

## **L'ATELIER DU JOUEUR**

Une formation conçue autour de l'univers de Yoann Bourgeois, en étroite collaboration avec l'artiste.

(<http://www.cieyoannbourgeois.fr/>)

**« Enseigner, ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu » Aristophane**

*Une idéologie pédagogique domine depuis des siècles qui consiste à croire que l'élève apprend ce que le maître lui enseigne.*

*En misant au contraire sur l'autonomie absolument irréductible des intelligences, nous envisageons les processus d'apprentissage comme autant de « révélateurs » des capacités propres de chaque individu.*

*Parce que l'émancipation est au centre de nos problématiques.*

*Et que tous les apprentissages du monde entier contribuent au plus grand de tous :*

***apprendre à vivre.***

*Et qu'il n'y a pas de solution.*

***L'Atelier du Joueur*** est né de ces réflexions, de la lecture du livre fondateur de Jacques Rancière « *Le maître ignorant* », de ma rencontre avec Alexandre del Perugia et du désir de partager mon désir de vivre.

*Il ne sera pas question de danse ou de cirque ici, nous ne vous transmettrons pas de savoir-faire, de techniques, ou bien si cela se produit, ce sera sans faire exprès. Nous inventerons des dispositifs physiques, avec le support de nos jeux favoris et chacun de ces dispositifs demandera silencieusement :*

*Et toi, comment tiens-tu debout ?*

Yoann Bourgeois

Formation animée par :

**Avec Boris LOZNEANU ([boris.sirob@hotmail.fr](mailto:boris.sirob@hotmail.fr)) : circassien, porteur, chercheur, assistant pédagogique et artistique de Yoann Bourgeois.**

*C'est le corps qui parle, lui qui manœuvre, lui encore qui ruse.*

*C'est le corps qui ressent et exprime plaisirs et sentiments.*

*Et tout corps est en mouvement ; par lui le corps apprend.*

*C'est le jeu qui mobilise le corps.*

*Plus un corps peut jouer, plus l'individu s'affirme et s'affine tant dans ses perceptions que dans ses relations.*

*Retrouvons le goût physique de jouer, retrouvons comment le jeu grandit de soi-même, et apprenons alors à cultiver le joueur en nous et alentours.*

Boris Lozneau

## **MATIN :**

Assis en cercle, on se présente tour à tour.

### **PRÉALABLES de Boris :**

- Choix d'une grande légèreté par rapport à la notion de temps (anecdote de la pendule que l'on retarde et on n'est plus en retard...)
- S'autoriser tout le temps à sortir de l'activité quand on veut, à se mettre en retrait ou à s'arrêter là où l'on est pour observer.
- Tout ce qui n'est pas précisé dans la règle énoncée est toujours autorisé : il doit y avoir « du jeu (au sens mécanique) dans le cadre » = marge de liberté qui permet la créativité

## **JEU 1 - GROUPE EN DISPERSION DANS L'ESPACE, MARCHÉ FLUIDE À VITESSE CONSTANTE SANS ENTRER EN CONTACT**



Consigne 1 : changer de vitesse (en gardant les consignes précédentes) Le « meneur de jeu » annonce les variations Vitesse 2, 3, 1, 5, 3, 7, 8, ...)

Le meneur de jeu fait stopper les joueurs par « un-deux-trois soleil » : « observez l'occupation de l'espace »

Consigne 2 : le meneur de jeu introduit une balle puis plusieurs que les joueurs doivent se faire passer en gardant la fluidité et la vitesse de la marche. « Croisez le regard »  
« un-deux-trois soleil » : retour des balles (rapidement ?) au meneur de jeu « en passant par la personne la plus proche de vous)

**Boris** : « pendant le jeu, être attentif à ce qui se passe, à l'harmonie collective qui arrive. Observer ».

## JEU 2 : COMPTER ENSEMBLE



en cercle - il faut qu'une seule personne prenne la parole. Si 2 (ou +) parlent en même temps, cela arrête le jeu (on repartira à 0). Ceux qui ont parlé simultanément se mettent en retrait du cercle et ne comptent plus. Mais ils ne sont pas éliminés, ils doivent rester attentifs et impliqués pour garder l'écoute au sein du groupe.

Consigne : parler de manière distincte pour être clair.

**Boris** « avant de commencer, on attend, c'est comme au spectacle quand la salle s'éteint progressivement et que le silence arrive »

**Boris** (à la fin du jeu) : « sensation de suspension dans le corps. » « Suspend – Suspens »

En principe on commence toujours par ce jeu.

Yoann Bourgeois dit que c'est un jeu d'ATTENTION : à la fois être en attente, être attentif, attendre, « faire gaffe ».

## JEU 3 : LES BAGUETTES CHINOISES –



par 2 : un tient la baguette horizontalement devant lui entre les deux index l'autre place la main autour de la baguette sans la serrer. Quand il est prêt, il ouvre la main (la main est alors à plat au-dessus de la baguette). Le 1<sup>er</sup> lâche la baguette, le 2<sup>nd</sup> doit l'attraper avant qu'elle ne tombe sur le sol.

- Consigne pour celui qui tient : avec un minimum d'énergie

- Consigne pour celui qui attrape : être prêt, relâché. Accompagner.



**Boris** : penser à « sortir de l'activité » pour observer : l'éloquence des corps des 2 joueurs, l'éloquence de la relation entre eux.

Variante 1 : seul, on tient la baguette horizontale à une main entre les doigts. Lâcher et suivre la baguette avec la main pour la plaquer au sol.

INTENTION : suivre et non pas saisir, l'attraper au plus bas.

Variante 2 : Une baguette tenue par l'extrémité dans chaque main. Lâcher une seule des 2 baguettes

Variante 3 : Chaque joueur tient une baguette

Variante : changer la position de la baguette (verticale, horizontale)

Question de **Boris** : « ça fait quelle sensation ? » ça crée une sensation physique, dans le corps, de suspens, de suspension. Ça crée une sensation de plaisir (quand on réussit), ça crée de l'empathie (pour celui qui tient la baguette)...

## **JEU 4 : COLIN MAILLARD**



- en cerle -  
on bande les yeux à deux personnes qui doivent se trouver (en se touchant) à l'intérieur du cercle. Les personnes qui constituent le cercle veillent à la sécurité des 2 joueurs. Consigne : être très silencieux. (si le jeu dure trop, on resserre le cercle)

**Boris** : « Là encore, éloquence du corps attentif. » « bander les yeux, c'est changer de point de vue, changer sa perspective sur le réel . C'est valable tout le temps. Multiplier les points de vue, par exemple en supprimant l'un des sens, ici la vue ». « La multiplicité des points de vue, c'est aussi ce qui se passe pour le public au spectacle. Si l'artiste fait attention à ça, il laisse à chacun la possibilité d'avoir son point de vue, sa lecture ».

## **JEU 5 : PASSER À TRAVERS LA CORDE -**

2 personnes tournent la corde à vitesse constante. Les joueurs doivent traverser à vitesse constante

Variante 1 : par deux, en se tenant par la main, la taille... on fait un (ou plusieurs) tour de salle ensemble avant de traverser ensemble. Il s'agit de trouver un rythme commun (comptine)

Variante 2 : traverser en partant de dos, donc en marche arrière. Consigne : sentir le « souffle » de la corde dans le dos

## **JEU 6 : LE POINT DE SUSPENSION SUR LA CHAISE -**

par 3 avec une chaise (à 4 pieds, solides et bien soudées).

Un assis sur la chaise, un qui va soulever la chaise par les pieds de devant pour aller en équilibre sur les 2 pieds arrières, un 3<sup>e</sup> en « sécurité » derrière la chaise.

Le « porteur » peut ensuite poser les mains sur les rotules de celui qui est assis. Chercher le point de suspension. Pour celui qui est assis : sentir, percevoir ce point de suspension.

## APRÈS-MIDI :

### **JEU 7 : LE BALLON DE BAUDRUCHE –**

le meneur de jeu gonfle un ballon puis le maintient entre deux doigts . Quand il le lâche (il se dégonfle et vole en tous sens...) les joueurs doivent le rattraper.

**Boris** : observer l'éloquence des corps.

**- REJOUER À CE QUE VOUS VOULEZ DES JEUX DE CE MATIN.  
PENSEZ À OBSERVER.**

### **- JOUER / JOUER À FAIRE JOUER**

**REPRENDRE UN JEU DE CE MATIN ET LE TRANSFORMER  
OU REPÊCHER UN JEU DE L'ENFANCE ET LE TRANSFORMER  
OU INVENTER UN JEU**

Dans le jeu, penser aux 4 points de perspectives (qui sont aussi au cœur du travail de création de Yoann Bourgeois)

- 1- Intrication de subir/ne pas subir – Agir ne pas agir : être acteur / observateur.  
Échanger les rôles dans les 2 situations, les alterner pour chacun.
- 2- L'attention
- 3- Le point de suspension
- 4- Le plaisir physique

**FAIRE JOUER : ce n'est pas arbitrer. Boris considère plutôt que c'est « être entraîneur »**

Des constantes :

- la « consistance » du jeu (ce que Yoann appelle « dispositif ») : consistance = tenir ensemble. Le jeu est consistant s'il se tient, s'il se tient par un effet d'ensemble, du point de vue du volume, du point de vue du temps.
- Question de l'assemblage (comment on assemble) : comment on compose, on orchestre. Enlever le superflu. C'est valable aussi pour les consignes que donne le « meneur de jeu » : combien d'éléments dans quel ordre je les donne. C'est valable aussi pour comment j'organise la séance.
- Changer de point de vue : à la fois dans l'espace, dans les rôles.
- Accueillir ce qui se passe. Faire attention. Pas de planification stricte qui empêcherait ça.
- Ne pas oublier le rapport de force Jeu / Sécurité
- Faire émerger « l'intelligence du collectif ».

**Boris** : Dans le jeu, il y a une valeur artistique. Se placer en observateur peut permettre de voir émerger un « sens » à la scène (question de l'éloquence des corps évoquée le matin ). Déplacer le point de vue. Être « regard extérieur » = Celui qui observe peut proposer des pistes de mise en scène . Faire vivre ça au pratiquant est très important. Il faut faire émerger cette intelligence collective du groupe.

***Quelques mots envoyés après le stage par Boris pour éclairer encore sa démarche :***

« Pour faciliter l'approche de notre démarche, il a fallu découper les enjeux. La distinction entre le « agir et ne pas agir » et le « décalage de l'observation extérieure » s'est présentée comme une option pertinente.

Cependant, il est essentiel de comprendre que le décalage d'observation est un simple agrandissement de l'agir et ne pas agir. Observer c'est faire quelque chose. De même, lorsqu'on agit on est aussi vecteur de choses qui nous traversent.

Du coup, la séparation des rôles entre l'apprenant et l'enseignant, - le premier pouvant agir et ne pas agir, le second pouvant « prendre d'avantage de distance » - ne correspond pas à la démarche proposée : sinon, les interprètes se trouvent d'un côté et les metteurs en scène de l'autre. Au contraire, sortir de l'action pour l'observer permet de retourner à l'action avec de nouvelles perspectives pour la mieux nourrir. Cette alternance permet la chose suivante : au sein d'un collectif, chacun peut devenir une part du metteur en scène. Ainsi, les enfants peuvent apprendre à s'exprimer par l'action ET par la direction de l'action. Si, au contraire, c'est le professeur qui seul observe, il est le seul metteur en scène, et c'est lui qui s'exprime le plus, au final.

Alors que, si les jeunes gens apprennent à observer leur propre collectif ET à partager entre eux leurs différentes perspectives sur leur action collective, alors ils acquièrent vraiment une aptitude à s'exprimer, ensemble, par le jeu et le mouvement, avec l'intelligence de ce qu'ils font et de ce que cela montre à l'extérieur. J'aime cette conscience en l'action. Et j'aime cette perspective d'une intelligence collective. C'est bon pour la santé, c'est bon pour la démocratie. »

Laurence Prudhomme,  
professeure relais Arts du cirque, DAAC de Lyon  
[Laurence.Prudhomme-Poncet@ac-lyon.fr](mailto:Laurence.Prudhomme-Poncet@ac-lyon.fr)

Anouk Médard,  
professeure coordinatrice du PREAC Danse et Arts du mouvement  
[anouk.medard@ac-lyon.fr](mailto:anouk.medard@ac-lyon.fr)  
[preac@maisondeladanse.com](mailto:preac@maisondeladanse.com)  
04 72 78 18 18 poste 487  
site web: <http://preac.crdp-lyon.fr/danse/>