

# JEU D'ACTEUR :

## « LA MACHINE INFERNALE »

**Construction progressive d'un collectif sur une structure rythmique**

Créativité, écoute, concentration attention, disponibilité

### Compétences visées

Intégrer et combiner un geste, un bruit personnels à une organisation collective contraignante.

Assumer son identité devant un public. Entrer dans le jeu d'acteur.

Créer, inventer un mode de communication basé sur des signes et des sons simples qui s'intègrent à une structure rythmique collective.

### Dispositif

Groupe de 4 à 8 élèves.

Malles de petits objets à disposition des élèves (objets à percuter, frotter, secouer, gratter.... matériel de cirque mais aussi journal, plot, bâton, balle de tennis de table...).

Un espace donné à voir (si possible circulaire autour duquel se disposent les spectateurs).

Eventuellement un aménagement matériel simple qui favorise une structure particulière de la machine : banc, escabeau, plinth...

### But

Composer une pièce de la machine infernale (machine qui produit des bruits et des mouvements bizarres).

Ecouter et observer puis produire un son, un geste personnels qui soient en contact rythmique pas forcément physique avec les autres pièces de la machine.

### Opérations à réaliser

Successivement, chaque élève du groupe, pièce de la machine, entre en piste avec un objet et exécute indéfiniment, « machinalement » un geste simple, répétitif. Il émet aussi un son, un bruit selon un rythme congruent avec le rythme choisi par la première pièce de la machine entrée en piste.

Chaque élève pénètre au fur et à mesure en contact rythmique pas forcément physique. Il vient s'installer, s'imbriquer dans la machine adoptant une position, attitude tout près des

autres pièces pour créer un effet collectif.

La machine va évoluer selon les consignes de l'enseignant (ce dernier donne des consignes en « voix off » voir variables) puis se disloquer progressivement de manière inverse à son installation. Le premier entré est aussi le dernier sorti.

### Comportements observés

Difficulté pour le premier élève, pièce N°1 de la machine à entrer en scène.

Difficulté pour les suivants à « caler » leur rythme, bruit... dans le tempo des précédents.

Perte, dilution ou transformation progressive de son rythme personnel sous l'effet du groupe.

Difficulté à maintenir son attention, sa concentration : fous rires  
Regard fuyant.

Absence « d'écoute » réelle.

### Critères de réussite

Organisation temporelle, spatiale collective de la machine aisément identifiable (tempo, orientation, unité...).

Concentration des pièces de la machine : les élèves sont « dedans ».

Réceptivité aux consignes additionnelles qui modifient la machine.

### Simplifications

L'enseignant peut suggérer des rythmes, des bruits, des gestes pour déclencher des idées, des initiatives chez les élèves.

La présence sur la piste d'accessoires, de gros objets (chaises, plinths, caisses...) peut inviter à davantage d'engagement.

### Complexifications

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



Jeu d'Acteur  
Situation 4

Progressivement la machine va se démonter, pièce par pièce et chacun va regagner les coulisses en maintenant puis diminuant son geste son bruit.

• Variables du mouvement

L'enseignant en voix off donne des consignes additionnelles : Position de la machine, déplacement et mouvements de la machine (avance d'un pas, tourne sur elle même, sursaute, cahote, recule, balance, oscille, s'effondre...).

La machine s'emmêle (intrication des pièces).

• Communication.

Rechercher un placement du regard sur le public, un objet, une pièce de la machine...

Demander des convergences des regards ; réciprocité des regards, effets de miroirs, de renvois.

• Virtuosité.

La machine produit de plus en plus de bruit (de - en -). La machine accélère, ralentit... s'arrête ; un seul bruit, un autre geste demeurent...

La machine va de plus en plus loin dans ses gestes.

Le son monte mais les gestes s'arrêtent, ou diminuent (et inversement).

La machine est triste, la machine est folle, la machine est amoureuse.

Les bruits changent mais pas les rythmes.

### Sécurité

Groupe affinitaire.

Attention aux objets et bruits choisis au départ un peu à l'improviste qui peuvent vite se révéler gênants pour certains élèves.