



ATELIER 13
FAIRE DU THÉÂTRE :
voix + théâtre images 4 +
inventions de personnages

DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT

ATELIER 13 : FAIRE DU THÉÂTRE : voix + théâtre images 4 + invention de personnages

DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT

Degrés concernés: Elèves de 3^{ème} à 5^{ème} années primaires¹.

Durée prévue: ~ 60 minutes. La durée de chaque atelier est modulable. Elle peut varier en fonction du projet de chaque enseignant et de la classe.

Nombre d'élèves: La classe entière

Objectifs: Chaque participant est capable d'inventer un personnage et de l'insérer dans le début d'une histoire selon une structure donnée. Il est capable de lire et/ou dire à haute voix le début de cette histoire. Il est capable de montrer le début d'une histoire du même type en théâtre images.

Conditions préalables: Cet atelier fait suite aux ateliers 5, 8 (éventuellement 9), 10, 11 et plus particulièrement 12.

Avant de commencer, l'espace de jeu est délimité.

Matériel: Scotch ou autre matériel pour délimiter l'espace de jeu. Tambourin pour marquer le début et la fin des exercices et des immobilités et/ou silences à l'intérieur d'un exercice. Matériel d'écriture: une grande affiche et un feutre / un billet A6 et un crayon par élève.

Remarques : Si cet atelier est trop long à mener en une fois, il est possible de le dédoubler et non pas de le couper en deux. Il est important de recommencer à chaque fois par des exercices d'échauffement, de prise de conscience du corps, de la voix, de l'espace. Il ne faut pas hésiter à reprendre les exercices proposés dans les différents ateliers et à les modifier en fonction de la finalité de chacune des séances.

Déroulement

1. Echauffer le corps, la voix et la parole collectivement

droit et détendu, les bras le long du corps, les pieds légèrement écartés (largeur du bassin) », face à l'espace réservé au public. L'E. est en face des joueurs, à l'extérieur de l'espace de jeu. Les joueurs font les mouvements en même temps que l'E. Les joueurs sont répartis dans l'espace de jeu, en position neutre, « le corps bien temps que l'E. L'E. raconte les mouvements :

Tapoter des deux mains sur tout le corps, en remontant et redescendant le long d'un bras, puis de l'autre. Tapoter sur la cage thoracique sur le devant du corps, les côtés et dans le dos tout en laissant sortir la voix, comme « Tarzan ». Continuer à tapoter en silence sur les hanches, les fesses, à l'extérieur des jambes jusqu'au bout des pieds. Poser les deux mains à plat sur le dessus des pieds et remonter avec une certaine pression des mains, tout le long du corps par les jambes, les côtés de la cage thoracique, les épaules, la nuque, jusqu'au sommet de la tête. Terminer par une immobilité, en silence et en position neutre. Laisser se calmer la respiration. Avaler sa salive plusieurs fois.

Bien respirer pour bien parler et bien chanter – reprendre l'exercice de respiration de l'atelier 12.

¹ Cette proposition d'atelier peut être adaptée pour des élèves plus jeunes ou plus âgés.

Exercice d'expiration active : les deux mains posées sur le ventre, vider l'air de ses poumons au maximum en rejetant l'air par la bouche tout en faisant le son « chchch ». Rester « vide d'air » pendant 3" et laisser entrer l'air tout seul dans les poumons sans faire d'effort d'inspiration. L'air entre spontanément par le nez. Rester « plein d'air » pendant 3" et recommencer par l'expiration. Faire l'exercice deux ou trois fois. Naturellement pendant l'expiration, la ceinture abdominale se resserre. Elle se détend à l'inspiration.

L'E. face aux élèves en position neutre, articule en exagérant les mouvements du visage et de la bouche une série de suites de syllabes à des rythmes et des volumes et des hauteurs différents. Les élèves les répètent (« ma mama mamama ma », « tatatatata TA », « ta – te – ti – to – tu », etc.) Les élèves peuvent aussi proposer des suites de syllabes que tout le monde répète. Il est important dans ces exercices de bien projeter la voix devant soi.

Même disposition dans l'espace. Au signal, les élèves marchent dans tout l'espace de jeu. Au signal suivant ils retournent à leur place – immobilité silence et position neutre.

Idem mais ils retrouvent leur place dans une position choisie par eux.

Idem, mais pendant les déplacements ils disent en boucle une suite de syllabes.

Même disposition dans l'espace. Chaque joueur pense à un personnage. Un joueur désigné dit bien fort en projetant la phrase devant lui : « Je suis + le nom de son personnage » (Roi, cow-boy, sorcière, président, danseur, dragon, princesse, guerrier, grenouille, monstre des mers, Harry Potter, la Reine de la Nuit, le loup, Titeuf, etc) Il n'est pas nécessaire de donner des exemples aux joueurs. Tous ont des réserves de personnages à nommer. Après avoir dit sa phrase, le joueur se déplace vers un autre joueur. Il lui pose la main sur l'épaule et retourne à sa place. Alors le joueur désigné dit à son tour sa propre phrase. Tous les joueurs font l'exercice.

L'E. peut pendant le jeu, prendre note des personnages évoqués.

On peut pour les quatre exercices précédents jouer à varier les rythmes des déplacements, les positions, et les manières de dire les phrases.

2. S'adresser à quelqu'un : question - réponse

Les joueurs et l'E. s'installent dans l'espace de jeu, en cercle, sans se donner la main.

L'E. commence l'exercice. Il porte dans ses mains, un objet représentant « le pouvoir de la parole» (livre, tambourin, chapeau, couronne, cd, etc.). En regardant les joueurs devant lui il dit « Je suis + nom d'un personnage ». Il traverse le cercle et s'approche d'un autre joueur, le regarde et lui dit « Et toi, qui es-tu ? ». Il lui donne l'objet et retourne à sa place. Tous les joueurs passent. Il est important dans cet exercice de prendre le temps des déplacements, de soigner le placement du corps, la projection du regard et de la voix.

3. Inventer un personnage et le début d'une histoire

L'E. écrit sur une grande feuille, en forme d'exemple la structure suivante : « Il était une fois un/une » (nom de personnage + un élément descriptif du personnage : *géante, cosmonaute, clown, framboise, arbre, botte / aux cheveux d'or, aveugle, rouge de colère, vieux et boiteux, aux grands bras, doré* / Il n'est sûrement pas nécessaire de donner d'exemple avant de se lancer dans l'invention.). L'E distribue papier et crayon à chaque joueur.

Chaque joueur invente et écrit sur le recto du billet (format A6) un début de phrase selon la structure donnée.

Chaque joueur lit ce qu'il vient d'écrire, pour lui, dans sa tête.

L'E. écrit, au verso de la grande feuille, la suite de la phrase : « qui » (phrase relative, évocation d'une action : *partait en voyage, chantait dans la nuit, appelait sa maman, gesticulait sur le quai de la gare, mourait de faim, etc.*)

Chaque joueur invente et écrit au verso de son billet la suite de la phrase selon la structure donnée.

Chaque joueur lit la phrase entière, pour lui, dans sa tête. Il pose crayon et papier derrière lui.

4. En Théâtre-Images, jouer le début des histoires inventées.

Les joueurs sont debout en cercle en position neutre.

L'E. lit le début d'histoire qu'il inventé « Il était une fois une géante aveugle... ». Il frappe sur le tambourin et les joueurs se transforment en statues de « géante aveugle ». Ils gardent la position.

L'E. dit la suite et fin de la phrase «...qui partait en voyage. ». Il frappe sur le tambourin et les joueurs transforment leur position pour montrer la géante aveugle « partant en voyage ».

L'E. frappe 2 x sur le tambourin et les joueurs reprennent la position neutre.

Ici, la phrase lue a autant d'interprétations corporelles possibles que de joueurs.

Les joueurs forment des groupes de 2 personnes. Ensemble ils préparent leurs deux propres histoires afin de les présenter au groupe :

Le joueur A lit/dit la 1^{ère} partie de la phrase.

Il produit un signal sonore choisi./ Le joueur B montre ce qui vient d'être dit. Il reste en immobilité.

A lit/dit la 2^{ème} partie de la phrase.

Il donne le signal sonore. B modifie sa position pour montrer la 2^{ème} partie de la phrase.

A donne 2x le signal sonore et B. reprend la position neutre.

Inversion : B lit/dit. A montre.

Prolongements possibles

Avant de les montrer, il est possible de faire lire les phrases à haute voix à chaque élève. (fin du **paragraphe 3.**)

Les phrases inventées au paragraphe **3.** peuvent être réinvesties dans l'exercice décrit dans le paragraphe **2.** de cet atelier : « Je suis une géante aveugle qui part en voyage. Et toi, qui es-tu ? »

Suivant les actions décrites dans les phrases, le joueur peut « jouer l'action demandée » et l'immobiliser au signal sonore du narrateur.

Fiche de l'élève à disposition.

Documents conseillés

MISE EN MOTS 01, un cahier pour apprendre à connaître et aimer le théâtre², Théâtre Escarboucle, novembre 2007. p. 20 à 23 « Pour commencer à jouer »

35 EXERCICES D'INITIATION AU THEATRE, vol. 1, Catherine Morrisson, coll. Spectacles, Actes Sud Junior, 2000

35 EXERCICES D'INITIATION AU THEATRE, vol. 2, LA VOIX, LE CORPS, Catherine Morrisson, coll. Spectacles, Actes Sud Junior, 2000

LE CORPORAL, Ouvrage pratique d'expression orale, Gérard Diggelman et Muriel Chevalier-Aubort, LEP, 1999

Des questions

Si vous avez des questions concernant l'animation de cet atelier, vous pouvez prendre contact par e-mail ou par téléphone avec Anne-Lise Prudat du Théâtre Escarboucle

021 701 45 73

al.prudat@theatre-escarboucle.ch

© alprudat, 29 mars 2008

² Disponible sur demande au théâtre Escarboucle à l'adresse al.prudat@theatre-escarboucle.ch