



shutterstock, ©Daniel Gale, New York, NY

Nathalie Cellier

La fille et l'arbre

Theaterpädagogische und
didaktische Hinweise von Nathalie Cellier

Inhaltsverzeichnis

I. Einführung	4
1 Angaben zum Buch	4
2 Ziele und didaktische Schwerpunktsetzung	4
 II. Préparer le terrain	5
1 Échauffement corporel en cercle	5
2 Respiration/voix	5
3 Le relais	5
4 La montagne	6
5 Le corps dans l'espace : les moteurs physiques	6
6 L'expressivité : les clowns	7
7 Agir dans une situation : l'enjeu de mon personnage	8
8 Les masques neutres	8
9 Improvisations thématiques sur le thème de la pièce	9
 III. La distribution et la lecture de la pièce	10
1 Les rôles	10
2 Le souffleur	10
 IV. Les personnages	11
1 Les personnages « individuels »	11
2 Les personnages « fonction »	11
3 Les groupes de personnages	11
4 Les animaux	12
5 Les arbres	12
6 Les couples de personnages	12

V. Les costumes	13
1 Les personnages « individuels »	13
2 Les personnages « fonction »	13
3 Les groupes de personnages	13
4 Les animaux	13
5 Les arbres	13
6 Les couples de personnages	14
 VI. Les décors et les accessoires	 14
 VII. Les effets sonores et la musique	 15
 VIII. Les lumières	 15
 IX. Temps de réalisation du spectacle	 16
 X. L'auteure	 16

I. Einführung

Angaben zum Buch

Titel : La fille et l'arbre

Autorin: Nathalie Cellier

Erscheinungsjahr: 2010

Klett-Nummer: 591802

Genre: Theaterstück

Themen: Umwelt, Außenseiter, Gerechtigkeit, Arbeitslosigkeit

GER-Niveau: A1

Sie können das Stück mit Ihren Schülern und Schülerinnen bereits ab Ende des 2. Lernjahres lesen und nachspielen.

Ziele und didaktische Schwerpunktsetzung

- gemeinsames Lesen eines Theaterstücks
- Umsetzen von Texten in Bilder und Bewegung
- Abbau von Hemmungen beim Sprechen in der Fremdsprache
- Üben und Anwenden theatraler Mittel und Techniken (Körper, Sprache, Stimme, Atem, Artikulation, Bewegung, Rhythmus,...)
- Mitgestaltung bei der Inszenierung eines Theaterstücks
- Kommunikation in der Gruppe
- Aufführung eines Theaterstücks

Das Einüben und Vorbereiten des Theaterstücks nimmt einige Zeit in Anspruch. Daher eignet es sich besonders als schuljahrsbegleitendes Projekt und für Theater-AGs (siehe dazu auch Kapitel IX).

Da einige Passagen des Theaterstücks auf Deutsch sind, kommen bei einer Aufführung des Stücks auch die Zuschauer auf ihre Kosten, die kein oder nicht so gut Französisch können.

Nachdem Sie das Theaterstück in der Klasse gelesen haben, sollten die Schüler auf das Theaterspielen vorbereitet werden, bevor Sie sich an das Einüben des Theaterstücks machen. Dafür finden Sie auf den folgenden Seiten zahlreiche theaterpraktische Übungen, die den Schülern helfen, sich an den Einsatz ihres Körpers und ihrer Stimme zu gewöhnen. Darüber hinaus bieten wir Ihnen nützliche Tipps und Hinweise zu den Personen, Kostümen und dem Bühnenbild des Theaterstücks.

Die Erklärungen und Spielanweisungen sind in französischer Sprache verfasst und erleichtern es Ihnen somit, die Zielsprache bei den Übungen und beim Theaterspielen aktiv einzusetzen.

II. Préparer le terrain

Voici des exemples d'entraînement de base qui livrent quelques clefs du jeu théâtral et faciliteront le travail ultérieur.

Le corps et la voix sont les instruments de l'acteur, il est important de les apprivoiser.

1. Echauffement corporel en cercle

Les élèves forment un cercle.

Chacun s'étire et bâille longuement.

De ses poings fermés, on martèle (pas trop fort) son corps de haut en bas ainsi que le dos, le sien ou celui de son voisin, puis tout doucement son visage (tapotements).

Grimacer, puis tirer la langue en faisant un drôle de « Ha!! ».

Produire un son inarticulé et lui faire traverser tout son corps en se secouant dans un mouvement rapide de haut en bas, en pliant les genoux et en finissant la tête en bas. Se redresser rapidement et renouveler le son et le mouvement. La troisième fois, rester la tête en bas, secouer tout le haut du corps comme si l'on voulait en faire tomber des fruits qui y pendraient. Produire des babilllements pour décontracter la mâchoire. Se redresser en déroulant bien la colonne, vertèbre par vertèbre.

De retour à la position debout, placer ses pieds bien sous les hanches, en parallèle et se concentrer sur le contact de la plante des pieds avec le sol. Placer une main sur son ventre et sentir les mouvements de la respiration.

Aufwärmen des Körpers

2. Respiration / voix

La locomotive

Rester en cercle.

Toujours la main sur le ventre, imiter le bruit d'une locomotive en essayant de donner l'impulsion de la respiration au niveau du ventre (faire travailler le diaphragme). Les épaules et la tête bougent le moins possible.

Faire une courte pause.

Reprendre la locomotive en une séquence de 5 expirations, à la dernière, vider tout son souffle sur un long et sonore « CH ».

Puis, séquence de 3 expirations, long et sonore « CH ».

Puis, un seul et long « CH ».

À présent, tous sont bien arrivés à la répétition!

Atmung und Stimme
aktivieren

3. Le relais

Les élèves restent en cercle.

Phase 1 : Tour à tour, chaque participant va frapper une fois dans ses mains, adressant ce claquement à son voisin de droite. Faire ainsi le tour du cercle.

Phase 2 : Même procédé mais inverser la direction.

Il est possible d'accompagner son geste par un « Oh! ». Cela va créer une forte dynamique.

Förderung der Gruppen-
kommunikation als Vor-
bereitung auf das ge-
meinsame Theaterspiel

Phase 3 : Chaque participant a la possibilité de faire changer le signal de direction.

Phase 4 : Le signal peut être envoyé à n'importe quel participant (et pas seulement à ses voisins). Veiller à la prise de contact avec le regard avant d'envoyer le signal ! Mais attention, le signal ne reste pas bloqué, il continue toujours sa course.

4. La montagne

Les participants se placent aux deux extrémités de la salle en 2 rangées face à face (rangée A et rangée B), chacun ayant un partenaire en face de lui. Imaginer que chacun se trouve au sommet d'une montagne. Tour à tour, chaque membre de la rangée A va lancer un appel à son partenaire d'en face : « Ohé! », « Ouhou! », « Bonjour! » etc. auquel le partenaire B répondra immédiatement. Il s'agit de faire porter la voix le plus loin et le plus fort possible mais sans hurler.

Kräftigung der Stimme

Faire changer de place et recommencer avec les nouveaux partenaires. Après chaque « dialogue », le groupe peut donner son estimation (pas assez fort, assez fort, très fort) selon laquelle le couple devra éventuellement refaire un essai.

5. Le corps dans l'espace : les moteurs physiques

Charaktereigenschaften durch die Körperhaltung ausdrücken

L'objectif de l'exercice est d'apprendre à adopter des démarches autres que la sienne propre. Ceci est un élément important pour la construction des personnages. La pratique de l'exagération libère l'expression corporelle. Passer en revue les principaux moteurs physiques : les montrer puis les faire aussitôt imiter.

La poitrine

Bomber la poitrine, imaginer que c'est elle qui dirige tout le corps, qui lui donne l'impulsion de se déplacer. C'est elle le centre, le moteur de ma démarche.

Associer les sentiments que provoque cette « démarche de la poitrine » : Masculine : fierté, force ..., féminine : coquetterie, côté superficiel etc.

La tête

Montrer la démarche « tête en avant », comme si la tête était indépendante d'un corps qui tente de la suivre. Puis la faire imiter.

Associations : gens pressés, préoccupés, tournés vers eux-mêmes etc.

Le ventre

Faire la démarche ventre bombé. Le ventre est le nouveau moteur de la démarche.

Associations : caractère satisfait de lui-même, jovial ou paresseux etc.

Les pieds

Bien lancer les pieds qui semblent précéder le corps.

Associations : insouciance, caractère rêveur ou au contraire, démarche rigide, militaire etc.

Changements rapides de démarches

Phase 1 : Le groupe commencera par une démarche normale. Le meneur de l'exercice va nommer tour à tour différents moteurs physiques que le groupe adoptera aussitôt. (« Poitrine ! », « Tête ! » etc.)

Bien attendre que le groupe entier ait adopté la démarche en cours avant de donner la nouvelle consigne.

Phase 2 : Un membre du groupe donne l'impulsion pour une nouvelle démarche.

Cette phase requiert une grande attention collective. Quand plusieurs impulsions sont données simultanément, le groupe doit se décider pour l'une d'entre elle sans concertation.

Phase 3 : Même procédé mais les impulsions données seront des démarches nouvelles, inventées spontanément.

La rencontre des moteurs physiques

Les participants se placent en deux lignes égales, ligne A et ligne B, à environ cinq mètres l'une de l'autre. Chaque participant A a un partenaire B.

Le professeur distribue le texte :

A : *Bonjour, ça va ?*

B : *Merci, ça va.*

En commençant par une extrémité des lignes, les couples A – B vont aller se rencontrer tour à tour au milieu de l'espace qui les sépare. Ils échangeront alors le dialogue ci-dessus.

Au moment de partir A et B se décident pour un des moteurs physiques. Aussi aura-t-on des rencontres du type : la coquette (poitrine) avec le grand stressé (tête) etc.

6. L'expressivité : les clowns

Le groupe se procure des nez de clowns (ceux avec un élastique tiennent mieux). Environ 8 participants travaillent à la fois, les autres regarderont.

Le meneur de l'exercice distribue les nez de clown aux participants qui se placeront sur la surface de jeu en ligne. Après les explications du meneur, ils devront se retourner c'est à dire se mettre dos au public et à ce moment seulement, mettre leur nez.

Le meneur va indiquer un sentiment fort à jouer, par exemple : « Tu es très heureux/heureuse » ou « Tu es horriblement jaloux/jalouse » etc. C'est une fois qu'ils seront emplies de ce sentiment que les clowns se retourneront dans la direction des spectateurs, ayant adopté une expression de visage et de corps exprimant le sentiment ou état dans lequel ils se trouvent. Ils se figeront aussitôt dans cette expression. Chacun des clowns se retourne quand il se sent prêt, toutefois il ne

Gefühle ausdrücken

doit pas faire durer trop l'attente des spectateurs ni celle des partenaires, et trop chercher tue l'inspiration ! Tous les clowns restent encore figés quelques instants. Puis le meneur interrompt les postures et échange les rôles acteurs / spectateurs.

Quand le meneur décrit les sentiments à jouer, il est bon de les inclure dans une petite situation : « C'est ton anniversaire et tu es très heureux. » ; « Ta meilleure copine a eu une meilleure note que toi et tu es très jalouse. ». Ou encore : « Tu es un top manager et tu viens de faire une super affaire. », « Tu as fait une énorme bêtise et tu as honte. », « Tu as perdu ton porte-monnaie avec beaucoup d'argent dedans. » etc. Dans les derniers exemples, l'avantage est que les participants trouvent eux-mêmes le sentiment issu de la situation décrite.

Dans les consignes on peut déjà introduire des thèmes de « La fille et l'arbre » :

7. Agir dans une situation : l'enjeu de mon personnage

Cet exercice est fait en groupe de deux : Clown A et clown B

A possède quelque chose d'extraordinaire qu'il adore. On prendra un objet ordinaire (chaise, cartable ou sac etc.). B désire cette chose. A entre en scène et chérit cette chose qu'il possède. Puis, B entre en scène et va essayer par tous les moyens d'obtenir que A lui donne son objet. Seuls moyens interdits : la parole et la violence.

Cet exercice met l'accent sur le jeu physique, l'imagination et l'interaction entre les partenaires. Il permet aussi de prendre conscience que tout personnage qui entre en scène a une motivation, un but ou enjeu, comme Élisabeth quand elle tente d'intervenir en faveur des arbres auprès du maire ou de l'entrepreneur en bois.

Interaktion durch Einsatz des Körpers

8. Les masques neutres

Le masque neutre sert de révélateur de l'expression corporelle : portant un masque neutre, je ne peux pas jouer avec mon visage, mon corps est mon seul moyen d'expression, c'est lui qui donne vie aux masques.

Masken lenken die Aufmerksamkeit auf den Körper

Exercices de base :

Le meneur de l'exercice va disposer au sol sur une ligne de droite à gauche et au fond du plateau, un nombre de masques correspondant à la moitié du nombre des participants. Il partage le groupe en deux (acteurs et spectateurs). Les acteurs se placent chacun devant un masque, dos au public.

Rituel de la pose du masque : je mets mon masque dos au public et ne me retourne que prêt à jouer, masqué.

Les masqués vont accomplir sur une ligne droite, très lentement le trajet qui les sépare du public.

Consigne : Faire des arrêts et prendre des postures différentes.

Dirigé vers le public, c'est là que le masque neutre a toute son expressivité.

Les acteurs masqués doivent se laisser beaucoup de temps, laisser cours à leur imagination corporelle. Les postures doivent impliquer leur corps entier.

Rituel pour enlever le masque : Je me détourne du public pour retirer mon masque.

Après le passage du premier groupe, échange d'impressions.

Même procédé pour le deuxième groupe d'acteurs.

En couples : « Pas à pas » :

Dans cette improvisation on ne se préoccupera plus de la convention de la direction du masque face public. Il s'agira maintenant de rentrer en dialogue avec son partenaire.

Imaginons un jeu de dames ou d'échecs. Le masque A fait un pas, le masque B lui répond par un pas.

Variations possibles : rythme, nombre de pas, orientation du corps vers le partenaire ou détourné du partenaire.

Chaque couple travaillera indépendamment des autres.

Cette improvisation porte sur l'exactitude du dialogue : Je reçois, « écoute » ce que me dit mon partenaire, je réagis.

Consignes : Bien prendre possession de l'espace ; ne pas oublier de respirer sous le masque !

« Pas à pas 2 » :

Même principe d'improvisation, même consigne.

Variations possibles : des gestes sont permis, des changements de position, laisser naître les émotions, l'histoire qui se crée.

« Pas à pas 3 » :

Même principe d'improvisation, même consigne, sur une musique.

Portés par tout un groupe, les masques neutres produisent toujours un effet impressionnant. C'est une possibilité de mise en scène pour les bûcherons.

9. Improvisations thématiques sur les thèmes de la pièce :

Ces improvisations permettront une première approche par l'imaginaire qui facilitera la lecture et l'apprentissage ultérieurs du texte.

Improvisationen zum
Thema des Theaterstücks

L'histoire racontée – l'histoire dansée

2 participants s'asseyent en tailleur sur le plateau dos à dos, le conteur face public, le « danseur » tourné vers le fond. Le conteur va raconter une histoire sur le thème de l'arbre, de mémoire ou inventée spontanément. Le public et le danseur écoutent attentivement. Puis, son récit terminé, le conteur se lève et rejoint les spectateurs. À son tour, en silence, le danseur va retracer l'histoire par son jeu corporel.

Tanz

Le conteur peut faire son récit en allemand. Attention dans la danse à ne pas mimer des paroles.

Les tableaux figés

Phase 1 : Sur un des thèmes de la pièce, par exemple la protection ou mise en danger de la forêt, de petits groupes d'environ 5 participants inventent une série de 5 à 7 tableaux vivants figés qui, mis les uns à la suite des autres, formeront une saynète. Donner environ 20 minutes de temps de préparation.

Standbilder

Présentation des saynètes : au signal « clic » donné par un meneur situé dans le public, celui-ci doit fermer les yeux, tandis que le groupe qui doit présenter son travail se met en position pour son premier tableau et se fige. À « clac », le public ouvre les yeux et contemple le tableau n° 1. Nouveau « clic » pour la mise en place du tableau n° 2 et ainsi de suite jusqu'à la dernière image.

Après la présentation, les spectateurs expliquent ce qu'ils ont compris. Si une histoire n'a pas été justement interprétée, le groupe concerné peut tenter d'améliorer ses images.

Phase 2 : les groupes ajoutent le langage parlé à leurs images, un texte en français très simple, quelques mots ou petites phrases.

Nouvelles présentation des tableaux parlants.

III. La distribution et la lecture de la pièce

Les rôles

Pendant la phase préparatoire, les compétences personnelles de chacun apparaissent : habileté dans le jeu corporel ou parlé, aisance particulière en français, identification à tel ou tel aspect du sujet de la pièce. Il est alors plus facile de faire les premières propositions pour le choix des rôles.

On peut faire une lecture de la pièce dans cette distribution provisoire. En dehors des souhaits personnels et des affinités des participants avec certains personnages, il faudra bien tenir compte, pour fixer celle-ci définitivement, de l'ordre d'apparition des personnages (à cause des changements de costume), du nombre d'acteurs requis pour les groupes de personnages et bien sûr, du nombre total de participants. Cet aspect logistique n'est pas facile à gérer, prudence donc sur l'aspect définitif de la distribution ! Si le nombre de participants est inférieur au nombre de personnages, quelques élèves peuvent jouer plusieurs personnages p.ex. la mère et un des Bühnenarbeiter. Pour cette raison quelques phrases des Bühnenarbeiter sont entre crochets dans la pièce (p.ex. p. 15) et doivent être adoptées selon la distribution des rôles.

Verteilung der Rollen des Theaterstücks als künstlerische und pädagogische Entscheidung

Le souffleur

Il est rare que les acteurs soient infaillibles au niveau du texte. Il est bon de prévoir un souffleur mais celui-ci doit absolument assister à un bon nombre de répétitions afin de connaître le jeu des acteurs, les pauses et silences qu'ils font et tout le déroulement des scènes. On peut envisager également un relais de souffleurs afin de ne pas faire assumer cette tâche un peu ingrate par une seule personne.

IV. Les personnages

1. Personnages « individuels »

Élisa

Dans la première partie, on peut faire jouer le personnage par une seule élève qui aura l'occasion d'approfondir le rôle, ou tour à tour par plusieurs, afin de ne pas créer le phénomène « d'interprète principale ». C'est un choix artistique et pédagogique. Dans le dernier cas, veiller à la cohérence du personnage (continuité de comportement et unité de costume). Dans la deuxième partie, Élisa est une marionnette actionnée à vue par l'interprète ou l'une des interprètes de la première partie. On peut créer la marionnette à partir d'un masque en plâtre du visage de l'actrice. La marionnette présente l'avantage pratique que l'on peut facilement la faire évoluer dans son arbre.

La mère

Elle n'a qu'une scène et sera donc jouée par une élève.

Le père

Ses scènes ne sont pas très nombreuses, donc plutôt un seul élève.

2. Les personnages « fonction »

également un ou une élève par rôle :

Le maire de la ville

La secrétaire du maire

L'entrepreneur en bois

Le chef d'équipe des bûcherons

Le professeur de géographie

3. Les groupes de personnages

Les bûcherons

6 ou 7 masques neutres au minimum. Dans la scène de l'abattage des arbres, les répartir en équipes de 2 à 4 bûcherons. Au centre de chacune d'elle, se trouve un arbre à abattre, mimé aussi par un(e) élève. Faire travailler les mouvements de hache ou de scie de façon rythmée. Il est plus facile et intéressant visuellement de le faire dans un ralenti. À la fin de la scène, les arbres abattus s'effondreront sous les yeux d'Élisa.

Les élèves

Au moins 6 acteurs

4. Les animaux

Le sanglier

Il se déplace au sol et peut être joué par un(e) élève costumé(e) qui aimerait le jeu corporel. Le principe d'une marionnette est aussi possible.

La chouette

Utiliser une marionnette actionnée à vue par l'acteur ou l'actrice qui lui prête sa voix. On peut la fabriquer avec du carton peint ou autre matériau ou bien se servir d'un animal en peluche.

5. Les arbres

L'arbre d'Élisa

Un(e) élève pour toute la deuxième partie

Les autres arbres

3 à 5 élèves au minimum

6. Les couples de personnages

Die Sonne, le Soleil / Der Mond, la Lune

2 couples masculins/féminins pour toute la deuxième partie

Les Bühnenarbeiter

2 garçons ou filles, ou plusieurs couples en alternance pendant le spectacle mais là aussi, veiller à préserver la cohérence et l'unité des personnages. S'inspirer du travail de clown, port du nez de clown possible. Trouver un rythme corporel différent pour Bühnenarbeiter 1 et 2, un moteur physique propre à chacun. Il est possible aussi de travailler sur des dialectes régionaux.

V. Les costumes

1. Les personnages individuels

Les costumes peuvent être pris dans des affaires personnelles prêtées. Tenir compte du caractère du personnage (décidé, autoritaire, gentil etc.), de son âge et de ses activités.

2. Les personnages « fonction »

Mettre l'accent sur la fonction du personnage par le costume (complet-veston et cravate pour le maire) et par des accessoires (lunettes pour le professeur etc.).

3. Les groupes de personnages

Pour chacun d'eux, créer une unité de costume : par exemple un bleu de travail pour les bûcherons, jean et tee-shirt de couleur pour les élèves.

4. Les animaux

Si l'on adopte le principe de la marionnette, choisir un costume neutre ou en harmonie de couleur pour le porteur de la marionnette.

Si le sanglier est joué par un acteur, on peut par exemple utiliser un tissu grossier (toile de jute) brun ou gris et éventuellement faire un maquillage du visage.

5. Les arbres

Ceux de la première partie doivent pouvoir entrer en scène et en sortir rapidement et éventuellement se changer rapidement. On « indiquera » donc seulement qu'ils sont des arbres par leur attitude et une tenue dans les verts et marrons.

Dans la deuxième partie, les arbres seront toujours présents. On peut donc travailler avec des tissus, des cartonnages pour le tronc ainsi que des feuilles et des branchages naturels ou artificiels. Un entracte entre la première et la deuxième partie permet de préparer les arbres.

L'arbre d'Élisa doit être particulièrement imposant : il est possible d'installer l'élève qui le joue sur un tabouret (assez large !) pour le grandir. Même principe de tissus et de branchages. Possibilité de soutenir aussi un ou les deux bras de l'acteur par des bâtons ou manches à balais afin de créer un espace de jeu stable pour la marionnette Élisabeth, et sans trop de fatigue musculaire pour l'arbre.

Attention : il est important de créer des transitions d'une scène à l'autre avec des noirs afin que les arbres puissent décontracter leurs bras pendant la deuxième partie.

6. Les couples de personnages

Die Sonne, le Soleil / Der Mond, la Lune

On peut tout à fait utiliser des vêtements quotidiens masculins et féminins, il suffit de faire une harmonie de couleurs pour les deux couples diurnes et nocturnes.

Les Bühnenarbeiter

Là aussi, tenue de travail exigée mais clownesque : par exemple bleus de travail mais recousus, casquettes portées à l'envers, couleurs voyantes etc.

Ces indications sont des propositions essayant de trouver une unité stylistique moderne et d'être pratiques. Mais bien sûr, libre à chacun de mettre à profit son imagination, ses talents et ceux des participants ainsi que les compétences des collègues d'art plastique et des parents d'élèves !

VI. Les décors et les accessoires

Dans la première partie, le mobilier scolaire fera très bien l'affaire pour les scènes dans la classe ainsi que les scènes de bureau (mairie, entreprise). Pour la première scène on pourra mélanger des éléments réalistes et non-réalistes. Par exemple : le lit d'Élisa peut être réalisé avec des tabourets recouverts d'une couverture et d'un oreiller. Par contre, la fenêtre de la chambre d'Élisa par laquelle elle s'échappe peut être mimée par deux acteurs en tenue neutre et non voyante. Ceci présente l'avantage que la fenêtre devient animée, donc pensante et qu'elle peut se manifester dans le jeu scénique. Les scènes de forêt ne requièrent pas de décor particulier, la forêt étant représentée par les acteurs-arbres.

On veillera à ce que tous les changements de décor soient effectués par les Bühnenarbeiter dont c'est une des fonctions.

Dans la deuxième partie, Élisabeth possède tout un attirail « d'armes » contre les bûcherons. On peut les fabriquer avec du carton ou autre matériau. Plus ils seront grands, plus ils souligneront le tragicomique de la situation.

Requisten und Bühnenbild lassen sich ohne großen Aufwand gemeinsam basteln und gestalten

VII. Les effets sonores et la musique

Toute une série de sons sont indiqués dans les didascalies. Il existe des CD de bruitages où l'on trouve tout (bruits de scies, de haches, d'orage, de forêt etc.).

Une possibilité est également de faire appel à des élèves musiciens et de créer les bruitages avec des percussions ou tout autre instrument original. La mélodie d'Élisa peut être une musique enregistrée ou, au mieux, live au piano ou au violon etc. La participation d'un collègue de musique peut être une aide précieuse.

La chanson d'Élisa (p. 37) est inspirée de la chanson « Le petit jardin » de Jacques Dutronc. Elle peut être chantée sur une mélodie inventée ou récitée comme un poème en chœur par les jeunes acteurs.

Für die musikalische Begleitung des Stücks bietet sich fächerübergreifendes Arbeiten an

VIII. Les lumières

Un dispositif de projecteurs, permettant de créer des atmosphères de jour dans une tonalité chaude et des effets de nuit bleutés et irréels, rehaussera beaucoup le spectacle et donnera des ailes à l'imaginaire des participants. Faire appel à la « Technik-AG » de votre établissement !

Dans le cas où le nombre de projecteurs de la salle ne permette pas ces effets de couleurs, jouer seulement sur des variations d'intensité de lumière.

IX. Temps de réalisation du spectacle

À raison d'une répétition par semaine avec des débutants, il serait prudent de prévoir environ six mois pour aboutir à la représentation. Pour ceux qui souhaitent approfondir le travail de base et de préparation, n'hésitez pas à en faire un projet d'une année scolaire.

L'assimilation de texte en langue étrangère demande beaucoup de temps, et il est important de développer suffisamment le jeu physique et scénique pour éviter l'écueil du texte récité par cœur.

Diriger un atelier en duo est toujours un plus et un gain de temps : on peut faire des répétitions en parallèle et se montrer le résultat à la fin de la séance, ou faire un atelier décor avec une partie du groupe pendant qu'une répétition a lieu dans une autre salle.

Prévoir un ou deux filages de la première partie, puis de la deuxième partie et au moins deux filages de toute la pièce avec les effets techniques afin que les participants s'y habituent. Le jeu est bien sûr le plus important, mais des transitions soignées comptent aussi beaucoup !

Alors, bonne chance à tous !

Denken Sie daran genügend Zeit für die Inszenierung und Proben einzuplanen – es lohnt sich!

X. L'auteure de la pièce : Nathalie Cellier

Née à Paris, elle passera 8 ans à Tours où elle aura la chance de commencer l'Allemand à l'école primaire.

Maîtrise d'Études germaniques en Sorbonne.

Elle commence le théâtre au sein familial et dans le cadre scolaire. Cette passion l'accompagne pendant ses études.

En 1987, elle est reçue à l'examen d'entrée de la Hochschule für Musik und Theater Hannover où elle fera sa formation professionnelle de comédienne.



Après quelques années de free-lance entre la France et l'Allemagne, elle s'installe à Karlsruhe et fonde le Xenia-Theater, avec son compagnon Peter Steiner.

Depuis 2001, la compagnie franco-allemande monte des spectacles en langue française ou bilingues, destinés aux francophiles de tous âges et aux élèves.

Nathalie Cellier écrit pour le Xenia-Theater et pour les ateliers qu'elle dirige. C'est de ce travail sur le terrain qu'est née *La fille et l'arbre*.