invente (ex : Paul ! Mon personnage s'appelle...Il vit...)

Le joueur 1 envoie donc la pelote à Paul en gardant l'extrémité de la ficelle. Le joueur 1 débute le portrait d'un personnage. Quand il veut, il s'arrête et passe la pelote au joueur 2, ici, Paul.

Le joueur 2 qui reçoit la pelote fait de même : il lance la pelote de laine en gardant une partie et donne une nouvelle information sur ce personnage qui se crée en improvisation collective.

On tisse ainsi une toile d'araignée du personnage imaginé par le groupe.

Objet à détourner : dans la peau d'un objet inutile qui veut trouver sa place

Sur le plateau, une valise avec une multitude d'objets ou des objets éparpillés sur le plateau pour amener aussi la notion de déplacement dans l'espace.

Consigne : Entrer, ouvrir la valise, choisir un objet, prendre le temps de la découverte et de l'observation de l'objet. Lui inventer une fonction. L'objet n'est plus ce qu'il est. Il n'existe pas encore car il n'a pas vraiment d'utilité. (Ex : parachute pour poisson, altère à hélium,...)

Veiller à soigner l'entrée et la sortie sur scène.

Consigne : improviser une publicité pour vanter les mérites de l'objet choisi et détourné.

Jouer/raconter un exploit que son personnage a effectué :

Choisir un des personnages et une de ses compétences ou un de ses pouvoirs

Personnage : Son nom est	Son pouvoir est : Il est capable de	Sa faiblesse est : Il perd ses capacités dès que
--------------------------	-------------------------------------	--

Imaginer un exploit/ une prouesse/ un succès qu'il a réalisé.

À 2 : un reporter et le personnage, le personnage et un témoin de l'évènement.

3- Dans la peau du personnage sans histoire et/ ou de Gilles

□ Les émotions -1 -

Individuellement (chacun a une feuille de journal)

À tour de rôle, se présenter sur la scène et exprimer grâce à la feuille de journal, une émotion, un état. *Consigne* : on ne raconte pas une histoire. Le journal perd sa fonction première (ce n'est pas un journal !)

En groupe

Apprendre la proposition de chaque personne du groupe et jouer la succession des états en chœur. *Consigne* : on peut choisir l'ordre des séquences, la reproduction ou non d'un de ces états, des propositions. Il faut s'organiser pour faire attention aux liaisons (on suit toujours celui qui est devant) et régler les déplacements.

On y ajoute du texte : On se répartit les lignes d'un texte (chacun apprend deux lignes par cœur !) et on met en relation (de manière involontaire et improvisée) le travail du chœur avec le journal et de chœur avec un texte. Les deux groupes vont interpréter chacun leur partition du journal et lancer leurs répliques à l'autre groupe sans se concerter. Le coryphée change forcément à chaque réplique. S'il se déplace, le chœur se déplace.

Consignes : laisser faire les silences et être à l'écoute de son groupe mais aussi de l'autre groupe.

→ Bruits des journaux, le texte, les mouvements des acteurs racontent une histoire imprévue.

□ Les émotions -2 –

Échauffement collectif et dynamisation : Un, deux, trois, sentiments

Vocabulaire des émotions et le lien entre les sensations physiques et ces émotions.

Lister les sentiments ou émotions que l'on connaît.

Un meneur face au mur, les autres derrière lui.

Ex : il dit « 1,2, 3 ...joie », en tapant 3 fois au mur puis se retourne. Les autres doivent prendre la pose émotion demandée. Variante : en cercle, tous de dos. Au top, on se retourne avec des consignes données.

Émotions scotchées derrière 4 chaises

Le comédien prend connaissance de l'émotion cachée/scotchée derrière les chaises. Il prend sur chacune d'elle une posture en lien avec l'émotion. Les spectateurs doivent définir l'ordre de ces émotions à la fin de l'improvisation.

Variante : même chose mais avec un bout de texte ou une phrase proposée, un extrait de portrait

Travail avec accessoire : Individuellement (chacun a une feuille de journal)

À tour de rôle, se présenter sur la scène et exprimer grâce à la feuille de journal, une émotion, un état.

Consigne : on ne raconte pas une histoire. Le journal perd sa fonction première (ce n'est pas un journal !)

Les expressions sens propre / sens figuré.

Fabriquer 3 images scéniques d'une expression imagée en lien avec les émotions.

Les élèves préparent pendant 5 minutes la succession de leurs trois images scéniques. Sans parole.

Distribuer la liste des expressions : chacun en choisit une et tente de les mettre en scène dans l'espace.

Présenter sa proposition et faire deviner l'expression aux spectateurs.

□ **Jouer la scène de Gilles qui cherche l'inspiration pour son personnage :**

Gilles trouve des idées d'histoire pour son personnage mais les rejette une à une, en mettant son brouillon en boule. Travail à partir de la liste des possibles écrite par les élèves.

□ **Jouer l'interview de la marionnette ou du créateur écrite par les élèves, les portraits écrits.... :**

Travail avec marionnettes simples à fabriquer

- Marionnette Muppets : deux billes de bois enfilées sur un élastique. On dessine des yeux sur ces billes de bois. La main devient la tête de la marionnette. Photo



- Marionnette portée : journal et scotch.



Interviewer et interviewé : raconter/jouer qui le personnage créé, est en phrasant avec la muppet.

Le phrasé

C'est une gestuelle qui donne la parole à la marionnette.

Dans le cas d'une muppet, c'est l'ouverture et la fermeture de la main dans la tête qui le fait apparaître.

Le marionnettiste regarde sa marionnette et dit son texte : il représente la mécanique de la parole et souligne chaque son, chaque syllabe par l'ouverture de la bouche de la marionnette.

Interviewer et interviewé : Réponses farfelues ou non

Un élève pose une question avec « un pourquoi » et un autre répond avec un « parce que » ... Des questions et réponses auront pu être préparées en classe. Elles peuvent être mélangées et distribuées au hasard pour donner des réponses farfelues. (Pourquoi rit-on ? Parce que la vie est trop courte pour être petite ! / Pourquoi le soleil n'éclaire-t-il pas toute la terre ? Parce que le soleil disparaît au contact de la pleine lune dès qu'il entend les loups garous hurler dans les bois.

Improvisation avec un casque sur les oreilles

Dire un texte qu'on vous souffle à l'oreille via un casque.

Les textes (portraits, interviews...) sont enregistrés. Seul le comédien qui porte les écouteurs, va entendre ce texte.

Le public n'entend rien bien sûr. Le comédien écoute le texte qu'il doit dire en même temps au public.

Les questions que le comédien peut se poser : Comment je fais oublier le casque aux spectateurs ? Le casque disparaît dans ma tête. Comment je regarde le public ? Comment je bouge ? Comment je prends l'espace ?

Comment je disparais pour devenir ce personnage qui prend la parole ? Jouer +++ ce que le personnage ressent...

Penser à poser sa voix. Avant de se lancer, penser à la situation : où je suis ? À qui je m'adresse (cibler l'interlocuteur) ? Comment je le dis ?

Le marionnettiste/créateur et sa marionnette

Le sculpteur/ créateur/marionnettiste et l'élève pâte à modeler

Par équipe de 2, on désigne le sculpteur et la pâte à modeler. Le sculpteur donne une forme à sa pâte.

Le déplacement avec son ombre : le créateur et le personnage crée = ombre

3 binômes dans les coulisses, les autres sont spectateurs.

Déplacement dans l'espace par 2, celui qui suit est comme une ombre, il entre dans la proposition de celui qui est devant= créateur. Attention, la proposition doit être suffisamment claire pour l'ombre.

La proposition ne concerne que la marche/ la démarche, donc les jambes, l'énergie et la direction.

À chaque changement de direction, le suiveur devient le meneur s'il se trouve devant son partenaire.

Notion de coryphée.

Glossaire ???

Castelet : le castelet traditionnel sépare physiquement et symboliquement deux espaces simultanément contigus : un espace réel, qui est celui où se pratique la manipulation, et un espace virtuel où sont présentées les marionnettes et leurs actions. "Cacher le montreur, montrer la marionnette, annoncer le spectacle, tels sont les rôles du castelet".

Manipulation à vue : prise en main et mise en mouvement de façon visible, la manipulation étant l'activité principale du marionnettiste dit aussi "manipulateur".

**Le CANAL, Théâtre Intercommunal du Pays de Redon,
Scène conventionnée d'intérêt national Art et Création pour le théâtre**

SITE INTERNET: <http://www.lecanaltheatre.fr>

ADRESSE : Place du Parlement, CS 40264, 35605 REDON CEDEX

TÉLÉPHONES : 02.99.71.09.50(Administration) 02.23.10.10.80 (Billetterie)

MAILS : lecanaltheatre@redon-agglomeration.bzh (Administration)

billetterie.lecanal@redon-agglomeration.bzh (Billetterie)

DIRECTION : Mme Frédérique BERTINEAU

PROFESSEUR RELAIS : Mme HUCHET Gaëlle gaelle.huchet@ac-rennes.fr