

JEU D'ACTEUR : « GROMLO »

Echange et communication dans un langage imaginaire

Création, improvisation, écoute, concentration
attention

Compétences visées

Découvrir et affiner une communication non verbale qui s'appuie sur des sons, des expressions du visage, des gestes du corps, des mimiques et accents.

Comprendre & déceler à travers les expressions non verbales le sens de la relation et de la communication qui se trame.

Dispositif

Groupes de 2 élèves constitués librement.

Au départ pas de matériel, ou seulement 2 chaises ou un banc, un espace à l'écart qui permet l'engagement d'une conversation à deux ou qui induit une relation, une communication particulière (domination, proximité, éloignement, rapports de force, objets spécifiques, accessoires, costumes, nez...).

Passage devant la classe après une période d'essai, ou une régulation à deux avec ou non l'aide de l'enseignant.

But

Parler « gromlo » : engager une conversation dans une langue inconnue des deux interlocuteurs. Utiliser un langage basé seulement sur les sons, les rythmes, les intonations.

On parle ensemble une langue qui ressemble à du « petit chinois », russe, alsacien, belge, arabe, provençal, moldave, « petit nègre », italien...

Opérations à réaliser

A deux, engager une conversation dans une langue inventée et qui ne s'appuie sur aucun mot connu ou sens. En fait, utiliser seulement des « phonèmes » et jamais de « sèmes » : émettre seulement des sons, des bruits, des syllabes... qui ne véhiculent pas de sens.

Discuter, écouter et répondre à l'autre dans la même langue que lui.

Comportements observés

Difficulté à initier le débat, l'échange puis discours dans une langue très proche des langues connues.

Utilisation spontanée de mots déformés, « mots tordus ».

Difficulté à accorder le langage commun, à trouver une rythmique, des sonorités similaires. Chaque élève reste dans un langage distinct, le duo ne se « cale » pas.

Jeu d'Acteur Situation 3a



personnages (haine, amour, tension, moqueries...).

Le corps dans son entier participe : mouvements des bras, de la tête, déplacements, mouvements répétitifs, insistants, négations.

Une véritable conversation, communication s'instaure.

Critères de réussite

Une conversation s'installe, véritable dialogue :

Les deux interlocuteurs s'écoutent, se donnent et attendent leur tour de parole, accordent leur registre de communication : tonalité, sonorité, gestualité.

Un sujet de conversation peut être identifié qui naît au fil de la conversation et se précise par le choix des sons, rythmes, gestes annexes.

L'identité des personnages se précise.

il leur demande au fil du propos :

« Vous vous éloignez l'un de l'autre, vous vous tournez l'un autour de l'autre, vous prenez la place de l'autre, vous touchez l'autre, vous imitez l'autre, vous adoptez une attitude bizarre... »



Puis avalanche de phrases, cris, rires : la parole ne véhicule néanmoins pas de sens, pas d'échange.

Progressivement un des interlocuteurs cale sa réponse sur une idée perçue, imaginée dans le discours de l'autre et un dialogue se noue qui renvoie à un sujet quotidien, une querelle, des sentiments entre les



JEU D'ACTEUR : « GROMLO »

Echange et communication dans un langage imaginaire

Création, improvisation, écoute, concentration
attention



Jeu d'Acteur
Situation 3b

Simplifications

L'enseignant va suggérer des sonorités, dialectes, langages plus ou moins connus (chinois, russe, alsacien, belge...) pour initier l'échange. Créer un socle commun sur lequel le vocabulaire phonétique se construit peu à peu.

Partir de jeux de langue enfantins (ajouter des syllabes ou un son récurrent entre chaque syllabe des mots, n'utiliser qu'une voyelle, commencer tous les mots par....).

Aider les élèves à identifier ce qui crée, enrichit la communication non verbale : la position de la tête, les gestes des bras, l'attitude et le tonus pendant l'écoute, le discours, les déplacements, les orientations du corps, de la tête, le placement ou la fuite du regard.



l'autre, vous adoptez une attitude bizarre... ».

- Communication
Enrichir la conversation en intégrant progressivement des consignes sur le thème :

« vous êtes dehors.... Il fait froid... ; vous attendez.... ; vous êtes amoureux.... ; vous vous haïssez....., vous parlez de vos enfants....., vous faites de la politique....., il est prétentieux, marseillais, il raconte des histoires que vous ne croyez pas...

Jouer sur le rythme et le débit de parole, l'intensité des sons, les silences, les hésitations, les coupures de parole....

- Virtuosité
Enrichir la conversation en intégrant progressivement des consignes :

Sur les objets ou accessoires:
« Vous êtes assis, vous lui prenez son Vous êtes derrière une vitre, vous êtes au téléphone, il y a beaucoup de bruit, il ne faut pas faire de bruit....

- Originalité
Discussion sur des thèmes absurdes, décalés (les légumes longs et les légumes ronds.. ; le savon solide et le savon liquide, les os courts et les os longs....).



Complexifications

- Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre

Passage avec son partenaire/
passage avec un partenaire aléatoire...

- Variables du mouvement
Enrichir la conversation en intégrant progressivement des consignes sur le contexte : les élèves sont alors prévenus que l'enseignant interviendra en « voix off » pendant leur discussion ; par ex il leur demande au fil du propos :

« Vous vous éloignez l'un de l'autre, vous vous tournez l'un autour de l'autre, vous prenez la place de l'autre, vous touchez l'autre, vous imitez