

Autour de la mise en espace d'un chœur

* Activités préalables:

1. Réveil et disponibilité du corps, son expression, l'énergie et sa créativité

* Jeu rythmique du chef d'orchestre :

→ En cercle :

1. on se frotte les mains, les bras, les jambes en jouant sur les variations de rythme.
2. on fait des rythmes en imitation.

* Jeu d'improvisation gestuelle et sonore :

→ En cercle :

1. avec un chef d'orchestre qui improvise des bruitages, des phrases (à la manière de Scott Allan Prouty) ; les autres reproduisent en même temps.
2. l'un après l'autre, on improvise un geste associé à un son.

* Jeu autour des prénoms

→ En cercle :

1. Installer une pulsation par la marche (avant droite, avant gauche ; arrière droite, arrière gauche)
A tout de rôle, on se présente (« Je m'appelle ... ») ; les autres répliquent en même temps (« Tu t'appelles ... »).
2. Jouer avec sa voix et l'espace pour se présenter (deux fois)
On nomme la personne qu'on veut en y associant son geste.
3. On nomme la personne qu'on veut en prenant sa place.

* jeu du « ATCHI » (pour faire circuler l'énergie)

→ En cercle

1. On donne au voisin de droite un son « ATCHI » en frappant dans les mains de plus en plus vite.
Et ainsi de suite en écho.
2. On donne au voisin de gauche le son « ITCHA » en frappant dans les mains de plus en plus vite.
Et ainsi de suite en écho.
3. On mélange les deux jeux ci-dessous en éliminant au fur et à mesure les participants qui se trompent.

2. L'espace scénique, travail sur la présence, occupation de l'espace

* Jeu du « Côté cour-Côté jardin » (pour se repérer dans l'espace et retenir un vocabulaire utilisé dans un théâtre)

→ Les élèves sont répartis dans l'espace et le meneur (se trouve devant la scène) commande des actions :

Exemples :

« Les enfants qui ont des lunettes vont côté cour »

« Les blonds côté jardin, les bruns côté cour »...

* Jeu de la page de cahier

→ Le meneur est le bas de la page. Demander au groupe restant de faire un « V », « A », « H », « Z ».

* Jeu d'attention et de rencontre

→ S'éparpiller dans la salle de façon à faire une « énorme bulle » autour de soi :

1. On se déplace en marchant dans l'espace, on croise les autres. Il faut une marche active.

On regarde les visages ; quand je frappe dans les mains, on s'arrête.

2. On désigne un meneur : il s'arrête quand il en a envie ; il change de marches quand il veut (marche en arrière, sur les talons, en canard, à cloche-pied...)

3. Dans la tête on pense à un visage que l'on vient de croiser (si on se connaît on peut faire la même chose avec les prénoms) ; on le cherche et quand on le voit on le rejoint et on s'arrête à côté de lui. Si la personne que l'on a choisie est en mouvement, parce qu'elle n'a pas encore trouvé « son visage », on la suit. Pour que ce soit chorégraphié, il faut enlever les « bavures ». Il faut être précis.

4. Tout le monde marche. A un moment, un chef d'orchestre lance « un message ». Par exemple : une chute. En ricochet, de façon intuitive, tous chutent.

Il faut être inventif sur l'énergie des chutes (lent, très lent, très rapide etc.). Le chef d'orchestre indique le moment où l'on doit se relever. Il peut y avoir deux chefs d'orchestre.

* Jeu du « Monsieur Grand »

→ Se déplacer dans la salle :

1. sur la « pointe des pieds », c'est Monsieur Grand

2. accroupi, c'est Monsieur Petit

3. normalement c'est Monsieur Moyen

Variantes : Ajouter des caractères (ex : Monsieur Grand en colère, Monsieur Petit timide, Monsieur Moyen apeuré...)

* Jeu du mime (permet de travailler la vision périphérique)

→ Par deux :

1. un qui travaille sa vision périphérique et l'autre qui le fait travailler.

Celui qui travaille ne bouge pas, l'autre se balade dans l'espace. Celui qui est fixe doit toujours pouvoir suivre du regard son partenaire. On développe sa concentration. On échange.

2. Par deux, côte à côte. Le meneur fait des gestes avec son bras gauche et l'autre imite avec son bras droit.

Chacun fait attention à l'autre, tous les deux travaillent la vision périphérique (ne pas oublier que l'on donne quelque chose à voir pour le public). On va lentement au départ. Toujours penser à son expression, même dans les gestes simples il faut être présent !

Idem mais on peut se déplacer dans l'espace.

→ Par quatre (placés en losanges) :

Celui qui ne voit pas les autres est le chef d'orchestre, les 3 autres imitent ses mouvements.

Quand il veut « passer » le rôle du chef, dans un mouvement clair, il tourne sa colonne vertébrale (pas la tête !) ce qui donne le signal du relais à la personne d'à côté qui fait les gestes à son tour. Ne pas hésiter à corser les difficultés par des consignes (Exemple : on ajoute le ricochet, on imbrique les losanges).

3. Jeux d'improvisation

* Le jeu du « tableau »

→ On fait deux groupes A et B.

1. B est spectateur ; les membres du groupe A construisent un tableau les uns après les autres.
2. B rejoint A pour compléter, embellir le tableau et A s'en va.

* Le jeu de la machine

→ Variante du jeu du tableau.

Le tableau devient animé : chacun trouve un geste associé à un bruit. Le tableau s'enrichit au fur et à mesure qu'un enfant entre dans ce tableau.

* Exemples de mise en espace:

→ Découverte du travail remarquable du jeune chœur maîtrisien « Sotto Voce » : vidéo du travail de Scott Allan Prouty avec ce chœur.

→ Concrètement pour nos Rencontres Chantantes, pratiquer une mise en espace qu'au moment des ponts musicaux.

→ Voir un exemple « Nous sommes des sauvages », tiré des *Indes Galantes* de Jean-Philippe Rameau (voir You tube)