

Compte-rendu du stage Le Mitch 2

Il est fortement conseillé de lire, ou de relire, on ne s'en lasse pas, le compte-rendu du stage le Mitch 1 pour comprendre toutes les subtilités du 2. Ici encore, cet opus est dû à la complicité de Christine, à la prise de notes, et de Dominique, à la mise en forme et aux images (sauf celle-ci, ©F.A.)



1 Présentation croisée et "théâtralisée": on se met par 2 ; après une minute de concertation pendant laquelle on échange quelques indications précieuses sur qui on est, ce qu'on fait, ce qu'on apprécie, chaque participant présente son double sur le mode parodique et hyper théâtralisé : "je vous présente pour la première fois à Léo Lagrange le sublime, le magnifique Untel..." "Inutile de présenter Unetelle..." On accumule à l'envi les outrances verbales et les prétéritons.

2 Présentation personnelle : en cercle, on donne son prénom, assorti à un geste (simple à reproduire, éviter les rotations crâniennes), on se tape sur les cuisses, puis dans les mains, et la personne de gauche (on peut convenir que ce soit celle de droite) se présente de la même manière : prénom, geste, cuisses, main ; après un ou deux tours, celui qui se présente interpelle un autre comédien en reproduisant son geste (le geste de celui qu'il interpelle, soyez attentif !) (communication par le regard ??, pas nécessairement, on peut établir d'autres liens, c'est la magie du stage, merci Nadège) : le comédien interpellé donne son prénom, son geste, puis interpelle à son tour une autre personne, ad lib (c'est du latin, un Gaffiot est disponible sur le site).

3 Samouraï : hi, ha, ho classique, (tout le monde connaît, tant mieux, c'est très dur à expliquer et je n'ai pas que ça à faire) mais on peut, volontairement ou non, proposer d'autres sons : se tromper est source de fantaisie et de création, ici on applaudit l'erreur. (Applaudissez toutes les fautes de frappe).

4 Les prénoms : on marche, on doit tous dire notre prénom, les uns après les autres, sans jamais prendre la parole ensemble... Si ça arrive, on recommence. On peut faire le même exercice avec des nombres, c'est aussi rigolo.

5 Le cadeau, sans paroles : on offre un cadeau, en musique... sans "mimer" l'objet offert, grommelot (ou gromelot, l'Académie n'a pas tranché, attendons 2046) possible. L'important est de faire passer le sentiment éprouvé lors de l'échange, par celui qui donne, comme par celui qui reçoit.



Fayçal est content de son cadeau, Mélanie plus septique, Nadège contrôle

6 Déplacements : tout le groupe se déplace (attention à équilibrer le plateau), et quelqu'un est désigné (ou se désigne ?) comme "aimant" : on est attiré par elle, les déplacements se font de plus en plus serrés, jusqu'à l'immobilité.

7 Promenade : on marche, tempête de sable, on pousse une porte, immense salle aux murs et plafonds d'un blanc éblouissant, on traverse des marais gluants, on escalade une montagne, au sommet : pause (bien méritée), photo :



8 Match de volley : on doit "voir" le ballon, le filet, faire des passes , l'arbitrage est réaliste



Combien de ballons voyez-vous ? Nadège siffle la faute

9 Travail de chœur, muet : court caucus de 20 secondes, on décide de l'action commune du groupe (cuisine d'un grand restaurant, répétition d'un orchestre...). Après le caucus : Joueurs en place ! Décompte avec le public : 5, 4, 3, 2, 1, impro ! Quand l'action est bien mise en place, un joueur quitte le groupe, il ne joue plus : pourquoi ? comment réagissent les autres ? qu'est-ce que ça raconte ? Comme il n'y a pas de paroles, le groupe doit trouver une histoire commune en acceptant les propositions, en les complétant, attentif à garder l'unité narrative et à la faire progresser.



Ils font tous la cuisine dans un grand restaurant, mais l'un d'eux arrête...

10 Par 2 : impro sans paroles à partir d'un sentiment donné par MC à chacun des joueurs (curiosité/timidité ; inquiété/peur ; amour /indifférence...) ; au top (MC tape dans ses mains) les deux joueurs jouent un sentiment différent et trouvent une fin commune.



Chloé est enthousiaste, Mélanie déprimée (c'était ça, non ??)

Soyons honnêtes : ici se situe le moment de la pause "Nimto", il faut que j'en parle : excellent restaurant, que l'on recommande. La numérotation des vrais exercices reprend :

(Restons honnêtes : ici se situent d'autres exercices, du type "passe-frites", que les animateurs réservent aux moments de flottement qui succèdent fréquemment aux pauses pandriales) (Pour les exercices "pause pandriale", voir page "ressources")

11 Convergence (impro avec paroles) : le groupe est en cercle, on doit prononcer le premier mot qui nous passe par la tête ; A dit "fromage", B dit "brocoli" ; MC demande : "qui a un mot qui associe fromage et brocoli ?" Si on a un mot, on dit "j'ai" ; dès que 2 personnes ont répondu "j'ai", elles prononcent leur mot, si c'est le même (ici, "manger" ou "repas"...) il y a convergence, on s'applaudit, et on reprend.

12 Je suis... : impro corporelle avec paroles. A doit prendre une position, et dire ce qu'il est (ex : un arbre) ; B intervient pour composer une image avec A (je suis un corbeau perché dans l'arbre) ; C complète (je suis le renard) ; A et B quittent la scène, et D entre pour compléter le tableau commencé avec C (le renard, si vous avez suivi)... ad lib.

13 Impro narrative, selon le schéma du même nom : A donne la situation initiale, B l'élément perturbateur, C une péripétie, D un élément de résolution, E le dénouement, F la situation finale qui peut reprendre tout ou partie de la situation initiale...

14 Conter / jouer : par groupe de 4/5 ; MC donne un thème (ex : le vilain petit vieillard) ; court caucus pour trouver une situation initiale, et désigner un conteur ; quand le conteur conte, il est debout, et les autres joueurs s'immobilisent ; il est là pour guider et relancer le récit, pas pour l'imposer, le récit se construit en jouant. Penser à faire des ellipses pour éviter que le récit ne s'enlise (et le lendemain...)



Le Bon, la Brute et Sergio Leone (Mélanie cadre et filme)

15 Impro-relais : par équipe, à chaque "top" de MC, un joueur de l'équipe A reprend le rôle d'un joueur de l'équipe B.

Exemple : MC donne la situation initiale : deux personnes reviennent en voiture d'une opération chirurgicale. A, équipe 1, est au volant, B, équipe 2 est passager. Ils imaginent, avec le brio qu'on leur connaît, que l'opéré est à l'arrière, et qu'il ne respire plus... Top : C, équipe 2, vient prendre la place de A et décide d'arrêter la voiture pour réanimer l'opéré. Top : D, équipe 1, incarne l'opéré...



Stéphanie conduit l'ambulance, Chloé prend en charge l'opéré

Grand Jeu-Concours

Et maintenant, à vous de jouer, rions un peu !!!

Vous devez associer une image provenant du stage (portant une lettre, A, B, E, vous voyez), à un des exercices proposés par Nadège (portant un nombre, entre 1 et l'infini).

NOIR : RETENEZ VOTRE SOUFFLE



A



B



C



D



E



F



G



H



Faites pivoter votre écran de 45° vers la droite pour mieux voir la magnifique, la sublime... Martine :
J



K



L

Adresser vos réponses à rieffeldg@wanadoo.fr, vous aurez peut-être l'immanse joie de recevoir une image dédicacée par MC (on ne présente plus l'immense, la grandiose, la formidable Nadège) : merci à elle, dans tous les cas... et à l'aanée prchine. Vous pouvez constater qu'Emmanuelle, malheureusement absente, a eu la délicatesse de nous laisser son chapeau. Et qu'il faut sans doute que je relise.