

MARIONNETTISIMO

Poésie robotique : écrire pour et avec des moteurs

PROGRAMME DE LA FORMATION



©Giorgio Pupella

Objectifs pédagogiques :

Emmanuel Audibert et Jennifer Lauro Mariani proposent de partager leur approche unique mêlant technique et processus d'écriture et de mise en scène, établie depuis plusieurs créations au sein de la cie 36 du mois.

La formation s'appuiera sur un jeu constant entre une construction "textuelle",

pensée pour les contraintes de l'automatisation de marionnettes et des outils et méthodes pour mettre en forme mécaniquement des personnages, voix, présences... L'objectif est double : savoir développer une écriture qui sache se mettre au service de la technique et repenser cette technique pour qu'elle serve un propos sensible.

Objectifs Évaluables :

- Savoir câbler et programmer des moteurs asservis.
- Savoir mettre en place un environnement MIDI complet.
- Architecturer un projet informatiquement (dont maîtriser les bases des 2 logiciels présentés ou leurs équivalents).
- Disposer d'outils dramaturgiques pouvant accompagner la conception d'un projet de création marionnettique.
- Acquérir les capacités nécessaires pour mettre en place un projet de création qui s'ancre dans une réalisation technique.

Méthodes utilisées :

- Travail en groupe (échanges, présentation du suivi des projets individuels).
- Travail individuel sur les projets (mise en pratique concrète du contenu théorique et pratique).
- Présentation de contenus théoriques, historiques et pratiques sur support.
- Suivi individuel des formateur·rice·s et adaptation en fonction des profils et des projets.
- Poste de travail/atelier de construction individuel. Travail sur ordinateur.

Profil des stagiaires et prérequis

artistes interprètes venant de tous champs disciplinaires ayant envie de développer un projet d'écriture marionnettique avec contraintes techniques. La connaissance ou la pratique antérieure de la marionnette ou de la musique n'est pas un prérequis indispensable mais une expérience du plateau est recommandée.

À propos des formateurs

Emmanuel Audibert

Emmanuel est un être-boule à facettes : comédien, metteur en scène, acrobate, musicien, bidouilleur improbable et cofondateur de la compagnie 36 du mois. C'est désormais entre électronique et bouts de machins animés qu'il donne temps et espace à sa créativité dédiée au vivant sur scène. Depuis 2010, il poursuit cette expérimentation entre intuition, construction et programmation visant à donner vie et souffle à des marionnettes avec des petits moteurs.

Jennifer Lauro Mariani

Jennifer Lauro Mariani est dramaturge et metteuse en scène. Elle conjugue depuis plusieurs années écriture par et pour la scène et recherches théoriques en sciences sociales et histoire des arts. Formée initialement au sein d'une troupe de théâtre professionnelle jeune public, elle y apprend les fondements du jeu théâtral, du chant et de la danse, puis étaye son parcours en autodidacte par des expériences de création au plateau auprès de plusieurs collectifs. En parallèle de cet apprentissage pratique de la création, elle se forme à la recherche à l'EHESS (au CRAL, Centre de Recherche en Arts et Langages) puis au sein de l'Institut de recherche en études théâtrales de la Sorbonne Nouvelle (Paris 3) et soutient en 2019, une thèse de doctorat intitulée « Figurations du temps présent. Les scènes théâtrales à l'épreuve de la transmission historique (1993-2017) » consacrée aux stratégies dramaturgiques développées par Christoph Marthaler, Thomas Ostermeier et Milo Rau. Bien qu'elles puissent prendre des formes très différentes, ces créations ont souvent en commun de mettre en jeu le rapport au public dans des dispositifs scéniques et dramaturgiques singuliers et sur-mesure.

Ce programme est amené à évoluer durant le stage pour être au plus près du rythme et des attentes des stagiaires.

JOUR 1 – LUNDI 16 MARS 2026

MATIN : Présentation et intro technique

- Accueil et présentation des stagiaires et des formateurs
- Recueil des attentes et projets des participant.e.s
- Principes de base de l'animation d'une marionnette (1h) Principes de base de construction et mécanique motorisée (1h) Partager les premiers éléments théoriques essentiels permettant de donner vie à un objet :
 1. Ses points de force.
 2. Le regard et l'intention.
 3. Le rythme et le son. Comprendre les particularités induites par les matériaux low-tech et les enjeux de rapports d'échelle entre l'objet manipulé et le/la marionnettiste.

APRÈS-MIDI : Dramaturgie

- Principes de base de la dramaturgie de plateau appliquée à la marionnette et aux objets animés. Acquérir les premiers éléments théoriques essentiels permettant de penser la dramaturgie d'un projet marionnettique :
 1. À partir des matériaux employés, à la fois techniques et textuels.
 2. À partir d'un sujet-champ de recherche.
- Comprendre les étapes indispensables pour penser un projet impliquant une approche technique de la marionnette :
 1. écrire avec le vivant et son double : consigner, développer, reprendre.
 2. la technique : une langue non dénuée de poésie. S'autoriser à être pragmatique et inventif à la fois.
 3. Construire son "banc de montage" : outils pratiques pour composer des partitions marionnettiques.

JOUR 2 - Mardi 17 mars 2026

MATIN : Dramaturgie

- Apprendre à structurer une recherche en forgeant sa propre boîte à outils méthodologiques :
 1. Écrire à partir de matériaux disparates : constituer un livret/cahier documentaire/de recherches autour d'un thème / cartographier son projet.
- Apprendre à construire un cadre de recherche pertinent et adapté à ses aspirations artistiques :
 2. La contamination de l'idée par le jeu et vice-versa. Envisager plusieurs hypothèses dramaturgiques possibles...
 3. Écrire à partir de la matière : Animer – bidouiller – composer des images dynamiques.

APRÈS-MIDI : Théorie informatique

- Évaluer les compétences de chacun·e sur le plan informatique. Poser les bases communes nécessaires. Découvrir les outils informatiques spécifiques. Comprendre l'originalité et l'intérêt de la démarche par rapport à la programmation classique (Arduino par exemple). Découverte de MaxMSP (ou Pure Data) et Digital Performer (DP), les 2 applications du système (et un mot sur Ableton Live).
- Découvrir différentes manières de programmer, adapter les logiciels à son projet. Développer et savoir mettre à profit la capacité d'estimation, l'intuition mathématique, le ressenti, l'empirisme, le stochastique et valoriser l'accident...
Découverte de DAW (Digital Audio Workstation comme DP ou ProTools ou Live) : un logiciel de musique pour ses possibilités graphiques et sa logique de règle temporelle.

JOUR 3 – MERCREDI 18 MARS 2026

MATIN : Moteurs et cartes de commande

- Commencer à envisager plusieurs hypothèses de mise en pratique des techniques de mise en mouvement et choisir la plus adéquate :
 1. les servomoteurs, utilisation classique et détournement.
 2. différents types de servos (taille, couple, vitesse, amplitude, prix...).
 3. les cartes “actionneurs” d’Interface-Z - découverte et mise en œuvre.
- Évaluer les besoins (techniques et en temps de travail) au regard d'un projet spécifique. Évaluation et calcul des puissances nécessaires (couple) Baguettes et fils, colle chaude, colliers de serrage et autre low-tech.

APRÈS-MIDI : Technique et dramaturgie

- Préciser un vocabulaire commun : dynamique, rythme, énergie, puissance, force, vitesse... Et aussi sensibilité, douceur, brusque, intention...
Atelier découverte et expérimentation sur des œuvres représentatives de la compagnie (le Trio, Mario, la plume...), utilisant toute la “chaîne” d’action, du contrôleur au module électronique aux moteurs jusqu’à l’objet animé.
- Comprendre l'importance de la vue d'ensemble logicielle, des choix informatiques à opérer à la mise en œuvre d'un projet.
 1. "d'Architecture informatique".
 2. Communication entre les logiciels - Drivers et middlewares MDI et Audio.

JOUR 4 – JEUDI 19 MARS 2026

MATIN : Dramaturgie et technique

- Focus sur les outils indispensables à la composition d'une dramaturgie appliquée à un langage technique. Savoir manier les composantes essentielles d'un projet dramaturgique :
 1. Bien identifier quels types de personnages/figures/présences ont met en jeu.
 2. L'espace-temps et les tempos.
 3. Saisir comment jongler entre le macro et le micro.
- Écrire avec un micro : première initiation. Saisir l'importance d'une mise en jeu physique dans une écriture, en particulier par la voix.

APRÈS-MIDI : Dramaturgie et technique

- Construire la visée d'une expérience pour le public : savoir regarder ce que l'on crée en se mettant à la place des spectateurices :
 1. Le rapport au public. Technique à vue, technique cachée ?
 2. Aspects ludiques du dialogue avec la technique. Analogie entre la musique et l’écriture. La valeur du geste.

- Se sentir suffisamment à l'aise avec les contenus et outils partagés pour imaginer une utilisation sensible et personnelle de ceux-ci. "Dessiner des mouvements : Aléatoire vs régularité, robotique et poésie.

JOUR 5 – VENDREDI 20 MARS 2026

MATIN : Présentation des projets personnels

- Cas pratique – Ecriture et programmation d'un numéro court – entresort...Quelques principes de jeu d'acteur / jeu marionnettique. Mise en scène (pitch) par les stagiaires de leurs projets et de leur questionnement, en termes de désirs techniques et de visée d'écriture.
- Choix des outils/matériaux et plan d'attaque – Intention. Savoir organiser son espace de travail / faire l'inventaire des besoins et des manques.

APRÈS-MIDI : Mise en place et finalisation de l'atelier et du cadre de travail

- Mise en place de l'atelier de chacun.e : rassembler et vérifier ses outils et matériaux (concrets et virtuels). Savoir construire les bases saines d'un atelier de construction, d'assemblage et de programmation complet.
- Connectique et mise en place des moteurs et des cartes électroniques. Mise en place du cadre de programmation. Savoir brancher et utiliser cartes et moteurs. Comprendre la nécessité d'une architecture d'ensemble (quels logiciels, quels gabarits...).

JOUR 6 – LUNDI 23 MARS 2026

MATIN : Avancer sur les projets personnels

- Logique mécanique de l'ensemble et construction / mise en place : expérimenter, tester et déterminer le cadre mécanique.
- Expérimentation et choix des outils informatiques en lien avec la réalisation des chacun.e : Expérimenter, tester et déterminer le cadre logiciel.

APRÈS-MIDI : Avancer sur les projets personnels et présentation d'étape

- Comprendre les subtilités de la programmation et la liberté à saisir entre aléatoire et déterminisme. Micro-mouvements, aléatoire et accidents choisis : les "couches" de programmation, une architecture informatique selon chaque projet.
- Temps d'échange et exposition des travaux en cours. Comprendre la variété des choix physiques et virtuels selon la teneur de chaque projet.

JOUR 7 – MARDI 24 MARS 2026

MATIN : Affiner et recentrer

- Affiner les mouvements, affiner le fil rouge. Recentrer sur l'essentiel, reconnaître les priorités du moment dans son travail.

- La technique en place offre-t-elle les réponses à l'intention dramaturgique ?
Savoir réorienter, réajuster si nécessaire un travail en cours - Travailler au présent.

APRÈS-MIDI : Possibilité infinies et temps donné

- Principe de réalité et temps passé - Temps de finalisation, précision. Savoir réorienter, réajuster si nécessaire un travail en cours - Travailler au présent.

JOUR 8 – MERCREDI 25 MARS 2026

MATIN : Transport et hyper précision

- Transport et montage, les réalités du métier. Assurer la mobilité du dispositif, anticiper le transport et les temps de montage/démontage.
- Faire des choix efficaces et porteurs dans la dernière ligne droite :
 1. Les points "d'hyper précision" - Principe et mise en place.
 2. Assurer/estimer la viabilité d'ensemble.
 3. Reconnaître les points de fragilité (physiques, matérielles et logicielles).

APRÈS-MIDI : Exposition et conclusion

- Présentation de chaque projet à tous.tes (en cours ou finalisé).
- Échange et bilan de part et d'autre. Acquis et auto-évaluation. Perspectives de chacun·e.