

Programme de la formation

Théâtre d'objet : l'interprète face
à l'objet, un outil d'écriture et
d'invention

Intervenante : Agnès Limbos

Dates : du 9 au 20 juin 2025, 10 jours, 70h

Horaires : De 10h à 18h avec une pause de 1h le midi

Lieu : La Nef – 20, rue Rouget de Lisle – 93500 Pantin

Contact : Marie-Emilie Lorenzi, référente pédagogique
administration@la-nef.org, 01 41 50 07 20

Publics : Sans limite de formation, le stage accueille professionnel.le et amateur.trice
motivé.e, comédien.ne, marionnettiste, scénographe, danseur.seuse, etc.

Effectif : 12 stagiaires

Tarifs : 1950 € TTC en passant par un OPCO – France Travail – Employeur

1380 € TTC auto-financement : possibilité d'échelonner le paiement - voir avec la Nef

Programme détaillé

JOUR 1 - Histoire du théâtre d'objet. Connaître et développer ses instruments de jeu

- Contenus
 - . Élaborer son magasin d'objets, mise en commun des objets apportés par tous
 - . Choisir son instrumentarium,
 - . Écrire une ode à l'objet
 - . Appréhender la notion de substitution : d'objets, d'un lieu à un autre d'un état à un autre
- Objectifs
 - . Appréhender le théâtre d'objets et des courants esthétiques
 - . Savoir intégrer les outils dans son jeu

JOUR 2 - Choisir ses objets et ses partenaires/serviteurs

- Contenus
 - . Inventer une forme écrite
 - . Présenter en différentes étapes son scénario, un duo maître et serviteur
 - . Mettre en jeu son rapport à l'objet, aux partenaires
- Objectifs
 - . Travailler son interprétation
 - . Montrer ses capacités d'animation de l'objet

JOUR 3 - Choisir ses objets et ses partenaires/serviteurs

- Contenus
 - . Hiérarchiser les objets
 - . S'approprier l'espace de jeu
 - . Jouer avec un.e ou des partenaires, dialoguer avec les objets
 - . Mettre en place des rébus
- Objectifs
 - . Faire montre d'une autonomie fictionnelle
 - . Montrer ses capacités d'animation de l'objet dans le jeu choral

JOUR 4 - Mettre en place son décodage métaphorique à travers une image collective

- Contenus
 - . Convaincre avec son objet témoin
 - . Créer un portrait de famille à partir des objets et décodage des liens individuels ou collectifs à partir de l'objet
 - . Mettre en jeu son rapport à soi et à l'autre
 - . Mettre en tension l'espace poétique
- Objectifs
 - . Savoir identifier les codes et les langages des objets

JOUR 5 - Mettre en pratique les connaissances et techniques acquises

- Contenus
 - . Créer des haïkus en trio
- Objectifs
 - . Développer une capacité à passer d'un registre de jeu à un autre, seul·e ou en collectif
 - . Savoir s'adapter aux capacités de jeu de l'acteur·ice face à l'objet

JOUR 6 - Poursuivre le travail sur le portrait de famille et aborder la place du son dans le théâtre d'objet

- Objectifs
 - . Repérer les rapports entre l'acteur·ice et l'objet qu'il porte
 - . Appréhender la manipulation de l'objet avec sonorisateur
 - . Savoir prendre le son comme partenaire de jeu

JOUR 7 - Travail individuel puis en duo sur un poème d'Heiner Müller

- Contenus
 - . Identifier les sons et langages des objets
 - . Travailler à des séquences (découpage du story-board)
- Objectifs
 - . Construire un récit avec divers objets et proposer une ambiance dramatique

JOUR 8 - Réaliser une forme courte

- Contenus
 - . Écrire un story-board
 - . Travail en trio en se mettant au service du scénario de l'autre
- Objectifs
 - . Identifier les codes et langages des bruitages et être capable de retranscrire des ambiances, des atmosphères
 - . Savoir prendre en charge le travail en duo 1 manipulateur·ice 1 bruiteur·se
 - . Savoir repérer les rapports et découper des séquences de narration

JOUR 9 - Réaliser une forme courte

- Objectifs
 - . Comprendre les dramaturgies qui s'énoncent à partir du son, de l'objet, du/de la comédien.ne
 - . Démontrer une adéquation entre la forme et une dramaturgie
 - . Repousser les frontières du connu et s'aventurer intuitivement dans des zones obscures qui font s'ébranler les échelles de valeur et de grandeur

JOUR 10 - Présentation d'une forme courte

- Objectifs
 - . Savoir entretenir une fiction : mettre en place les tensions des espaces réels et fictifs
 - . Montrer sa capacité à dialoguer avec les outils proposés et les enrichir de ses propres propositions
 - . Inscrire sa présentation dans un projet artistique

Méthode d'évaluation

L'évaluation continue se fera par une observation tout au long de la formation de l'investissement, de la participation, des acquis et des progrès fait par chaque participant.e. Les acquis et la maîtrise des principes abordés dans la formation seront constatés pendant la restitution de fin de stage. Une évaluation collective en groupe et un entretien individuel pour ceux et celles qui le souhaitent complètera la fiche d'évaluation individuelle.

Les stagiaires seront invité.es à auto-évaluer le développement de leurs compétences.

Méthode Pédagogique :

- . Mise en présence de l'acteur dans l'espace (échauffements et exercices collectifs et individuels)
- . Travail en groupe, en sous-groupe et individuel (exercices avec ou non des temps de préparation)
- . Travail sur la manipulation/déplacement de l'objet et le rapport entre l'acteur manipulateur et l'objet manipulé
- . Travail sur le scénario et le story-board
- . Travail du jeu (le conteur, le personnage, l'état neutre) et le rapport aux spectateur.trices

Recommandations

Pour les échauffements et les exercices de manipulation :

- . Un survêtement sombre et neutre

Pour les improvisations :

- . Un costume de ville noir ou tailleur noir ou robe noire, des chaussures de ville

Matériel à apporter

Pour constituer le « magasin d'objets » où tout le matériel sera mis en commun et servira à tous lors des exercices et des travaux individuels ou collectifs. Nous vous demandons d'apporter un choix d'objets ou de matières qui vous touchent, avec lesquels vous vous sentez l'envie de travailler :

- . Des objets courants, anciens ou modernes
- . Des jouets : peluches, poupées, camions, etc ...
- . Des objets de décoration, des accessoires
- . Des matières naturelles : écorce, sable, cailloux, terre, branches, etc...
- . Des objets sonores
- . Des magazines illustrés, des images, des photos

Veillez à ne pas prendre : des marionnettes, des éléments d'un spectacle en cours ou d'un spectacle abouti, des objets trop petits

- . Un cahier et de quoi noter