

JEU D'ACTEUR : « LES OMBRES »

Jeu à base d'imitation, reproduction

Précision et sélection du geste, concentration, présence, écoute, observation

Compétences visées

Observer et reproduire fidèlement et corporellement les déplacements et les gestes du personnage.

Créer un effet en reproduisant accentuant avec l'ombre un ou plusieurs éléments essentiels du personnage en lumière.

Adopter un état de jeu : entrer dans un personnage et maintenir l'attention, la concentration jusqu'au terme de l'exercice : être

Dispositif

Les élèves évoluent par groupe de 2 (ou davantage) : un personnage + son ombre.

Espace libre large pour les déplacements d'un groupe classe.

Accessoires et petit matériel.

Spectateurs éventuels.

Monde sonore convivial, agréable : musique .



But

Se déplacer d'un point à un autre derrière un camarade en étant son ombre exacte. Le personnage évolue lentement. Le parcours peut être semé d'obstacles ou d'objets.

Opérations à réaliser

Se placer très près derrière le partenaire pour « épouser » sa forme absorber son énergie, déceler ses moindres mouvements : être son ombre.

Pour le personnage : se déplacer de A à B en variant son déplacement mais en gardant un rythme assez lent et des gestes simples : franchir, contourner des obstacles réels ou imaginaires.

Pour l'ombre : être toujours « derrière », ne pas être vu, s'orienter / une source de lumière située.

Etre vigilant à toutes les parties du corps mobilisées par le personnage

Avant de démarrer « absorber » l'autre : son attitude, son énergie : la position de ses épaules, le port de tête, le relâchement des bras, des mains, l'orientation des pieds, la position du bassin...

Rester concentré et attentif pendant toute la durée du déplacement ; ne pas décrocher quand il y a des spectateurs.

Comportements observés

Reproduction approximative, globale des attitudes et déplacements du personnage.

Décrochages fréquents : dans les gestes, dans l'attention.

Reproduction imprécise et/ou erronée des gestes du personnage / difficulté à percevoir la spécificité du déplacement de l'observé. Seuls les déplacements sont reproduits : difficulté à prendre en compte les autres parties du corps, à appréhender par ex le tonus, l'attitude de l'autre.

Critères de réussite

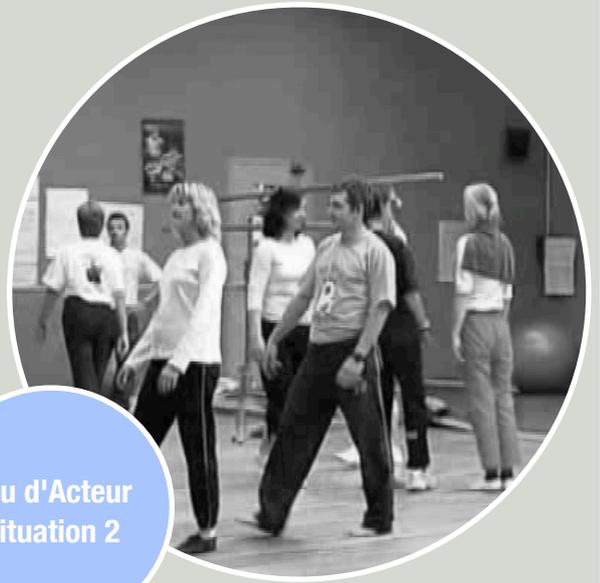
Le geste reproduit est précis, à peine décalé dans le temps.

La concentration est effective, continue : pas de fous rires, d'arrêts.

Simplifications

Le personnage est d'abord immobile, l'ombre se place. Puis le

Jeu d'Acteur Situation 2



personnage réalise une séquence brève ou un déplacement court et lent. Il s'applique à dissocier ses mouvements, les juxtapose.

Complexifications

• Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre.

Demander un trajet plus complexe au personnage ou des coordinations d'actions.



• Variables du mouvement. L'ombre « disjoncte » : fait un geste parasite, décalé ponctuellement.

L'ombre exagère, amplifie, déforme

L'ombre est en retard

L'ombre devient miroir

• Communication.

Il y a 2 ombres : l'une derrière l'autre, l'une à côté de l'autre.

L'ombre fait du bruit : elle grince, chuchote, souffle...

Sécurité

Etre vigilant à la constitution des duos, il s'agit aussi d'entrer dans l'espace proche, intime de l'autre.

Effectuer le travail collectif sans spectateur avant de demander éventuellement le passage devant le groupe.