

Atelier scolaire : Quichotte

Résumé de l'atelier

Durant cet atelier, les élèves auront droit à un survol des étapes de la création de notre spectacle, puis ils seront rapidement invités à mettre la main à la pâte! Ils fabriqueront leur propre marionnette en papier et ils s'initieront aux techniques utilisées dans le spectacle.

Disposition de la classe

Idéalement, placer tous les pupitres pour former un grand rectangle, avec les jeunes assis tout autour.

Matériel nécessaire (fourni par Ombres Folles)

- Environ 90 feuilles blanches 8 ½ x 11 (3 par élève)
- 1 roulette de *duct tape* gris
- 1 écran portatif
- 1 lampe de poche

Introduction (10-15 minutes)

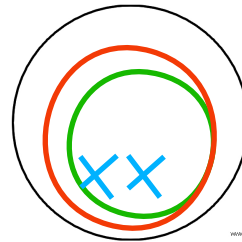
- Courte présentation de nos parcours d'artistes / comédiens / créateurs
- Présenter brièvement le spectacle
- Parler de la création à deux (ce besoin, ce désir, cette coopération nécessaire à notre spectacle)

Noyau: duo

Autour: assistant

Périphérie: concepteurs

Éloigné: collaborateurs



- Présenter les différentes étapes de création (sur près de deux ans) :
 - Lecture attentive et annotée des deux tomes du roman ;
 - Mise en commun de nos notes de lecture ;
 - Choix des chapitres à conserver ;
 - Construction d'un synopsis ;
 - Écriture du texte, entrecoupée de six résidences de création
- Parler de nos postes multiples : metteurs en scène, auteurs, comédiens, marionnettistes...
- Présenter nos **choix esthétiques**
 - Le papier, pour son aspect vieillot, sa symbolique forte (déchirer les pages du livre), sa facilité de manipulation/création de marionnettes... ;
 - Les *pop-ups* et les ombres pour les illusions de Quichotte ;
 - Le décor minimaliste aux allures médiévales pour situer le spectacle dans le temps.

Activités (35-40 minutes)

1. Créer une marionnette en papier - thématique chevalerie

Matériel : 3 feuilles blanches 8 1/2 x 11 + petits morceaux de *duct tape* par élève

Instruction : Fabrication d'un personnage provenant du « monde » de la chevalerie (exemples : chevalier, princesse, roi, cheval, paysan, etc.) en tordant, chiffonnant, triturant le papier.

2. Manipuler sa marionnette

Trouver comment le personnage se déplace + comment il s'appelle.
Trouver quel(s) son(s) il émet.

3. Faire interagir les marionnettes

À tour de rôle, chaque élève manipule son personnage, lui fait émettre des sons, puis le fait aller vers le personnage de son voisin. Celui-ci « se réveille » et commence à interagir avec le premier personnage. Après quelques instants, il conclut cette interaction et va vers le personnage de son voisin. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages aient pu « vivre » et interagir.

4. Substitution en ombres

Matériel : 3 silhouettes d'ombre (reine, cheval et chevalier)

- Faire un exemple de substitution : je manipule ma marionnette en papier d'une main et j'ai une silhouette d'ombre dans l'autre main (cachée). À GO, je substitue la marionnette en papier pour la silhouette d'ombre.
- Passer chaque élève avec la silhouette d'ombre de son choix.

Conclusion (1-2 minutes)

Retour sur les activités : demander s'ils ont apprécié et s'ils ont des questions.