

## « REMETTRE EN JEU LES ESPACES DANS L'ACTE DE CRÉATION »

une proposition de Sylvie Guillermin

Compagnie Sylvie Guillermin



### L'ARTISTE INTERVENANTE :

C'est en 1988 à Grenoble que **Sylvie Guillermin** crée son premier solo sur perche et sa compagnie. Sous l'impulsion de cette première création, la Maison de la Culture de Grenoble coproduit sa nouvelle pièce en 1990 et lancera sa carrière qui va se construire autour de résidences dans des théâtres à rayonnement national et régional. Ces résidences sont autant d'occasions pour elle de développer ses créations et son goût pour la transmission. Passionnée de découvertes et de voyages, elle n'a de cesse de tisser des rencontres à l'étranger en Finlande, au Vietnam, à Singapour, dans l'Océan Indien, et notamment au Maroc, pays avec lequel la chorégraphe a noué depuis 2009 des liens étroits et développé des partenariats forts. Si Sylvie Guillermin sculpte sa danse jusque dans les plus fins détails, c'est pour y questionner la condition humaine. Avec gourmandise, elle enrichit son univers poétique par des croisements avec des artistes venus du cirque, de la peinture, du théâtre, de la chanson, de la musique et des arts visuels. Aujourd'hui, 30 ans après sa création, la compagnie intensifie le lien étroit qu'elle entretient avec les territoires et ses habitants à travers la diffusion de son travail. Résidences, créations avec des enfants et des adultes amateurs, résidences au cœur des établissements scolaires... elle confirme sa capacité à développer les interactions entre création et territoire, nécessaires à tout projet artistique ouvert sur le monde. »

Site de la Compagnie Sylvie Guillermin : <http://ciesylvieguillermin.com/>

## MATIN

### ATELIER DE PRATIQUE

#### TEMPS 1 : L'ESPACE

**ÉTAPE 1** : Apprivoiser l'espace : le plateau (la scène).

- Se placer face au public : quoiqu'on « fabrique », il est important de penser où va être le public.
- Sylvie nomme les espaces du plateau : l'avant scène (la face), le fond de scène, jardin (quand on est sur scène c'est le côté droit), cour (le côté gauche), les coulisses.
- Marche « tonique » en dispersion sur le plateau. STOP. Sylvie : « *Que remarquez-vous ?* ». Le bruit de la marche : ce plateau est particulièrement sonore. Repartir après avoir fait demi-tour.
- STOP. Fermer les yeux et faire un « bilan » de ce que j'ai vu dans cet espace : objets, couleurs, ombres, lumières.
- Repartir en gardant le regard ouvert sur cet espace et tout ce que je peux y remarquer.
- Accélérer en restant attentif à l'espace et aux autres.
- Au cours de la marche, lorsque je perçois un trajet, un chemin, le traverser en courant, puis reprendre la marche. (Musique : Malade(s) *Endless nights*)
- STOP. Observer l'espace autour de soi : où ne suis-je pas allé ? Qu'est-ce que je n'ai pas vu ? Les endroits « isolés » (comme les coulisses par exemple). Repartir en balade et y aller.

**ÉTAPE 2** : mobilisation des articulations (échauffement).

- Sur place, entrecroiser les doigts, et faire des moulinets des poignets tout autour de soi, puis étirer les bras (toujours les mains attachées) tout autour de soi, en changeant de niveau (en bas, en haut).

Consignes :

- Les pieds bien ancrés dans le sol.
- La musique a des accents, on les marque dans le mouvement (on fait entrer le paramètre rythme).

Puis défaire les mains et continuer à marcher : sensation de liberté.

- Variante 1 : On se retrouve en fond de scène face à la diagonale (*de force : c'est celle qui va du fond à jardin à cour à l'avant*). Sylvie : « *C'est un espace qu'on aime beaucoup nous (les danseurs), on va toujours la chercher cette diagonale !* ». Par 2, poursuivre l'exploration précédente (mains attachées) en déplacement sur la diagonale.

Consignes :

- Regardez dans la direction dans laquelle vous allez.
- Cherchez aussi à explorer ce qui se passe dans le corps (la colonne vertébrale, le dos, les appuis).
- Gardez une liberté dans les poignets.
- Varier les niveaux (en haut en bas).

**ÉTAPE 3** : Mobilisation du corps (suite échauffement). Sylvie montre et explique, le groupe suit.

- Sur place, balancer le haut du corps (buste) autour de l'axe de la colonne vertébrale (torsions).
- Puis cercles de bassin, dans un sens, dans l'autre.
- Puis isolation du buste avant-arrière (sortir poitrine devant – pousser le haut du dos vers l'arrière).  
Consigne : pas les épaules mais le buste.
- Main sur l'oreille, étirer sur le côté, aller loin, jusqu'en bas (fléchir les genoux), cercle du buste, arrondir le dos en bas et remonter de l'autre côté. Idem en commençant par l'autre oreille.
- Se déplacer en quadrupédie, côté ventre et côté dos, en passant de l'un à l'autre, en étirant les bras l'un après l'autre vers le haut. Remonter en déroulant la colonne vertébrale.

**ÉTAPE 4** : En musique (Boards of Canada, *An eagle in your mind*)

- Reprendre la marche, combler les espaces vides avec l'action d'évitement.

Consigne : attention à ne pas resserrer l'espace.

- Variante 1 : Faire varier les vitesses de déplacement.
- Variante 2 : Quand on rencontre quelqu'un, on descend au sol, puis on remonte, et on reprend la marche.

**ÉTAPE 5** : Espace contraint. On imagine un petit espace dans lequel on va évoluer (2mx1m)

- Sur le rythme de la musique (la même), explorer cet espace « *comme un danseur de claquettes* ».

Consignes :

- On peut créer des arrêts sur image.
- Servez-vous de la plante des pieds.
- Variante 1 : trouver la même chose cette fois-ci avec les bras seulement.

Consignes :

- Casser la symétrie.
- Changer les rythmes.
- Changer les orientations, les directions, les niveaux (jusqu'au sol).
- « *Essayez de faire des nœuds avec les bras* ».
- Variante 2 : Bras et jambes, alterner une phrase en haut, une phrase au sol.

(Musique : Boards of Canada, *Telephasic workshop*).

**ÉTAPE 6** : Reprise de la marche, accélération, arrêt, redémarrage, changements de direction ( le groupe suit les consignes données (se libérer de l'espace contraint).

**ÉTAPE 7** : Sur place, peindre le sol autour de soi avec les pointes de pieds, puis progressivement, ça monte dans le bassin, dans le buste, jusque dans la tête, les bras se mettent à participer.

Consigne : Ouverture / fermeture.

**ÉTAPE 8** : Relâcher en sautillant sur place, puis en s'étirant jusqu'au bout des doigts vers le haut, puis sur les côtés.

**ÉTAPE 9** : Changement de qualité de corps, en lien avec la respiration.

Aller chercher loin avec les bras paumes en dessous (inspiration) puis ramener à soi en retournant les mains et en fermant les poings.

Consigne : Adoucir ce mouvement.

(Musique : suite de l'album de Boards of Canada : Music Has the Right to Children).

## **TEMPS 2 : RELATION À L'AUTRE**

**ÉTAPE 1** : Reprendre la marche dans l'espace, au signal (STOP), je m'arrête, je regarde quelqu'un qui ne me regarde pas et je vais tranquillement poser la main sur son épaule, lui aussi se déplace, continuer jusqu'à trouver tous l'immobilité. Puis on reprend la marche, et on recommence...

Consignes :

- Trouver différentes façon de marcher, puis votre façon de marcher.
- Changer les directions (en avant, en arrière).
- Penser à lever les yeux.

(Musique : suite de l'album de Boards of Canada : Music Has the Right to Children).

**ÉTAPE 2** : Retour dans l'espace contraint par 2.

Imaginer qu'on est sur du sable et explorer cet espace à 2. Explorer le dedans, le tour, avec les pieds d'abord, puis on ajoute un bras seulement, puis on change de bras.

**ÉTAPE 3** : Par 2, choisir un nouvel espace hors du plateau (dans la salle) et l'explorer en duo, interagir. Il peut y avoir des supports (les murs, les fauteuils de la salle, les escaliers...)

**ÉTAPE 4** : Tous en ligne contre le muret du plateau (qui est en contrehaut) ,

- Trouver différentes façons de pousser, avec les mains puis différentes parties du corps.
- Variante 1 : Explorer des façon de sauter sur le plateau depuis le bas du muret (qualités : explosif, soudain).
- Variante 2 : Comment monter sur le plateau avec cette fois une qualité fluide, continue.
- Variante 3 : Comment descendre, qualité « dégouliner ».

Sylvie : « *L'idée quand on se retrouve dans un espace, c'est de l'explorer, oser faire, tenter des choses* ».

(Musique : X.Y.R : *Conquistador*)

### **TEMPS 3 : RELATION AU SPECTATEUR (en s'inspirant du spectacle de Sylvie « Pièce à Vivre »)**

Sur le plateau une vingtaine de chaises sont installées partout dans l'espace, dans des orientations diverses.

**ÉTAPE 1** : Explorer l'espace du plateau dans cette nouvelle configuration, sans toucher les chaises. Imaginer qu'il y a des spectateurs sur les chaises. Marche dynamique, changer de vitesses, de rythmes.

- Variante : reprendre l'exploration avec les mains attachées, dans une qualité fluide.

Consignes :

- On regarde les spectateurs imaginaires.
- Faire varier les rythmes, des accents dans le mouvement (en lien avec la musique)

(Musique : Malade(s) *Endless nights*)

**ÉTAPE 2** : Imaginer une danse dans un espace très resserré, très près d'un spectateur (d'une chaise). Pendant 8 temps de la musique, au moins 4 gestes différents. Au bout des 8 temps, arrêt sur image (posture). Puis au signal on reprend.

Consigne : « *Comme si on racontait quelque chose au spectateur. Ce n'est pas pour le charmer ou le séduire* ».

**ÉTAPE 3** : En 2 groupes, 1 qui danse, un qui observe. Plusieurs temps d'expérimentation.

- Variantes : on imagine qui est assis sur la chaise et on prend ça en compte : une toute petite fille impressionnée, une vieille personne timide... Xhacun imagine cette personne.

Ce qu'on fait est différent à chaque fois.

**ÉTAPE 4** : À partir de ces matières explorées, écrire une petite phrase chorégraphique, extraire un mouvement, quelque chose qu'on a aimé faire, on peut travailler sur la répétition. « *Comme un sculpteur qui travaille sa matière. Travailler sur le souvenir, façonner le mouvement.* »

(Musique : DJ Surgeles : *Witness New Species*)

- Variante : On peut changer de spectateur quand on veut.

REMARQUE : Quand on danse sur un plateau, en général on ne voit pas les spectateurs. Quand on danse dans l'espace public, on les voit, c'est très différent.

**ÉTAPE 5** : 1 groupe qui agit, 1 groupe spectateurs assis sur les chaises.

Entrer sur le plateau, et dire « C'est pas mal ici ».

Consigne : Sans surjeu, le plus naturel possible.

On échange les groupes.

**ÉTAPE 6** : En 2 groupes, 1 qui agit, l'autre qui est spectateur cette fois face au plateau.

La partition :

- 1) Entrer et dire « c'est pas mal ici ».
- 2) Danser entre les chaises (spectateurs imaginaires), puis s'adresser à un spectateur imaginaire (proche de la chaise).
- 3) Changer d'espace et recommencer.

Consignes :

- Joie de découvrir de nouveaux espaces.
- Prendre le temps de marcher un moment pour aller d'un endroit à un autre.
- Attention à la frontalité : pour s'adresser on n'est pas forcément face.
- Essayer de rester « connecté » au spectateur, même si on n'est pas face à lui : avec le dos, le coude...

Musique du spectacle de S. Guillermin *Pièce à Vivre*

La musique induit ou pas. On n'est pas forcément en lien avec.

**ÉTAPE 7** : La même chose mais cette fois le groupe spectateurs est assis sur les chaises.

Consigne : prendre le temps de découvrir l'espace avant d'entrer en relation avec le spectateur.

Le changement de rôle s'effectue en continuité, sans s'arrêter.

## APRÈS-MIDI

### TEMPS 1 : QUELQUES RESSOURCES ET OUTILS NUMÉRIQUES

- **NUMERIDANSE.TV** : <https://www.numeridanse.tv/>

Plateforme numérique permettant l'accès gratuit à un fonds vidéo unique : spectacles filmés, documentaires, interviews, fictions, vidéo danse. Tous les genres, styles et formes sont représentés : butô, danse classique, néoclassique, baroque, danses indiennes, africaines, flamenco, contemporain, danses traditionnelles, hip hop, tango, jazz, arts du cirque, performance... Toutes ces images sont éditorialisées permettant d'obtenir des informations multiples sur les artistes, les œuvres, leurs inspirations, leurs collaborateurs, etc.

Des entrées sont également possibles via des thématiques pré-définies (espace THÉMAS), un espace plus ludique (espace TADAAM), ou des productions audiovisuelles pour le web (espace ND LAB).

Les utilisateurs peuvent créer un compte et ainsi repérer leurs vidéos favorites ou constituer des playlists qu'ils peuvent ensuite partager. Une bourse aux playlists est également disponible via le menu.

Des projets participatifs sont régulièrement proposés aux internautes. En ce moment, le chorégraphe britannique Akram Khan et Numéridanse invitent à participer à la création d'un film de danse à travers le projet *Animal Kingdom*, <https://www.numeridanse.tv/projet-participatif/animal-kingdom>.

- **DATADANSE** : <https://data-danse.numeridanse.tv/?t>

Une autre plateforme numérique interactive créée pour guider le spectateur, de 8 à 99 ans, dans sa découverte de la danse. En libre accès sur internet, intuitive et ludique, **Data-danse** s'utilise de manière autonome ou accompagnée par un médiateur, un enseignant, un animateur, etc. De multiples informations concernant le monde de la danse y sont contenues (les lieux, le corps, les métiers, le vocabulaire, les repères). À partir des éléments récoltés, Data-danse conduit le spectateur dans le récit de sa propre expérience jusqu'à proposer l'édition d'une Une de journal.

- **LE SITE DU PREAC DANSE ET ARTS DU MOUVEMENT AUVERGNE-RHÔNE-ALPES**

Le site regroupe des informations diverses (actualités, textes officiels, ressources pédagogiques, coordonnées de personnes ressources...) ainsi que tous les compte-rendus des formations que le PREAC a proposé depuis 2014 qu'on peut trouver dans l'onglet FORMATION.

### **TEMPS 2 : L'UNIVERS DE SYLVIE GUILLERMIN EN IMAGES.**

Projection et analyse deux extraits de spectacles :

- ***Jusque dans nos sourires*** : duo avec Smaïn Boucetta, inspiré du livre « Récits de la Kolyma » de l'écrivain russe Varlam Chalamov, pièce autour de l'enfermement carcéral.

[http://ciesylvieguillermin.com/creer/jusque\\_dans\\_nos\\_sourires.html](http://ciesylvieguillermin.com/creer/jusque_dans_nos_sourires.html)

- ***Pièce à Vivre*** : un solo sur l'acte de création, qui se joue dans des espaces « non dédiés » : appartements, EHPAD, médiathèques, gîtes, cafés...

<http://ciesylvieguillermin.com/creer/pieceavivre.html>

### **TEMPS 3 : CRÉATION DE PETITES FORMES DANS DES ESPACES DU THÉÂTRE AUTRE QUE LA SALLE DE SPECTACLE.**

En petits groupes (du duo ou quatuor) choisir un lieu pour créer une petite forme collectivement, en pensant aux expériences traversées depuis ce matin. Environ ½ heure de travail avant de montrer aux autres. Sans musique. Des usagers circulent dans les lieux.

Les espaces investis :

- des escaliers
- un ascenseur
- un sas d'entrée vitré
- un espace dans un couloir où se trouve une niche verticale dans laquelle on peut se glisser pour disparaître.
- Un espace où est installé un mange-debout (table ronde haute)
- le bar de la salle de spectacle avec ses chaises hautes.
- Un espace entrée où sont placées deux fauteuils dos à dos.