

Le jeu et l'image (1)

Faire du jeu dramatique, c'est se déplacer dans un espace et faire vivre des émotions. Cela pourrait être une première définition. Mais sur quoi s'appuie ce jeu ? Des mots, des gestes, des postures, un ensemble de tout ça ? La séance suivante vise, à partir d'images construites, à tendre vers des déplacements et ainsi créer une histoire sans mots, où le corps va induire des émotions et susciter chez le spectateur une première lecture... celle d'une histoire qu'il devra ensuite restituer.

Objectif : partir d'images pour entrer dans le jeu et l'action.

Cycles concernés : tous cycles

1- Premières propositions d'images.

- Pour évacuer le stress de sa propre image qu'on va offrir aux autres, au public, on commencera par se déplacer dans l'espace en imitant des personnages/animaux successifs. On peut, à tour de rôle, être « vieux », « jeune », « prince » ou « princesse », « détective » ou « assassin » et proposer des déplacements en relation avec le personnage incarné. Mais on peut également être un animal sauteur (kangourou, lièvre, puce...), rampeur (serpent), « lourd » comme l'éléphant ou « agile » comme le singe... Tous ces déplacements successifs vont contribuer à libérer le corps et permettre de développer l'imaginaire de chacun. Les enfants ont tendance à s'observer lors de ces moments collectifs et à reproduire l'image de certains, plus réactifs. On essaiera alors de les inviter à regarder un point fixe au moment d'imiter tel ou tel personnage afin d'éviter tout plagiat.
- Toujours en se déplaçant, on propose de s'arrêter et de fixer le secret dès lors qu'une proposition est faite. Par exemple, les enfants circulent dans la salle et au signal de l'enseignant : « Vous êtes un bossu qui a faim », ils se déplacent en imitant le personnage demandé mais s'arrêtent à un signal sonore en fixant le secret (pour mémoire, le secret est ce point fixe placé sur un mur de la salle et que tous regardent intensément). On ne bouge alors plus, et chaque élève reste quelques secondes dans la posture qu'il ou elle s'est donné.

2- Réagir à un signal mot.

- De la même manière que lors de ces premiers exercices, on va demander aux élèves de réagir, dans l'instant, à un mot et d'essayer, de manière spontanée, d'en faire une proposition. Soit on est un personnage, soit on fait vivre une émotion. Les élèves sont placés sur une ligne en fond de scène et tournent le dos au public. Un des élèves situés dans le public crie un mot (nom ou adjectif). Les acteurs se retournent alors et forment une image sensée illustrer le mot prononcé. Des exemples concrets sont proposés, tels un « gorille », un « crapaud », une « sorcière », un « roi », un « chevalier », un « éléphant », etc... ou encore être « heureux », « étonné », « satisfait », « jeune », « angoissé », etc. Une liste doit être préparée au préalable et distribuée aux spectateurs, lesquels jouent également à « faire jouer » leurs camarades.

- De la même manière, on peut jouer en demandant aux élèves de porter des masques neutres (masques blancs). La difficulté réside dans le fait que l'expression doit être entièrement portée par le corps.

3- Construire une image autour d'un objet.

- Les élèves vont utiliser un objet pour construire une image et s'inventer un personnage. Le but de l'exercice est de leur montrer qu'un objet peut favoriser une multitude de situations et inviter le spectateur dans son propre imaginaire. On partira d'objets de la vie courante. Le premier exemple peut être la « chaise ». Chaque élève invente alors une posture en utilisant l'objet. Cet objet va ainsi l'aider à développer son imaginaire. De la même manière, on peut jouer avec d'autres objets, tels une « table », un « banc », ou tout autre objet qu'on peut prendre (objet porté) ou regarder (objet de défiance) ou encore éviter (l'attitude doit alors montrer cet évitement).
- **Variante** : on peut jouer à deux autour de l'objet mais chacun doit avoir une attitude contraire à celle de l'autre.

4- Construire une image collective.

- Plusieurs objets (pas plus de trois) sont installés dans l'espace. Les élèves (par groupes de 4 ou 5), viennent construire une image. Cette image doit évoquer un début d'histoire. Les acteurs peuvent utiliser les objets en montrant au public des intentions qui doivent conduire vers des émotions. On peut suggérer une table, une valise, un fauteuil... ou bien d'autres objets encore.
- On peut proposer aux élèves de construire leur image en leur proposant d'abord d'installer leurs objets. Une réflexion collective doit permettre de favoriser l'esprit créatif de l'élève et installer alors en fonction de leurs propres idées les objets et les personnages. Des intentions, des émotions doivent se dégager ensuite.
- Les groupes peuvent réagir en fonction des images proposées. Un groupe peut continuer l'histoire commencée et proposer alors l'image suivante.

