

« CRÉER EN COLLECTIF : QUELS PROCESSUS ET QUELS ENJEUX ? »

avec le Collectif ÈS, Sidonie Duret, Jérémy Martinez et Émilie Szikora



L'axe fondamental du collectif ÈS est le projet d'explorer, de fouiller, de créer, à trois.

Nous voulons partager et mettre en valeur un processus collectif de création. Nous proposons des règles de composition, de jeu, des contraintes de mouvement ou d'espace. Il s'agit ensuite de s'approprier ces règles, d'être à l'écoute de ce qu'il se passe, faire des propositions, partager nos idées physiques. À force d'essais et en s'engageant tous personnellement, on s'offre alors la possibilité de construire et de créer ensemble.

*Nous travaillerons autour des principes utilisés et développés dans notre dernière création, **Jean-Yves, Patrick et Corinne**. Dans cette troisième pièce nous nous intéressons une fois encore à cette question du collectif, ou comment les corps sont en constant dialogue et adaptation. Nous jouons avec l'interchangeabilité des uns et des autres dans une succession de trios ; nous jouons avec l'idée de déjà vu, déjà entendu, déjà fait pour poser un regard sur ce qui nous construit, sur ce qui nous a construit individuellement et collectivement.*

Prendre, tirer, copier, coller, ramener à soi, prendre pour sien ; autant d'actions que l'on peut décliner dans le corps pour en extraire une matière physique. Nous sommes sensibles à une utilisation de l'espace qui résonnerait avec l'idée de parcours, de chemins personnels qui sont en constante adaptabilité avec ce que proposent nos partenaires de jeu et les personnes avec qui nous partageons notre espace

Ce travail collectif nous amène à questionner notre regard : que voit-on ? Comment regarde-t-on ? Qu'est-ce que cela m'évoque ? Peut-on regarder différemment, et ainsi éveiller et ouvrir nos points de vue ?

Sidonie Duret, Jérémy Martinez et Émilie Szikora.

Pour en savoir plus sur les artistes, leurs créations, leur univers : <https://www.escollectif.com>

MATIN

TEMPS 1 : Mise en route

Se déplacer dans l'espace du plateau en marchant.

Consignes (données tour à tour par les 3 artistes) :

- visage ouvert, sourire, regard ouvert.
- ce n'est pas grave si on se touche, si on se heurte. On n'est que de la matière.
- avoir conscience des trajets, de comment on occupe l'espace, on s'adapte au groupe aussi. Comment le groupe gère cet espace : espace libre, le centre ?
- on s'adapte aussi à la lumière qui change.
- attention de ne pas tourner en rond.

TEMPS 2 : Introduction d'une balle

1. La balle circule en continuant à se déplacer comme précédemment. Objectif commun : faire 30 passes sans que la balle ne tombe, rester en mouvement.

Constats :

- on tourne en rond
- la balle circule dans un espace limité
- la balle passe souvent par le centre, peu de variation de distance dans les lancers

Consignes :

- Se déplacer tout le temps. C'est le bassin qui est en mouvement constant.
2. Idem en divisant le groupe en 2 : un groupe observateur.

La personne qui ne réceptionne pas la balle est éliminée et devient observateur.

Échanges : quelle stratégie mise en place pour gagner ?

- on met le corps en jeu pour l'action de rattraper la balle
 - 2 objectifs simultanés : jouer collectif / jouer pour éliminer, chercher à faire gagner le groupe / mise en danger de l'autre pour gagner individuellement.
 - intérêt de la notion d'éliminer : sortir de sa zone de confort, se dépasser pour y aller, vers plus d'engagement. Permet la mise en mouvement du groupe.
 - lancer loin permet de donner des impulsions au groupe, une opportunité.
 - Challenge individuel avec un intérêt collectif.
3. idem : aller jusqu'à 30 mais cette fois sans élimination. (introduction musique)
- engagement de l'ensemble du corps dans le lancer et le rattraper (mains mais aussi bassin pour être en mouvement)
 - toujours quelqu'un pour rattraper : comment on communique dans le groupe ? toujours concerné même lorsqu'on n'a pas la balle.
 - prendre l'espace : devant, derrière, centre, périphérie, ne pas tourner en rond.
 - quelle dynamique on offre au groupe ? Tous connectés pour envoyer une énergie positive au groupe.
 - « reconnectez-vous à l'enfant qui est en vous ! », mettre de côté tout ce qu'on a appris, être instinctif.
 - Constat : parfois on se projette, on pense seulement au chiffre suivant, c'est là qu'on échoue !
 - La balle pour faire « état de groupe ».
 - Comment garder la motivation individuelle en groupe ? toujours se sentir concerné à 100%.

TEMPS 3 : Jeu simple d'action en cercle avec la balle

(musique : *VoodooYour EX* , Simple Symmetry)

La balle circule sur le cercle, elle est passée de main en main. Je donne la balle à celui qui est à ma droite. Voilà l'action, l'intention.

« *Dans notre travail, on se met toujours en mouvement à partir d'une intention, une action.* »

Ici, je te donne la balle et je la reçois : on va à l'essentiel : comment je donne, comment je reçois.

Puis principe d'accumulation d'actions (en expérimentant 1, 1+2, 1+2+3, ...)

1. je donne la balle à celui qui est à ma droite, puis
2. je tourne sur moi-même vers la gauche, puis
3. je recule 2-3 pas et je vais au sol (idée de couper le fil, garder ancrage au sol, les pieds ne bougent pas)
4. je saute
5. je vais chercher l'énergie du centre (ramasser)
6. je reviens et j'évite (imaginaire)
7. je jette (imaginaire)
8. je vais serrer la main à quelqu'un (vraiment, avec intention, avec aussi le regard vers la personne)
9. je cours autour du cercle.
10. et on recommence à 1.

Consigne :

- Garder un tempo pour la circulation de la balle. Elle ne s'arrête jamais, elle est vivante, elle fait son trajet. C'est la priorité.
- Tous les gestes sont « efficaces », « naturels », « vrais », « authentiques », on n'ajoute rien.
- « *Le corps ne s'arrête jamais, le sang circule, la respiration, l'énergie aussi* ».
- Rester conscient de ce qui se passe dans le groupe.
- De l'extérieur, il faut voir une succession de mouvements réalisés avec un petit décalage temporel. Dessin dans l'espace.
- « *On sait que la mission est impossible, mais il faut la rendre possible.* »

TEMPS 4 : Corps Matière, par 4 (Musique *Re: Turn ! NONKEEN*)

Chaque groupe dans son espace.

Étape 1 : Une personne d'allonge au sol totalement relâchée, notion de corps inerte, qualité du corps presque liquide

Les 3 autres « manipulent » ce corps et « jouent avec cette matière »

Expérience 2 minutes chrono, puis on change de rôle, sans communiquer verbalement.

Consignes :

- Sans se parler.

Pour celui qui est inerte :

- Donner tout son poids. « Corps inerte ». Yeux fermés.
- « Comme un bébé dans le ventre de sa maman » (aucune tension musculaire, environnement liquide)
- Se rendre disponible pour recevoir plusieurs informations à la fois.
- Qu'est-ce qu'on « lâche dans le cerveau » ? Quelles sensations ?

Pour ceux qui « manipulent » :

- Faire un petit signe sensible si la personne n'est pas relâchée. Inviter à la détente.
- Être rassurant dans le toucher, être curieux et bienveillant à la fois. Prendre le temps. De quelle manière je touche ?
- Quand on change de personne, c'est différent, prendre le temps de découvrir « ce nouveau modèle de corps. »

Étape 2 : celui qui est au sol ajoute 20% de tonus musculaire. Cette fois, il accompagne les mouvements impulsés. « Le bébé a grandi, il ouvre les yeux ». Garder les sensations précédentes. Idée d'être dans du coton. Rester dans cette matière.

Pour ceux qui « manipulent » :

- On prend soin des personnes manipulées. Être très rassurant.
- Comment à 3, on donne des indications avec nos mains et l'ensemble du corps ? Se mettre en jeu avec tout le corps.

Étape 3 : celui qui est au sol ajoute encore du tonus musculaire. Les partenaires sont au service de celui qui cherche à se redresser. « Le bébé apprend à marcher ». Il cherche à se repousser, à se hisser. Utiliser le corps des autres pour se redresser, repousser.

Consignes :

- Comme avec la balle, l'individu appartient à un collectif et le collectif est au service de l'individu.
- Importance de garder du « moelleux » dans les appuis .
- Les partenaires proposent des supports et le « bébé » choisit où il veut s'appuyer (utiliser toutes les opportunités)
- Pour le « bébé », ça aide de penser que c'est « le centre » qui cherche à se hisser.
- Les partenaires portent, supportent. Aide, socle.
- Prendre le temps, on est nombreux, ne pas s'emballer. On construit ensemble.
- Rester instinctif, ne pas chercher à faire des acrobaties.

Phase d'observation : 1 groupe continue, les autres observent.

(Possibilité d'une Étape 4 (non expérimentée) : le bébé est devenu ado : c'est lui qui impulse ce qu'il veut.)

TEMPS 5 : Prendre, amener à soi : TIRE-TIRE

Par 3.

(Musiques : one for you, one for me La Bionda, one moment in time Whitney Houston)

Changer les groupes.

ÉTAPE 1 : Tous simultanément, prendre une partie du corps de l'autre et de la ramener à soi, sans la garder.

Consignes :

- Être « pratique », pragmatique, « comme un déménageur ». Ce sont des actions.
- Une action après l'autre : je regarde - je prends - j'amène à moi.
- Curiosité : je découvre quelque chose de nouveau, je le ramène à moi, vers moi, pour moi.

Constats : alternances : tension/relâchement, actif/passif, regarder/faire

ÉTAPE 2 : Phase d'observation en 2 groupes.

Consignes :

- On se rappelle la confiance construite depuis ce matin. Bienveillance.
- Chacune des actions va mettre le groupe en mouvement
- Prendre le temps et se rendre disponible (surtout dans le cas d'une intention identique)
- L'intention doit être claire.
- Toujours à 3, et non 1+1+1. On reste tous connecté au groupe, au trio.
- Chacun a toujours un projet, on ne subit jamais. À l'inverse, préférable de ne pas avoir trop de projets en même temps.
- À certains moments il y a négociation des corps quand les intentions s'opposent. La résistance peut exister, ça peut être intéressant, on peut jouer avec mais elle ne doit pas être systématique
- Ramener à soi mais où ? à Grenoble, au Japon ou à Paris... idée de direction pour amener.

ÉTAPE 3 : Idem mais Focus Regard vers 1 personne extérieure au groupe

(Musiques : *I'm alive* Céline Dion, *Holding Out for a hero* Bonnie Tyler) / *I will always love you* Whitney Houston)

- 1^{er} temps : une personne du trio porte son regard vers l'un des artistes qui se déplace autour du groupe.
- 2^e temps : Tous regardent 1 personne choisie dans le public.
- Il faut être multi-tâche : le regard est une priorité, mais on continue les actions « prendre et ramener à soi ».

ÉCHANGES :

- Dans notre travail, ce qui nous intéresse, c'est de partir d'actions concrètes qui amènent le mouvement : prendre à soi, déplacer le corps pour l'amener chez soi, le garder, prendre un détail dans tout le corps, sans les mains,
- Intention : il y a un côté vital de faire ces actions.
- Côté négociation est très important, parfois suivre la proposition, tout en continuant à prendre des initiatives.
- Comme avec la balle, quand on ne l'a pas, on reste actif et disponible. Si les passes sont trop sympas pas de remise en jeu du corps. Amener de l'aléatoire va amener une transformation de l'action et de l'imprévu. Il faut savoir faire confiance en soi et dans les autres.
- Notion de prise de risque.
- La notion d'intention est essentielle : surtout quand elle se transforme en action avec une énergie
- Les Focus : à l'intérieur du groupe, puis à l'extérieur. Un seul, puis 2 puis tous.
- Le regard vers l'extérieur permet de « piocher » une partie du corps en sollicitant plus d'aléatoire.
- Le côté « prise de risque » à accepter, c'est intéressant, ça amène à faire confiance aux autres.
- Le Regard à l'extérieur permet d'autres projets, d'autres intentions. Redevenir plus instinctif.
- La musique (qui donne des « couleurs » différentes) et les regards font jaillir, induisent « quelque chose qui raconte ».
- Pour Émilie, Sidonie et Jeremy, il est important de retrouver l'instinct dans l'action, faire une expérience corporelle.

APRÈS-MIDI

TEMPS 1 : Dialogue de résistance

ÉTAPE 1 : Par 2 face à face, bras tendus sur les côtés, mains contre mains. Cercle de bras, 1 pousse l'autre qui résiste un peu (équilibre des forces 50/50) . L'action de poussée/résistance se transfère entre les 2 partenaires au point bas lorsque les bras ce celui qui résistait se croisent.

Variantes :

- changer le sens de rotation.
- se déplacer
- autres parties du corps (par exemple pousser mains aux épaules de celui qui résiste translation sur une ligne).

ÉTAPE 2 : situation en cercles, un cercle intérieur et un cercle extérieur, contact entre les personnes des 2 cercles par les mains (bras en chandelier): ressentir le déséquilibre dans la résistance.

Consignes :

- Rester sur ses appuis (pas de déséquilibre)
- Engager le corps dans l'action
- Les yeux fermés
- Dosage : toujours partager pousser/résister.

TEMPS 2 : Sculpter le bonhomme en fil de fer

Par 2

Consignes à celui manipule :

- Imaginer ce qu'il sculpte (INTENTION) pour faire entrer son partenaire dans cet imaginaire, qu'il est une matière différente.
- Attendre de sentir la bonne tension avant de lâcher celui qui est manipulé.
- Celui qui sculpte : être précis, c'est cette information qui organise le mouvement.
- On s'amuse à faire des structures d'abord avec les mains puis d'autres parties du corps.
- Notion de travailleur de la matière

Consignes au bonhomme fil de fer :

- Yeux fermés
- Prendre conscience des « endroits » (possibilités du corps) où on ne serait jamais allé tout seul.
- Les muscles travaillent pour tenir la posture créée.
- Mémorisation corporelle des formes et des possibles de son propre corps.

Au bout d'un temps d'expérience, le « manipulateur » s'arrête, le « fil de fer » garde la posture. Le manipulateur lui pose 3 questions : Qui est tu ? Que fais tu ? Où es tu ? L'objectif est d'associer la posture à l'imaginaire alors qu'habituellement, c'est l'inverse on part de l'imaginaire pour aller vers le mouvement.

TEMPS 3 : FOCUS REGARD (musique : Monteverdi *Si dolce e l' torment*)

En déplacement (marche) dans l'espace de la salle, chacun fait un focus (regard) sur un point très précis et on s'y rend, puis un autre...etc

TEMPS 4 : Le reportage photo/ film

ÉTAPE 1 : Vous êtes un touriste vous réalisez un reportage photo / film avec une caméra fixée au bout des doigts d'une main. Je vois, j'y vais, je prends la photo « Ramener le plus de photos sensibles ». En haut, derrière, proche, loin...

ÉTAPE 2 : La caméra est sur une autre partie du corps : sur le coude, au bout des pieds, les yeux

ÉTAPE 3 : On filme avec 2 caméras, 2 plans différents = plusieurs parties du corps

ÉTAPE 4 : Possibilité de tourner avec des rythmes différents (comparaison : film d'auteur, film d'action...)

ÉTAPE 5 : Jouer sur les vitesses (accélééré, ralenti) sur les façons de filmer (travelling, drone, zoom...)

ÉTAPE 6 : Multitudes de caméras avec différentes parties du corps (jusqu'au bout des pieds)

Consignes : garder en conscience l'intention : réaliser un reportage/film. On continue à choisir ce qu'on filme, on doit croire à cette prise de vues.

On peut s'approprier les idées des autres.

On essaye de ne pas s'arrêter même si on réduit l'intensité (« On aime bien jouer avec l'endurance »)

TEMPS 5 : Poser des caméras sur la traversée

(Musique : *Running Sthesia*) Par ligne de 3

Traverser la salle et poser des caméras sur le chemin : en haut d'un immeuble, sur une pierre, derrière la porte... Créer un environnement par l'imaginaire. Ce sont des empreintes que l'on vient poser.

TEMPS 5 : Traversées MIX

Sur cette même base, on ajoute : imagine des moments où « un grand monsieur » joue avec vous qui êtes fil de fer. Imagine des moment où tu es un élément du décor (la plante verte posée sur le bureau...)

JOUEZ AVEC CES SITUATIONS IMAGINAIRES AVEC CONVICTION. Si on y croit, ça marche !

Variantes :

- ajouter la notion d'urgence (vitesse).
- Utiliser la matière précédente en introduisant un langage rythmique.

TEMPS 6 : TRIO BÂTISSEURS

(Musique : *Jailbrake (original mix)* Tvardovsky)

À 3, utiliser cette base pour construire New-York en 30 secondes chrono.

Au bout des 30 secondes (« CHANGE ») un autre trio prend la suite pour reproduire à l'identique ce qu'on a vu dans la scène précédente.

Au bout des 30 secondes (« CHANGE ») un autre trio prend la suite pour reproduire à l'identique ce qu'on a vu dans la scène précédente.

Etc.

Consigne : plus vite.

Toujours à 3 sur le chantier, on ne décide pas à l'avance quel trio va y aller.

Si on se souvient d'un mouvement d'un danseur, c'est de sa responsabilité de le refaire.

Quand on est observateur nécessité d'être actif pour repérer, mémoriser ce qu'on a vu.

Quand on est bâtisseur nécessité d'être clair pour pouvoir être reproduit.

Nouvelle ville : changement de musique : *Fernandez (Red Axes Remix)* Moscoman

ÉCHANGES :

- Un tri, une sélection s'opère dans la collecte : on fait des choix sur ce qu'on retient : l'espace, le mouvement, l'énergie.
- Constat : souvent on imprime la fin du tableau
- Face à l'engagement corporel, fatigue collective : important de doser son énergie pour contribuer à la réussite du groupe
- Se laisser contaminer par les 2 autres, s'inspirer de ce qu'ils font.
- Phénomène de panique générale devant le flux important d'informations.
- Chacun essaye d'être clair pour transmettre sa version.
- Idée d'archivage : qu'est-ce qu'on retient ? Qu'est-ce qu'on choisit ?
- La responsabilité collective dans la transmission.
- Évolution: idée d'innovation possible, c'est la transformation qui prime : l'important c'est sa réinterprétation de la séquence.
- Reproduire ? se réapproprier ? trop difficile ? pas de jugement de valeur sur ce qui est produit, l'important c'est vivre une expérience en partant sans à priori.
- On demande le maximum d'exigence même si on ne l'atteint pas.

TEMPS 7 : ÉCRIRE AVEC CES MATIÈRES

EN 3 groupes (par 7-8)

Récapitulatif des « matières » sur des post-it :

- le trio : ramener à soi, pour soi (matin)
- les bébés (matin)
- Trio « tir-tir » avec focus (matin)

- les quatuors : le bébé qui marche, les portés (matin)
- trio qui se révolutionne tous les 30 secondes
- bâtisseurs (cameras, fil de fer, construction) = le LOBSTER (c'est comme ça que les ÈS appellent cette séquence qui figure dans leur pièce)

1 des artistes avec chaque groupe.

Consignes différentes pour chaque groupe :

GP 1

- choisir l'ordre dans lequel on place les post-it
- choisir qui fait quoi
- timing des séquences extérieur (à chaque changement de musique)
- à chaque séquence on change les personnes et le rythme.

GP 2

- Architecture-structure défini (ordre des post-it)
- Choisir les espaces
- Choisir qui intervient avec une circulation définie : un sort, un entre.

GP 3

Reproduire la version du GP 2

ÉCHANGES :

L'enjeu de cette structure, c'est de mettre en application les matières.

Le principe des post-it : construire à partir des matières traversées en s'imposant « des règles du jeu ».

Autre enjeu : expérience de l'action réelle du collectif, à l'instant T : être réactif, ouvert.

Le fait de fixer des règles et de laisser peu de temps, permet de privilégier l'action, permet de s'accorder des libertés.

Dans la construction collective, comment on décide ?

- Ce qu'on négocie.
- Ce qui impulse de la liberté, et permet à de nouvelles idées d'émerger.
- Parfois, les ratés créent un événement qui fait émerger de la nouveauté.