

ATELIERS D'EXPRESSION ET DE JEU D'ACTEUR

au service des activités artistiques CIRQUE, ACROSPORT, DANSE

Entrée dans l'activité par les jeux expression, les jeux de rôles
Travail sur le *regard* (partenaire – **public**), le *visage*, la *motricité* et la *voix*

SE REMPLIR DE SENSATIONS et s'en servir après
dans la construction de son personnage et dans la mise en scène

Mise en garde :

Jouer un personnage s'apprend. Le but est d'engager la sensibilité émotionnelle de l'élève pour entraîner des sensations et des relations fortes entre partenaires et avec le public.

On peut développer le fait de percevoir, de capter, de sentir, d'écouter ce qui arrive, ce qui arrive à l'autre, ce qui se passe... et y répondre. On peut développer le fait d'exprimer, d'extérioriser ce que l'on ressent, ce que l'on pense, ce que l'on veut...

Pour cela on peut utiliser différents thèmes de travail : paroles, sons, gestuelles, déplacements, créations d'images en rapport à un message... (écriture, dessins).

Mais comme pour tout apprentissage, il convient d'adopter une démarche évolutive. Certains élèves vivent cette expérience comme une « mise à nu », qui peut être mal vécue, voire traumatisante. Il est essentiel de débiter par des situations collectives peu engageantes émotionnellement où toute la classe participe minimisant ainsi le sentiment être « observé ».

CONSEIL D'ORGANISATION

- Indiquer et délimiter un espace scénique. (Scène et espace spectateurs)
- Attendre un état d'écoute suffisant pour démarrer ou poursuivre un jeu : Etat de scène. Proposer un temps de silence les yeux fermés 15 à 30 secondes pour se concentrer.
- Expliquer la notion d'être sur scène ou hors scène. Si je suis sur scène je suis acteur et je respecte les consignes à 100% car on me regarde. Si je décroche, je sors de scène. Autoriser les élèves à sortir pour se calmer et se reconcentrer.
- Ne pas hésiter à exclure momentanément des perturbateurs. (intervenir discrètement : une main sur l'épaule du perturbateur, le guider hors de scène sans parler)
- Être à l'écoute du groupe afin de proposer des situations adaptées à son niveau d'attention et d'écoute. Ne pas hésiter à proposer un autre jeu que celui initialement prévu ou à poursuivre et approfondir une situation qui fonctionne.
- Ne pas hésiter à interrompre une situation « stop » ou « statue », si les consignes ne sont pas correctement appliquées. Chacun s'immobilise, et réexpliquer les modifications à apporter et poursuivre. Encourager nominativement les élèves pour qu'ils aient un retour sur leur prestation.
- Placer souvent un groupe en spectateur qui observe si les consignes sont respectées. Cela peut créer une émulation. Organiser un concours et attribuer des points, et aborder la **Prise en compte le public** (cf : fondamentaux des activités d'expression et grille du BAC). Dès les jeux d'expression demander à regarder le public, le convaincre.

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	MARCHE / DEMARCHES ET EXPRESSION	
Objectif	Rechercher un état d'attention maximal à partir d'une démarche neutre pour ensuite y ajouter des consignes à jouer afin de travailler le regard, l'émotion, l'improvisation, l'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Marcher de façon « neutre » sur une scène matérialisée sans rien exprimer en équilibrant l'espace (réduire les espaces libres), sans toucher de camarade, sans communiquer, les bras le long du corps, le regard droit devant vers un point imaginaire. Au changement de direction la tête et le corps tournent ensemble.</p> <p>Dès qu'un élève décroche de la consigne de jeu (détournements de la tâche, bavardages) il doit sortir de lui-même de la scène ou y être invité par l'enseignant.</p> <p>Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Pas de regard autour de soi. - Ne pas tourner la tête - Pas de bruit, de sons. - rester concentré, ne pas décrocher. - L'utilisation de l'espace est équilibrée - S'exprimer pour donner son avis
Consignes à jouer : recherche de relation		
Evolution 1	Marcher à des vitesse s Variées demandées par l'enseignant: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6 et -1...	Evolution 2
Evolution 3	Déplacer son regard , regarder partout tout en marchant.	Evolution 4
Evolution 5	Au signal marcher par deux (épaule contre épaule) , sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4.	Evolution 5
Consignes à jouer : chercher un regard et exprimer une émotion		
Evolution 1	Se déplacer et chercher à capter un regard , le suivre le plus longtemps possible, jusqu'à ce que l'on soit obligé de changer de direction (dans le public aussi ...)	Evolution 2
Evolution 3	Croiser un regard reconnaître quelqu'un... mais non ce n'est pas lui...	Evolution 4
Consignes à jouer : ajouter des actions variées		
Evolution 1	Insérer des actions brèves comme par exemple : Bailler, s'étirer, s'arrêter, sauter, demi tour, passer au sol, émettre un son bref...	Evolution 2
Consignes à jouer : imiter des démarches variées		
Evolution 1	Se suivre par 2 et imiter la démarche de mon prédécesseur 1 ^{er} . Possible par 3 ou 4 (avec inversion des rôles au signal), si l'imagination des élèves n'est pas suffisante imposer des passages au sol...	Evolution 2

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	LES DEMARCHES EN CERCLE	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Séparer la classe en deux et former deux cercles. Un premier élève entre dans le cercle et marche en rond à l'intérieur. Il propose une démarche simple mais avec un caractère original. Il s'arrête devant un camarade. Celui-ci le suit en accentuant la démarche. Le 3^e suivants grossit cette démarche et le 4^e la caricature. Les 4 effectuent un tour et les marcheurs reprennent leur place sauf le dernier qui propose à son tour une démarche originale...</p> <p>Bien observer pour reproduire et accentuer les détails importants</p>		<p>On doit bien apercevoir les 4 niveaux d'accentuation de la démarche</p>
Evolution 1	Si l'imagination des élèves n'est pas suffisante imposer des consignes (nombre d'appuis, passage au sol, ajouter des sons, ...)	Evolution 2

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	JEU DE MIMES (CH. VIGNERON)	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche d'improvisation et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Elève ne doit se déplacer sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, puis mimer différents personnages comme : Une petite fille - Un footballeur - Une gymnaste - Une souris - Une grand-mère - Une grosse dame - Sur un sol chaud puis brûlant - Sur du sable - Sur un sol mouillé - Eviter les flaques d'eau - Dans un champ avec de grandes herbes - Avec une ampoule derrière le talon - Dans la nuit - Dans le froid - Sans faire de bruit - Dans une toile d'araignée - On porte une mini jupe - On tient un chien fou en laisse - On pousse un caddy - Avec un parapluie par grand vent...</p> <p>Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation. Possibilité d'organiser un jeu de reconnaissance des personnages.</p>		<p>On doit reconnaître les différents personnages</p>
Evolution 1		Evolution 2

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	LE PARCOURS SENSORIEL	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Elève ne doit mimer (sans parole, sans communication) l'histoire que vous racontez.</p> <p><u>Conseil</u> : afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter....</p> <p><u>Exemple d'histoire</u> :</p> <p>C'est le matin, se réveiller, aller dans la salle de bain. Regarder sa montre. Je suis en retard..., descendre l'escalier rapidement (miner au au ralenti)..., pousser la porte pour sortir...</p> <p>Là... (marquer un temps à chaque rupture de l'histoire pour augmenter le suspens et la qualité de l'écoute)...</p> <p>Je me retrouve dans une jungle épaisse... difficile d'avancer...moustiques... à la sortie</p> <p>Une immense dune...grimper... chaleur ... comme dans le désert ... de plus en plus brûlant ... irrespirable ... jusqu'à l'agonie ... on reste immobile ...</p> <p>C'est la nuit ... Il fait froid ... jusqu'à un froid glacial ... on se regroupe ... on devient glace (immobile). ...</p> <p>Puis on fond et on devient de l'eau. Une immense flaque d'eau. (Immobile, les yeux fermés)</p>		<p>On doit reconnaître l'histoire racontée</p> <p>Jouer seul parmi les autres sans communiquer</p>
Evolution 1	Ce jeu s'enchaîne avec le jeu du chef d'orchestre (cf : C. Interpréter, improviser, créer avec texte et son).	Evolution 2 Variable : L'ALBATROS (les élèves prennent la parole)

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	L'ALBATROS	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Variante du parcours sensoriel</p> <p>Vous mimez avec les élèves l'histoire que racontez. « Je suis un albatros (vous battez des ailes) je survole ... /... ensuite vous passez le relais de l'histoire à un élève qui invente la suite et passe le relais à un autre</p>		<p>- Joue les scènes décrites</p> <p>- Prend la parole devant les autres poursuit l'histoire</p>
Evolution 1		Evolution 2

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LA MARIONNETTE	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève est allongé (position de départ), l'autre manipule son camarade comme une marionnette pour la mettre debout dans une position finale. Pas de contact on manipule un fil imaginaire.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - coordination entre les deux acteurs - L'expression du visage de la marionnette est juste, pas rire décalé -
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu du sculpteur	Evolution 2

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LE SCULPTEUR	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève dans une position de départ représente un bloc (pierre, bois) et, le second le sculpte vers la réalisation d'une statue.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>Exprimer le mieux possible les émotions suggérées. Donner de l'intensité au jeu.</p>
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu de la marionnette	Evolution 2
		A la fin, on prépare une exposition avec les œuvres. Les élèves passent observer les statues. Ensuite, on transporte les œuvres dans la réserve.

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LES MOTS	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Marcher de façon neutre sans rien exprimer sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, sans se toucher.</p> <p>Au signal (1-2-3-4) dire et jouer le mot correspondant au chiffre.</p> <p>1 Bonjour ; 2 Taxi ; 3 Zut ; 4 Je t'aime.</p>		<p>- Exprime le mieux possible les émotions suggérées.</p> <p>- Donne de l'intensité au jeu.</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- 1 Hello ; 2 Non merci ; 3 Au secours ; 4 - en anglais - espagnol - italien - -	- Associer une histoire au mot (mini scène qu'il faut jouer)	

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LE CHEF D'ORCHESTRE (L'ORGUE)	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p><u>Conseil :</u> Afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter... Ou enchaîner ce jeu à la suite du parcours sensoriel.</p> <p>Choisir dans sa tête, sans rien dire, un son, un mot.</p> <p>Au signal (le chef d'orchestre touche une partie du corps, épaule, tête, jambe...) émettre le son choisi assez fort.</p> <p>L'enseignant joue le chef d'orchestre</p>		<p>- Donner de l'intensité au jeu.</p> <p>- Ne pas faire de commentaire</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- Désignez 1 ou 2 élèves comme chef d'orchestre.		

Thème	MANIPULATION - EXPRESSION - MISE EN SCENE	
Titre	LA BALLE VIVANTE	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec un et exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui ne du sens à la mise en scène.	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Je dois réagir et mimer la scène décrite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle par élève, posée au sol au départ. <p>L'enseignant commence à raconter une histoire (on se promène, découvre la balle au sol). L'élève doit réagir et manipuler en conséquence</p> <ul style="list-style-type: none"> - On tente de la soulever, mais elle est lourde, pèse 1000 tonnes, impossible de la soulever - Progressivement, la balle est moins lourde, elle ne pèse plus que 50 kilos, on lutte pour la soulever, l'amener jusqu'aux épaules... - La balle s'allège encore, et devient même plus légère que l'air - Elle s'envole, il faut la retenir... - Ensuite, on la balle devient incontrôlable, elle tente de se sauver, droite, gauche, au sol, elle rebondit, etc... - Enfin, la balle s'immobilise devant le nombril : impossible de la faire bouger, on tente de pousser tirer, appuyer, soulever... alors on peut tourner autour, passer dessous... - Personnifier la balle et lui parler : elle est triste, on la console, on la prend dans ses bras, on la caresse, on lui fait un câlin, on lui dit des mots d'amour ..., ... - Elle fait un malaise, massage cardiaque, bouche à bouche... - Dodo, biberon... - Elle sonne et devient un téléphone... - Echange de balle (passing) - électrons qui se collent les uns aux autres 		<p>On doit reconnaître l'histoire racontée</p> <p>Jouer seul parmi les autres sans communiquer</p>
Evolution 1	- Chercher d'autre utilisations détournées de la balle	Evolution 2
		- Module de manipulation

Thème	MANIPULATION - MISE EN SCENE - EXPRESSION	
Titre	CREATION D'UN MODULE DE MANIPULATION 1 BALLE CHACUN	
Objectif	Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires afin de créer un module de manipulation à une balle chacun	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Par 4, 1 balle chacun. Chacun propose un lancer différent. Mettre en scène les 4 lancers enchaîner synchronisés avec une entrée et un final, en fonction du thème proposé (cf fiche de thème)</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe</p>		<p>Etre concentré</p> <p>Aucune balle ne tombe par terre</p> <p>Les lancers sont variés, originaux et synchronisés</p>
Evolution 1	Ajouter du son, des déplacements obligatoires	Evolution 2
Evolution 2	Avec 2 balles, avec 3 balles	Avec des sacs plastiques

Thème	LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE	
Titre	LE LEADER (DVD Activités Physiques Artistiques, SCEREN, CRDP Grenoble)	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec d'autres	
<u>Consignes et Organisation</u>	<p>Improviser des mouvements variés, observer et reproduire ces mouvements</p> <p>Travail par quatre, se placer en losange dans la même direction, celui qui est visible des trois autres est le leader et mène le groupe. Lorsqu'il opère $\frac{1}{4}$ de tour à droite ou à gauche, le leader change. C'est celui en tête de losange qui devient le meneur.</p>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u> Peu de décalage entre les élèves
Evolution 1 Variante possible en expression, danse, ou step..... En jonglerie Ajouter un ou plusieurs engins (balle, sac plastique, cerceaux,)	Evolution 2	

Thème	MISE EN SCENE - EXPRESSION LIAISON AVEC LE CIRQUE et LA DANSE	
Titre	LA FRESQUE	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec d'autres	
<u>Consignes et Organisation</u>	Par groupe de 4	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Au départ, le groupe de 4 se place en ligne les un derrière les autres en contact avec une partie du corps. Chacun prend une forme, une posture (statue) et reste immobile. On part d'un point A pour aller à un point B en traversée de scène. Le dernier vient se placer en premier dans une motricité particulière (danse, démarches) et prend une nouvelle posture et ainsi de suite.</p>	La scène est traversée, les acteurs sont toujours en contact, les motricités et les postures sont variées.	
Evolution 1 Traversées: la plus lente, la plus rapide, avec bruitage (machine), ...	Evolution 2 En jonglerie Ajouter un ou plusieurs engins (balle, sac plastique, cerceaux,)	
Evolution 3 Utilisation pour la mise en scène : entrée et sortie de scène. Comme numéro avec des contraintes scéniques : Photo/action/photo - duo de danse - jonglage - passing - Cf fiche L'album photo scratch-booking		

Thème	MISE EN SCENE - EXPRESSION LIAISON AVEC LE CIRQUE et LA DANSE	
Titre	L'album photo scratch-booking article revue EPS N° 22 de 2010	
Objectif	Construire à partir de la logique de fresque, un numéro mettant un scène un album photo que l'on feuillette	
<u>Consignes et Organisation</u>	Par groupe de 4	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<u>Cadre de mise en scène :</u>		La scène est traversée, les acteurs sont toujours en contact, les motricités et les postures sont variées. Les photos sont bien identifiables.
Evolution 1		Evolution 2

A- MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER

• **JEU DES STATUES**

Trotter puis s'arrêter comme une statue :

- Les genoux fléchis - Les fesses en arrière - Le ventre en avant - La tête tournée - Les bras élevés - Les membres emmêlés.

- La statue est celle d'un personnage célèbre

- La statue est celle d'un animal

- La statue est composée de plusieurs personnages : Par 2, Par 3 (sans se toucher, avec un contact par le dos, la tête, 1 pied, 1 main

- S'arrêter sur : Un appui au sol - 3 appuis au sol - 3 appuis mais sans ... les mains... les pieds... - 4 appuis mais sans les mains ni les pieds, ni... - 6 appuis... - 9 appuis.... - 5 appuis dont le nez, les fesses, auriculaire obligatoires...

• **JEU D'OBSERVATION**

Marcher partout observer tout ce qui se trouve dans la salle ;

S'arrêter fermer les yeux

Poser plusieurs questions (couleur, place d'objet, nombre...)

B- INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - Sans texte

• **LE CHIEN D'AVEUGLE** par DEUX

- L'un derrière l'autre, X guide Y qui a les yeux fermés (bandés). X a les mains posées sur les épaules de Y qui avance (pression D ou G pour tourner, pression des 2 mains pour s'arrêter).

Variante en jouant sur les déplacements et les contacts autorisés :

- X et Y sont dos à dos → Y avance, X recule

- Contact juste du bout de l'index

- Face à face contact interdit

- Guider par la voix

• **BAGARRE DE CLOWN**

Bagarre à distance au ralenti (avec ou sans mots d'Amour)

Bagarre à distance au ralenti à distance : rechercher les effets décalés et indirects

• **MASQUES BLANCS** (Travail dynamique corporel de l'émotion)

Faire trouver aux spectateurs les émotions jouées par les acteurs aux masques blancs

4 états purs (mime Marceau): Colère – Peur – Joie – Tristesse

• **LES MEMBRES ENDORMIS**

Se promener « normalement », puis d'un seul coup un membre s'endort :

- une main - la jambe droite - l'œil gauche - l'épaule droite / la bouche –

Je ne contrôle plus ce membre, qui devient complètement flasque, inerte, relâché. Je continue de me promener, sans l'usage de ce membre.

(On peut enchaîner plusieurs membres, jusqu'à ce que l'élève soit obligé de ramper pour se déplacer)

• **CLAPPING**

Construire une rythmique (suite de son) seul ou à plusieurs, avec les mains, la voix.....

• **LA PETITE SIRENE**

Raconter l'histoire de la petite sirène qui veut devenir une femme : des jambes poussent dans la nuit : elle découvre ses membres et apprend à les utiliser maladroitement. Commencer couché au sol : découvrir que l'on a des jambes, tenter de faire ses premiers pas. (idem avec les bras : s'emmêler les membres...)

C- INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - avec Texte ou Son

- **PASSAGE DE RUE**

Marcher l'un vers l'autre et se croiser : inventer la rencontre.

sans consigne - être différent - démarche différente – improviser un porter – texte possible

- **L'ALBATROS**

Vous mimez avec les élèves l'histoire que vous racontez. Je suis un albatros vous passez le relais de l'histoire à un autre qui invente la suite

- **PLAY BACK** (cf : 50 activités de jeu dramatique en EPS, CRDP du Limousin, Fabien Faure)

Faire jouer la scène par 2 élèves. Puis leur demander de la rejouer sans parler (mime), entre temps on demande à 2 autres de faire les voix (si possible voix transformées, 1 fille fait la voix d'un garçon viril et inversement) effet assuré....

Dialogue

A- « Dix heures ! Mais qu'est ce qu'il fabrique, il devrait être là ! »

Entre B

B- « je te prie de m'excuser, il y avait une circulation impossible »

A- « Trente minutes de retard ! Tu exagères. C'est foutu pour le cinéma ! »

B- « Ne te mets pas en colère, on sera même en avance pour la séance suivante »

- **BRUITAGE**

Inventer une histoire et la mimer. Ensuite proposer à d'autres de faire le bruitage de la scène.

- **RECEVOIR ET REDONNER**

Placement en cercle, le meneur transmet à son voisin (droite ou/et gauche) un geste, un son, un mouvement... qu'il doit transmettre à son tour à son voisin.

Je redonne exactement ce que l'on m'a donné (transmis)

Ex : Tape sur l'épaule, chatouille de l'oreille, souffler dans les cheveux, pression des 2 épaules, frapper dans ses mains face à son voisin, lui chuchoter « chut »- « chat »- « chien » - crier.....

D- LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE - **Vers la mise en scène**

- **LE MIROIR**

Travail par deux avec un ballon chacun, mimer les actions et l'expression du visage du partenaire comme devant un miroir.

Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe L'expression du visage est importante pour la crédibilité du numéro.

Cf vidéos sur le site <http://ndmcircus.fr> rubrique cirque et jeu d'expression :

L'orgue – Parcours sensoriel – marionnette – sculpteur -

Suite au travail d'expression il faut **CONSTRUIRE SON PERSONNAGE**

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente.

On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

<ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il?• Où est-il ?• Que ressent-il ? <p>- Joie - Tristesse - Colère - Peur</p>	<ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ?• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il
--	--