

## ATELIER JEU DRAMATIQUE en vue de la veillée expression.

En stage, créer une représentation avec des sketches créés à partir de situations improvisées ; s'entraîner aussi à réagir, improviser sur des propositions d'un public.

Organisation en trois temps :

- phase d'exploration, individuelle ou collective
- phase d'exploration et d'utilisation d'un matériel support qui induit une situation dramatique à jouer
- phase qui approche un élément de la représentation, constituant un mouvement vers la théâtralisation et la découverte du langage artistique.

### **1. Développement de la connaissance de soi, la confiance en soi.**

**Objectif** : favoriser la disponibilité sensorielle, affective et verbale.

#### **1.1) Le réveil du corps :**

a) *Le "do-in" :*

Bailler, s'étirer, massage du front, des tempes, des yeux, des joues (articulation mâchoire), nez, menton, cervicales. Tourner lentement la tête de gauche à droite puis de droite à gauche.

On peut faire cela en racontant une histoire, pour que cela soit moins thérapeutique.

Variante : " petite fourmi " qui parcourt le corps pour prendre conscience des différentes parties du corps.

b) *Etirements :*

c) *Le lancer de feuilles :*

Lancer des feuilles en poussant un cri libérateur.

d) *Massage complet du corps :*

Prendre une douche énergiquement.

#### **1.2) Prise de conscience de la verticalité :**

Prendre la " position neutre " : jambes écartées, bien s'ancrer dans le sol. Prendre conscience de ses points d'appui. Ouvrir ses sens à la perception du monde extérieur.

#### **1.3) Prise de conscience de la respiration :**

*" De quoi se sert-on pour parler ? De la langue, bien sûr, des lèvres, des dents, des poumons, de la trachée et du larynx. Si c'est lui qui constitue l'organe essentiel de la phonation grâce au jeu des cordes vocales qu'il abrite, c'est la respiration qui reste à l'origine du phénomène "*<sup>1</sup>

Pour bien parler il faut savoir respirer.

- Allongé sur le dos, dans un environnement calme, se laisser aller en ayant l'impression de se faire aspiré par le sol : par les pieds, les jambes, les reins, le dos, le cou, la tête. Faire gonfler son ventre en mettant une main dessus : c'est le ventre qui se gonfle est non pas le haut du corps qui remonte.
- Dans la position debout, inspirer en faisant monter ses pointes de pieds en inspirant, redescendre en expirant.

<sup>1</sup> Fabia Maurie : Les langues vivantes à l'école pp49 et 50.

- Inspiration sur 3 temps, blocage sur 2 temps, expiration sur 3 temps.
- Onomatopées :
  - Tchic, tchac !
  - Mmmh !
  - Pif, paf !
  - Hée ! oh !
  - Ohé !
  - Fff !
  - Ffh
  - Chanter les voyelles sur l'expiration.
  - Dire une phrase sur l'expiration.

#### 1.4) Développement de la concentration :

Se passer des balles imaginaires de couleur.

### 2. Prise de conscience du monde qui m'entoure :

#### L'espace :

- se déplacer en laissant le plus d'espace vide
- se déplacer en laissant le moins possible d'espace.

Ex : dans la mer : quand le plongeur descend (le meneur baisse les bras), les poissons se séparent et s'écartent le plus possible les uns des autres ; quand il remonte (le meneur lève les bras), les poissons se rapprochent et reforment le banc.

L'espace scénique : délimiter un espace, entrer dans celui-ci de toutes les manières possibles.

Ex pour les petits : un objet est déposé au milieu de l'aire de jeu. Les enfants sont en rond délimitent l'aire de jeu. Un enfant doit traverser en diagonale le cercle les yeux fermés, avec le moins d'hésitation possible, prendre l'objet et le remettre dans la main de l'enfant en face de lui.

Variante : idem mais sans ronde, enfants dans un coin et meneur à l'opposé.

Bien veiller avant à un temps de mémorisation de l'espace.

### 3. Développer la confiance dans le groupe :

Se déplacer dans l'espace ; à chaque fois que l'on rencontre quelqu'un, lui adresser un bonjour grâce au regard.

Marcher à son rythme, à chaque frappe de mains, varier le mode de déplacement.

Choisir à 2 un mode de déplacements en ayant un point de contact au niveau du corps.

Jeu des aveugles : un enfant aveugle conduit un autre en lui évitant d'entrer en collision avec les obstacles : il le tient par les épaules.

Dans un 2<sup>ème</sup> temps, on convient d'un code : dos pour avancer, épaule gauche pour la gauche, épaule droite pour la droite, tête pour reculer...

Idem avec la voix : proche puis éloignée.

### 4. Apprendre à exprimer une émotion :

Exprimer corporellement une émotion (tendresse, don, agressivité).

Traverser l'espace scénique, et exprimer l'état indiqué par une des personnes.

## 5. Se préparer à dire :

1. Exercices d'articulation : grimaces pour débloquer les mimiques du visage, articuler une série de syllabes, articuler des mots (poche plate, plate poche...), articuler des phrases (le fisc fixe exprès chaque taxe fixe excessive au luxe et à l'exquis de l'extraordinaire Alexis), miroir vocal (reproduire le son émis par l'autre).
2. Le rythme de la langue.

## 6. Pour dire :

Improvisation mimée : dans une abbaye, à la gare

Improvisation à règles (la porte)

Improvisation collective : la banc public.

### A PARTIR DE L'IMPROVISATION

Faire nombre de situations improvisées, en sélectionner pour en faire des sketches comiques. S'entraîner à improviser sur des situations données juste avant.

Déclencheurs : l'espace qui nous entoure ; l'objet détourné de sa fonction (la chaise), une histoire racontée, une musique.

A partir d'une situation imposée : la porte, le banc public, le monastère (quelque chose dérange la calme engendré par la méditation), ...

Partir de l'histoire créée à partir de cette improvisation pour travailler le texte.

- Création du personnage (éliminer les mots et les gestes qui ne sont pas indispensables à la compréhension de l'histoire).
- Travailler la mise en relation de ceux-ci pour faire naître la dynamique de la situation
- Ménager la surprise
- Penser à la cohérence de ce qui se joue
- Créer une chute
- Trouver en soi la juste résonance du rôle
- Accepter la prise de risque tout en gardant à l'esprit qu'on reste dans le lieu et l'espace du jeu dramatique
- Réécrire le texte quand tout ce travail est terminé
- Le mettre en scène