

ÉCOLE

LE MUTANT MALÉFIQUE DE LA DÉCHARGE DÉGUEULASSE

VS. {NOM DE VOTRE ÉCOLE}

*Par Gwendolyn Collins, Spenser Payne
et Alissa Watson*

**GUIDE DE MISE
EN SCÈNE**

Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école>

par Gwendolyn Collins, Spenser Payne et Alissa Watson

Guide de mise en scène pour les enseignants et enseignantes

Ce guide de mise en scène a été développé en 2020 et 2021 par l'équipe suivant:

| | |
|---------------------------|-------------------|
| Écrivaines | Erin McGrath |
| | Spenser Payne |
| Illustratrice | Aileen Audette |
| Editeurs | Daina Leitold |
| Consultant(e)s | Melanie Dean |
| | Michael Hancharyk |
| | Loc Lu |
| | Brian Richardson |
| Consultante accessibilité | Hannah Foulger |
| Traducteur | Eric Rae |



Table des matières

| | |
|--|----|
| Bienvenue | 4 |
| Promesse écologique | 5 |
| Liste de contrôle | 6 |
| Pré-Production | |
| À propos du programme | 7 |
| Lieu et scène | 7 |
| Horaire | 8 |
| <Insérez vos propres idées> | 8 |
| La piste du mutant | 8 |
| Lisant la pièce | 9 |
| La distribution | 10 |
| Comment travailler avec l'équipe de conception | 11 |
| Comment travailler avec les comédien(ne)s | |
| Jeux d'échauffement | 12 |
| Exercices de comédien | 14 |
| Mise en place | 17 |
| Mouvement | 18 |
| Horaire et Apprentissage des répliques | 19 |
| Glossaire | 20 |

Bienvenue enseignant(e) / metteur en scène!

Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école> est un grand projet, mais on l’a créé avec les enseignant(e)s et les étudiant(e)s en tête! La vision créative de cette pièce est la vôtre par contre, et c’est à vous de guider l’équipe pour raconter l’histoire dans une manière convaincant. Ce guide va vous aider à analyser le texte, déléguer les tâches et va aussi vous donner des exercices, des astuces et de l’inspiration.

L’argent est souvent un facteur limitant sur l’effet que vous voulez achever. Dans ce cas, l’environnement est votre facteur limitant. Le défi qu’on vous pose, c’est de créer le monde de “*Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs <nom de votre école>*” en ayant le moins d’impact environnementale possible.

Green Kids a hâte de vous aider. On vous encourage de nous contacter (par courriel ou autre) avec des questions n’importe quand, et on va vous répondre aussitôt que possible.

Merci pour votre travail! Amusez-vous!

Sincèrement,

Green Kids Inc.

Promesse écologique

Nous, le metteur en scène, les comédiens et comédiennes, la régie, et n'importe qui, impliqué dans la créations du spectacle *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs.* _____, allons faire notre mieux d'assurer que la production de cette pièce aie le moins d'effets négatifs sur l'environnement possible.

On est d'accord qu'on va:

- **Garder les espaces de répétition et production éco-conscients.** On va considérer les types de déchets qu'on apporte ou crée aux répétitions ou sessions de travail à midi (dîners sans déchets ces jours-là s'il vous plaît!), et utiliser du papier brouillon pour les notes quand c'est possible.
- **Utiliser et réutiliser ce qu'on a déjà.** On va seulement utiliser des objets qui sont déjà à l'école, ou qu'on peut prêter des membres de La Compagnie. On ne va rien acheter pour créer ce qu'on a besoin.
- **Prendre des décisions de conception et construction éco-conscients.** On va choisir des options éco-conscients quand possible, avec le but d'assurer que les matériaux pourront être utiliser après le spectacle. (La peinture et la colle sont acceptables, mais les objets recyclables peints ou collés ne sont plus recyclable). On va chercher des façons d'utiliser de la ficelle au lieu de la colle ou les agrafes, et utiliser du papier coloré au lieu de peindre des morceaux de papier.
- **Laisser aucun traces.** On va retourner tous les pièces scénographiques, accessoires, costumes, et objets sonores là où on les a trouvés après la production.

Signé(e),

| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

Liste de contrôle pour le metteur en scène

Suivez ces étapes, dans cet ordre, et vous allez réussir!

- **Pré-production.** Familiarisez-vous avec le programme. Formulez un plan d'action.
- **Lisez la pièce en groupe,** avant de faire la distribution ou décider sur les concepteurs et conceptrices.
- **Faites la distribution et assignez les concepteurs et conceptrices.**
- **Première lecture.** Les comédiens et comédiennes lisent la pièce pendant que le metteur en scène et l'équipe de conception écoutent et s'inspirent.
- **Réunion de production #1.** Discutez votre vision pour la pièce avec l'équipe de conception. Notez leurs impressions et leurs idées. Partagez vos idées avec eux. Discutez quelques possibilités pour la scénographie, les accessoires, les costumes et le son.
- **Premières répétitions.**
- **Réunion de production #2.** Chaque département de conception va présenter leurs arguments de vente. Discutez les positifs et négatifs des idées, à la fois seul et en relation avec les autres départements. Créer un plan pour la scénographie en choisissant les options de chaque département qui vont créer un concept cohérent. Par la fin de cette réunion, communiquez aux départements les idées que vous voulez utiliser (avec des modifications ou additions).
- **Les répétitions continuent.**
- **Réunion de production #3.** Chaque département va présenter leurs concepts finaux.
- **Présentation des concepts.** Chaque département va présenter leurs concepts à la compagnie complète. Ceci est essentiel pour que tout le monde peut entendre les mêmes explications des concepts et alors savoir à quoi attendre quand tout est complété.
- **Répétitions avec les accessoires et les sons.**
- **Répétitions techniques.** La scénographie, les accessoires, et le son sont incorporés dans ces répétitions. Les concepteurs et conceptrices seront là pour faire des changements ou des réparations.
- **Répétition générale.** Montez le spectacle avec tous les éléments de la conception, comme vous le ferez avec les spectateurs.
- **Rideau!** C'est le temps de vous détendre et apprécier votre travail!



Pré-production

Un introduction au programme, et comment planifier.

Le programme

Ce programme a été conçu pour les étudiants et étudiantes de la 5e à la 7e année, pour qu'ils peuvent le monter pour leur école et leur communauté. C'est possible de le faire comme projet de classe, avec deux classes ensemble, ou par un club de drame. (On va appeler les participants "la classe" dans ce guide.)

Tout le monde dans la classe aura quelque chose à faire, que ce soit comédienne, concepteur, ou assistant(e) au metteur en scène. Espérons que ce ne soit pas tous les trois, mais si c'est le cas, ces le cas. L'idéal c'est de diviser la classe en deux groupes: un groupe sera les concepteurs et conceptrices qui vont créer la scène, les accessoires, les costumes et les sons, et l'autre sera les comédiens et comédiennes.

Avec la pièce *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école>* vient aussi le Guide d'étude pour les enseignants et enseignantes pour les aider avec les aspects scientifiques du projet, le Guide de recherche pour aider les étudiants et étudiantes avec ces aspects scientifiques, le Guide de conception pour aider avec la création de la scène, les accessoires, les costumes et les sons pour le spectacle, et ce Guide de mise en scène. Il y a des listes qui pourront vous aider dans ces documents.

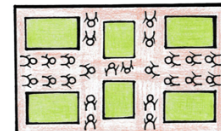
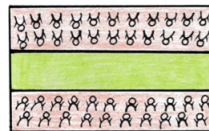
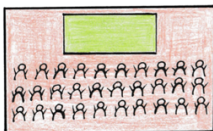
Comme metteur en scène, vous aller passer votre temps en répétition avec les comédiens et comédiennes. L'équipe de conception peut travailler doucement dans la même salle ou même ailleurs pendant ce temps. Le Guide de conception contient les informations nécessaires pour les aider à travailler indépendamment, ce qui vous permettra de faire des aller-retours pour surveiller le progrès de chaque département. Le Guide de conception contient un cahier de travail pour chaque département. Si les étudiants et étudiantes suivent les directions et complètent les exercices en ordre, tout va bien aller.

Lieu et scène

Vous pouvez monter cette pièce n'importe où! L'idéal est un plateau dans votre école, le gymnase, ou même un espace dehors. Vous avez vraiment besoin de seulement un banc, un petit bureau, une poubelle, un bac de recyclage et peut être une chaise ou un tabouret. Vous pouvez monter la pièce comment et où ça vous convient! Un entrepôt encombré, ou le bureau de l'école ne vont pas fonctionner par contre. Vous aurez besoin d'au moins un peu d'espace libre; il y a un monstre gigantesque dans la pièce!

Combien de spectateurs voulez-vous accommoder? (*On vous conseil une audience plus petite et plusieurs performances; comme ça les spectateurs vont mieux voir la scène et mieux entendre les comédiens et comédiennes.*) N'oubliez pas que pas tous vos spectateurs ont le même niveau de mobilité. Faites certain que l'espace est accessible à tout le monde!

Le Guide de conception contient un module sur les lieux et les types de plateaux, alors votre équipe de conception aura des idées sur ce sujet aussi.



Horaire

Ce projet aura probablement besoin de 40 à 60 heures de répétitions avec les comédiens et comédiennes. Ils auront besoin de prendre du temps pour mémoriser leurs répliques hors des répétitions aussi.

Le travail de l'équipe de conception peut être accomplie dans 20 à 60 heures, dépendant de combien de membres dans l'équipe et la taille et complexité des concepts.

Ce projet contient des aspects des curriculums scientifiques, linguistiques, dramatiques et artistiques et alors pourrait faire partie de plusieurs classes. Vous pouvez, peut-être, planifier des répétitions pendant ces différentes classes.

<Insérez vos propres idées>

On vous encourage de personnaliser le spectacle! C'est important que les aspects scientifiques du texte restent comme ils sont écrits, mais on vous encourage à <Insérez vos propres idées> quand on vous a laissé de l'espace pour le faire.

Si vous travaillez à l'école Roméo-Dallaire, la pièce s'appelle maintenant ***Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs l'école Roméo-Dallaire***.

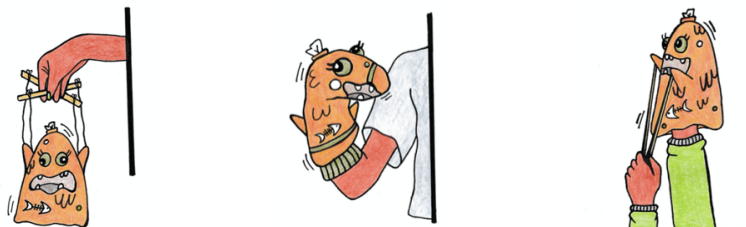
Quand les plats-du-jour disent <insérez votre propre plat "de fromage">, faites exactement ça.

Voulez-vous changer les noms des enseignants ou enseignantes dans le texte aux noms des enseignants et enseignantes dans votre école? Vous êtes bienvenue.

La piste du mutant

Il y a un mutant monstrueux qui devient de plus en plus grand pendant la pièce en mangeant les étudiants, les étudiantes, les enseignants, et les enseignantes. Cela semble peut-être confus. Démystifions.

1. Au début, le mutant est le projet de science de Mo. Le projet peut paraître scientifique, mais vraiment c'est un tas d'objets provenant du bac de recyclage, ou des contenants vides de la maison. Il faut, cependant, que ça bouge. Vous pouvez avoir un marionnettiste qui le fait, que ça soit avec des fils ou un main à l'intérieur.
2. Jeudi après-midi, le mutant est plus de deux fois plus grand, et va continuer à croître. Quand le mutant mange quelqu'un, il ou elle se rejoint au monstre.
3. Décidez, avec l'aide de votre équipe de conception, comment vous allez faire tout ceci.



Et maintenant, vous êtes prêt à rassembler la classe pour lire *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs <nom de votre école>*.

Lisant la pièce

Lisez la pièce ensemble AVANT de faire la distribution. C'est une opportunité excellente pour créer un ensemble. Tout le monde peut sentir qu'ils font parti du groupe. Changez le personnage pour lequel chaque personne lit. Vous pouvez nommer la personne qui lit pour chaque personnage au début de chaque scène, ou demander pour des bénévoles. Faites certain que ***tout le monde*** a la chance de lire au moins une fois pour garantir qu'ils restent présent et intéressés par l'histoire.

Discussion/remue-méninges

- Quelles étaient vos moments préférés? Pourquoi?
- Y-avait-t'il des moments que vous n'avez pas compris? Pourquoi?
- Que n'avez vous pas aimé et pourquoi?
- Y-avait-t'il des problèmes potentiels à résoudre?

Discussion des personnages

Affichez des grandes feuilles de papier sur les murs et mettez-en sur le plancher (vous pouvez aussi utiliser des tableaux blancs et prendre des photos si vous voulez garder ce que vous allez écrire) et écrivez le nom d'un personnage au haut de chaque feuille. Faites trois colonnes sur chaque: EST/FAIT/VEUT. Demandez à chaque étudiant et étudiante d'ajouter quelque chose à chaque personnage, sans répéter ce qui est déjà écrit. Dès que tout le monde a fini, discutez les listes ensemble.

Encouragez les débats, changez ou ajoutez aux listes jusqu'au point que le groupe sent que chaque personnage est complet. GARDEZ LES LISTES.

EXEMPLE

Character: MO

| EST | FAIT | VEUT |
|--|--|--|
| Compétitif Confiant Intelligente Sur-confiant | Des projets de sciences formidables Crée le Mutant | Gagner la compétition de sciences Améliorer le monde avec son invention |

Distribution

Discutez les tâches associées avec le projet.

Comédiens/comédiennes

Le boulot du comédien ou de la comédienne est de:

- Incarner son ou ses personnage(s) le mieux possible
- Mémoriser ses répliques avant la date d'échéance
- Mémoriser ses mouvements sur le plateau
- Arriver à chaque répétition à l'heure

Équipe de conception

Inclus dans l'équipe de conception sont:

- Scénographie: concevoir, créer, emprunter et construire la scène
- Costumiers/costumières: concevoir les apparences des personnages et rassembler les vêtements et accessoires nécessaires
- Accessoires: concevoir, créer, emprunter et construire les accessoires
- Son: concevoir, éditer et créer tous les sons

La régie

Si vous avez un(e) ou deux étudiants ou étudiantes qui ne sont pas intéressé(e)s par la performance ou par la conception, c'est toujours une bonne idée d'avoir un régisseur ou assistant au régisseur. Ils peuvent vous aider, surtout s'ils sont organisés et responsables. Ils deviennent vos assistants pour le projet en faisant certain que tout le monde reste concentré sur leur tâche et en prenant des notes. Un régisseur n'est pas essentiel, mais peut être très utile au long terme.

Les tâches d'un régisseur:

- Suivre les répétitions et donner les répliques aux comédiens et comédiennes s'ils oublient pendant les répétitions
- Prendre des notes sur les déplacements des comédiens et comédiennes pendant les répétitions pour ne pas les oublier
- Prendre de diverses notes ou demander des questions à l'équipe de conception
- Chercher les accessoires ou objets scéniques pour les utiliser dans les répétitions
- Jouer les sons
- Communiquer des messages
- N'importe quoi avec lequel vous avez besoin d'aide!



Comment assigner les tâches

Après avoir discuté les postes disponibles et les descriptions des personnages, vos étudiants et étudiantes vont avoir une meilleure idée de ce qu'ils veulent faire. Demandez-leur de vous donner leurs 3 options préférées. Ceci peut inclure leurs 3 options de personnages préférés ainsi que leurs 3 postes créatifs préférés. Avec tant d'options, c'est probable que vous allez trouver quelque chose qui fonctionne pour tout le monde. Ceci va éviter la déception. Vous pouvez aussi leur demander de nommer quelqu'un d'autre pour une poste ou un rôle spécifique. Gardez tout ceci confidentiel et faites votre mieux, c'est possible que vous ne serez pas capable d'accommoder tout le monde.

Les étudiants et étudiantes dans la pièce sont comme ceux et celles dans votre classe. Ils ont le même âge, les mêmes compétences et ont l'air comme eux! Vous pouvez changer les pronoms des personnages à ceux préférés par le ou la comédien ou comédienne qui va l'incarner. N'importe quel personnage peut être incarné par n'importe quel étudiant ou étudiante, peu importe leur sexe ou capacités. Si vous avez un(e) étudiant ou étudiante dans une chaise roulante qui veut jouer Sam, le capitaine de l'équipe de dance, c'est un choix excellent!

On vous encourage de choisir des étudiants ou étudiantes pour les rôles de enseignant et enseignantes, parce que c'est toujours hilarant. Cependant, si votre classe est petite, ou vous avez besoin d'aide, vous pouvez demander aux enseignants ou enseignantes de se jouer.

Comment travailler avec l'équipe de conception

Les tâches de l'équipe de conception sont détaillées dans les cahiers de travail pour chaque poste. Chaque cahier contient trois sections. On vous conseil d'avoir une réunion avec l'équipe entière avant de leur donner la première section. Après les deux premières sections, ils vont vous donner leurs "arguments de vente" pour faire certain que vous êtes tous sur la même page. Après que vous avez discuté et validé leurs idées, l'équipe peut commencer à trouver et à créer!

Comme ceci est un projet de classe, on vous encourage d'afficher les concepts et les tableaux des personnages dans la salle. Il y a plein d'étapes à suivre en créant un spectacle, pourquoi ne pas les montrer!

Vos réunions de production sont des opportunités plus officiels pour planifier et voir le progrès de l'équipe de conception. Ils ont ce liste pour les guider:

- Lire ou écouter la pièce
- Rencontre de l'équipe de conception
- Réunion de production #1
- Explorer la pièce
- Réunion de production #2
- Créer des visuels
- Réunion de production #3
- Présentation des concepts
- Créer ou trouver vos concepts
- Répétitions techniques
- Répétition générale
- Rideau!

Jeux d'échauffement

Afin de vous aider avec certains termes, voici quelques jeux que vous pouvez jouer. Ces jeux sont parfaits comme échauffement avant que tout le monde part pour travailler leurs tâches individuelles. On suggère de passer une dizaine de minutes avec ces jeux au début de chaque session.

Arrière-scène / avant-scène

Tous les étudiant(e)s sont sur le plateau. Une personne (vous?) est "l'Appelant". C'est le boulot de l'Appelant de donner des directions; tout le monde doit courir vers la direction appelée par l'Appelant. Décidez comment vous allez vous orienter dans la salle (où sont les spectateurs) et commencez!

Voici les sections du plateau:

| | | |
|--|-------------------------------------|--|
| <i>Côté jardin: arrière-scène</i> | <i>Arrière-scène: centre</i> | <i>Côté cour: arrière-scène</i> |
| <i>Côté jardin: centre</i> | <i>Centre</i> | <i>Côté cour: centre</i> |
| <i>Côté jardin: avant-scène</i> | <i>Avant-scène: centre</i> | <i>Côté cour: avant-scène</i> |

Spectateurs

Une fois que tout le monde connaît bien les placements, ajoutez des tableaux ou mimes indiquant les boulots au théâtre.

Voici quelques exemples:

- Spectateur: Cours vers l'espace pour les spectateurs et applaudis le plateau
- Comédien/comédienne: Prends une pose dramatique et dit, "être, ou ne pas être!"
- Régisseur: Prends une pose important et dis "Merci, 5 minutes!"
- Scène de mort: Mime une scène de mort dramatique et tombe sur le plateau

Y-a-t'il d'autres postes? Tout est possible tant que le groupe décide ensemble quel pose/mime/phrase utiliser. Ceci est aussi un bon moment pour introduire le concept de *l'équipe de conception*: "Ils veulent que je fais quiiii!?"

Vous pouvez aussi introduire le concept d'élimination. La personne qui arrive en dernier, ou les personnes qui vont dans la mauvaise direction sont éliminés! La dernière personne gagne!



Course d'obstacles

1. Vous aurez besoin d'un grand espace vide. Ceci est "le plateau".
2. Décidez comment vous allez vous orienter: c'est où l'avant-scène et l'arrière-scène?
3. Tout le monde place un obstacle sur "le plateau". Ils peuvent être de petits meubles, des cahiers, un soulier, ou même une collection d'objets du bac de recyclage éparpillés par terre. Le but est de créer une course, alors il va falloir un peu de prévoyance en plaçant les objets.
4. Créez des équipes.
5. Décidez sur le chemin qui traverse le plateau.
6. Chaque équipe choisi un membre qui va traverser le plateau. Ce membre va fermer les yeux, et les autres membres de l'équipe vont le guider en utilisant seulement des indications scéniques (ex: prenez un pas vers l'arrière-scène, maintenant trois pas vers le côté cours) jusqu'à temps que le membre à atteint la ligne d'arrivée. Ils vont apprendre très vite que s'ils crient tous au même temps, ça ne va pas fonctionner.
7. Si vous voulez déterminer un gagnant, vous pouvez chronométrer chaque équipe.

VARIATION - chaque équipe commence au même temps, mais aux côtés opposés. L'équipe qui fini en premier est le gagnant.

Exercices de jeu de l'acteur

Quand ça vient aux jeux imaginatifs, les enfants sont mieux que nous, les adultes. Ceci étant dit, ils ont des fois besoin qu'on les donne la permission d'offrir des idées qui sont un peu bizarre ou plus corporel. Les exercices suivants vont encourager ceci.

T'es en retard, pourquoi?

Une improvisation structurée pour 4 étudiants ou étudiantes à la fois.

1 étudiant ou étudiante qui est en retard

1 enseignant ou enseignante

2 étudiants ou étudiantes dans la classe

- L'enseignant ou l'enseignante est en train de donner une leçon aux deux étudiants ou étudiantes (n'importe quel sujet, ex: l'existence des fées et licornes) quand la personne qui est en retard entre.
- L'enseignant ou l'enseignante doit tourner pour que son dos fait face aux étudiants ou étudiantes dans la classe.
- La personne qui est en retard doit maintenant expliquer pourquoi il ou elle est en retard, MAIS, c'est les deux autres qui crée les raisons en mimant. Ex: 1 mime courir pendant que 2 fait semblant d'être un ours. Celui qui vient d'arrive pourrait dire "Je courais vers l'école quand un ours a commencé à me chasser!" Si le ou la retardataire ne sais pas ce que font les autres, il va falloir deviner!
- L'enseignant ou l'enseignante peut demander des questions: "Où étais-tu que t'as vu un ours?"
- Les deux qui miment doit maintenant répondre à la question. ex: mimer des arbres pour démontrer un forêt.
- L'étudiant ou l'étudiante qui joue l'enseignant peut décider quand l'explication est terminé (ou vous pouvez tout terminer si ça devient un marathon).



Images sur le plateau

Une exploration de groupe du langage corporel et de l'espace.

Lorsque vous commencez à vous déplacer sur le plateau, c'est important de vous souvenir que les jeunes ne sont JAMAIS en ligne droite quand ils se parlent. Un exercice amusant est de les donner quelques minutes libre pour jaser dans la salle. Quand ils sont confortables, dites FIGEZ! Choisissez deux ou trois étudiants ou étudiantes qui sont dans des positions intéressants. Demandez-les de rester figés sur place et réunissez les autres étudiants et étudiantes. Créez ensemble une histoire pour les "personnages" figés utilisant leurs positions.

- C'est quoi le rapport entre eux? ("Elles on l'air d'être soeurs") – Pourquoi?
- Où sont ils? ("Elles ont l'air d'être dans un parc") – Pourquoi?
- Comment sentent-ils? ("Triste. Peut-être elles viennent de se disputer") - Pourquoi?
- En répondant au "pourquoi", ils vont se rendre compte de l'importance du langage corporel. Un personnage avec la tête baissée est probablement dans un état "bas" ou triste. Cependant, un personnage avec son dos droit et ses épaules vers l'arrière démontre la confiance, etc.

En discutant, tout le monde va prendre de nouveaux positions. Surprenez-les en disant FIGEZ! de nouveau et choisissez des nouveaux sujets de discussion d'entre eux. Répétez. Jouez avec la distance, vous pouvez choisir des gens qui sont loin l'un de l'autre. Rappelez-les que les histoires que vous créez sont des histoire, et que si quelqu'un dit qu'ils ont l'air comme copain et copine, personne veut dire que c'est le cas dans la vrai vie. Ceci est important pour assurer que tout le monde se sent libre de participer sans jugement. Peut-être ça va même les aider avec leurs tendances vers la gêne.

Répétez ceci aussi souvent que vous voulez.

Assis/debout/couché

Un improvisation corporel pour 3 étudiants ou étudiantes.

Dans ce jeu, les participants sont encouragés à trouver des façons intéressants de bouger pendant une scène ou trouver des positions unique tout en évitant des lignes droites! Lorsque vous commencez à fixer les mouvements dans la pièce, vous pouvez même jouer ce jeu dans le contexte des scènes spécifiques pour découvrir de nouveaux possibilités.

- Trois comédiens ou comédiennes sur le plateau.
- Demandez à la classe de donner les comédiens ou comédiennes un sujet sur lequel ils sont des "experts".
- Les comédiens ou comédiennes commencent une conversation ou débat sur le sujet. Ceci est de la fiction et leurs connaissances peuvent être 100% imaginaire. Par exemple, ils sont des experts sur le voyage dans le temps.
- À tous moments, une personne devrait être assise, une debout et une couchée
- Il faut changer de positions aussi souvent possible pendant la scène, et les autres ont besoin d'ajuster quand une personne change de position. À tous temps, une personne doit être assise, une personne doit être debout, et une personne doit être couchée.
- Vous pouvez choisir un spectateur comme arbitre pour faire certain qu'il y a toujours quelqu'un assis, quelqu'un debout, et quelqu'un couché.



Mise en place

La *mise en place* est le mouvement des comédiens et comédiennes sur le plateau pendant le spectacle. Tous leurs mouvements, y inclus les mouvements des objets scéniques, font partie du concept *mise en place*.

La mise en place doit:

- Représenter les mouvement authentiques des personnages
- Représenter les relations entre personnages
- Mettre en vedette les personnages appropriés aux bons moments
- Créer des images scéniques appropriées
- Faire certain que tous les spectateurs peuvent voir ce qui se passe
- Bien utiliser la scène et les objets scéniques

Vous pouvez faire la mise en place vous même avec un plan du plateau, ou vous pouvez laisser les comédiens et comédiennes déterminer leurs propres mouvements. On vous suggère de les rappeler du jeu "Images sur le plateau", les parler de ce qui se passe dans la scène, et aussi de faire quelques exercices de jeu de comédien (come assis/debout/couché) pour les encourager de se déplacer (et éviter des lignes droites!). Ce qu'ils découvre va peut-être vous surprendre! S'ils on un peu d'indépendance, ça vous laisse aussi du temps pour parler à l'équipe de conception.

À garder en tête en faisant la mise en place:

- Les lignes droites sont faciles, mais personne parle en ligne droite dans la vrai vie. C'est plus intéressant si vous jouez avec l'espace et les niveaux. (Essayez les jeux ci-dessus.)
- Dépendant d'où vous êtes, c'est possible d'avoir des soucis avec la vue des spectateurs. Y-a-t'il un grand poteau qui bloque la vue de certains spectateurs? Si les spectateurs sont assis par terre, peuvent-ils voir la comédienne assise dans la chaise? Vous pouvez tester les lignes de vue en marchant et en vous assoyant dans différents endroits pendant les répétitions.
- Les didascalies sont là pour vous aider, mais vous pouvez les ajuster pour mieux représenter votre production.
- Aidez les comédiens et les comédiennes à faire des choix basés sur les voeux des personnages (vérifiez les tableaux de personnages). Évitez les phrases comme "dites cette réplique comme ceci" et utilisez au lieu "ton personnage semble sentir coupable, peut-être essayez cette ligne comme si vous vous excusez?"
- Décidez où vous voulez mettre les spectateurs, surtout dans un gymnase! Seront-ils sur des chaises ou par terre? Quelle est la distance entre la première rangée de sièges et le plateau? C'est peut-être bénéfique d'avoir un peu plus d'espace pour les gens avec différents besoins d'accessibilité.

Une fois que vous avez fait la mise en place pour une scène, les comédiens et comédiennes devraient écrire leurs mouvements dans leur texte pour ne pas oublier. C'est possible que ça change, alors écrivez ces infos en crayon. Utilisez ces notes comme référence, et rappelez-les qu'apprendre le texte est aussi apprendre les mouvements.

Si vous avez un régisseur, il ou elle peut écrire ces notes aussi.

Si vous sentez que ceci vous dépasse, on est là pour vous aider! Envoyez-nous un courriel!

Mouvement

Si votre groupe a de la difficulté avec l'aspect de danse, les exercices suivants peuvent vous aider à créer des pas de danse amusants. Vous pouvez adapter le processus pour créer des mouvements uniques pour le Mutant.

- En groupe, décidez sur un mot pour décrire la scène dansée ou le Mutant. Ex.: Fête ou Célébration, pour le Mutant essayez des mots comme Suintier.
- Demandez-les d'aller travailler seule pour 2 à 5 minutes pour créer un mouvement en trois parties qui représente le mot choisi. Part exemple, si le mot est Fête, peut-être les trois étapes sont 1) lever les mains dans l'air 2) remuer les doigts et 3) sauter dans les airs. Faites certain que les mouvements sont simples, surtout s'il y a des danseurs ou danseuses dans la classe. On veut que tout le monde peut les faire avec succès.
- Demandez-les de pratiquer les trois mouvements jusqu'au point ils peuvent le répéter facilement et en boucle.
- Rassemblez-les et demandez-les de montrer en enseigner leurs mouvements au groupe. (Si vous avez besoin, divisez-les en petits groupes.)
- Une fois que tout le monde peut faire tous les mouvements avec confiance, demandez-les de travailler ensemble pour créer une séquence ou chorégraphie.
- Essayez la séquence dans différentes positions sur le plateau: cercle, triangle, face à face, dos à dos, etc. Essayez-la à différentes vitesses. Choisissez de la musique. Soyez audacieux et vif. Une fois que tout le monde est confiant avec les mouvements, utilisez-les comme vous avez besoin.
- Si vous utilisez ceci pour créer des mouvements pour le Mutant, ajoutez des défis: peuvent-ils le faire en regroupement serré? Peuvent-ils lier leurs bras et bouger 5 pas à gauche, arrêter et faire une petite partie de la chorégraphie?
- Il n'y pas de bonne ou mauvaise manière de faire tout ceci, c'est un outil d'exploration.



Horaire et apprentissage des répliques

L'idéal c'est de décider quelles scènes que vous allez travailler avant chaque répétition. Comme ça, vous pouvez les guider avec l'ordre de mémorisation des répliques et les demander d'apporter des idées pour leurs personnages dans chaque scène.

L'apprentissage des répliques est peut-être l'aspect le plus difficile pour les comédiens et comédiennes. C'est plus facile de le diviser en morceaux et d'avoir des dates échéance. Comme règle générale, la répétition après celle où vous avez travaillé une scène et fait la mise en place devrait être la répétition où ils n'ont plus besoin de lire le texte. Si vous pouvez laisser du temps en répétition pour ceci, c'est très utile. Si quelqu'un n'est pas en train de travailler une scène sur le plateau, il ou elle devrait être en train d'apprendre ses répliques avec un partenaire.

Planifiez du temps pour réviser les répliques ensemble. Demandez à un étudiant ou une étudiante de suivre dans le texte dans le cas que quelqu'un oublie une réplique (vous pouvez aussi le faire vous même) pendant que les comédiens et comédiennes disent leurs répliques rapidement. Plus tard dans le processus, vous pouvez le faire avec les mouvements sur le plateau. Demandez-les de faire leurs mouvements vite en disant les répliques (ils peuvent s'amuser avec ceci, tant qu'ils disent leurs répliques). Ceci va les aider à solidifier les mouvements et les répliques en même temps. C'est aussi un exercice excellent si vous avez besoin de faire autre chose.

Il faut aussi préparer vos comédiens et comédiennes de continuer leur travail peu importe les réactions ou la participation des spectateurs. Ceci va assurer que tout le monde se sent bienvenue. C'est une leçon importante pour travailler et apprécier le théâtre.

Glossaire

| | |
|-------------------------------|---|
| Comédien/comédienne | Une personne qui joue un personnage sur le plateau. |
| Mise en place | Le mouvement (établie en répétition) des comédiens et comédiennes sur le plateau. |
| La compagnie | Tout le monde qui travaille sur le spectacle, y inclus le metteur en scène, les comédiens et comédiennes, l'équipe de conception et les assistants et assistantes. |
| Costumes | Les vêtements des personnages portés par les comédiens et comédiennes qui les jouent. |
| L'équipe de conception | Les gens qui créent les costumes, les sons, la scène et accessoires. |
| Metteur en scène | La personne responsable pour la vision artistique de la pièce. La personne qui supervise l'équipe de conception et travail directement avec les comédiens et comédiennes pour les guider vers une vision cohérente. |
| Répétition générale | La répétition avant la première, où les comédiens et comédiennes répètent avec tous les éléments techniques (costumes, sons, objets scéniques et accessoires). |
| Quatrième mur | Le mur imaginaire entre le plateau et les spectateurs. Comme metteur en scène, vous pouvez décider de briser ce mur en demandant aux comédiens et comédiennes d'interagir directement avec les spectateurs. |
| Mime | Jouer sans accessoires ou mots. |
| Accessoire | Un objet utilisé par un(e) comédien ou comédienne sur le plateau. |
| Boîte ou table d'accessoires | La place où les accessoires restent quand personne les utilisent sur le plateau. |
| Répétition | Le temps passé en créant et en pratiquant la pièce avec les comédiens et comédiennes. |
| Salle ou espace de répétition | Un espace vide où vous pouvez travailler avec les objets scéniques ainsi que les comédiens et comédiennes. |
| La scène | Tout ce qui est sur le plateau pour créer les lieux dans l'histoire, y inclus les meubles, les murs, le sol, les clôtures, etc. |



| | |
|----------------------|--|
| Lignes de visibilité | Ce que chaque spectateur voit de leur siège. C'est une considération importante pour les metteurs en scène et les scénographes. |
| Coup musical | Un petit extrait de musique. |
| Plateau | L'endroit dans la salle (ou dehors) où l'action/ le jeu se passe. |
| Didascalies | Une description ou suggestion de mouvements ou actions à faire, écrits dans la pièce. |
| Régisseur | La personne qui organise les événements quotidiens et communique entre les départements. |
| Remplacement | Un objet qui remplace un autre. C'est utile d'offrir des remplacements aux comédiens et comédiennes et au metteur en scène jusqu'à temps que les vrais costumes, accessoires ou objets scéniques sont prêts. |
| Tableau | Une image figé sur le plateau. |
| Répétition technique | Une des dernières répétitions. C'est ici où les objets scéniques, les accessoires et les sons sont incorporés dans la pièce. |



