



Le festival scout de l'animation

THEATRE

Tranches d'âge concernées : animateurs

Déroulement

Présentation

En trente secondes, mon activité à la fédé et mon expérience au niveau du théâtre (cours à l'académie et au Théâtre du possible, préparation de sketches avec ma troupe de théâtre amateurs).

But de l'atelier

Introduction à la méthode théâtrale en 30-40 minutes pour donner un aperçu condensé.

Travail sur la relaxation indispensable avant de rentrer en scène et de commencer à jouer (5 minutes), travail sur la notion d'espace au moyen de deux exercices (10 minutes) et travail sur l'expression et le jeu (15-20 minutes).

Ces notions peuvent servir au niveau de l'interprétation théâtrale mais aussi pour toute présentation de spectacle (comédie musicale, jeu de rôle...)

1/ Travail sur la relaxation :

Exercice de détente du corps : chaque animateur se trouve dans l'espace jeu, face à moi, un ou deux exercices très rapide pour débloquent les nœuds et tensions. Important pour le trac avant d'entrer en scène et pour que le corps soit le plus « élastique » possible.

2/ Travail sur la notion d'espace :

La conscience de l'espace est très importante dans la dimension du jeu, non seulement pour avoir conscience de la place de son propre corps dans l'aire du jeu, mais aussi de celle de l'autre, des autres comédiens. Le jeu est un travail d'équipe, il ne faut pas oublier que sur scène on n'est jamais seul (sauf dans les one man show) et on ne peut pas fonctionner sans les autres.

Exercice 1 : tous les animateurs circulent dans l'espace de jeu, dans n'importe quel sens, sans se toucher ou entrer en collision les uns avec les autres.

Le rythme du déplacement devient de plus en plus rapide jusqu'à prendre un rythme de petit trot.

Exercice 2 : deux animateurs au centre de l'espace du jeu.

Jeu du miroir. A tour de rôle, une personne exécute différents gestes comme s'il se trouvait face à un miroir ; l'autre reproduit en même temps exactement les mêmes gestes comme s'il était son reflet dans le miroir.

Exercice qui permet de faire attention à la présence de son partenaire, aux gestes qu'ils exécutent dans l'espace/temps.

Exercice qui permet aussi d'improviser, de faire appel à son imagination.

3/ Travail sur la notion de l'expressivité et de l'improvisation

Expliquer que le jeu au théâtre demande un travail et une rigueur beaucoup plus importants qu'au cinéma, parce qu'il faut rentrer sur scène et jouer, parfois plusieurs fois de suite, pas vraiment le temps de préparer « psychologiquement » son personnage.

Au théâtre, c'est difficile de faire de la « psychologie » comme au cinéma, parce que la démarche est différente, il ne faut pas donner un instant qui sera filmé par la caméra, mais un jeu répétitif, travaillé et immédiat. On ne peut pas refaire la scène, il faut rentrer sur scène et pouvoir jouer, quel que soient ses états d'âme. Le cinéma est souvent une représentation la plus proche possible de la « vérité », dans l'expressivité, l'émotion ; le théâtre n'est pas une recherche de « réalité », au contraire, c'est une illusion.

Exercice 1 :

Travail sur l'expressivité immédiate de sentiments humains, appel au côté créatif de l'animateur, à son imaginaire :

Tous les animateurs occupent l'espace de jeu, face à moi.

Je leur donne un seul mot qui représente un sentiment et ils doivent m'exprimer au moyen de leur corps et de leur visage, l'expression de ce sentiment. Ils peuvent éventuellement utiliser des cris ou soupirs, mais pas de paroles, pas de texte. Sentiments choisis : joie, colère, tristesse et folie.

Exercice 2 : Deux animateurs présents sur l'espace de jeu.

Ils choisissent un animal sans dire au reste de l'assemblée duquel il s'agit.

Difficile car un animal ne fait pas de psychologie, ne réfléchit pas, bouge et réagit de manière instinctive. Dans l'espace d'un claquement de doigt, ils doivent se mettre dans la peau de l'animal.

Ils recevront tous une fiche technique et commentée à la fin de l'atelier.

Pas besoin d'instruments ou de mobilier, juste un espace.

Maximum 12 animateurs par atelier.