

3 MARS 2016

LA CASCADE - PÔLE NATIONAL DES ARTS DU CIRQUE, *BOURG-SAINT-ANDÉOL (07)*

Une Journée « Résonance Atelier du joueur »

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

9h - 9h15 Accueil

9h15 - 11h45 Atelier de pratique *Jouer : agir et ne pas agir sans cesse*

11h50 - 12h30 Retour sur la pratique : retour sur le développement du jeu

REPAS

14h - 16h Atelier de pratique *Jouer : jouer à faire jouer*

16h - 16h30 Retour sur l'accomplissement du jeu

16h30 - 17h Bilan

INTERVENANTS

Boris Loznéanu, circassien, porteur, chercheur, assistant pédagogique et artistique

C'est le corps qui parle, lui qui manoeuvre, 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.

Les chargées de mission des DAAC de Grenoble et Lyon animeront avec B. Loznéanu les temps de retour sur la pratique

Accueil

Esprit du stage

ATELIER DU JOUEUR

Une résonance est un moment privilégié pour des enseignants du 1^{er} et 2^d degré de EN, pour des acteurs des structures culturelles et pour des artistes de vivre une journée autour d'un univers notamment cette année à partir de l'atelier du joueur. La rencontre s'est faite en amont avec Boris lors du Préac à Grenoble et les enjeux ont été rappelés afin de faire de cette journée un temps fort de partage.

C'est aussi un moment de proximité que nous tentons de dynamiser afin que des projets artistiques et culturels s'ancrent dans le territoire.

DEROULEMENT OBJECTIFS	DEMARCHE SITUATIONS ET EVOLUTIONS	ADAPTATION AVEC DES ELEVES Repères didactiques
<p>Atelier de pratique <i>Jouer : agir et ne pas agir sans cesse.</i></p> <p>Boris <i>le rapport au temps qui se distend et se suspend.</i></p> <p><i>Je ne suis pas un maître du temps</i></p> <p>SUSPENSION</p>	<p><u>Jeu 1</u> : JEU SUR LE TEMPS</p> <p>dispersion dans l'ensemble de l'espace, sur des vitesses différentes</p> <p>Marche en écoute de l'extérieur et de l'intérieur = vitesse N°1</p> <p>Passage Vitesse N° 2 puis V3-V4-V5</p> <p>Règle du jeu</p> <p>Garder cette vitesse et ne pas se toucher.</p> <p>Garder une attention aux autres</p>	

ATELIER DU JOUEUR

<p><i>Ce qui n'est pas dit dans la règle est possible</i></p> <p><i>Laisser le temps s'installer</i></p> <p>Démarche de Y. Bourgeois :</p> <p><i>Laisser faire et voir ce qui est en train de se passer</i></p> <p><i>Sa définition du jeu : le jeu entre 2 pièces</i></p>	<p>Jeu 2 : JEU SUR LE TEMPS COLLECTIVEMENT</p> <p>C1 : Jeu en groupe avec une contrainte de mouvement (Bras D- Bras G- Jambe D-Jambe G) Chaque groupe expérimente son mouvement (collectif ou personnel) avec une vitesse commune donné par le leader</p> <p>C2 : chaque groupe se donne sa propre vitesse en l'annonçant de façon distincte (prise de parole au sein du groupe :)</p> <p>C3 : chaque groupe annonce un prénom A comme Anaïs- B comme Boris_ C comme Carole et D comme Dorian</p> <p>Puis annonce la vitesse tout en écoutant le déroulé du groupe dans ses différentes vitesses : « E comme Eric, vitesse 2 »</p> <p>Cette proposition nous invite à ouvrir progressivement les cercles autour de soi et son appartenance au collectif.</p> <p>Permet à l'élève d'être plus autonome par rapport à la consigne puisqu'il peut en prendre l'initiative.</p>	<p><u>Organisation pédagogique :</u></p> <p>-division du groupe en 4 sous-groupes équilibrés :</p> <p>A-B-C-D</p> <p><u>Consigne :</u></p> <p>Laisser le temps s'installer</p> <p><u>Effet recherché :</u></p> <p>La répétition du même geste permet d'instaurer une routine, ce qui amène cette « génération zapping » à changer ses habitudes</p>
<p>ATTENTION-</p>	<p>Jeu 3 : les comptes</p> <p>S'installer confortablement et compter oralement sans qu'il y ait un ordre prévu de prise de parole et personne ne doit parler en même temps.</p>	<p><u>Consigne :</u></p> <p>Se mettre en cercle</p> <p>Nécessité de faire attention aux autres, d'être à</p>

ATELIER DU JOUEUR

<p>SUSPENSION</p> <p><i>Sentir les autres</i></p> <p><i>Définir le sens</i></p>	<p>Sentir à quel moment on va annoncer le chiffre, si 2 annoncent en même temps alors on reprend le jeu à zéro. Les personnes restent toutefois dans le cercle mais ne peuvent plus intervenir.</p> <p>C1 : on sort du cercle dans le nombre est donné en même temps (mais on reste toutefois attentif au groupe)</p>	<p><i>l'écoute. Le but étant d'aller au nombre le plus grand possible sans interférence</i></p>
<p>Notion de présence, d'être disponible</p> <p>ETRE PRET</p> <p><i>Jeu pour jouer</i></p> <p><i>Trouve un juste milieu entre être trop concentré et être absent</i></p>	<p><u>Jeu 4</u> : les baguettes.</p> <p>2 personnes se mettent face à face : A tient la baguette horizontalement à bout de bras, B enrobe la baguette et lorsqu'il est prêt ouvre sa main.</p> <p>Lorsqu'il le décide, A laisse tomber la baguette et B doit essayer de la rattraper avant qu'elle ne tombe au sol</p> <p>C1 : idem mais seul</p>	<p><u>Consigne</u> :</p> <p><i>Maintenir la baguette avec le minimum de force (aux bouts des doigts sans trop de pression) : notion de douceur de saisie</i></p>
<p><i>L'histoire avec la corde c'est le rapport à la corde donc le rapport à autrui.</i></p>	<p><u>Jeu 5</u> : La corde</p> <p>2 tournent la corde ensemble de manière constante sans qu'elle touche le sol.</p> <p>C 1 : traverser la corde sans être touché et trouver une vitesse constante pour traverser.</p> <p>C2 : Se mettre par 2 et tourner autour du cercle, en chantonnant et ensuite faire un cercle autour de la corde qui est le dispositif central et laisser traverser les duos.</p>	<p><u>Consigne</u> :</p> <p><i>Ne pas interrompre la marche ou la course : notion de rythme à prendre</i></p> <p><i>Le corps doit être bien attentif au mouvement de la corde</i></p>

ATELIER DU JOUEUR

	C3 : se placer de dos et fermer les yeux. Prendre des repères sensitifs afin de traverser la corde au bon moment	Qu'apprend l'élève : Ecoute- ses sens
<p>Le silence dans l'exécution</p> <p>Le silence devient une éloquence pour le moindre mouvement.</p>	<p><u>Jeu 5</u> : jeu de colin Maillard</p> <p>yeux bandés le cercle autour est là pour la sécurité , les 2 sont lâchés au centre (au préalable désorientés) et doivent se retrouver, la 1ere qui retrouve l'autre a gagné</p>	<p><i>Interprète de la tension dramatique .</i></p> <p><i>Composition, dû à un dispositif qui va induire l'adhésion du groupe.</i></p>
<p>SUSPENSION</p> <p><i>La vocation de l'atelier du jouer est d'approcher la sensation de suspension tant de l'objet que de la personne</i></p> <p>Notion de confiance réciproque et de responsabilité : attention à soi et attention à l'autre</p> <p>Notion de vertige, de risque, de déséquilibre</p>	<p><u>Jeu 6</u> : Les chaises</p> <p>-Groupement par 3 : A sur la chaise, B en sécurité en espace arrière et C bascule la chaise en espace avant</p> <p>C doit trouver l'équilibre où il n'y a plus de poids = <u>le point de suspension</u></p>	<p><i>Consigne :</i></p> <p><i>Progressivement alléger la pression des mains : mains sur les genoux puis lâcher 1 main, voire 2</i></p>
Cercle de l'attention	<u>Bertrand</u> :	<i>Rituel pour capter l'attention</i>

ATELIER DU JOUEUR

<p>Dans toutes les dimensions Sur soi, les autres, les organes, Dans les arts Calder, Rokto Piloter les différents chemins, cheminements... Consistances des jeux une évolution, une orchestration. Bachelard et la vague. Spinoza un chemin dans une immensité <i>Si le plan est le tirant / tyran de l'action</i> <i>Selon Yohann :</i> <i>La constance dans ces jeux : il y a une orchestration liée au groupe</i></p>	<p>Aller dans le domaine du ressenti et de la sensation : comment le corps a ressenti cela au niveau des émotions ?</p> <p>Emotion : intimité collective et un ressenti en écho avec des choses personnelles (regard de soi dans des conditions inédites). Création d'une unité groupe et individuelle</p> <p>Connaissance de soi : émotions puissantes</p> <p>Réinvestissement possible mais difficultés a verbaliser des émotions</p> <p>On peut imaginer aussi de se poser des questions.</p> <p>Pourquoi y a-t-il de l'attention , de l'enjeu ?</p> <p>La chaise : lâcher prise très attentive lorsque je tenais l'autre.</p>	<p><i>Cela est faisable et ludique et cela peut toucher au corps.</i></p> <p><i>Questionnement : comment mon corps a traversé cela au niveau du corps et des émotions ?</i></p> <p><i>Transposition en terme d'attention</i></p> <p><i>Notion de disposition : attente , écoute</i></p>
<p>11h15 Cathy SITUATION Regarder / apprécier</p>	<p>Faire éprouver</p> <p><u>En tant qu'observateur/spectateur</u></p> <p>Observer avec un regard objectif ce qui surprend, ce qui revient, ce qui caractérise, ce qui accroche...en vue de compléter la grille de lecture.</p> <p>un recueil par groupe, retour oral et possibilité de mise en place</p>	<p><i>Organisation en demi groupe ; danseur et spectateur ; observation des effets</i></p> <p><i>Lorsque chacun a sa partition.</i></p> <p>*</p>

ATELIER DU JOUEUR

	<p>d'un poster</p> <p>poster 10'</p> <p>lecture des corps en mouvement ;</p> <p>présence ; décrochages, écoute</p> <p>gestuelle ; fluidité, vitesse, poids et formes des corps</p> <p>composition ; effets scéniques aléatoires ; effets de coïncidences, résonances, répétitifs</p>	<p><i>**identifier les espaces de chaque groupe</i></p> <p><i>- Le choix de groupe recentre le groupe, demande une vigilance, voire un signal vocal.</i></p> <p><i>Elle organise la lecture du spectateur.</i></p> <p><u>Pour des élèves de collèges ;</u></p> <p><u>Quels consignes ?</u></p> <p><i>Construire le regard nécessite de regarder une chose à la fois / Donner un observable par groupe.</i></p>
	<p>APRES MIDI 14h30-17h</p>	
<p>LE DISPOSITIF</p> <p>POINT de PERSPECTIVE</p> <p><u>Les points de constants chez Yohann</u></p> <p>-La suspension.</p>	<p>Le programme</p> <p>Qu'est -ce qu'ont fait avec les règles ?</p> <p>Jouer et jouer avec, faire jouer.</p> <p>Pas faire jouer =/de arbitre</p> <p>Du coup comment faire jouer ?</p> <p>Dispositif : 1erdegré de l'alternance entre agir ou pouvoir changer de</p>	

ATELIER DU JOUEUR

<p>-L' attention.</p> <p>-La relation entre agir et ne pas agir.</p> <p>- le plaisir physique</p> <p><u>De nouveau 4 constantes</u></p> <p>-Acteur et non acteur</p> <p>-Acteur et observateur</p> <p>-Echange entre les 2</p> <p>-Echange des rôles</p> <p>1er Jeu:</p> <p>En cercle 2 balles de couleur différentes.</p> <p>2ème jeu: Les briques</p> <p>7 briques 2 joueurs</p>	<p>rôle</p> <p>Par groupe , <i>pas agir</i></p> <p><i>Une partie ou vous aller jouer</i></p> <p><i>Mais avec alternance des rôles</i></p> <p>1-On modifie un jeu</p> <p>2-On repêche un jeu</p> <p>3-On invente un nouveau jeu</p> <p>Après un temps de suspension dans le groupe, être en relation pour s'échanger les balles.</p> <p>1 balle traverse le cercle entre 2 joueurs</p> <p>2^e passe est récupérée du centre et est relancée en verticale doit être récupéré par l'engagement d'un joueur.</p> <p>2. joueurs placent leurs appuis sur les briques.</p> <p>Règle : déplacer la brique puis déplacer un appui que se</p>	<p><i>Consigne : poser son membre libre sur la brique libre</i></p>
--	--	---

ATELIER DU JOUEUR

<p>3eme jeu : la massue</p> <p>4eme jeu : Les chaises</p>	<p>passent- ils ?</p> <p>Recherche de postures du corps dans différentes positions et notamment des postures qui croisent les axes et déforment le corps dans les diagonales.</p> <p>2 joueurs sont reliés par une massue niveau ventre</p> <p>Doivent s'accroupir et remonter ensemble sans faire tomber la massue.</p> <p>Doivent se coucher sur le long du corps ensemble</p> <p>Comment le jeu de départ peut servir une création. On ne sait pas comment les choses se font mais elles sont en relation ensembles.</p>	<p><i>Consigne : maintenir toujours le contact entre les 2 joueurs avec la massue</i></p>
<p>Démarche de l'intervenant qui donne son point de vue</p> <p>Chaque point de vue compte, faire émerger chaque point de vue et comment faire confiance à la diversité.</p>	<p>la rigueur du début, le jeu avec son temps de suspension.</p> <p>La finition, aller jusqu'au bout.</p> <p>Démarche de création</p> <p>Non agir et changer de point de vue</p> <p>Rigueur enlever le superflu</p> <p>Le collectif metteur en scène et interprète</p>	<p><i>A quel endroit je regarde, pas en tant que metteur en scène , »mais avec le changement de rôle va mettre en évidence une petite modification , un décalage du point de vue ».</i></p>
	<p>Remarque : agit et non agir</p> <hr/> <p>La consistance du jeu :</p>	

ATELIER DU JOUEUR

	<p>Tenir et se tenir</p> <p>En philo on a parlé de subsistance</p> <p>Tenir ensemble qui tient ensemble, parce que cela tient ensemble, Dans les jeux il y a consistance parce que cela se tient.</p> <p>Remarque sur la consigne qui doit être précise dans quel ordre, trouver le dispositif.</p> <p>Ce que tu veux dire, c'est que le jeu et le groupe est comme un organisme vivant.</p> <p>Remarque sur la règle : elle a de la consistance, cela joue dans le sens de la création.</p> <p>Fusburry qui a changé et contourné la règle</p> <p>Sécurité</p>	
--	---	--