

## Stage théâtre d'objets du 19/02/14

Quelques rappels :

- pour exprimer avec l'objet, passer d'abord par le corps => ex: démarche triste de l'objet difficile donc d'abord le jouer et observer pour "reproduire" avec l'objet
- la musique permet de faire passer les consignes plus facilement aux enfants
- attention : donner les consignes sans montrer
- après un spectacle, penser à faire passer par le dessin pour garder une trace du projet

Consignes de jeu :

- 1) prendre un objet au milieu de plusieurs proposés, et présenter sur table une entrée une pause- regard au public puis une sortie

Prendre toujours trois secondes avant de commencer puis trois secondes après la fin avant de sortir du plateau.

Penser à la tenue de l'objet sur lequel le spectateur doit se focaliser ( et non sur le manipulateur)

Toujours regarder l'objet car c'est lui qui "vit".

Tenir compte de la forme de l'objet => ex: une fleur en plastique a déjà une " tête"

Attention aux objets qui " signifient" trop et qui risquent de bloquer l'imaginaire du spectateur

Penser au bruit ( de l'objet ...etc) qui peut être signifiant

Penser à partir des erreurs , à les conserver si elles permettent de générer une surprise chez le spectateur

Possibilités : faire l'exercice en deux fois ( avec un objet imposé puis un objet choisi par l'élève) / remplacer la pause- regard par une pause-"bonjour"

- 2) reprendre "son" objet et lui donner un sentiment pour le déplacement => les spectateurs doivent alors deviner ce sentiment ( rendre acteurs les spectateurs du coup!)

Attention aux choix : des objets qui ne sont pas signifiants de la même manière pour les adultes et les enfants / prendre conscience de la couleur qui signifie également sur scène

- 3) exercice par deux : l'un d'eux entre en premier, l'autre arrive après ( prendre le temps de "poser" le premier personnage avant l'entrée en scène du deuxième), marche, rencontre , puis sortie

A partir de cette saynète, impliquer d'autres élèves qui pourront faire : le bruit du vent, le soleil qui se lève ou se couche...

Un élève peut être également désigné pour être le metteur en scène et aider les manipulateurs

Penser aux moments de rupture très nets ( entrée, rencontre, sortie) pour plus de clarté

Apprendre à surprendre : une attente de bagarre ( dans la démarche et l'approche des personnages) peut finalement devenir une rencontre sans violence et être plus intéressante

Pour le décor pas de grands moyens : 1 ou 2 objets signifiants pour le cadre spatial

- 3) manipulation avec l'objet comme personnage ET le manipulateur comme autre personnage

Entrée possible de l'objet - marionnette derrière le manipulateur d'où échange de regards entre eux, complicité...

La marionnette animale ("doudou") permet d'aborder des sujets graves et de prendre de la distance

Penser à " faire respirer " la marionnette! Penser également aux mouvements plausibles de la marionnette ( elle ne tourne pas la tête à 360°!)

Choix de marionnette :

Peluche à modifier, personnaliser

Matelas de mousse à découper à la forme de l'enfant ( silhouette)=> marionnette appelée bunraku, inciser pour faire les articulations ou ajouter des tiges.

=> intérêt : tout le corps du manipulateur est investi et le manipulateur voit ce qu'il fait, devant lui.

Attention à bien définir les consignes : déterminer clairement si le jeu est manipulateur-marionnette ( donc un personnage) ou manipulateur - personnage et marionnette-personnage !

Le mot d'ordre est de prendre le temps : de regarder, de se déplacer, de respirer, de dire bonjour, de tomber, de se relever, de partir .