



Quand la marionnette trouve sa forme

Envie, projet, fabrication

PROGRAMME DE LA FORMATION



Objectifs pédagogiques :

Développement d'une forme marionnettique à partir d'une idée / Micro-projet.

Pour cette formation il sera proposé à chacun.e de cheminer d'une idée jusqu'à la fabrication d'une marionnette.

Pour cela, il sera demandé à chaque participant.e d'apporter un objet déclencheur d'une envie de création. Il peut s'agir d'un objet, d'un texte, d'une matière, d'un mot, d'une photo, d'un vêtement ou encore d'une sensation.... Cet élément sera le point de départ du micro-projet marionnettique mené sur ces 2 semaines / 10 jours. C'est par l'axe de la proposition artistique et du projet que la construction des formes animées sera envisagée. Ce laboratoire propose aux participant.es d'éprouver sur un temps court les différentes étapes du processus de création expérimenté par l'équipe de la Cie Créature où envies, projections et idéaux dialoguent avec réalité, moyens et savoir-faire.

En interrogeant sans cesse le sens pour modeler la forme, la conception découlera sur la réalisation, qui devra s'accorder avec la réalité des techniques et moyens proposés, pour enfin aboutir sur la manipulation de l'objet marionnettique né de cette recherche.

Ce temps d'exploration permettra à chacun.e d'appréhender un projet marionnettique dans son ensemble et de pouvoir en connaître les enjeux et les spécificités mais également d'acquérir des compétences de mise en relation entre formes animées, propos artistiques et moyens techniques.

Un panel de techniques sera abordé en vue de pouvoir mixer les approches et les esthétiques, afin de créer en cohérence avec les projets de chacun.e, des formes singulières et hybridées.

Objectifs Évaluables :

- Définition et développement d'un projet de création et d'une forme marionnettique qui s'insère dans un projet de création global.
- Savoir présenter un projet et préciser les enjeux liés aux formes animées.
- Identification d'un panel de marionnettes et leur technicité.
- Élaboration d'un cahier des charges relatif aux formes marionnettiques.
- Structurer un plan de construction d'une marionnette (budget, compétence, planning, matériaux).
- Acquisition de bases techniques relatives à la fabrication de formes animées.

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).

- Temps d'échange individuels avec une illustratrice et formatrice graphique.
- Présentation de contenus théoriques, historiques et pratiques sur support (carte mentale, matériel graphique, ordinateur, dessin, livres et).
- Suivi individuel des formateur·rice·s et adaptation en fonction des profils et des projets.
- Mise à disposition des compétences de chacun·e au service du groupe et des autres projets, favoriser l'interconnaissance.
- Poste de travail polyvalent. Alternance entre travail au plateau et temps d'atelier. Mise à disposition de matériaux divers pour la construction.

Profil des stagiaires et prérequis

Danseur.seuses, circassien.nes, acteur·rices, performeur·euses, marionnettistes, plasticien·nes avec habitudes du spectacle vivant désirant questionner la relation entre forme animée et dramaturgie, en traversant un projet de création allant de l'idée à la réalisation d'un objet marionnettique. Expérience dans la fabrication plastique fortement recommandée. Il sera demandé à chacun·e d'arriver avec un élément déclencheur d'une envie de création, objet, photo, texte, matière....Ordinateur souhaité pour la réalisation de documents.

À propos des formateurs

Lou Broquin

Depuis 2015 a créé une dizaine de propositions dans le champ du théâtre de matière. La spécificité de son approche de la mise en scène et de la dramaturgie réside dans sa position d'artiste plasticienne. C'est par l'espace, les formes et les figures qu'elle entre en recherche et en exploration. Les spectacles qu'elle conçoit sont des aventures immersives, où les arts visuels, l'interprétation, le son, les formes animées, le texte, les éléments scénographiques et l'ensemble de la matière théâtrale invitent les spectateurs à des voyages sensitifs aux univers plastiques puissants. Sa matière est faite de fantômes, de sensations, de persistance rétinienne, de traces et de souvenirs. A chaque création elle réinterroge les codes et les symboles qui constituent son univers. Cherchant sans cesse à raconter l'humain face à ses questionnements avec délicatesse et espoir.

Plasticienne protéiforme, elle conçoit aussi des scénographies et des formes marionnettiques pour d'autres compagnies en cherchant toujours à servir les propos et à produire des objets hybrides. Ces créations sont jouées sur les plateaux de festivals internationaux, dans des lieux labellisés, sur les territoires ruraux et dans plusieurs pays d'Europe.

Guillaume Herrmann

C'est dans ses souvenirs d'enfance où la bougie éclairait les murs d'une maison sans électricité que Guillaume ancre son attirance pour la lumière. Il découvre dès son plus jeune âge sa capacité à transformer le monde et à le révéler. Le lien particulier qu'il entretient dès lors avec celle-ci se poursuit dans ses études d'histoire de l'art où la lumière dans la peinture le fascine. Jeune adulte, il découvre au travers du spectacle vivant la lumière au service du mouvement, il commence alors à travailler comme éclairagiste pour des groupes de rock et des compagnies de danse.

Peu à peu il forge une lumière sensible et commence une recherche autour de l'éclairage comme outil dramaturgique dans le théâtre contemporain, en collaborant avec des compagnies comme cie Carré-brune, cie Wejna, cie Nine, cie Beaudrain de Paroi ou encore avec la performeuse Catherine Froment...

En 2001 il intègre la Cie/Créature à l'occasion de la reprise de régie du spectacle *C'est ta mère après tout*, dès lors c'est avec une grande évidence qu'il devient le créateur lumière et le régisseur général de la compagnie, marquant de son identité artistique toutes les créations qui suivront. En 2015, l'arrivée de Lou Broquin à la direction artistique de la Cie/Créature marque un nouveau tournant dans sa démarche et dans sa relation au plateau. Il fait un pas de plus dans ses réflexions sur l'espace en collaborant aux conceptions des scénographies et en contribuant au développement des recherches menées autour des formes animées et du théâtre de matières. Aujourd'hui son approche du spectacle vivant s'écrit dans un va et vient constant entre plateau et atelier.

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

JOUR 1 – MARDI 26 MAI 2026

MATIN : Présentation et intro technique

- Accueil et présentation des stagiaires et des formateurs
- Recueil des attentes et projets des participant.e.s
- Etape 1 : L'idée : Présentation du protocole de création développé par la cie Créature et de ses différentes étapes
- Temps de recherche / Carte mentale en partant de l'idée apportée par chaque stagiaire
 1. Identifier les étapes du processus de Création : Idée / Envie / Projet / Inspirations / Univers / Formes animées / Réalisation / Création plateau
 2. Créer une carte mentale permettant d'explicitier son Idée

APRÈS-MIDI :

- L'idée (2h): Discussion collective sur les recherches en cours
- Réaliser une carte mentale à partir d'un projet
 1. Se familiariser avec l'outil carte mentale et découvrir ses multiplicités
 2. Exposer une idée à partir d'un outil graphique
 3. Poser des questions permettant de pousser l'idée à s'affirmer
 4. Identifier ce qui ressort de sa présentation et ce qui a été marquant
- L'envie (2h) :
 1. articulation entre les étapes 1 et 2 : Idée (objet apporté) et Envie de création (le moteur)
 2. Échange en petit groupe pour développer les pistes de réflexions de chacun.e
 3. préciser son envie de création et la partager

JOUR 2 – MERCREDI 27 MAI 2026

MATIN :

- L'envie (suite) :
 1. Présentation des Envies de création : tester sa capacité à transmettre ses idées en vue d'une collaboration
 2. Pour les observateurs : repérer les manques, les points flous et les points marquants
- Etape 3 : Le Projet à partir de l'Envie
 1. Concevoir un mini dossier de présentation de son projet
 2. Utiliser le document dossier comme un élément d'échange et de communication : Entretien avec Amédine (illustratrice et facilitatrice graphique)

APRÈS-MIDI :

- Suite du Projet
 1. Suite du mini-dossier : création d'éléments techniques et artistiques
 2. Utiliser le dossier comme un élément d'échange et de communication : Entretien avec Amédine (illustratrice et facilitatrice graphique)
- L'univers et l'esthétique
 1. Recherche d'inspirations pour l'univers esthétique : concevoir et réaliser des mood-boards
 2. Entretien avec Amédine
 3. Ordonner ses idées afin de créer des documents facilitant la collaboration

JOUR 3 – JEUDI 28 MAI 2026

MATIN : Les formes animées

- Approche de la diversité des formes marionnettiques
- Expérimentation du lien entre matière, mouvement et manipulation

- Recherche collective sur le lien entre dramaturgie et choix de la forme marionnettique

APRÈS-MIDI :

- Conception des formes animées
 1. Définition de la place des formes animées dans le projet et dans l'esthétique de l'univers global au regard des volontés dramaturgiques
 2. Élaboration d'une fiche signalétique exprimant besoins techniques et envies esthétiques permettant la collaboration avec un.e constructeur.rice pour la création de l'objet marionnettique
- Création du tableau des compétences de chacun.e

JOUR 4 – VENDREDI 29 MAI 2026

MATIN :

Réflexions collectives sur le réemploi et l'utilisation des matières premières

- Inventaire collectif du magasin de matériaux et d'outillage
- Economie d'un projet marionnettique
 1. Savoir identifier les coûts de fabrication d'une forme marionnettique
 2. Connaître les bases de la logique de réemploi

Retour conception formes animées

- Ajuster les envies aux compétences et aux matériaux disponibles
- Elaboration de documents permettant une collaboration fluide : dessins, croquis et fiche technique préparatoire à partir de la fiche signalétique initiale

APRÈS-MIDI :

- Plan de travail
 1. Élaboration d'un planning par projet pour les 6 jours suivants et création d'un planning général, regroupant les différents projets et besoins
 2. Répartition des tâches
 3. Choix des équipes par affinités artistiques, compétences et complémentarités
- Ressourcerie
 1. Déplacement dans une ressourcerie en vue de trouver des matériaux supplémentaires inspirants
 2. Savoir gérer une enveloppe financière

JOUR 5 – SAMEDI 30 MAI 2026

MATIN : Réalisation

- Préparation des espaces de travail et des différents ateliers en intégrant sécurité et confort de travail mais aussi spécificité des techniques

- Organisation collective des différentes collaborations
- Travail d'atelier accompagné individuellement au regard du projet développé :
 1. Les différentes techniques de fabrication d'une forme marionnettique comme la couture, la construction en bois, l'utilisation du plâtre, du carton ou encore le papier découpé.
 2. Mener à bien son propre projet tout en participant aux projets des autres
 3. Identifier les enjeux d'un objet marionnettique et ses spécificités (maniabilité, ergonomie, résistance ...)

APRÈS-MIDI : suite du travail d'atelier commencé le matin

JOUR 6 – LUNDI 1er JUIN 2026

MATIN :

Réalisation / Construction : Travail d'atelier accompagné individuellement au regard du projet développé

APRÈS-MIDI :

- Point d'étape :
 1. Discussion sur l'état d'avancement et les difficultés rencontrées
 2. Rectifier et aménager un plan de travail en fonction de l'état d'avancement du projet
- Réalisation / Construction : travail d'atelier accompagné individuellement au regard du projet développé

JOUR 7 – MARDI 2 JUIN 2026

MATIN :

- Réalisation / Construction : travail d'atelier accompagné individuellement au regard du projet développé
- Test de manipulation
 1. Expérimentation de l'objet marionnettique
 2. Essais de manipulation des formes animées fabriquées par les autres
 3. Échange sur les améliorations possibles et les atouts

APRÈS-MIDI :

- Retour au projet
 1. Analyse de la forme marionnettique par rapport au projet initial
 2. Ajustement au besoin
- Réalisation / Construction : travail d'atelier en lien avec les ajustements choisis et les test de manipulation

JOUR 8 – MERCREDI 3 JUIN 2026

MATIN :

- Réalisation / Construction : travail d'atelier accompagné individuellement au regard du projet développé
- Création plateau
 1. Expérimentation de l'objet en cours de fabrication au plateau
 2. Mise en espace
 3. Amorce de scénario pour la création d'un micro-moment marionnettique en lien avec le projet

APRÈS-MIDI :

- Création plateau
 4. Poursuite de la création d'un micro-moment marionnettique
 5. Regard extérieur
 6. Identification des besoins relatifs à la construction

- Réalisation / Construction : Finitions travail d'atelier

Suite aux retours du plateau derniers ajustements, finitions de l'objet (patine, costume, poignée.....)

JOUR 9 – JEUDI 4 JUIN 2026

MATIN :

Réalisation / Construction : Finitions travail d'atelier (suite - 3h)

APRÈS-MIDI :

Création plateau / Atelier (4h)

- Travail de collaboration autour de la création du micro-moment marionnettique
- Aller-retour avec l'atelier au besoin, finitions
- Expérimentation de la manipulation / regard extérieur

JOUR 10 – VENDREDI 5 JUIN 2026

MATIN : Le programme du jour 10 sera construit avec les stagiaires et pourra faire l'objet d'une restitution publique

APRÈS-MIDI : Clôture de la formation / Bilan / Temps convivial