



Formation professionnelle Marionnette : de l'idée à la construction

Formation dirigée par Polina Borisova

Polina Borisova

Diplômée de l'Académie Nationale d'Art Théâtral de St-Petersbourg, où elle a étudié la construction de marionnettes et la scénographie (Russie, 1996-2001), et auteure d'une thèse de 3^{ème} cycle sur l'influence du théâtre de marionnettes sur le développement psychique de l'enfant (2003-2005), Polina Borisova complète sa formation en obtenant un diplôme de l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette à Charleville-Mézières (2005-2008). Une dizaine de rôles et des centaines de marionnettes plus tard, Polina s'est installée à Toulouse et fait partie de la direction pédagogique de La Boîte à Outils, une classe de formation en marionnettes au Centre Odradek. Aujourd'hui, elle continue à s'engager dans des créations marionnettiques, anime des stages et explore de nouveaux domaines artistiques, notamment le cinéma d'animation.



Du 13 au 23 octobre 2025 (off le 19 octobre)

Horaires : 9h30-13h // 14h-17h30

Durée : 10 jours // 70 heures

Lieux : Espace Jéliote – Rue de la Poste – 64400 Oloron Sainte-Marie

Contact : Florence ALBERT – jeliote@hautbearn.fr – 05 59 39 97 74

Public concerné : Professionnels du spectacle vivant.

La salle est accessible aux personnes à mobilité réduite. Pour toute autre situation de handicap, merci de nous contacter en amont pour vous accueillir au mieux.

Prérequis : Pas de prérequis.

Nombre de participants : 12 personnes max.

Coût du stage : 1 950 € avec financement
1 440 € si auto-financement

Infos pratiques : Venir avec des vêtements confortables, et salissables (tabliers, blouses).

Dates limites des inscriptions : 15 septembre 2025

Formulaire d'inscription à télécharger
sur le site de l'Espace Jéliote : jeliote.hautbearn.fr

Objectifs du stage

Objectif principal

Comprendre et mettre en pratique les principes de la conception d'un personnage en marionnette, de l'idée à l'objet.

Objectifs spécifiques

1. Recherche

Établir et renforcer le lien entre la perception de l'objet et sa représentation sur le papier. Développer l'observation et la sélectivité des traits révélateurs du caractère.

2. Conception

Comprendre la différence entre le graphisme et le design. Apprendre à traduire l'idée d'un personnage en projet d'une marionnette.

3. Construction

Développer le projet de construction d'une marionnette sur table. Maîtriser les matériaux de base (styrodur, papier mâché, bois, mousse). Mettre en pratique les apprentissages de la formation.

Compétences visées

1. Recherche : explorer la notion du caractère.

Exercices de dessin, d'observation et d'analyse des traits de l'objet et du corps humain.

2. Conception : trouver un personnage.

Transition du croquis de caractère à l'esquisse d'une marionnette, et de l'esquisse au dessin technique - un plan spécifique qui prend en compte les contraintes de manipulation.

3. Construction : réaliser une marionnette qui incarne le personnage choisi.

Concevoir une tête de marionnette selon le caractère prévu

Fabriquer le corps, se basant sur le plan

Finaliser (peindre et habiller) sa marionnette en restant fidèle à son personnage



Planning prévisionnel

Programme transmis à titre indicatif et non contractuel, il peut varier, en fonction de l'avancée du groupe et des besoins liés à la transmission et à vos projets.

		Contenu/supports	Méthode pédagogique mobilisée	Objectifs pédagogiques
JOUR 1 13 oct.	Matin 9h30-13h	Brève introduction à la théorie du théâtre de marionnettes, présentation des méthodes et approches de la conception d'une marionnette.	Travail à table.	Comprendre l'enjeu de la conception d'un personnage.
	Après-midi 14h-17h30	Atelier de croquis.	Exercices de dessin de nature morte. Observations et discussions.	Établir un lien entre la perception de l'objet et sa représentation sur le papier.
JOUR 2 14 oct.	Matin 9h30-13h	Atelier de croquis de caractère.	Exercices de dessin du corps humain, en groupe, posant à tour de rôle.	Développer l'observation et la sélectivité des traits et qualités d'un objet.
	Après-midi 14h-17h30	Démonstration de pratiques similaires par des artistes de différents styles et époques.	Projection des images. Discussion.	Développer l'observation et la sélectivité des traits et qualités d'une personne.
JOUR 3 15 oct.	Matin 9h30-13h	Pratique du croquis dans un lieu public.	Sortie en ville.	Ajouter la notion de l'espace à sa vision.
	Après-midi 14h-17h30	Choix d'un personnage et la conversion du "croquis de caractère" en "esquisse de marionnette".	Travail individuel en atelier, à table.	Définir le concept du graphisme et comprendre son rôle auxiliaire dans la recherche du caractère.
JOUR 4 16 oct.	Matin 9h30-13h	Étude de la mécanique du corps humain (anatomie fonctionnelle).	Exposé au tableau et prise de notes.	Rechercher et collecter des caractères intéressants. Ajouter la notion du mouvement à ses croquis. Explorez la contrainte du temps.
	Après-midi 14h-17h30	Dessin technique : étudiez les besoins mécaniques de la marionnette et remplir son esquisse avec un schéma de son futur squelette.	Travail individuel en atelier, à table.	Apprendre à développer l'image d'un personnage en un projet de marionnette, en tenant compte de ses besoins et des conditions scéniques.

		Contenu/supports	Méthode pédagogique mobilisée	Objectifs pédagogiques
JOUR 5 17 oct.	Matin 9h30-13h	Passage au volume. Sculpture de la tête de la marionnette.	Travail en atelier : sculpter en styrodure la tête du personnage choisi, en s'appuyant sur les son esquisse et les principes de l'anatomie fonctionnelle.	Comprendre le champ des possibles dans la déformation des parties du corps au profit du caractère.
	Après-midi 14h-17h30	Fabrication de la tête (suite). Papiettage.	Travail en atelier. Papiéter la tête de sa marionnette.	Apprendre à se projeter dans la technique de manipulation de sa marionnette et à en déduire les éléments de construction nécessaires.
JOUR 6 18 oct.	Matin 9h30-13h	Construction du contrôle de la tête.	Travail en atelier. Concevoir et réaliser l'ensemble de contrôle de la tête, poignée et cou compris.	Prendre conscience de l'ergonomie des poignées et leur intégration dans le corps de la marionnette.
	Après-midi 14h-17h30	Construction du corps de la marionnette.	Travail en atelier. En se basant sur un plan technique, réaliser un squelette de la marionnette (ceinture d'épaule, ceinture de hanche, articulations de genoux, coudes, poignets et chevilles, ainsi que les poignées de contrôle).	Maîtriser les matériaux de base (bois, contre-plaqué, tube IRL, styrodure)

19 oct. OFF

		Contenu/supports	Méthode pédagogique mobilisée	Objectifs pédagogiques
JOUR 6 19 oct.	Matin 9h30-13h	Construction du contrôle de la tête.	Travail en atelier. Concevoir et réaliser l'ensemble de contrôle de la tête, poignée et cou compris.	Prendre conscience de l'ergonomie des poignées et leur intégration dans le corps de la marionnette.
	Après-midi 14h-17h30	Construction du corps de la marionnette.	Travail en atelier. En se basant sur un plan technique, réaliser un squelette de la marionnette (ceinture d'épaule, ceinture de hanche, articulations de genoux, coudes, poignets et chevilles, ainsi que les poignées de contrôle).	Maîtriser les matériaux de base (bois, contre-plaqué, tube IRL, styrodure)

		Contenu/supports	Méthode pédagogique mobilisée	Objectifs pédagogiques
JOUR 7 20 oct.	Matin 9h30-13h	Construction du corps de la marionnette.	Travail en atelier. Faire connaissance des principes fédérateurs de jointures et articulations de marionnette.	Appréhender les principes fédérateurs de jointures et articulations de la marionnette
	Après-midi 14h-17h30	Construction du corps de la marionnette (suite). Assemblage les parties du corps de la marionnette.	Travail en atelier. Fabriquer des mains et des pieds. Couvrir sa marionnette de chair (mousse) et de peau (tissus) si nécessaire.	Appréhender les principes fédérateurs de jointures et articulations de la marionnette. Maîtriser la sculpture en mousse.
JOUR 8 21 oct.	Matin 9h30-13h	Peinture et maquillage.	Exposé en groupe sur les principes de base de la peinture de marionnettes. Réalisation individuelle de la peinture, patine ou maquillage de sa marionnette.	Appréhender les bases de la peinture et apprendre à s'en servir en tant qu'outil d'expressivité.
	Après-midi 14h-17h30	Recherche de vêtements et accessoires en rapport avec le caractère du personnage.	Travail en atelier de couture et construction.	Distinguer les concepts du "costume" et du "vêtement", en développant la vision du personnage dans sa globalité.
JOUR 9 22 oct.	Matin 9h30-13h	Marge (suite de la construction)	Travail en atelier.	Egaliser la progression du groupe
	Après-midi 14h-17h30	Tests plateau	Travail en groupe au plateau ou en salle de répétition	Confronter sa marionnette à la lumière et l'espace du plateau, tester l'efficacité de ses contrôles et la pertinence de ses éléments d'apparence
JOUR 10 23 oct.	Matin 9h30-13h	Ajustements et finitions.	Travail entre l'atelier et le plateau. Finaliser la fabrication de la marionnette.	Définir les perspectives et les trajectoires de travail ultérieur sur sa marionnette
	Après-midi 14h-17h30	Restitution, rangement.	Sous forme d'exposition ou de présentation sur scène montrer au public l'avancement des projets, définir les perspectives de travail sur la marionnette.	Synthétiser les acquis du stage et les présenter à un public.

Informations complémentaires

Évaluation

Un principe d'évaluation continue est mis en œuvre tout au long de la formation par l'observation de l'investissement, la participation et le progrès de chacun. Cela permettra aussi une meilleure adaptation pédagogique aux difficultés singulières rencontrées par chacun. Les acquis et la maîtrise des objectifs de la formation pourront être constatés par l'intervenant à travers les différentes pratiques. Ils seront également discutés au terme de la formation lors du bilan collectif (ou individuel si la demande en est faite par les stagiaires). Les stagiaires seront invités à auto-évaluer le développement de leurs compétences.

Support et ressources

Diffusion d'images / de vidéo
Exemples d'esquisses et de schémas

Les moyens mis à disposition

Espace de travail adapté à la pratique des arts de la marionnette.
Atelier de construction équipé en outillage et matériaux.
Système de vidéoprojection avec écran.

La directrice de l'Espace Jéliote et la chargée de formation seront présentes à l'accueil des stagiaires et en fin de formation pour le bilan de stage.

Référente handicap

Florence Albert, chargée de formation

Organisateur

Espace Jéliote, Centre national de la marionnette

ESPACE JÉLIOTE

centre national de la marionnette

Adresse

Espace Jéliote
Rue de la Poste
64400 Oloron Sainte-Marie

Contact formation

Florence Albert
jeliote@hautbearn.fr
05 59 39 97 74

<https://jeliote.hautbearn.fr>

