



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**Adolescents
et adultes**

THÈME
Théâtre

Construire un personnage

La recherche sur le personnage est une étape importante du travail théâtral. Le comédien qui compose son personnage doit avoir une bonne connaissance de soi, pour pouvoir ensuite élaborer et construire un personnage différent de soi.

La métamorphose

Le but

- Chercher à travailler des personnages en imitant les animaux : de l'animal à l'homme, de l'homme à l'animal.

L'exercice

- Les participants font une recherche collective sur le comportement d'un animal qu'ils vont être amenés à reproduire : façon de se mouvoir, déplacements, cris, rythmes, réactions,

attitude sociale. Ils proposent des improvisations d'abord seuls, puis à plusieurs. Exemples d'animaux : lièvre, ours, poule, tortue, canard, grenouille, lion, chien, chat.

- Chacun essaie de trouver ce qu'il y a d'animal dans l'homme et d'humain dans l'animal. Si un chien se promène à quatre pattes, le comédien sera amené à le jouer debout, tout en gardant les caractéristiques animales (rapidité, flair), et en essayant de trouver des parallèles entre les comportements animaux et les caractères humains.

- Chacun cherche l'animal qui est proche de soi. Les participants reprennent l'exercice de la marche caractéristique. Ils l'accentuent au maximum, puis complexifient en introduisant d'autres paramètres : voix, mouvements, émotions, actions (s'asseoir, ramasser quelque chose, le porter, ou plus génériques : fuir, bondir, attaquer). Petit à petit, ils s'identifient à un animal à qui ils pensent ressembler, avec suffisamment de concentration pour arriver à une transformation fluide, progressive, jusqu'à une métamorphose totale. Des propositions peuvent être présentées à deux ou trois participants.

- L'intervenant propose ensuite des situations où des personnages humains se transforment petit à petit en animal : un repas de famille, une cérémonie, un entretien d'embauche, la vente d'un appartement.

- Les comportements apparaîtront d'abord sous forme d'attitudes humaines (agitation, caractères, sons, gestes, tics) qui en s'accroissant prendront une allure animale, de façon naturelle.

Conseil

- Chacun peut s'aider des observations d'autrui pour trouver « son » animal.



© Montagut

La marche caractéristique

Le but

- Par l'observation de soi-même, aller vers la création d'un personnage.

L'exercice

- Après un exercice de préparation physique (étirement, assouplissement), les participants se déplacent dans l'espace scénique, sur des rythmes différents proposés par l'animateur, tout en écoutant leur respiration.
- Ils prennent conscience du processus corporel lors de la marche : mouvements, rythme, déroulement du pied sur le sol, balancement des bras, efforts musculaires, poids du corps, équilibre d'un pas à un autre.
- Ils essaient de se concentrer sur une des caractéristiques de leur démarche, et l'accroissent petit à petit jusqu'à l'exagération : force, faiblesse, respiration, rythme particulier, façon de porter le corps, la tête...
- Ils continuent à marcher tout en observant les autres. Chacun pourra ensuite montrer sa marche et être imité par le groupe.

Conseil

- Ne jamais s'arrêter, enchaîner les imitations, revenir à sa propre démarche de temps en temps et à la fin.

Personnages en cascade

Le but

- Mettre les personnages en situation.

L'exercice

- Les participants choisissent un lieu public où se trouve un banc. Un premier participant entre avec un personnage très précis (âge, sexe, démarche). Il s'assied sur le banc. Entre un deuxième personnage. Un jeu s'établit entre eux. Le premier sort pour une raison précise, et entre un troisième, ainsi de suite pour faire passer le plus grand nombre de participants.

Conseil

- Quand le jeu s'essouffle, changer de lieu. Exemples : jardin public, hall de gare, salle d'attente, hall de grand hôtel, place de village.

Variante

- Le banc est éjectable : chaque fois qu'une personne s'assied, l'autre est projetée hors du banc.

Approfondir

Le but

- Chercher à proposer un personnage plus travaillé en profondeur.

L'exercice

- Un participant doit créer un personnage en travaillant son physique, sa manière de bouger, de se déplacer, de rire, de parler, ses forces et faiblesses physiques, ses premières réactions à une situation inattendue.
- Il entre sur scène. Les autres membres du groupe doivent alors s'adresser à lui et lui poser des questions concernant sa vie : quelle est son activité, quels sont ses projets, où vit-il, comment s'est passée sa jeunesse, a-t-il une femme, un mari, des enfants... Il doit répondre sans jamais quitter son personnage.
- Chacun choisit un personnage. L'intervenant demande par étapes : d'entrer sur scène, d'adopter sa démarche, de trouver une voix en transformant obligatoirement la sienne, de proposer un caractère, un état d'esprit, puis d'improviser un court monologue qui raconte un événement de sa vie.
- Deux personnages proposent une improvisation à partir d'un croisement dans leur histoire (lieu partagé, événement similaire, rencontres communes).
- Les comédiens ayant un texte peuvent établir une carte d'identité des personnages avec des indications précises : nom, âge, façon de s'habiller, goûts, lieu de vie, histoire, caractéristiques physiques et mentales, caractère, problématique, traumatismes, souvenirs, rituels, projets et objectifs.
- Des improvisations sont présentées dans lesquelles ils utilisent clairement ces indications. Ils proposent une mise en situation du personnage avec costumes et accessoires, déplacements, paroles, actions, et éventuellement mise en musique correspondant aux univers dans lesquels il se meut.

Conseil

- Brosser un personnage type que l'on affine peu à peu. Travailler les attitudes et les émotions d'abord de façon ample et exagérée, pour ensuite alléger le jeu, tout en gardant l'intensité d'un personnage « plein ». Il faut pouvoir aller au maximum dans l'expression du personnage. ▶