

Quelques notes à partir du stage
Mise en voix, en jeu, en espace

Janvier 2017

Intervenante : Corinne Méric

Exercices du matin

- CLAPS : passage d'énergie dans un sens, dans l'autre, dans tout le cercle
- MARCHES DAANS L ESPACE :
 - 1) équilibrage de plateau : trois rythmes (lent/neutre/rapide)
 - 2) Accentuer sa marche en continuant l'équilibrage du plateau
 - 3) Imaginer que l'on marche dans un espace immense, puis minuscule, avec sol mou, puis glacé, alterner froid et chaleur
 - 4) Marcher puis s'arrêter au signal du meneur de jeu, fixer une image reflétant une émotion choisie (soit par le joueur soit par le meneur)
 - 5) Donner un numéro à chaque joueur : appel du numéro pendant la marche dans l'espace, ce joueur désigné se place à une extrémité de l'espace et le reste du groupe se place à l'autre extrémité. La personne seule face au groupe propose un son /un geste/ une émotion, le reste du groupe reproduit ensuite en miroir, ensemble. Reprise de la marche et autre numéro ...
- CHORYPHEE: un chef de chœur face au public, les autres derrière (en formation "d'oiseaux" dans le ciel). Sur une musique, le chef de chœur fait des mouvements continus, lents, précis, le chœur suit => regard à l'horizon. Variante : le choryphée se tourne, quelqu'un prend le relai et se retrouve devant
- CHEF D ORCHESTRE : un chef, des pupitres => chacun choisit un son . (voix, mélodie, rythme) répétitif, le chef d'orchestre dirige avec des gestes précis (plus fort, moins fort, arrêt, accélération...)
- URGENCE : un par un. Entrer, annoncer un événement urgent sans le son, articuler son corps. L'annoncer cinq fois de suite crescendo (de plus en plus urgent), la sixième fois avec la voix en plus.
- LECTURE D UN. TEXTE : faire un roman photos (quatre images arrêtées) qui raconte l'histoire

- Propos de Corinne sur les accessoires : attention, au théâtre, les accessoires ne sont jamais anodins, "c'est du jeu". Donc chaque geste qui prend, pose, soulève un objet, donne du sens et l'objet devient lui même signifiant.
- Trois textes travaillés :
 - 1) La Peste et le choléra, Sarah Pepe : proposition, enregistrement de voix qui se superposent avec mots clefs, alternant avec les moments de jeu . Espace : trois espaces en verticalité.
 - 2) Deux Chaises, R. Rauzier : du fond de la salle (sièges théâtre) passer par dessus, arrivés épuisés
 - 3) L'enfant mode d'emploi, A. Richner: au bar, de profil, jeu avec les chaussures (d'abord pieds nus, puis aller les chercher), manipulation d'une boîte (plus petite qu'un carton)
- APPRENDRE A PARLER PLUS FORT : créer un mur de son => placer un mur d'élèves entre les deux acteurs qui se parlent, ces élèves doivent produire un son, plus moins fort (chef d'orchestre), et les "joueurs" doivent faire passer leur texte .
- exemple d'improvisation : faire entrer les joueurs un par un. Le premier crée un espace imaginaire, le deuxième s'en empare et doit les respecter tout en faisant une nouvelle proposition dans cet espace ...etc (. PENSER À LA MUSIQUE, à l'espace musical)

-
-