

Charlotte Blin - Fulmine - théâtre d'objets

Récit de son parcours

Fulmine - comment parler du monde aux enfants, sachant que le monde n'est ni noir, ni blanc, mais bien plus complexe.

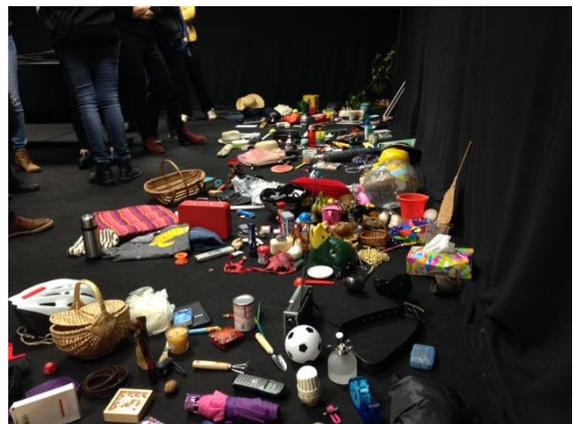
Théâtre d'objet ou comment donner aux objets une place et un sens au théâtre.

1- Jeux d'entrées :

Chacun expose sur une partie de la scène les objets apportés :

- **Etaler les objets** apportés - exposition au sol des différents objets - Petit "air de brocante".

Chacun choisit un objet et un "mot" qui sera le "mot" "entrée de scène" avec l'objet.



On associe ainsi à l'objet un nom évocateur... ces associations mot/objet peuvent être proches ou éloignées en sens.

Exemple : « Le coupe-chou devient le mot « punition » au moment de le poser au sol ».



- **Retirer les objets** un par un, n'en laisser qu'un seul à la fin. Deux mots maximum pour retirer un objet. Celui qui reste devrait avoir été choisi mentalement par le groupe... ce n'est pas toujours vérifié.

Laisser un objet seul à la fin n'est pas anodin. Cela suppose que cet objet ait une dimension théâtrale importante.

- **Choisir un objet** sans donner d'indication pertinente sur son choix. Venir l'installer en le posant à un endroit précis dans l'espace après l'avoir considéré et regardé avant de sortir de scène.

Il existe des interactions entre les objets. L'un posé peut évoquer une relation forte avec un autre à venir. Un autre peut tout détruire ou donner un autre sens à celui initial posé par un précédent objet.

On procède à un classement des objets - en fonction de leur usage (accessoire de mode, outil de lecture, accessoire pour casser), en fonction de l'action (contenir, émettre un son, etc.).

Ce classement peut faire appel à des souvenirs, à une évocation d'histoire, à des odeurs...

- **Choisir l'objet qui semble le plus théâtral** (chacun fait cette démarche intérieure). On vient ensuite retirer un par un les objets du plateau, pour n'en laisser qu'un seul, celui qui raconte vraiment quelque chose. A chaque fois qu'on enlève un objet, on indique pourquoi celui-ci n'a plus rien à faire sur scène. C'est le même principe que lors de l'exercice 1... un mot accompagne la sortie de l'objet : « Ringard, désuet, dérangeant, obsolète...etc. »

Il reste quatre objets (collier, chapeau, masque, escarpin). Celles ou ceux qui ne sont pas encore passés essaient de trouver un titre à ces quatre objets, sachant que le choix semble difficile pour ne garder qu'un seul objet.

Bibliographie:

Quelques ouvrages

Le tableau vivant ou l'image performée - Julie Ramos

The artist who swallowed the world - Erwin Wurm

The Wilder Mann ou la figure du sauvage - Charles Fréger

1000 ans de contes - Mythologie Grecque - Aurore Petit

La marionnette de l'objet manipulé à l'objet théâtral - Edition Sceren - CDDP

Marionnette et théâtre d'objet (double DVD) - THEMAA

2- **Jeux en groupes**

- **On forme des groupes (7).** Dans chacun des groupes on choisit un objet sans le montrer aux partenaires de jeu.

Le metteur en scène place les comédiens sur la scène et leur demande de fixer attentivement un objet dans l'espace. Le regard reste neutre, sans évoquer une émotion particulière. *"Se laisser porter par son âme tourmentée..."*



Une musique s'installe, chacun fait apparaître son objet tout en fixant le point déterminé au départ de l'action. Les apparitions d'objet se font multiples et donnent un sens à la scène. Les acteurs restent neutres pendant la scène, mais modifient les apparitions de leurs objets dans l'espace. Des interactions peuvent avoir lieu, une couronne de roi passant d'une tête à une autre, par exemple.

On peut imaginer une cohérence dans le choix des objets. Des accessoires sur les arts ménagers, ou sur la communication, le jardin potager ou sur la mode peuvent apporter un autre sens, surtout si la musique appuie l'image





proposée et lui donne une autre vie, ou un autre sens, une dynamique différente.

Le but est de voir comment les objets peuvent échapper aux comédiens et laisser ainsi le spectateur imaginer et entrer dans l'imaginaire.

- **Raconter une histoire, un conte**. Choisir un objet chacun, mais concerté avec l'ensemble du groupe de manière à ce que les objets racontent l'histoire. Pas de mot, mais peut-être et pourquoi pas des sons, les objets étant essentiellement là pour évoquer, raconter l'histoire.

Avant de commencer, on place les objets sur la table et l'ensemble doit déjà donner les indications sur l'histoire choisie.

Pour plus d'efficacité, l'objet doit être apporté de la manière la plus neutre qu'il soit.

Attention aux objets plats posés au sol qui ne se voient pas très bien. Les objets doivent pouvoir être présentés en optimisant leur aspect, leur volume, leur forme.

Les objets sont parfois apportés dans un ordre précis, ils peuvent former une composition qui raconte déjà une histoire.



Compte rendu rédigé par Gilles AGATOR, pour l'ensemble des enseignants présents à cet atelier du regard.

Angers, le 8 novembre 2017