

Fiche d'auto-évaluation

II : Incompétence inconsciente / Jamais abordé IC : Incompétence consciente / Abordé CC : Compétence consciente / Travaillé CI : Compétence inconsciente / Automatisé et maîtrisé		II	IC	CC	CI	
<b>Bases théâtrales</b>	<b>Maîtrise de l'outil Corps</b>	Gestion de ses limites physiques :				
		être à l'aise avec son corps				
		amélioration de ce qui peut l'être (musculature, souplesse)				
		prise en compte de sa propre fragilité (articulations, ossature)				
		Echauffement				
	<b>Tenue sur scène</b>	Être face au public				
		Stature de base droite, masque neutre				
		Elan				
	<b>Regard</b>	Regard dirigé volontairement				
		Vision périphérique				
		Focalisation sur l'invisible / regarder un vide "rempli"				
		Jeu du regard avec le public				
	<b>Maîtrise de l'outil Voix</b>	Respiration				
		Echauffer sa voix				
Porter la voix						
Tenir une note						
Chanter						
<b>Rythme musical</b>	Le suivre, participer					
	Etre créatif, faire des solos					
<b>Travail d'interprétation</b>	<b>Fondamental !</b>	Prendre plaisir à jouer, à être sur scène				
	<b>Personnages</b>	Stature, rythme du corps				
		Type de voix (tonalité, rythme, accent...)				
		Expression de visage et mimique				
		Tenue d'un personnage dans la durée				
		Choix de personnages chargés (passé...)				
		Diversité des personnages				
		Personnages éloignés de la personnalité				
	Sincérité, aimer son personnage					
	<b>Emotions</b>	Les jouer avec le corps				
		Les jouer avec le visage				
		Les jouer avec le regard				
		Gestion des silences				
		les accepter				
	savoir en jouer (les utiliser comme moteur)					
<b>Objets imaginaires</b>	Précision d'exécution, vraisemblance					
	Force et poids (intensité du mouvement)					
	Visualisation dans l'espace					
<b>Improvisateur-trice</b>	<b>Collectif</b>	Confiance dans le groupe				
		Confiance en soi-même				
		Prendre sa place sans excès, ni restriction				
		Prendre le lead (être leader de l'impro)				
		Lâcher le lead				
		Jouer seul				
		Jouer pour l'autre / laisser de l'espace de proposition				
		Jouer pour l'histoire				
		Jouer l'idée de l'autre				
		Donner et reprendre le jeu				
		Donner du crédit au jeu de l'autre, respecter la tonalité				
Faire la différence entre intention du comédien et du personnage						

Fiche d'auto-évaluation

<b>Improviseur-trice</b>	<b>Ecoute et concentration</b>	Ecoute du son					
		Ecoute du mouvement					
		Faire 2 choses à la fois					
		Mémoriser (les noms, les évènements...), garder le fil					
	<b>Langage</b>	Rimes					
Jeux de mots							
Composition impromptue d'une chanson							
Adapter son langage à une époque ou un univers							
Jouer sur des contraintes de langage (nombre de mots imposé...)							
<b>Construction</b>	<b>Début d'impro</b>	Seul					
		A plusieurs sans concertation :					
		proposer					
		écouter, attendre d'avoir compris ce que l'autre propose					
		détecter un enjeu					
		respecter, suivre un enjeu					
		créer, proposer un enjeu					
	A plusieurs avec concertation						
	respecter ce qui a été dit						
	s'adapter si l'impro diverge de ce qui a été préparé						
	<b>Fin d'impro</b>	S'arrêter seul					
		S'arrêter à plusieurs					
		Gérer le temps de la fin / faire une chute					
	<b>Service</b>	Illustratif (objet, décor...)					
		En réponse à un appel					
		En nouvel enjeu					
		Les apporter au bon moment					
		être réactif, savoir entrer sans réfléchir longtemps					
		Services courts					
	<b>Vitesse de jeu</b>	Savoir sortir de scène					
		Adapter la vitesse à l'ambiance et au type d'histoire					
		Aller vite, être efficace					
	<b>Gestion en fonction du temps de jeu</b>	Aller posément, explorer la situation					
Impro éclair : 1 minute ou moins							
Impro courte : 1' à 4'							
Impro courte : 4' à 10'							
Impro moyenne : 10' à 20'							
<b>Ecriture</b>	Impro longue : 45' et plus						
	Arc narratif :						
	comprendre la notion						
	construire et respecter un ou plusieurs arcs narratifs						
	Utilisation des couples d'opposés (danger / sécurité, etc)						
	Passages						
	"Un monde où.."						
	Créer des mondes imaginaires, enrichir les univers						
	Points de vues différents						
	Comique de répétition						
	Flash-back						
<b>Conte :</b>	conteur au milieu d'une impro						
	conteur + chœur						
	narrée / jouée						
	etc...						

Fiche d'auto-évaluation

<b>Travail de mise en scène</b>	<b>Gestion de l'espace</b>	Se placer en fonction du déroulement de l'impro						
		Se placer en fonction des autres, équilibre de scène						
		Entrer au bon endroit						
		Respect du décor						
		Représentation abstraite de l'espace : haut / bas proche / lointain grand / petit etc...						
		Doubles plans scéniques (focus différents) : les comprendre les proposer savoir passer et reprendre la parole						
	<b>Rupture</b>	La comprendre, la détecter, l'accepter						
		La créer à plusieurs						
		La créer seul de l'extérieur						
		La créer seul de l'intérieur						
<b>Spectacles</b>	<b>Spectacles</b>	Connaissance des différents types de spectacles						
		Pratique des différents types de spectacles						
		Connaissance des différents rôles de staff						
		Pratique des différents rôles de staff						
		Connaissance des catégories (en match, catch, etc...)						
		Capacité d'adaptation à la nouveauté						
<b>Culture</b>	<b>Ouverture d'esprit</b>	Différencier genre et parodie du genre						
		S'intéresser à toutes sortes de choses et chercher à comprendre						
	<b>Conte</b>	Les types de contes						
		La morphologie du conte						
		Personnage de conteur						
	<b>Folklore</b>	Oriental, africain, européen, asiatique, slave...						
	<b>Vaudeville</b>	Feydeau, Labiche...						
	<b>Commedia dell'arte</b>	personnages et situations						
	<b>Théâtre de l'absurde</b>	Beckett, Ionesco...						
	<b>Théâtre classique</b>	Shakespeare, Molière, Musset, Racine, Corneille...						
	<b>Théâtre antique</b>	Grec et romain, tragédie, comédie, Sophocle, Eschyle...						
	<b>Théâtre de marionnette</b>	Guignol, marionnettes à fil...						
	<b>Divers genres théâtraux</b>	Théâtre de rue, clown, contemporain...						
	<b>Cinéma</b>	Connaissance des mécanismes						
		Connaissance des codes des genres :						
horreur, angoisse								
policier, thriller								
comédie sentimentale, romantique								
action, blockbuster								
science-fiction, fantasy								
comédie dramatique								
western								
cinéma muet								
dessin animé, mangas...								
documentaire								
etc...								
<b>Séries télé</b>								
<b>Littérature</b>								