

Les codes du jeu masqué : Du masque neutre au personnage balinais

ATELIER EAC – (2h)

Niveau : Lycée (Seconde à Terminale) – Options et spécialité Théâtre

Atelier de pratique théâtrale destiné aux élèves de l'enseignement optionnel et de spécialité théâtre, s'inscrivant dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle. Il s'inscrit dans le prolongement du spectacle Anak Bali de la Compagnie Topèng et propose une immersion dans le jeu masqué balinais à travers une exploration progressive du corps, du masque et de la construction du personnage.

1. PRÉSENTATION :

Cet atelier engage les élèves dans une pratique du jeu masqué articulant exploration corporelle, construction du personnage et analyse des processus de représentation. À travers une progression du masque neutre au demi-masque balinais (Topeng), les élèves expérimentent la fabrication du personnage sans recours au texte ni à la psychologie, en s'appuyant sur les paramètres du jeu théâtral : corps, regard, énergie, rythme et espace. Le masque devient un outil de transformation de la présence scénique et de structuration du jeu.

2. DÉROULÉ DE L'ATELIER (2H)

- Mise en corps / masque neutre (15 min) > Disponibilité physique, neutralisation des habitudes corporelles, écoute de l'espace.
- Exploration du masque neutre (25 min) > Présence, déplacement, attention corporelle, rapport au vide.
- Jeu codifié (30 min) > Exploration des codes du jeu masqué : regard, intention, énergie, rythme
- Découverte du demi-masque balinais (25 min) > Transformation du corps et émergence du personnage.
- Improvisation masquée (25 min) > Construction de courtes scènes sans texte à partir de situations simples
- Analyse et verbalisation (10 min) > Mise en mots de l'expérience et analyse des effets du masque sur le jeu et la représentation

3. OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

Objectifs pédagogiques	Compétences et acquis visés
Explorer les principes du jeu masqué à travers une pratique corporelle	S'engager dans un processus de jeu fondé sur l'expression physique et non verbale
Expérimenter la construction du personnage à partir du corps et de l'espace	Élaborer une interprétation scénique sans recours au texte ou à la psychologie
Interroger la notion de neutralité corporelle comme point de départ du jeu	Développer une disponibilité corporelle et une présence scénique consciente
Identifier et mobiliser les codes de jeu du masque (regard, énergie, rythme, posture)	Analyser et mettre en œuvre des paramètres du jeu théâtral dans l'interprétation
Développer une présence scénique lisible dans un cadre contraint (masque, silence)	Maîtriser les composantes du jeu au plateau dans une situation d'improvisation
Découvrir une esthétique théâtrale extra-européenne (Topeng balinais)	Situer une pratique artistique dans un contexte culturel et esthétique spécifique

AXES CULTURELS ET ARTISTIQUES

Découverte du théâtre masqué balinais (Topeng)
Compréhension du masque comme dispositif de transformation du jeu
Approche d'une esthétique théâtrale extra-européenne codifiée
Construction du personnage à partir du corps et du masque
Analyse des processus de représentation sans recours au texte

POINT FORT DU DISPOSITIF

Expérience du jeu masqué permettant de construire un personnage uniquement par le corps, dans une approche codifiée du théâtre balinais.