

ÉCOLE

LE MUTANT MALÉFIQUE DE LA DÉCHARGE DÉGUEULASSE

VS. {NOM DE VOTRE ÉCOLE}

*Par Gwendolyn Collins, Spenser Payne
et Alissa Watson*

**GUIDE DE
CONCEPTION**

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

par Gwendolyn Collins, Spenser Payne et Alissa Watson

Guide de conception pour les élèves

Ce Guide a été développé en 2020 et 2021 avec l'équipe suivant:

Écrivains	Daina Leitold Spenser Payne
Illustratrice	Aileen Audette
Consultants	Melanie Dean Michael Hancharyk Loc Lu Brian Richardson
Conseillère en accessibilité	Hannah Foulger
Traduction	Eric Rae



Table des matières

Introduction	4
Promesse écologique	5
Liste de contrôle	6
Agenda: réunion de production	7
Scénographie	
Section A - Rencontrons la pièce	8
Section B - Le concept final	17
Section C - Réalisons vos concepts	20
Conception des accessoires	
Section A - Rencontrons la pièce	21
Section B - Le concept final	30
Section C - Réalisons vos concepts	32
Conceptions des costumes	
Section A - Rencontrons la pièce	33
Section B - Le concept final	39
Section C - Réalisons vos concepts	42
Conception sonore	
Section A - Rencontrons la pièce	43
Section B - Le concept final	51
Section C - Réalisons vos concepts	53
Lexique	54

Bienvenue les concepteurs et conceptrices!

Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école> est une production énorme! Vous avez beaucoup à faire, y compris les aspects visuels (la scène, les accessoires et les costumes) et le son (des effets sonore en abondance!). Ce guide va vous aider à séparer les grandes tâches en petits morceaux, et vous fournir des astuces, des indices, et de l'inspiration.

Les concepteurs et conceptrices sont essentiel à la création d'une pièce (ou film, ou émission de télé). Leur tâche est de créer le monde dans lequel l'histoire se passe. Imaginez si Star Wars avait un style différent: les Jedis dans des robes de couleurs néons, R2D2 communiquant avec des sons de klaxons au lieu de ses petits bips mignons. Il n'y pas de mauvaises réponses, mais les choix des concepteurs et conceptrices influent l'expérience des spectateurs.

Les concepteurs et conceptrices travaillent les uns avec les autres, et avec le metteur en scène, pour faire certain que le spectacle a un style unifié. 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.

On a divisé la conception du spectacle en 4 départements: scénographie, accessoires, costumes, et son. C'est possible que vous vous trouver dans seulement un département, ou dans plusieurs, tout dépend de comment le metteur en scène a divisé les tâches. On va vous appeler l'équipe de conception.

Consultez votre liste de contrôle et amusez-vous avec les activités dans ce guide!

Merci pour le partage de votre créativité et de vos connaissances avec cette production!

Sincèrement,
Green Kids Inc.

PROMESS ÉCOLOGIQUE

Nous, l'équipe de conception pour ***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 de l'équipe de conception (Tous les départements)

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

- **Lisez ou écoutez la pièce.** Notez vos premières impressions.
- **Réunion de l'équipe de conception.** Discutez vos premières impressions et idées ensemble. (L'agenda de réunion est sur page 3.) **is it page 3?*
- **Première réunion avec le metteur en scène.** Notez ses impressions et ses espoirs, et idées pour la conception du spectacle. Partagez vos idées. Discutez quelques possibilités pour la scénographie, les accessoires, les costumes et le son.
- **Rencontrez la pièce.** Complétez Section A de votre livret; c'est là pour soit vous donner des idées, soit affiner les idées que vous avez déjà. Les départements (scénographie, accessoires, costumes, et son) peuvent travailler séparément ici.
- **Deuxième réunion avec le metteur en scène.** Chaque département va présenter leurs idées au metteur en scène. Discutez les positifs et négatifs des options, seuls et en relation avec les autres départements. Créez un plan pour la scénographie. Le metteur en scène va vouloir choisir les éléments de chaque département qui vont créer une conception cohérente. Par la fin de cette réunion, le metteur en scène va choisir les concepts pour le spectacle (possiblement avec des changements ou additions).
- **Créez les visuels.** Complétez Section B de votre livret; c'est là pour vous aider à créer des visuels qui montrent, avec précision, vos concepts.
- **Troisième réunion avec le metteur en scène.** Chaque département va présenter ses concepts finals.
- **Présentation des concepts.** Chaque département va présenter ses concepts à la compagnie entière. Ceci est important parce que c'est ici que vous communiquez avec tout le monde les mêmes idées pour qu'ils peuvent comprendre de quoi tout va avoir l'air quand c'est terminé.
- **Construisez vos idées.** Chaque département travail à trouver, créer, et amener leurs concepts.
- **Répétition technique.** La scénographie, les accessoires, les costumes et les effets sonores sont mariés avec les autres aspects du spectacle. Les concepteurs et conceptrices devront être là pour les changements ou réparations.
- **Répétition générale.** Le spectacle est joué avec tous les éléments de conception, tout comme vous allez le faire avec des spectateurs présent.
- **Levé du rideau!**



Réunion de production pour l'équipe de conception

AGENDA

Tout le monde est là? S'il vous plaît lisez ceci au groupe:

Bienvenue à l'équipe de conception!

Avant de vous dispersez en groupes de départements, il faut discuter les visuels, le son, et le style générale du spectacle.

Un peu de contexte pour vos pensées sur les possibilités de conception:

Cette pièce est à propos d'un projet de sciences qui à tourné mal et la catastrophe environnementale qui suit. Tandis que la majorité de la science dans le spectacle est correcte, il y a des éléments fantaisistes aussi, comme le mutant de déchets.

Voici quelques thèmes tirés du texte qui pourraient influencer vos idées:

le surnaturel, les fantômes, la vidéo, la science, les expériences scientifiques, la poubelle, le recyclage, les objets à usage unique, les objets réutilisables, l'emballage, les friperies, les produits chimiques, les microplastiques, la moisissure, etc.

Réfléchissez sur cette question, discutez en groupe, et écrivez vos réponses ici:

Quel est le style ou l'atmosphère de la pièce? Écrivez 3 réponses.

Quelques options: effrayant, film zombie, la ruine imminente, sinistre, SCI-FI, ridicule, bête, excentrique, caricature, chaotique, émission éducative après l'école, etc.

Maintenant que tous les départements sont d'accord, il faut parler au metteur en scène et discuter les options pour la conception.

Cette réunion est ajournée.

SCÉNOGRAPHIE

SECTION A - Rencontrons la pièce.

Quelles étaient les réponses de l'équipe de conception au question suivant?

Quel est le style ou l'atmosphère de la pièce? Écrivez 3 réponses.

Avez-vous des idées immédiates sur l'apparence potentielle de la scène?

Imaginez-vous des lieux ou objets scénographiques potentiels?

Avez-vous des couleurs en tête?

Utilisez ce livret ou du papier brouillon pour écrire vos idées. Vous pouvez utiliser des mots, des images trouvées en ligne ou dans des livres, vos dessins personnels, ou n'importe quoi qui va vous aider à transmettre vos idées.

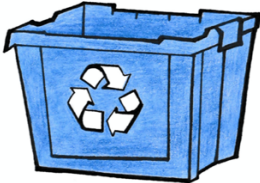
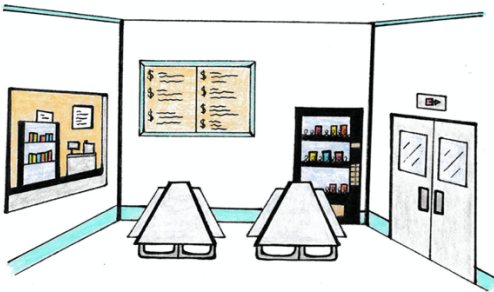
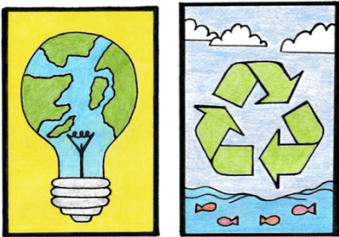



Pensez maintenant aux objets absolument nécessaires à la scénographie.

Combien de lieux doivent être représentés?

Est-ce que c'est important que les lieux soient évidents?

Voici les lieux pour *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école>* dans l'ordre qu'ils apparaissent. Pour chaque endroit, on a listé les objets que vous aurez besoin, ainsi que quelques objets optionnels.

Lieu	Objets nécessaires	Objets optionnels
Cafétéria	<p>Banc et/ou petit pupitre ou table</p> <p>Poubelle</p> <p>Bac de recyclage</p> 	<p>Table</p> <p>Chaises (pour simplifier la visibilité des comédiens et les transitions, on suggère pas plus de 2 ou 3)</p> <p>Arrière plan d'un mur</p> 
Maison de Mo	<p>Banc et/ou petit pupitre ou table</p>	<p>Contenants plein de liquides colorés</p> <p>Les effets personnels de Mo</p>
Cafétéria	<p><i>Voir ci-dessus</i></p>	<p><i>Voir ci-dessus</i></p>
Salle de classe de Green	<p>Bac de recyclage</p> <p>Poubelle</p> <p>Petit table ou pupitre</p> <p>Chaise ou escabeau</p>	<p>Affiches écologiques</p>  <p>Plantes</p>

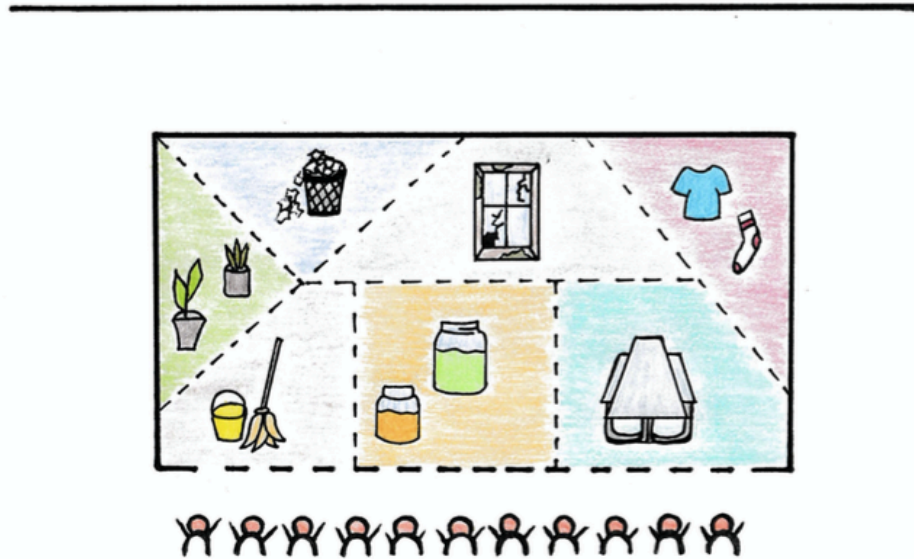
Chambre de Lou	Petit table ou pupitre Chaise ou escabeau	Tas de vêtements Couverture pour signifier le lit de Lou
Cafétéria	<i>Voir ci-dessus</i>	<i>Voir ci-dessus</i>
Maison hantée		Arrière plan d'un mur (avec peut-être une fenêtre et de la moisissure)
Bureau du directeur/de la directrice	Petit table ou pupitre Chaise ou escabeau	Poubelle plein de papier Chaise de bureau
Cafétéria	<i>Voir ci-dessus</i>	<i>Voir ci-dessus</i>
Placard du concierge	Comment pouvez-vous donner l'impression que les comédien(ne)s sont dans un espace coinçant? Ceci peut être figuratif; peut-être qu'ils sont coincés entre le bac de recyclage et la poubelle!	 <p>Arrière plan d'un placard</p> <p>Des affaires qui sont souvent dans un placard de concierge.</p>
Cafétéria	<i>Voir ci-dessus</i>	<i>Voir ci-dessus</i>

Maintenant que vous pouvez voir la structure de la pièce à base des lieux et des objets nécessaires pour chaque lieu, vous pouvez commencer à imaginer les changements scénographiques que vous aimerez voir pour mieux aider à l'imagination des spectateurs.

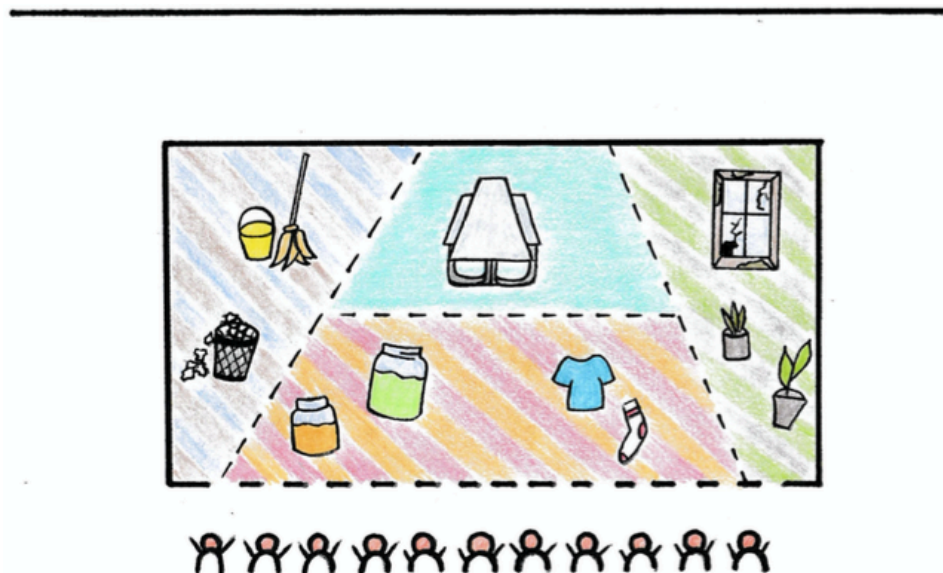


Voici trois options pour la conception d'une pièce avec plusieurs lieux:

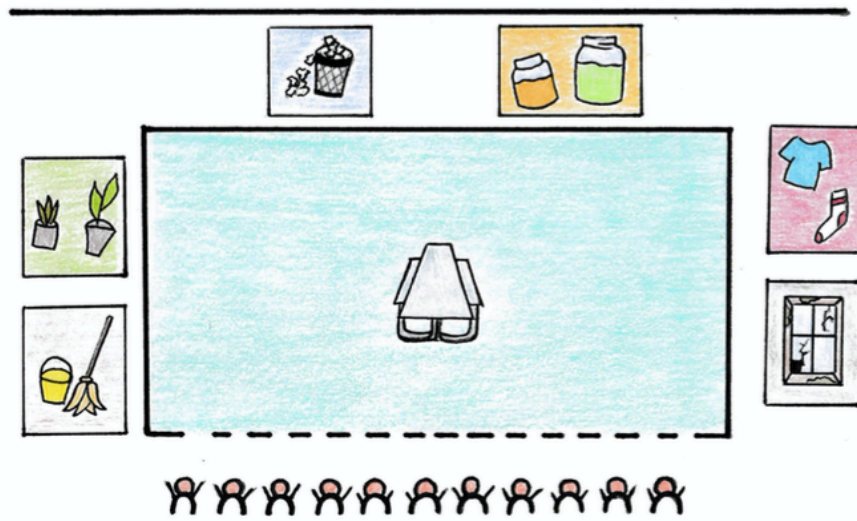
1. Tout les lieux sur la scène au même temps et les comédien et comédiennes se déplacent pour voyager aux différents endroits fictifs.



2. Les lieux les plus communs sont sur la scène en tout temps, et quelques endroits sont remplacés par d'autres.



3. Il y a seulement un lieu représenté sur la scène à la fois.



N'oubliez pas: chaque fois qu'il faut changer la scène, quelqu'un à besoin de le faire. Ceci prends du temps en répétition et ajoute du temps à la production.

Les options ci-dessus ne sont pas les seules! Ils ont été conçus pour les groupes qui ont un grand espace pour le spectacle. Si vous avez des soucis d'espace (ou si ça vous tente) vous pouvez placer plusieurs plateaux plus petits ou espaces de jeu autour de la salle. Même ceci n'est pas votre seule option!

Mais, avant de continuer...

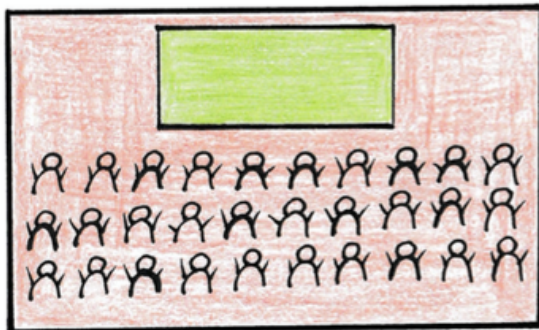


Où allez-vous monter le spectacle?

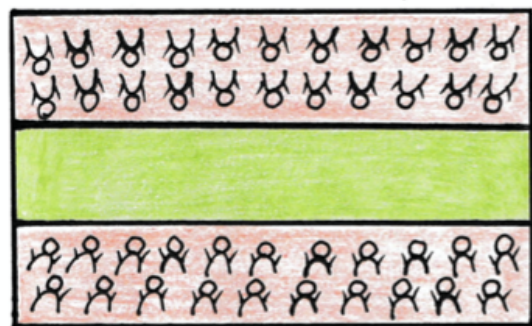
Maintenant que vous savez ce que vous aller mettre sur le plateau, il faut décider c'est où votre plateau! Où dans votre école pouvez-vous monter le spectacle? Combien de spectateurs attendez-vous? (*On vous conseil une audience plus petite et plusieurs performances; comme ça les spectateurs vont mieux voir la scène et mieux entendre les comédiens et comédiennes.*) Ceci est un bon moment pour une mini-réunion avec le metteur en scène pour prendre ces décisions. Lieux possible: bibliothèque, salle polyvalente, salle de classe, ou gymnase.

Peut-être que vous avez déjà un plateau où vous pouvez mettre la scène. Si vous êtes dans une salle vide, vous pouvez configurer la salle dans n'importe quelle manière que vous voulez.

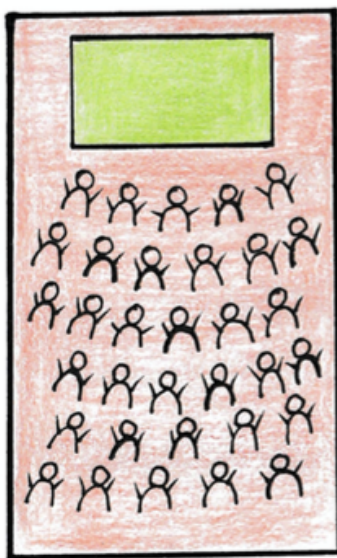
PROSCENIUM (longitudinal)



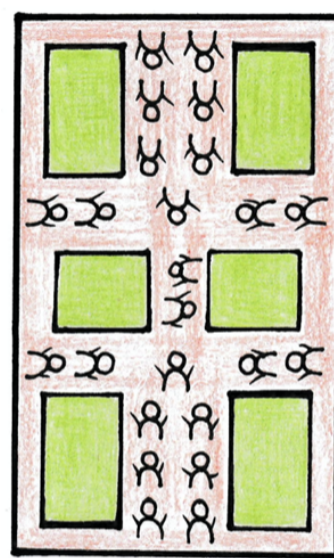
RUELLE



PROSCENIUM (dans le sens de la largeur)



PLUSIEURS ESTRADES



Comme préparation pour la réunion avec le metteur en scène, choisissez un lieu dans votre école que vous pensez servira bien le spectacle. Dessinez-le ici et montrez comment vous voulez utiliser l'espace.



Les lieux

Comment est-ce que les spectateurs savent où l'action va se passer? Il faut changer quelque chose pour les aider à "voir" un nouveau endroit, mais ça prends trop de temps de déplacer plein de meubles.

Murs - Avez-vous besoin de murs? Non. On n'a pas nécessairement besoin de murs parce que l'action se passe dans une cafétéria. Cependant, ceci peut aider aux spectateurs en les donnant des détails sur le lieu fictif.

Un option pour créer un nouveau endroit sur le plateau, c'est d'ajouter, de changer, ou de déplacer un mur.

Un arrière-plan qui représente même un mur dans la chambre d'un personnage peut donner plein d'informations sur ce personnage. Est-ce qu'ils ont un tas de livres sur un bureau? Y-a-t'il des vêtements partout? Quelles affiches ont-ils sur le mur? Vous pouvez attacher un grand arrière-plan à un tableau blanc roulant, ou vos machinistes et machinistes peuvent le tenir.

Images et fenêtres - Si vous utilisez un mur comme arrière-plan pour tout le spectacle, vous pouvez changer même un seul objet pour indiquer un changement de lieu: un menu de dîner pour signifier la cafétéria, un affiche de Bill Nye the Science Guy pour la chambre de Mo, etc. Si vous n'avez pas de mur, ou vous ne pouvez pas attacher des tels objets au mur, les machinistes et machinistes peuvent les tenir.

Meubles - Vous pouvez demander au machinistes et machinists de déplacer les meubles, mais ceci peut prendre beaucoup de temps. Quand c'est possible, changez les objets qui sont déjà là. Vous pouvez, par exemple, changer la nappe sur une table, ou changer l'angle d'une chaise.

Pancartes - Quelqu'un peut montrer un pancarte au début de chaque scène indiquant le lieu.

Annonce - Une comédienne ou un comédien peut annoncer le lieu au début de chaque scène, mais attention: ceci est un choix audacieux d'un point de vue stylistique, et alors c'est fort possible que le metteur en scène ne va pas l'aimer.

Peu importe vos choix, soyez cohérent.

Quelle sera votre convention? Comment est-ce que les spectateurs vont savoir quand il y a un changement de lieu?

Votre argumentaire de vente

Maintenant il faut communiquer vos idées au metteur en scène. Ceci va inclure 2 ou 3 options pour la scénographie dans la salle que vous avez choisi et votre convention pour les transitions entre scènes.

Vous pouvez communiquer vos idées avec des dessins, des photos, des images trouvées en cherchant 'cafétéria' ou 'maison décrépit' sur Google, ou même avec des Legos; utilisez ce que vous avez besoin pour donner une idée claire de vos concepts au metteur en scène.

Utilisez du papier brouillon pour dessiner, peindre ou faire un collage de vos concepts, et préparez comment vous allez les expliquer au metteur en scène.



SECTION B - Le concept finale.

Maintenant il faut créer votre plan détaillé pour la scène. Voici quelques éléments à considérer en le faisant.

Vos spectateurs

Faites certain que leur vue n'est pas bloquée par des objets scéniques ou les autres spectateurs. Les plateaux surélevés fonctionnent bien puisqu'ils aident avec les lignes de visibilité des spectateurs. Si votre plateau consiste d'un (ou de plusieurs) espaces sur le sol, c'est peut-être une bonne idée de demander à vos spectateurs d'assoir sur le sol aussi.

Le quatrième mur

De temps en temps, les personnages vont voir un objet sur la scène. Ceci peut être une peinture ou quelque chose en dehors d'une fenêtre. C'est amusant de placer ces objets sur le quatrième mur, le mur invisible entre le plateau et les spectateurs.

Usage double

Est-ce qu'il y a des objets scénographiques qui peuvent servir plusieurs fonctions?

L'espace pour le mutant

La scène a besoin de l'espace pour le mutant. Quand c'est petit, il va falloir créer un espace où les spectateurs seront capable de le voir dans la chambre de Mo et dans la cafétéria. Demandez au département d'accessoires les dimensions du petit mutant et faites certain de trouver une table ou un banc qui peut le supporter.

Quand le mutant est la taille de plusieurs comédiens ou comédiennes, il faut que la scène est configurer d'une telle manière que le mutant peut se déplacer sans que les comédiens ou comédiennes se blessent. Demandez aux costumiers ou costumières les dimensions du grand mutant et laissez plein d'espace.

Espace et temps

Faites certain que vous aurez le temps de créer tous les objects magnifiques sur votre liste, et que vous aurez l'espace pour les ranger entre répétitions une fois que vous les avez construits, et sur le plateau pendant (et entre) les spectacles.

Votre plan au sol

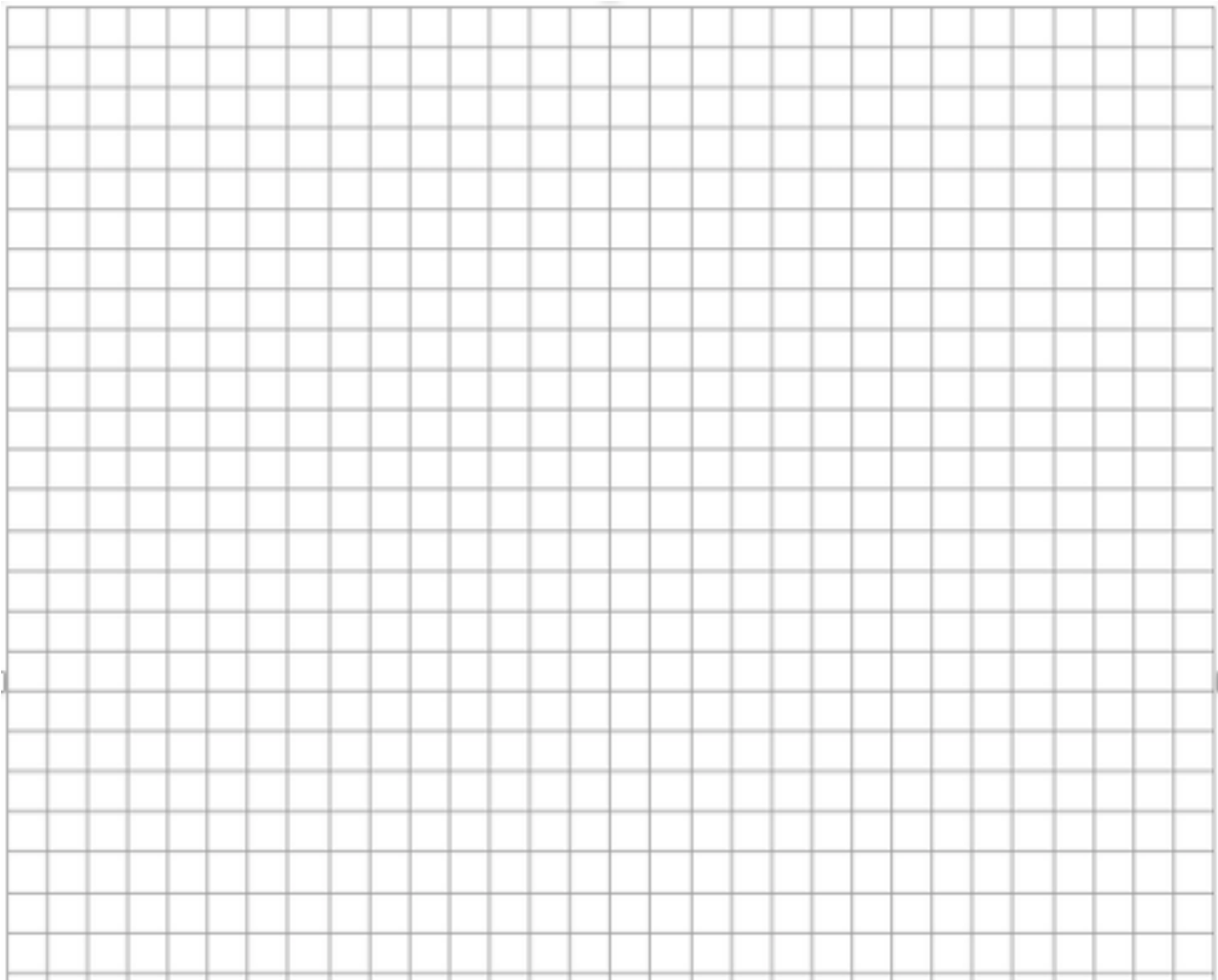
Mesurez votre/vos plateau(x). D'habitude, on utilise le système métrique au Canada, mais dans ce cas, on va utiliser les pieds. Vous aurez besoin de savoir la largeur et la profondeur du plateau. Si ce n'est pas un carré ou un rectangle exacte, prenez les mesures nécessaires pour votre plan au sol.

Largeur d'espace _____ Profondeur d'espace _____

Notes additionnelles _____

Le papier graphique est utile pour vous aider à imaginer et faire votre plan à l'échelle. Imaginez que chaque carré est un pied carré en réalité. Vous pouvez aussi le dessiner de "plus proche" avec chaque 4 carrés sur le papier représentant un pied carré en réalité.

Utilisez ce papier graphique pour dessiner votre plan au sol à l'échelle.



Votre scène en photos

Créez des représentations visuelles qui montrent, avec autant de précision possible, la scène. Ceci peut inclure des dessins ou images qui montrent le plateau dans différentes scènes dans la pièce. Vous pouvez choisir n'importe quel média qui vous convient - dessin, peinture, collage, etc.

Lorsque vous êtes prêts, chaque département va présenter leurs "concepts finaux" au metteur en scène. Finale dans ce cas ne veut pas nécessairement dire *finale* finale. Les détails de votre scénographie vont évoluer en répétition, mais le coeur de votre "concept final" est ce que vous allez présenter au metteur en scène.

SECTION C - Réalisons vos concepts

Maintenant il faut réaliser vos concepts!

N'oubliez pas votre promesse: soyez éco-conscient dans vos choix.

Empruntez-le!

Aviez-vous un meuble particulier en tête en créant votre concept? Peut-être que c'est dans une salle de classe, dans un entrepôt ou chez vous! Demandez de l'emprunter!

Si vous pouvez l'emprunter, c'est possible que vous aurez besoin d'utiliser un remplacement pour les répétitions. Faites certain que les comédien et comédiennes, et le metteur en scène ont le remplacement le plus tôt possible (comme ça votre travail long-terme sera plus facile).

Demandez à votre enseignant ou enseignante de vous aider. C'est possible il ou elle sait quand vous pouvez emprunter ces objets, et à qui parler.

Créez-le!

Avez vous des pancartes ou des arrière-plans à créer? Lorsque vous avez la majorité de vos objets scéniques, et quand vous avez vos remplacements pour les répétitions, c'est le temps de chercher du carton et de la peinture pour créer les choses qui restent!

Testez-le!

Au fur et à mesure que les objets soient prêts pour les répétitions, restez dans la salle pour observer les comédiens et comédiennes qui travaillent avec vos créations. Si vous avez, par exemple, un banc qui n'est pas stable quand quelqu'un s'assoit au bout, c'est à vous de parler au metteur en scène pour discuter une solution (ex. demander aux comédiens et comédiennes de s'assoit au centre où c'est plus stable).

Jouissez!

Une fois que la répétition général est atteint, vous pouvez apprécier tout le travail que vous avez fait! (Sauf si c'est aussi toi qui déplace les objets scénographiques entre les scènes.)



ACCESSOIRES

SECTION A - Rencontrons la pièce.

Quelles étaient les réponses de l'équipe de conception au question suivant?

Quel est le style ou l'atmosphère de la pièce? Écrivez 3 réponses.

Avez-vous des idées immédiates sur l'apparence potentielle des accessoires?

Avez-vous des couleurs en tête?

Utilisez ce livret ou du papier brouillon pour écrire vos idées. Vous pouvez utiliser des mots, des images trouvées en ligne ou dans des livres, vos dessins personnels, ou n'importe quoi qui va vous aider à transmettre vos idées.

Voici les accessoires nécessaires pour *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse* vs. <nom de votre école>.

Utilisez ce tableau pour suivre votre progrès.

Accessoire	Notes <i>(D'où l'avez vous emprunté? Comment allez-vous le créer? Etc.)</i>	Cochez quand c'est complet
Portable* (Cody)		
Portable (Corey)		
Portable (Mo)		
Portable (Dom)		
Portable (Sam)		
Portable (Lou)		
Portable (Cody - Nouveau)		
Tas de vieux trésors en métal et déchets*		
Vieil appareil photographique*		



Désinfectant pour les mains		
Les dîners pour lundi*		
Livre de sciences		
Projet de science de Mo*		
Drap (pour couvrir le projet)		
Carnet		
Bécher plein de liquid qui se renverse*		
Photos du vieil appareil photographique		
Dîners pour mardi*		
Tasse en papier Squarebucks		
Livre Écologie pour les cons		
Plante		

Objets pour le bac de recyclage*		
Objets pour la poubelle*		
Bouteille de nettoyeur*		
Assiette avec les restes d'un repas		
Sac d'un magasin		
Chandail mordu		
Photo du groupe dans un cadre décoré maison		
Sac à dos plein d'objets de Dakota*		
Dîners pour mercredi*		
Trois repas "à emporter" avec boissons*		
4 clés de voiture avec télécommandes		
Bâton de hockey		



Outils pour fracasser les fantômes*		
Liste des retenues		
Annonces écrites du directeur ou de la directrice		
Vadrouille		
Balai		
Serviette et bouteille d'eau réutilisable pour le mutant		
Tuyau (Un morceau du projet de Mo trouvé dans le mutant)		
Petit mutant		
Contenant réutilisable transparent (pour le petit mutant)		

*Notes sur les accessoires notables

Les **portables** peuvent être des vieux portables, une coque de portable vide, un portable personnel (éteint!) ou fait de carton ou d'autres matériels réutilisés.

Le **tas de vieux trésors en métal et déchets** est décrit comme des tuyaux et déchets métaux dans la pièce. Ce sont des objets trouvés dans la maison hantée Andrews, alors amusez-vous en changeant leur apparence pour qu'ils on l'air vieux et couvert de poussière et moisissure. Vous pouvez, cependant, les construire du carton ou autres objets que vous trouvez. Des tuyaux de papier toilette vide peuvent servir comme tuyaux métaux, des vieilles cordes téléphoniques ou de la laine peuvent servir comme vieilles cordes, des boîtes de pâtes peuvent servir comme des briques, vous pouvez emprunter un couvercle d'aération pour représenter... un couvercle de d'aération! Il y a aussi le vieil appareil photo, qui sera sans doute très amusant à créer!

Les **dîners pour lundi** mentionnés dans la pièce sont pour Cody, Corey, Dom, et Lou. Les plats du jour sont Croque-monsieur et frites, macaroni au fromage et frites, et (insérez votre propre plat "au fromage" ici). Ils sont servi dans des plats jetables/en styromousse. Est-ce qu'il y a d'autres personnages qui mangent? Si oui, ont ils amené leurs repas de chez eux? Si oui, qui entre eux utilise des contenants réutilisables?

Le projet de sciences de Mo - ou bébé mutant - est l'accessoire le plus intéressant (et grand!) que vous avez besoin de créer. Fabriqué des déchets trouvés autour de la maison Andrews, c'est sensé être une pile réutilisable.

À la fin de la deuxième scène, Mo renverse un bécher rempli d'un produit chimique là-dessus et poof, *la vie est créée!* La manière dont ceci se passe est à vous de décider! Y-a-t'il de la fumée? Vous pouvez achever ceci en frappant deux brosse à craie ensemble, ou le truc "volcan de bicarbonate de soude", ou un POOF style bande dessinée tenu par une machiniste ou un machinist.

Dans la prochaine scène, le mutant mange (ou cache) le dîner de Lou. Est-ce que ce mutant est l'accessoire de la scène précédente, ou voulez vous créer un accessoire un peu plus grand qui apparait à l'école.

Les marionnettes sont des accessoires qui peuvent être animés par un comédien ou une comédienne. Vous pouvez les manipuler en insérant un main, avec des bâtons (pensez aux Muppets), avec des fils d'en haut (pensez aux marionnettes traditionnelles), ou en les manipulant directement, comme un enfant qui joue avec un jouet.



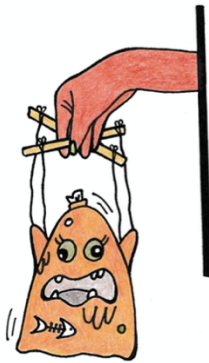
Une marionnette faite avec une chaussette est opérée avec une main à l'intérieur.



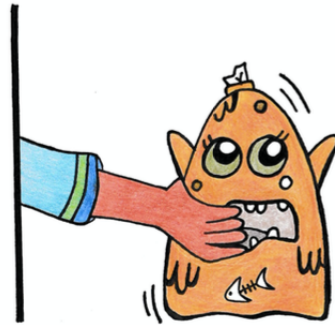
Une marionnette à bâtons est opérée en bougeant les bras avec des bâtons.



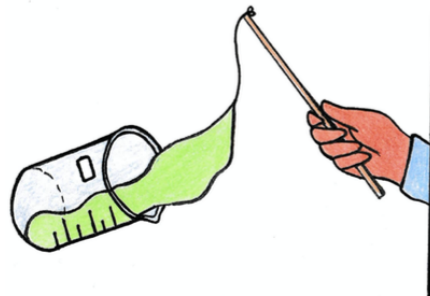
Une marionnette est opérée avec des fils.



Une marionnette/objet est opérée directement, comme un jouet.



Le **bécher plein de liquide qui se renverse** peut aussi être une marionnette. Peut-être que le liquide est un bout de matériel tiré par une ligne de pêche; comme ça quand le bécher est renversé, ça à l'air que le liquide coule sur le projet de sciences.



Le **dîner de mardi** mentionné dans le text appartient à Lou, mais peut-être que vous voulez faire des dîners pour les autres personnages aussi. Les plats du jour sont les doigts de poulet et frites, les burgers de poulet et frites et (insérez votre propre plat “au poulet” ici). Ils sont servis dans des contenants jetables/en styromousse.



Les **objets pour le bac de recyclage et la poubelle** peuvent être des vrais objets venants de l'école ou de chez vous, ou vous pouvez créer beaucoup de tasses Squarebucks pour monter le montant de déchets qu'une seule personne peut générer. N'oubliez pas que les élèves sortent des objets non-recyclables du bac de recyclage, comme de la styromousse de la cafétéria.

La **bouteille de nettoyant** va nécessairement être de l'eau propre, puisque le mutant le met dans sa bouche. Soit ça, ou le mutant peut le mimer.

Le **sac à dos plein d'objets de Dakota** contient plusieurs choses: un vieil examen de maths, un repas couvert de moisissure, etc. Le sac est tellement plein que Dakota ne peut pas même mettre le photo là-dedans.

Dîner pour mercredi consiste des croustilles. Lou est le seul personnage qui les mange, mais peut-être que les autres mangent des repas de chez eux?

Les enseignants ou enseignantes en éducation physique, maths, et sciences ont tous des **repas “à emporter” avec des boissons**. Amusez-vous en exagérant le montant d'emballage inclus avec ces repas. Peut-être qu'un repas vient avec une boisson gigantesque avec une paille énorme. Un sandwich peut être emballé en papier aluminium, ensuite en plastique, en suite dans un contenant de plastique dur. Peut-être que quelqu'un a de la difficulté à trouver leur repas parmi des dizaines de serviettes.



Les **outils pour fracasser les fantômes** inclus un outil qui est un détecteur de sons, et à un moment Corey l'utilise pour trouver des "ondes ultrasonores". Ces objets peuvent avoir n'importe quel apparence que vous voulez! Faites certains que c'est assez petit que Corey peut le tenir dans une main, mais soyez créatif!

Votre argumentaire de vente

Maintenant il faut communiquer vos idées au metteur en scène. Ceci sera une représentation visuelle des accessoires nommés ci-dessus. Les accessoires les plus importants sont le projet de science et le mutant, ainsi que l'effet du produit chimique renversé qui transforme le projet en mutant.

Vous pouvez communiquer vos idées avec des dessins, des photos ou des images trouvées en cherchant "emballage à emporter" sur Google; utilisez ce que vous avez besoin pour donner une idée claire de vos concepts au metteur en scène.

Utilisez du papier brouillon pour dessiner, peindre ou faire un collage de vos concepts, et préparez comment vous allez les expliquer au metteur en scène.

Faites des notes sur votre argumentaire de vente ici.

SECTION B - Le concept final.

Maintenant il faut créer votre plan détailler pour les accessoires. Voici quelques éléments à considérer en le faisant.

Vos spectateurs

Faites certain que les spectateurs peuvent voir et comprendre les accessoires.

Confort et résistance

Faites certain que les accessoires sont facile à utiliser et assez résistant qu'ils ne vont pas briser avant la fin du dernier spectacle.

Accessoires additionnels

Est-ce que le metteur en scène a mentionné autres accessoires qui ne sont pas sur votre liste? C'est possible qu'il vont en ajouter pendant les répétitions. Y-a-t'il d'autres que vous aimeriez ajouter comme décorations sur la scène?

Est-il essentiel?

De temps en temps, c'est possible de découvrir qu'un accessoire est trop compliqué et pas du tout nécessaire pour raconter l'histoire. Si vous trouver que ceci est le cas, demandez au metteur en scène si vous pouvez éliminer l'objet.

Espace et temps

Faites certain que vous aurez le temps de créer tous les objets magnifiques sur votre liste, et que vous aurez l'espace pour les ranger entre répétitions une fois que vous les avez construits, et sur le plateau pendant les spectacles.

Collaborez avec les costumiers ou costumières

Le petit mutant est la version petite du grand mutant qu'ils vont créer. Travaillez avec eux pour décider quels éléments les deux vont avoir en commun.

Le petit mutant

Il y a quelques questions à propos de cet accessoire important auxquelles il va falloir répondre.



À la fin de la deuxième scène, le mutant s’anime, et c’est un moment de magie! Avez vous un marionnettiste qui l’anime de l’intérieur? Y-a-t’il une ficelle que vous allez tirer des coulisses? Comment est-ce que le mutant bouge? Expliquez ou dessinez-le ici.

Le dîner de Lou disparaît. Est-ce qu’on voit le petit mutant qui le mange, ou est-ce que vous allez le faire disparaître d’une autre manière? Est-ce que le mutant absorbe le dîner? Est-ce qu’on le voit, ou est-ce que c’est un mystère? Expliquez ou dessinez-le ici.

Vos accessoires en photos

Créez des représentations visuelles qui montrent, avec autant de précision possible, les accessoires. Ceci peut inclure des dessins ou images qui montrent les accessoires, surtout ceux que vous allez créer.

Lorsque vous êtes prêts, chaque département va présenter leurs “concepts finaux” au metteur en scène. Finale dans ce cas ne veut pas nécessairement dire *finale* finale. Les détails de vos accessoires vont évoluer en répétition, mais le cœur de votre “concept final” est ce que vous allez présenter au metteur en scène.

SECTION C - Réalisons vos concepts.

Maintenant il faut réaliser vos concepts!

N'oubliez pas votre promesse: soyez éco-conscient dans vos choix.

Empruntez-le!

Aviez-vous un objet particulier en tête en créant votre concept? Peut-être que c'est dans une salle de classe, dans un entrepôt ou chez vous! Demandez de l'emprunter!

Si vous pouvez l'emprunter, c'est possible que vous aurez besoin d'utiliser un remplacement pour les répétitions. Faites certain que les comédiens et comédiennes, et le metteur en scène ont le remplacement le plus tôt possible (comme ça votre travail long-terme sera plus facile).

Demandez à votre enseignant ou enseignante de vous aider, ou même aux autres élèves. On ne sait jamais qui a quoi chez eu, ou dans leur bureau.

Faites certain de noter d'où vous avez emprunté vos différents accessoires pour être capable de les rendre à la fin du spectacle.

Créez-le!

Utilisez votre imagination. Un objet de votre bac de recyclage peut se transformer en plein de différents objets avec un peu de peinture! Des rouleaux de papier de toilette pourraient devenir un tuyau avec un peu de ruban gommé et de la peinture, par exemple!

Testez-le!

Au fur et à mesure que les objets soient prêts pour les répétitions, restez dans la salle pour observer les comédiens et comédiennes qui travaillent avec vos créations. Y-a-t'il un accessoire qui est trop gros, ou difficile à utiliser? C'est à vous de noter ceci et parler au metteur en scène pour la meilleur façon de régler le problème.

Suivez-le

De temps en temps, les accessoires disparaissent. Souvent ils sont dans les poches des costumes, ou peut-être dans l'estomac d'un vrai mutant! Pour éviter ceci, il va falloir créer un des deux suivants:

- Une *boîte d'accessoires*: Trouvez une boîte pour garder les accessoires. Si les comédiens et comédiennes ne sont pas en train de les utiliser, ils vont dans la boîte, sans exception. Affichez la liste d'accessoires sur la boîte, comme ça vous allez savoir ce qui est sensé être là-dedans à tout temps.
- Une *table ou une étagère d'accessoires*: Utilisez du papier ou du ruban gommé pour marquer l'endroit particulier pour chaque accessoire. C'est ici où les comédiens et comédiennes mettent leurs accessoires quand ils ne sont pas en train de les utiliser.

Jouissez!

Une fois que la répétition général est atteint, vous pouvez apprécier tout le travail que vous avez fait!



COSTUMES

SECTION A - Rencontrons la pièce.

Quelles étaient les réponses de l'équipe de conception au question suivant?

Quel est le style ou l'atmosphère de la pièce? Écrivez 3 réponses.

Avez-vous des idées immédiates sur l'apparence potentielle des costumes?

Avez-vous des couleurs en tête?

Utilisez ce livret ou du papier brouillon pour écrire vos idées. Vous pouvez utiliser des mots, des images trouvées en ligne ou dans des livres, vos dessins personnels, ou n'importe quoi qui va vous aider à transmettre vos idées.

Voici la liste de personnages dans *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse* vs <nom de votre école>. Utilisez ce tableau pour organiser vos pensées et votre progrès.

Personnage	Vêtements
Mo	
Sam	
Cody	
Corey	
Dom	
Alex	
Lou	
Dakota	
Dakota en sortant du mutant	
Le mutant	
Andrews	

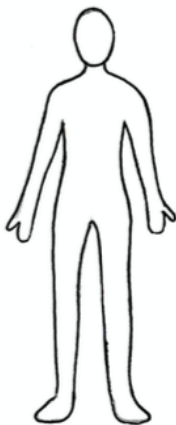


Green	
Enseignant(e) en éducation physique	
Enseignant(e) de sciences	
Enseignant(e) de maths	
Parent de Mo	<i>Est-ce qu'on voit ce personnage sur le plateau, ou est-ce que c'est une voix émanant des coulisses?</i>

C'est une grande liste de personnages. Heureusement, la plupart des personnages seront habillés dans des vêtements provenant des placards des comédiens ou comédiennes qui les jouent, ou des placards des autres élèves; il faut juste demander qui a quoi et de décider leur style pour le spectacle.

Au début par contre, imaginez que vous pouvez trouver n'importe quoi, et créez vos costumes idéals! Pour mieux aider les autres à voir vos concepts, c'est mieux d'inclure plein d'images (dessins, peintures, photos, palettes de couleurs), avec vos notes. Voici quelques exemples.

Modèle pour la conception des costumes



Dessin de costume réaliste



Dessin de costume personnage bâton



En préparation pour votre réunion avec le metteur en scène, choisissez 3 personnages et créer un concept pour chaque. Vos concepts peuvent ressembler aux exemples, ou non. Amusez-vous!

Le costume après-mutant de guerrier de Dakota

N'oubliez pas que Dakota à construit son armure à l'INTÉRIEUR du mutant. Fabriquez-la des objets que le mutant aurait pu manger, comme des tasses de café et des contenants de la cafétéria. La pièce suggère un casque fait d'un pot de lait, un bouclier d'une boîte de pizza et de l'armure fait des tasses de café ou autres objets recyclables.

Dessinez un concept pour l'armure de Dakota.



....Et en suite

Le costume du mutant

Ce costume est le plus excitant et élaboré que vous allez créer pour la pièce. C'est un mutant composé de déchets et qui peut agrandir lorsque ça mange une personne.

Le département des accessoires va créer la version petite du mutant, alors il va falloir collaborer avec eux sur le concept.

Quand le mutant mange un enseignant ou enseignante, il ou elle devient une partie du mutant. Vous avez des options. Le mutant pourrait être un drap énorme qui agrandit chaque fois que le mutant mange quelqu'un, ou simplement rester attaché au mutant après qu'ils sont dévorés. Peut-être qu'il y a plusieurs draps. Ceci veut dire que chaque fois que le mutant mange quelqu'un, le comédien ou la comédienne se rejoint à celui ou celle qui joue le mutant déjà (par exemple, quand le mutant, qui est joué par une personne, mange Green, Green se rejoint à la personne qui jouait le mutant du début, ainsi de suite)... c'est une idée drôle, si vous avez l'espace.

On peut-être qu'il a une manière de créer l'illusion que le mutant mange les gens, mais qu'ils s'échappent aux coulisses. Travaillez avec les scénographes pour créer un peu de magie si vous voulez utiliser cette option.

On peut-être que le costume est une série de chapeaux que les comédiens et comédiennes mettent lorsque le mutant les mange.

Utilisez votre imagination!

Préparez pour votre réunion avec le metteur en scène en dessinant quelques idées pour le costume du mutant. Faites des notes sur comment ça marche et de quoi vous voulez le construire.

Votre argumentaire de vente

Maintenant il faut communiquer vos idées au metteur en scène. Ceci sera une représentation visuelle de plusieurs personnages nommés ci-dessus.

Vous avez déjà fait des concepts pour trois personnages et le mutant, alors vous êtes presque là!

C'est peut-être une bonne idée d'ajouter quelques autres (3-5) personnages, dans n'importe quel style que vous voulez. L'important c'est que vos images communiquent vos idées. Vous pouvez inclure des images trouvées en cherchant "mode de friperie", "chandail de grand-père", ou "sac à dos" sur Google; utilisez ce que vous avez besoin pour donner une idée claire de vos concepts au metteur en scène.

Utilisez du papier brouillon pour dessiner, peindre ou faire un collage de vos concepts, et préparez comment vous allez les expliquer au metteur en scène.



SECTION B - Le concept final.

Maintenant il faut créer votre plan détailler pour les costumes. Voici quelques éléments à considérer en le faisant.

Couleurs

Les couleurs que vous allez choisir sont très importants. Si vous voulez, utilisez les couleurs pour montrer quels personnages ont de bons rapports et quels n'en ont pas.

Motifs

Les motifs sont amusant et peut vraiment distinguer un personnage des autres.

Mobilité

Est-ce que le comédien ou la comédienne est assez mobile dans son costume? Certains personnages auront peut être besoin d'un costume un peu moins serré pour accommoder leurs mouvements.

Confort et résistance

Faites certain que les costumes sont confortable et assez résistant qu'ils vont durer jusqu'à la fin du dernier spectacle.

Collaborez avec le département qui crée les accessoires

Le mutant que vous allez créer est la grande version du petit mutant qu'ils vont créer. Travaillez avec eux pour décider quels éléments les deux vont avoir en commun.

Simplifiez

Est-ce qu'il y a des comédiens ou comédiennes qui jouent plusieurs personnages? Est-il possible de distinguer les personnages avec quelque chose simple, comme l'addition d'un chapeau, un foulard ou un tablier?

Espace et temps

Faites certain que vous aurez le temps de créer tous les objets magnifiques sur votre liste, et que vous aurez l'espace pour les ranger entre répétitions une fois que vous les avez construits, et sur le plateau pendant (et entre) les spectacles.

Assurez que chaque personnage est unique

Le boulot du costumier ou de la costumière est de donner des informations à propos des personnages aux spectateurs avec les vêtements qu'ils portent. Parlez aux comédiens et comédiennes à propos de leurs personnages. Demandez-les de les décrire et à partir de ceci, listez 3 mots qui décrivent chaque personnage. Choisissez 3 vêtements qui montrent ces mots. Ces vêtements exactes ne seront pas nécessairement les articles qui seront utilisés sur le plateau, mais ceci va vous aider à créer une image précise de ce groupe de personnages unique.

EXEMPLE:

Personnage	3 caracteristiques	3 pièces de vêtements
Mo	Intelligent(e) Ambitieux/se Scientifique fou-esque	Chemise boutonnée avec un col Chaussures pointues Cheveux en désordre
Sam	Capitaine de dance Conscient de ses notes en classe Bon sens	Vêtements sportifs Étui à crayons "fanny pack" Montre

Personnage	3 caracteristiques	3 pièces de vêtements
Mo		
Sam		
Cody		
Corey		
Dom		
Alex		
Lou		



Dakota		
Andrews		
Green		
Enseignant ou enseignante en éducation physique		
Enseignant ou enseignante de sciences		
Enseignant ou enseignante de maths		
Parent de Mo		

Vos costumes en photos

Maintenant que vous connaissez mieux les personnages, retournez aux concepts originaux et notez les changements que vous voulez faire. Vous allez peut-être ajouter à certains costumes, et recommencer du début avec d'autres. Prenez votre temps, vous travaillez maintenant vos Concepts Finals.

Créez des représentations visuelles qui montrent, avec autant de précision possible, les costumes.

Lorsque vous êtes prêts, chaque département va présenter leurs "concepts finaux" au metteur en scène. Finale dans ce cas ne veut pas nécessairement dire *finale* finale. Les détails de vos costumes vont évoluer en répétition, mais le coeur de votre "concept final" est ce que vous allez présenter au metteur en scène.

SECTION C - Réalisons vos concepts.

Maintenant il faut réaliser vos concepts!

N'oubliez pas votre promesse: soyez éco-conscient dans vos choix.

Empruntez-le!

Empruntez les costumes de vos propres placards! Demandez aux comédiens et comédiennes s'ils ont quelque chose semblable au costume que vous aviez imaginé. Ce n'est peut être pas parfait, mais c'est possible de trouver quelque chose de proche. Par exemple, dans votre tête, Cody et Corey portent des chemises bleues identiques; peut-être qu'ils ont des chemises identiques, mais en différents couleurs

Découvrez ce qui vous manque et demandez aux autres élèves s'ils ont des vêtements semblables. Peut-être que vous avez un manteau parfait chez vous; utilisez-le!

Vous n'aurez pas besoin de porter les vêtements empruntés en répétition. Vous pouvez les emprunter pour la répétition générale et le spectacle.

Faites certain de noter d'où vous avez emprunté les différents vêtements pour être capable de les rendre à la fin du spectacle.

Créez-le!

Créez le mutant maléfique et l'armure de Dakota après qu'il sort du mutant.

Utilisez votre imagination. Un objet de votre bac de recyclage peut se transformer en plein de différents objets avec un peu de peinture!

Les comédiens et comédiennes auront besoin de pratiquer avec ces costumes plus que les autres. Trouvez un remplacement pour les répétitions. Les comédiens ou comédiennes et le metteur en scène auront besoin de pratiquer avec ces costumes plus tôt au lieu de plus tard.

Testez-le!

Une fois que tous les costumes sont ensemble, c'est le temps pour le défilé de costumes! Les comédiens et comédiennes vont mettre leurs costumes pour que tout le monde puisse les voir.

Est-ce qu'ils ont l'air qu'ils viennent de la même pièce? Est-ce qu'ils peuvent bouger facilement?

C'est maintenant le moment de réviser des aspects des costumes qui ne fonctionnent pas.

Jouissez!

Une fois que la répétition général est atteint, vous pouvez apprécier tout le travail que vous avez fait!



SON

SECTION A - Rencontrons la pièce.

Quelles étaient les réponses de l'équipe de conception au question suivant?

Quel est le style ou l'atmosphère de la pièce? Écrivez 3 réponses.

Avez-vous des idées immédiates à propos de certains sons particuliers?

Est-ce qu'ils sont créés "en direct" par le concepteur ou la conceptrice de son, ou est-ce qu'ils sont enregistrés ou téléchargés de l'internet et joués sur des enceintes, ou un mélange des deux?

Utilisez ce livret ou du papier brouillon pour écrire vos idées. Vous pouvez utiliser des mots, des images trouvées en ligne ou dans des livres, vos dessins personnels, ou n'importe quoi qui va vous aider à transmettre vos idées.

Voici une liste de sons mentionnés dans *Le mutant maléfique de la décharge dégueulasse vs. <nom de votre école>* dans l'ordre qu'ils apparaissent. Certains sons sont facultatifs, et vous pouvez aussi en ajouter. Utilisez ce tableau pour vous organiser.

Son	Notes (Nos suggestions et de la place pour des liens ou descriptions)	Cochez quand c'est complet
Avant le spectacle	Y-a-t'il de la musique qui joue pendant que les spectateurs entrent et s'assoient?	
Début du spectacle	De la musique (ou un effet sonore) pour signaler le début du spectacle.	
Cloche	Facultatif, mais peut-être une idée pour commencer le spectacle?	
La cafétéria à l'heure du dîner	Bruits des élèves excités qui parlent du dîner ou d'autres choses.	
Bruits d'appareil de photo	Facultatif, mais amusant à jouer chaque fois que quelqu'un prend une photo.	
Annonces du directeur ou de la directrice	Sont-elles enregistrées avant le spectacle, ou en directe avec un microphone.	
Cloche		



Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la cafétéria et la chambre de Mo.	
Grésillement	Pour quand le liquide est versé sur le projet de science. C'est possible qu'il y aura d'autres sons; on est en train de créer un mutant après tout.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la chambre de Mo et la cafétéria.	
Cloche		
La cafétéria à l'heure du dîner	Bruits des élèves excités qui parlent du dîner ou d'autres choses.	
Annonces du directeur ou de la directrice	Sont-elles enregistrées avant le spectacle, ou en direct avec un microphone.	
Cloche		
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la cafétéria de la réunion de l'équipe écologique.	
Musique pour trier les déchets	45-60 secondes de musique pendant que l'équipe écologique fait le tri.	
Cloche		

Musique de mutant	10-15 secondes de musique. Peut inclure des sons étouffés de Green.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la réunion de l'équipe écologique et la maison de Lou.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la maison de Lou et l'école.	
Cloche		
Annonces du directeur ou de la directrice	Sont-elles enregistrées avant le spectacle, ou en direct avec un microphone.	
Bruits de voitures qui se ferment à clé	Soit 3 de suite, ou 3 bruits simultanés.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre l'école et la propriété Andrews.	
Chanson <i>Fracasseurs de fantômes</i>	20-30 secondes de musique instrumentale pour que Cody et Corey peuvent faire leur rap.	
Extrait du chanson <i>Fracasseurs de fantômes</i>	3-5 secondes du chanson de <i>Fracasseurs de fantômes</i>	
Coup violent	Dans la maison Andrews.	



Bruits de parasites	Provenant d'un des outils pour fracasser les fantômes.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la propriété Andrews et le bureau du directeur ou de la directrice.	
Bruit de voiture qui démarre		
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre le bureau du directeur ou de la directrice et la cafétéria.	
Cloche		
Annonces du directeur ou de la directrice	Le mutant parle dans celles-ci aussi.	
Musique de chasse	20-30 secondes de musique pour la scène avec la chasse.	
Musique de transition	10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la cafétéria et le placard du concierge.	
Musique de transition et la scène qui suit	60-120 secondes de musique instrumentale pour la transition entre le placard du concierge et les couloirs. Cette musique joue pendant la scène et la danse-o-thon.	
Son de déchirure	Dakota s'échappe du mutant.	

Effet sonore du mutant qui rétrécit	Le mutant rétrécit et crache les enseignants et enseignantes.	
Musique fin de spectacle/tombée de rideau	De la musique pour quand tout le monde fait leurs salutations.	
Musique pour après le spectacle	Un ou deux chansons pour quand les spectateurs quittent.	

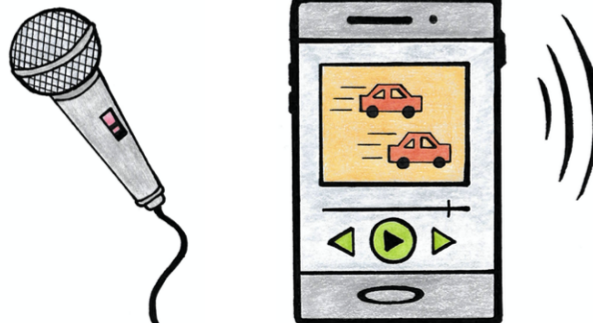


Expériences préliminaires

Choisissez 3-5 options de la liste ci-dessus. Pour chaque, testez des différentes manières de le faire en live, en suite trouvez des options enregistrées ou numériques. Notez ce que vous trouvez ici.

Musique/effets sonor en direct

Musique/effets sonor pré-enregistrés



EXEMPLE:

Son	Options live	Options enregistrées/numériques
Musique de transition: 10-20 secondes de musique instrumentale pour la transition entre la cafétéria et la chambre de Mo.	<ul style="list-style-type: none"> - tambours et flûte à bec ou saxophone - est-ce qu'on a un petit groupe musical? -beatbox 	<ul style="list-style-type: none"> -Enregistrez les élèves qui jouent de la musique - Composition Garage Band - Cette chanson: <insérez un lien pour votre chanson préférée>
Cloche	<ul style="list-style-type: none"> - Cloche de dîner - Chronomètre de cuisine 	<ul style="list-style-type: none"> - Il y a des options de cloches ici: https://www.epidemicsound.com/track/G1juysONXt/
Bruits de parasites	<ul style="list-style-type: none"> - Cordes de guitare - beatbox 	<ul style="list-style-type: none"> - Composition Garage Band - Cet effet sonore ici: <insérez un lien pour des bruits de parasites>

Son	Options live	Options enregistrées/numériques

Votre argumentaire de vente

Maintenant il faut communiquer vos idées au metteur en scène. Ceci sera une représentation de quelques effets sonores que vous voulez utiliser.

Vous pouvez partager le tableau ci-dessus, donner quelques exemples, et discuter d'autres effets sonores sur votre liste. Vous pouvez communiquer vos idées avec des dessins, des instruments, ou des effets ou chansons que vous avez trouvé en cherchant "voiture qui se démarre" ou "grésillement" sur Google, n'importe quoi pour donner une idée claire des sons que vous voulez trouver ou créer au metteur en scène.



SECTION B - Le concept final.

Maintenant il faut créer votre plan détailler pour le son. Voici quelques éléments à considérer en le faisant.

Audience

Quels sons vont aider à mieux raconter l'histoire? Comment est-ce que vous pouvez mieux aider à la compréhension des spectateurs et les aider à sentir comme ils sont à l'école, dans les maisons des élèves, ou dans une maison hantée?

Additions ambiantes

Y-a-t'il d'autres sons que vous voulez ajouter, peut-être pendant les scènes? La musique ambiante et douce peut aider aux spectateurs (et aux comédiens et comédiennes) à se sentir comme ils sont dans la scène.

Redoubler

Est-ce qu'il y a des sons que vous pouvez utiliser plusieurs fois? Pouvez-vous utiliser des extraits courts des sons qui durent plus longtemps?

Fracasseurs de fantômes

Qu'est ce que vous allez utiliser pour la chanson thème de *Fracasseurs de fantômes*? N'oubliez pas que les comédiens ou comédiennes vont chanter ou faire un rap avec la musique.

Ayez plus que vous pensez nécessaire

Quelle est la durée de chaque son? C'est bon de planifier des sons qui sont plus long que vous pensez nécessaire dans le cas qu'il y a un événement imprévu et vous avez besoin du son pour couvrir une pause.

Espace et temps

Faites certain que vous aurez le temps de créer tous les sons magnifiques sur votre liste.

Prévoyez des supports

Le département de son est très occupé pendant les dernières répétitions et le spectacle. Si vous utilisez du son pré-enregistré, qui va le jouer? Si vous faites des sons en directe, qui est responsable? Faites certain que ces gens peuvent assister aux répétitions avant le spectacle.

Votre conception sonore

Créez une présentation audio qui démontre certains sons (surtout la musique) que vous allez créer ou utiliser pour le spectacle.

Même si vous n'avez pas encore créé les sons, c'est bon de partager quelque chose qui ressemble à ce que vous avez en tête, pour donner une idée aux comédiens et comédiennes et au metteur en scène.

Lorsque vous êtes prêts, chaque département va présenter leurs "concepts finaux" au metteur en scène. Finale dans ce cas ne veut pas nécessairement dire *finale* finale. Les détails de votre conception sonore vont évoluer en répétition, mais le coeur de votre "concept final" est ce que vous allez présenter au metteur en scène.



SECTION C - Réalisons vos concepts.

Maintenant il faut réaliser vos concepts!

N'oubliez pas votre promesse: soyez éco-conscient dans vos choix.

Empruntez-le!

Avez-vous besoin d'emprunter des instruments pour jouer de la musique pendant le spectacle? Avez-vous besoin d'emprunter un ordinateur avec un logiciel qui peut faire le montage de son?

Créez-le!

Jouez avec des instruments et des objets sonores. Fabriquez un instrument ou objet pour faire ce que vous avez besoin!

Cherchez sur des sites de musique sans redevances, ils ont souvent de la musique instrumentale que vous pouvez télécharger et utiliser sans frais!

Testez-le!

Testez vos sons en répétition! Est-ce que vous avez l'impression que vos sons viennent du même monde que les autres éléments de la pièce? Vous allez savoir si quelque chose ne marche pas quand tout le monde commence à rigoler (sauf si c'est un moment rigolo!).

Est-ce que la chanson thème de *Fracasseurs de fantômes* marche pour les comédiens ou comédiennes qui doivent chanter? Ils auront besoin de pratiquer en répétition, que ça soit de la musique enregistrée ou en directe.

Compilez-le!

Une fois que vous avez trouvé ou créé tous vos sons, faites une liste de lecture avec les sons dans l'ordre qu'ils apparaissent dans le spectacle. Ceci va assurer que c'est plus facile de les jouer pendant le spectacle. Créez un différent fichier pour chaque son, même si vous jouez le même son plusieurs fois de suite. Comme ça, la personne qui joue les sons pendant le spectacle n'aura pas besoin de reculer sur la liste.

Comment allez-vous le jouer pendant le spectacle? Faites certain que votre liste est compatible avec l'appareil que vous allez utiliser pendant le spectacle. Le metteur en scène peut vous aider avec ceci.

Pendant la répétition technique, il va falloir décider sur la volume de chaque son. Testez tous les sons et notez la volume qui fonctionne le mieux pour chaque.

Jouissez!

Une fois que la répétition général est atteint, vous pouvez apprécier tout le travail que vous avez fait! (Sauf si vous êtes aussi responsable pour jouer les sons pendant le spectacle.)

GLOSSAIRE

La compagnie	Tout le monde qui travail sur le spectacle, y inclus le metteur en scène, les comédiens et les comédiennes, les concepteurs et les assistants
Costumes	Les vêtements portés par les comédiens et les comédiennes quand ils interprètent les personnages.
Équipe de conception	Les gens qui créent la scène, les accessoires, les costumes et les sons.
Répétition générale	La répétition avant que les spectateurs arrivent. La générale est fait avec tout les costumes, accessoires, objets scéniques et sons.
Plan au sol	La scène vu du plafond. Un plan de la scène d'en haut. Faites certains que votre plan au sol est à l'échelle pour assurer que vous avez de la place pour les objets et les comédiens ou comédiennes.
Quatrième mur	Le mur imaginaire entre les comédiens ou comédiennes, et les spectateurs.
Répétition	Le temps pour pratiquer et créer la pièce avec les comédiens et les comédiennes
Espace de répétition/ salle	Un espace vide dans lequel vous pouvez pratiquer avec les comédiens et les comédiennes, et les objets scéniques.
Proscénium	Un espace de jeu où les comédiens et comédiennes interprètent leur rôles, avec un espace en face où les spectateurs les regardent. C'est comme un cinéma, si vous remplacez l'écran avec le plateau.
Accessoire	Un objet utilisé sur le plateau par un comédien ou une comédienne.
Boîte ou table d'accessoires	La place où les accessoires habitent à la fin de chaque répétition.
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.
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.
Répétition technique	Une des dernières répétitions. C'est ici où les objets scéniques, les accessoires et les sons sont incorporés dans la pièce.
À l'échelle	Quand les objets sont dessinés plus petits que la réalité mais sont la même taille en relation avec ce qui les entourent; comme la réalité, mais plus petit. Un des buts en dessinant la scène est de faire certain que tout les objets et les personnes qui ont besoin d'y être ont assez d'espace.

