

**Objectif :** décomposer le jeu d'émotions de base et tenter de le capter. Trouver des correspondances dans d'autres domaines : lumière, accessoires virtuels 3D, danse, en vue de construire des éléments de langage visuel et/ou corporel. Composer des environnements se renforçant ou interagissant avec des interprètes derrière leur instruments de jeu, et garder une trace de la conduite de chacun des langages émotionnels, visuels, corporels.

### **Description des exercices:**

Partir d'un travail sur les 6 émotions de base <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89motion> : joie, tristesse, surprise, dégoût, colère, peur. Ce que Benoît évoquait sur le wiki en parlant de : « calme, nervosité, abattement, colère, tristesse, différents états de joie, différentes peurs ».

Je liste une série d'exercices : 1) Jouer les 6 émotions séparément pendant 20 secondes chacune. Proposer à des observateurs de regarder précisément ce qui se passe. Pour les spécialistes captations : voir ce qui semble être pertinent de capter. Pour les gens de la 3D : imaginer des accessoires virtuels correspondant (je solliciterai bien Christian ou Rami sur la question). Pour les gens du son : environnement audio. Pour les danseurs : une séquence chorégraphique. Pour Frédérique, imaginer un état lumineux.

2) On refait l'exercice en utilisant les bons capteurs (2 mn de signal), puis en superposant les propositions de chacun dans la perspective naïve d'avoir un renforcement des émotions jouées par Benoît (+ 2 mn de signal).

3) Jouer des couples d'émotion de 10 secondes chacune : joie-tristesse, joie-surprise, joie-dégoût, joie-colère, joie-peur, tristesse-surprise, tristesse-dégoût, tristesse-colère, tristesse-peur, surprise-dégoût, surprise-colère, surprise-peur, dégoût-colère, dégoût-peur, colère-peur. Cela fait 15 combinaisons. C'est peut-être trop, il faut garder les 3 plus marquantes, et les jouer à l'envers. (2 mn de signal). Les émotions sont jouées par Benoît sans environnement.

4) Puis on refait la même prise avec les stimulations extérieures. (+ 2 mn de signal)

5) Il faudrait ensuite choisir 1 combinaisons de 3 émotions significatives de 10 secondes chacune et les enchaîner dans tous les ordres possibles : (3 mn de signal).

6) Même principe : jeu sans environnement, puis jeu avec environnement. (+3 mn de signal)

Je pense qu'il est important de se donner une échelle temporelle précise pour le jeu des émotions.

7) On pourrait ensuite construire une improvisation dans laquelle ce serait les environnements qui dicteraient les émotions à jouer à Benoît. L'idée serait d'explorer la notion d'interaction. On aurait alors un parcours libre dont on verrait ensuite la cohérence. Dans le contexte de l'improvisation, il faudrait que chaque environnement puisse mesurer précisément l'émotion qu'il joue dans la combinaison de ses 6 effets de base. Idéalement il faudrait disposer de suffisamment de capteurs pour pouvoir capter l'émotion de deux spectateurs de cette improvisation.

**Benoît :** si tu ne te sens pas de jouer toutes ces émotions, on pourrait peut-être trouver un comédien qui viendrait se prêter à l'exercice pendant 2 heures. Pour moi c'est OK. Je crois qu'on atteint le point de vérité après un certain temps. (Il serait par ailleurs intéressant de se renseigner sur la question de la transe dans le chamanisme, mais c'est un autre problème) Au contraire : je suis très enthousiaste à cette idée. Atteindre l'état de "vérité" dans une situation de captation et d'analyse. Mais ça peut être porté par quelqu'un d'autre si ça te semble plus pertinent ou plus facile (Christophe par exemple qui serait sans doute très bien) (Benoît) Georges : C'est super si tu fais le comédien cobaye - un peu de grotowski dans l'atelier ça devrait pas faire de mal ;)

**Frédérique** : est-ce que c'est faisable pour toi de réfléchir à des couleurs et de te procurer les gélatines correspondantes. J'imagine qu'on pourrait partir sur 3 sources (3 pc 1kw) que tu pourrais essayer d'obtenir à Saint-Ouen avec un système de pilotage. Et est-ce que tu pourrais réfléchir aussi à 2 gobos qui pourraient structurer l'espace (2 sources supplémentaires) ? La cie peut dégager un budget pour les gélatines et les gobos (mais peut-être peux-tu emprunter du matériel à l'Ensatt ?). Et où pourrait-on s'installer à Mains d'œuvre ?

Je me demande en effet si ce type d'expérimentation pourra trouver sa place dans un court week-end impliquant autant de participants différents. A moins qu'il n'y ait plusieurs stations de captations des émotions.

**Benoît** : penses-tu qu'un spécialiste de la captation pourrait se joindre à ce groupe possible de travail sur émotions, lumière et 3D afin de garantir l'enregistrement de signaux pertinents ? Je crois effectivement que la relation avec un spécialiste de la captation ne peut être que bénéfique : il s'agit de mettre en jeu aussi le rapport du comédien aux contraintes techniques, pouvant être admises par lui comme un champ de possibles immédiat. Chemins ouverts/chemins fermés - chemins à forcer/chemins à fermer. (Benoît)

Il y a en tout 14 mn de signal à enregistrer plus environ 6 mn d'improvisation. Soit 20 mn en tout, ce qui représente à mon avis 3 heures de travail... C'est probablement beaucoup trop.

From:  
<https://vida.limsi.fr/archives/> - VIDA

Permanent link:  
[https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:proposition\\_d\\_atelier\\_de\\_travail\\_sur\\_les\\_emotions\\_d\\_un\\_acteur\\_leur\\_transposition\\_en\\_lumiere\\_et\\_en\\_accessoires\\_3d](https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:proposition_d_atelier_de_travail_sur_les_emotions_d_un_acteur_leur_transposition_en_lumiere_et_en_accessoires_3d)

Last update: 2012/02/28 13:16

