

Le regard (2)

Regard et scénario

Regarder, c'est voir, s'orienter, décider, prendre des repères, faire des choix, observer les autres, leur jeu, anticiper... La séance ci-dessous dessine les contours de petites formes où le regard conduit l'action, permettant d'aborder la notion de scénario et ce qui pourrait être auprès des enfants une suite d'actions conduisant à un but plus ou moins précis.

Objectif : inviter les élèves à organiser une succession d'actions diverses, où le regard détermine les choix, où l'émotion peut s'introduire dans le jeu proposé.

Public concerné : tout public

1- Se diriger en respectant des lignes droites.

- Dans un espace donné, chacun se dirige comme si son nez le guidait. Il est attiré par quelque chose fixé à l'un des quatre murs de la salle représentant l'espace de jeu. Chaque élève se dirige en respectant des lignes droites, le regard fixé vers le point à atteindre. On peut imaginer qu'une fois arrivé devant le point choisi, l'élève, en regardant autour de lui dans l'espace, décide de se rendre vers un autre point qu'il fixe intensément [les points peuvent être une affiche, un objet posé, un mot accroché au mur, un point lumineux, un interrupteur, un extincteur, etc.].
- On se déplace de la même manière mais avec des intentions de jeu. On fait passer des émotions, ce sont les yeux qui montrent les émotions choisies [on évitera les grimaces].

2- Traverser l'espace.

- Entre deux points déterminés au préalable, chaque acteur doit traverser l'espace ainsi matérialisé. Plusieurs contraintes :
 - On traverse avec un sentiment défini avant (exemple : la peur, car dans l'action proposée, on a le sentiment d'être suivi, observé, traqué par un ou des personnages qui nous en veulent beaucoup).
 - Dans l'espace, on impose à l'acteur/élève plusieurs gestes au cours de sa traversée :
 - a- Fouiller ses poches à la recherche d'un objet qui peut reconforter (mouchoir, pistolet...) mais qu'on ne trouve pas.
 - b- Se gratter, parce qu'énermé, agité par la situation et pour exprimer son angoisse.
 - c- S'arrêter fréquemment.
 - d- Fixer au moins 3 points différents (mais toujours les mêmes) dans l'espace, en plus de celui correspondant à la direction prise. L'espace ainsi traversé devient une véritable épreuve. On peut le traverser seul ou en groupe. Dans ce cas, on essaie d'avoir des points de contact avec les autres, de marcher ensemble, de s'arrêter ensemble.
- **Variante** : on change le sentiment et on modifie les gestes ou les intentions (on peut se gratter à cause des moustiques qu'on rencontre dans une forêt).

3- Regarder le secret et jouer avec.

Les exercices suivants nécessitent d'avoir un peu de matériel : un portant qu'on recouvrira d'un voile noir pour masquer les acteurs.

- Par groupe de cinq élèves, on effectue des entrées en commençant les déplacements derrière le portant (voir dessin). Les élèves vont faire des entrées de scène. La consigne est d'entrer en fixant tout de suite le secret et en ne le quittant pas des yeux une seule fois, quoiqu'on fasse. On entre, on se déplace, on passe, on sort.

- Même travail mais on entre ensemble, en formant un chœur. Le chef de chœur, ou coryphée, donne le ton. Quand il s'arrête, on s'arrête. S'il se penche vers le secret, on se penche aussi. S'il inspire en levant les épaules, on fait de même.
- Le secret peut alors devenir quelque chose dont on a très envie dès qu'on se trouve face à lui. Ou quelque chose dont on a peur. On peut passer d'un sentiment à l'autre. Une simple inspiration peut traduire ce passage d'un sentiment à l'autre, ou encore le fait que le coryphée se penche puis se redresse. On change alors le sentiment. On peut ainsi mettre en place des mini-scénarios basés sur la multiplicité des expressions des yeux et du visage.

