

PROGRAMME DE LA FORMATION

La mécanique en jeu : construction et manipulation

INTERVENANT·ES

Einat Landais, factrice de marionnette et scénographe

Gilbert Epron, comédien, marionnettiste, constructeur de mécanismes, scénographe

PUBLICS

9 stagiaires

Prérequis : une expérience de la scène (jeu, musique, danse, cirque, etc.), même sommaire, et/ou une expérience manuelle de construction.

DATES

du 09 au 20 mars 2026 (10 jours)

HORAIRES

10h/18h avec 1h de pause le midi (70h)

LIEU

La Nef - 20 rue Rouget de Lisle
93500 Pantin

TARIF

1950 € TTC en passant par un OPCO,
France Travail, Employeur
1380 € TTC auto-financement
Nos formations ne sont pas éligibles au CPF.

CONTACT

Référente pédagogique :

Raphaële Lorenzini :
formations@la-nef.org / 01 41 50 07 20

Programme détaillé

Semaine 1

JOUR

Présentation de principes mécaniques

Matin : Atelier - présentation de la théorie à travers des schémas graphiques et objets articulés

Après-midi : Atelier - concevoir et réaliser en maquette plusieurs principes mécaniques avec des matériaux éphémères comme le papier et le carton

Objectifs : Comprendre les principes mécaniques de base souvent utilisés dans les techniques d'animation de marionnettes. Découvrir les commandes du contrôle à distance.

Réalisation de maquettes de mécanismes

Matin et Après midi : Atelier - concevoir et réaliser en maquette plusieurs principes mécaniques avec des matériaux éphémères comme le papier et le carton

Plateau - essayer les mécanismes en action au plateau et les intégrer dans une situation.

Objectifs : Comprendre et utiliser un principe mécanique en l'exploitant dans une situation à jouer. Explorer les possibilités du mouvement avec ses avantages et ses limites et l'incorporer dans l'animation d'un personnage ou d'une forme animée.

Conception et schéma d'un mécanisme

Matin : Atelier - A partir d'un mécanisme choisi, inventer une forme plastique qui lui correspond. Élaboration d'un plan à l'échelle 1 et planification de la construction.

Après-midi : Plateau - Exploration au plateau : essai de manipulations. Improvisations en animation.

Objectifs : Prendre conscience des critères de construction : solidité, poids, mobilité, mouvement, etc. Faire la connaissance des matériaux de construction.

Programme détaillé

Semaine 1

JOUR

Réalisation d'un mécanisme

Matin : Atelier - Aboutir la réalisation du mécanisme choisi.

Après-midi : Aller et retour entre l'atelier et le plateau pour évaluer le fonctionnement du mécanisme.

4

Objectifs : Approfondir ses compétences de construction. Faire des choix esthétiques. Évaluer l'efficacité du mouvement et ses limites : l'équation entre forme, matière et mécanisme.

Réalisation de maquettes de mécanismes - Le volume

Matin : Atelier - Volume : Présentation des matériaux à disposition et leur technique de réalisation. Création des volumes autour du mécanisme.

Après-midi : Plateau - Exploration, exercices de manipulation - grammaire. Tester ses créations en cours.

5

Atelier - Construction des volumes autour du mécanisme.

Objectifs : Approfondir ses compétences de construction. Traverser le processus créatif en faisant prospérer l'intention originale de la conception. Explorer la notion d'efficacité du mouvement : l'équation entre la forme, la matière et le mécanisme.

Programme détaillé

Semaine 2

JOUR

LE VOLUME

Les formes animées au plateau

Matin : **Atelier** – Suite de la réalisation des volumes

Après-midi : **Plateau** – explorer au plateau les constructions en cours.

Tester des matériaux au plateau. Exercices de manipulation et improvisations.

Objectifs : Approfondir ses compétences de construction. Défricher les style théâtraux que les formes mécanisées proposent.

LE VOLUME

Les formes animées au plateau

Matin : **Atelier** – Suite de la réalisation.

Après-midi : **Plateau** – explorations au plateau. Exercices de manipulation.

Confrontation de ces formes animées avec le texte, la voix et le bruitage.

Objectifs : Approfondir les compétences de construction. Défricher des style théâtraux que les formes mécanisées proposent.

LE VOLUME

Les formes animées au plateau

Matin : **Atelier** – Suite et fin de la réalisation.

Après-midi : **Plateau** – Exercices de manipulation. Travail en groupe ou en binôme pour créer des « numéros » à partir de situations théâtrales.

Objectifs : Recherche autour de la question “qu’est-ce que jouent ces mécanismes ? Et qu’est-ce que l’on peut jouer avec ?”

Programme détaillé

Semaine 2

JOUR

Création de petites scénettes en duo

Matin et après-midi : **Plateau et Atelier** - Répéter la forme courte à deux ou trois personnes avec la possibilité d'ajuster les formes animées.

Objectifs : Recherche autour de la question "qu'est-ce que jouent ces mécanismes ? Et qu'est-ce que l'on peut jouer avec ?"

Création de petites scénettes en duo - restitution

Matin et après-midi : **Plateau et Atelier** - Répétition et présentation.

Objectifs : Chercher autour de la question qu'est-ce que jouent ces mécanismes ? Et qu'est-ce que l'on peut jouer avec ?

EVALUATION

L'évaluation se fera par l'observation tout au long du stage de l'investissement, la participation et le progrès de chacun.

Les acquis et la maîtrise des principes abordés dans la formation pourront être constatés également à la restitution de fin de stage.