

Week-end d'échanges de pratiques
4 et 5 novembre 2023
à Anis Gras (94)

Art du corps

Atelier proposé par Anoushka Wielink - Issy-Vanves et Louviers

Atelier du geste et du mime - basé sur la technique d'articulation inspirée par Etienne Decroux, notion de travailler autour de la métaphore et d'associer des images et ressenti à travers des «postures» corporelles et d'être en mouvement. Initiation au travail des possibilités de la musicalité du mouvement. Raconter avec le travail corporel, donner du sens, initier les élèves à s'appuyer sur le travail corporel. Tous les exercices sont adaptables aux élèves de 8 à 99 ans.

Échauffement

Dans un cercle debout, on chauffe toutes des articulations, de tout le corps, avant de travailler la verticalité et la présence : tête (rotation, inclinaison) épaules (rotation, monter avec inspiration et relâcher) poitrine, bassin, jambes, pieds, trouver la verticalité dans le corps, expérimenter avec le poids - tour eiffel/mime.

Dans un deuxième temps / stop-motion.

Tout le monde marche dans l'espace, concentré sur lui-même, et concentré à être là, prêt; quand je tape dans mes mains tout le monde s'arrête, et on re-marche. Garder l'énergie haute. Remplir tout le plateau, regard vif et vers l'horizon. Chaque arrêt - image ou forme- à faire le plus vite possible ensemble en silence.

J'écris mon prénom avec les différentes parties du corps

Chaque lettre est écrite dans l'espace avec une différente partie du corps alterné avec représentation d'une lettre avec le corps. Mémoriser ensuite en groupe de trois - créer une composition dans l'espace avec les trois prénoms. Simultanément, en alternance, en canon... Ajouter une respiration sonore ou des sons avec la voix.

Je marche et je suis dirigé dans une autre direction

Être manipulé ou se manipuler soi-même.

En duo - une personne marche dans un tempo constant sans s'arrêter ou changer de direction. Le partenaire de jeu peut changer la direction - en accompagnant son bras dans une autre direction, le bassin ou par la tête. Le marcheur va prendre la nouvelle direction en articulant ses mouvements. Progressivement prendre la nouvelle direction.

Variante - changer sa direction soi-même. Travail de métaphore, penser et intonation.

Créer composition à partir de trois photos

Ça peut être des photos de spectacle, d'une journée ou des tableaux par exemple.

Incarner les photos avec le corps et dans l'espace. Savoir faire répéter en boucle 1,2,3 et revenir à image 1. Comment on bouge d'une photo avec l'autre? Comment se situer dans l'espace?

La mimographie peut être utilisée comme phrase du mouvement dans une scène jouée, ou peut être interprétée en jeu entre les arrêts sur image. L'idée est d'abord d'être fidèle aux photos et de travailler la recherche de musicalité du mouvement. Vitesse, dynamo rythme, contrepoids et causalité. Laisser des images venir et exister. Dans un deuxième temps, travail de thème et intonation et interprétation.

Debrief

Propositions adaptables pour plusieurs tranches d'âges

L'importance du jeu (en enlevant le jeu pour le coup)

Clown avec élèves de 5 ans à l'école du cirque —> respiration, mettre le nez, regard

Projet d'établissement «spectacle vivant» —> plus facile de monter des projets avec des collègues musicien.ne.s en mime (support musical)

Comment aborder le travail du clown en C1?

Avec élèves de 15 à 18 ans: clown, délicatesse, mime parfait

Adapter la sémantique —> burlesque

Questionner les termes utilisés: abstraction (geste poétique de Lecoq, gamme avec laquelle on joue)/concret (avec narration, anecdotique) —> l'image et le mouvement sont multi-interprétables

Le geste est un travail en soi.

Quand on apporte le texte, le corps disparaît trop souvent!

Scènes à partir d'images: donner des tableaux (qui musclent l'imaginaire -Mnouchkine), qui servent de matériaux pour construire/déconstruire une histoire. Associer mouvements et respirations et sons (travail des résonateurs).

Etienne Decroux, technique du mime corporel —> mouvements du travail

La notion de manipulation (travail sur Visnek), exercice du changement de direction.

Rituel d'entrée en écrivant au sol son prénom.

Travailler que des parties du corps avec émotions/dissocier.

Travail en «enlevant» (le jeu, le texte, les expressions du visage), puis qu'est-ce qui reste des enjeux dans l'espace, souvent des choses très chargées...

Travail sur Feydeau (indications très précises): travail entièrement juste les déplacements, pour montrer le squelette dramaturgique, dessins mathématiques.

Réticences des élèves sur la travail du corps —> utiliser la musique.

Conviction de l'importance du corps

Comment faire pour enlever les grimaces: beaucoup travailler le neutre (rien, mais actif à l'intérieur).

Travail avec des contraintes. Avec les JO —> mouvements du sport.

Manipulation des corps: à 3 (1 manipulateurice, 1 manipulé.e et une personne qui dit le texte dans l'oreille); cette technique permet d'arriver à des états extrêmement intense.

Mise en écriture d'un groupe d'élèves: des outils pour une écriture qui se nourrit du plateau **Atelier proposé par Valérie Pujol - Fontenay**

1°) Partir du présent du groupe et travailler sur le dessin/l'imitation :

Vous souvenez-vous comment vous êtes entrés dans la salle à l'instant ?

Pourriez-vous le refaire à l'identique ?

Division en deux demi-groupes et en duos (observateurs/observés):

Objectif : Imiter au plus près du rythme, des intentions, des pensées, des états, du dessin corporel :

- pour le 1er groupe d'abord : imiter leurs propres entrées

- pour le 2ème groupe : imiter les entrées du 1er groupe

2°) Partir de l'autre :

Les phases 1 et 2 ont été réalisées sur place avec les personnes présentes, mais elles peuvent tout aussi bien être demandées comme un travail à préparer en amont du cours, en allant enquêter auprès d'une personne que l'élève acteurice connaît et qui est très différente de lui/elle dans sa manière de vivre sa vie au quotidien, de faire d'autres choix, de regarder le monde autrement... (tout en gardant une proximité de genre et d'âge) : comme une étape de « rencontre d'un.e autre ».

1ère Phase : l'enquête

À la façon d'un.e journaliste :

Temps de travail en duos : un intervieweur/un interviewé

Poser très concrètement quelques questions à l'autre (selon le cours, la recherche en cours, les âges, le groupe...)

Pour ce stage nous avons demandé :

1) Nom, prénom, profession

2) Présentez-moi votre famille et votre place dans cette famille.

3) Quel est votre rapport à l'écriture ?

Les réponses de l'interviewé.e sont enregistrées par l'intervieweur, qui est aussi chargé pendant cette interview d'observer les gestes, le débit, la respiration, le rythme de l'autre. (en vue de son imitation future)

2ème Phase : la retranscription fidèle

Retranscrire très méticuleusement, mot pour mot, hésitation pour hésitation, omission pour omission, les réponses de l'autre sur une feuille, en gardant tout, vraiment tout.

3ème Phase : porter l'autre au plateau

Avec beaucoup de bienveillance et de précision, amener l'autre sur le plateau, le plus fidèlement possible.

Un élève extérieur au duo prend alors la place de celui/celle qui pose les questions.

Sur le plateau, l'intervieweur copie au plus près les mouvements, regards et réponses de l'autre qu'il vient d'interviewer, lisant tous les mots de ses réponses.

Prolongements :

Les personnes ainsi posées délicatement et humainement devant le groupe d'élèves peuvent devenir sur un plus long terme des personnages partagés par tout le groupe.

Un travail d'écriture collective devient possible par la rencontre dans d'autres séances de ces personnages entre eux.

Debrief

Déontologie dans le travail —> peut-être plus parler d'esthétique que de déontologie, le poser plus comme un choix que comme une morale
 Repasser pour «enlever» le surplus.
 Expérience de cadavre exquis très mauvaise en milieu carcéral, donc ensuite parti de Pasolini, d'un texte qui «élève», qui emmène ailleurs.
 Différents thèmes: la famille, le rapport à l'écrit, l'intelligence artificielle, ...
 Travail sur l'intelligence artificielle avec Nathalie Rafale.
 Quoi faire après une intimité «un peu dure» qui sort? —> le cas d'un élève harcelé, amplifié par ce genre d'exercice...
 Travail frontière entre le réel et le fictif.
 Rythmes, langues, respirations différentes.
 Faire du matériau pour ensuite s'en amuser.
 Raconter un acte courageux, fédérateur pour le groupe.
 Avec la «Cie Légendes urbaines» David Farjeon, document, joué à l'oreillette, puis questionner le document, que ça amène à des tensions.
 A l'oral, après ces interviews, tout dépend ce sur quoi on travaille, mais on revient en impro avec les personnes/personnages — distanciation avec son propre soi.
 Se présenter: prénom + 2 anecdotes (1 vraie, 1 fausse).
 Restitution sur le thème de la famille, production des collégien.ne.s, à partir de 2 chansons sur le thème de la famille (une positive, une négative).
 Entre les auteures qu'on propose, et les écrits que l'on propose, il y a des recoupements.
 Est-ce un travail d'écriture de plateau ou de construction de personnages? —> rythme d'une parole, donc, une façon d'écrire.
 Exercice de la copie, à partir de scènes de Guitry.

L'éthique en jeu, atelier pour les élèves d'art dramatique de 15 à 18 ans

Atelier proposé par Betty B. - Paris

Cet atelier s'adresse aux élèves inscrits en art dramatique au conservatoire, âgés de 15 à 18 ans, il a deux objectifs:

- D'une part, poser des mots concrets sur l'éthique en jeu, sur scène et dans le public, afin de donner la possibilité aux élèves de s'exprimer sur le sujet, d'élire deux délégués par groupe, de donner des références en cas de harcèlement sexuel ou cyber-harcèlement, par exemple: l'article 222-33 du code pénal, les numéros verts... et les contacts de la scolarité du conservatoire en cas de besoin.

Des exercices de pratique permettent de parler du rapport au corps, à l'autre, au groupe, et servent de porte d'entrée dans la discussion: qu'est-ce que l'éthique? en jeu, et dans le public?... Que faire des scènes d'amour? de violence?...

- D'autre part, cet atelier permet aussi de parler des comédien(ne)s, metteur(e)s en scène, technicien(ne)s professionnel(le)s... En m'appuyant sur mon expérience professionnelle, je donne quelques chiffres sur les avancées post #metoo, sur #metooThéâtre, sur les droits à l'image, sur le traitement des données personnelles, et sur l'évolution des métiers artistiques.

Une improvisation de type entretien d'embauche, avec un(e) recruteur(se) désagréable est proposée aux élèves. On peut alors s'intéresser aux rapports de pouvoir et de séduction en jeu, et donner des exemples de hiérarchies: dans une entreprise, dans le cinéma... pour aller au delà des a priori.

L'atelier se finit par un bilan, permettant de répondre aux interrogations, s'il y a.

Debrief

Il n'a pas toujours été évident pour le groupe de se mettre à la place d'adolescents. L'intervention a été raccourcie pour tenir dans le temps imparti. Les participants de l'atelier se sont prêtés au jeu avec bienveillance et inventivité.

Lors des échanges après l'atelier, plusieurs professeurs ont dit préférer agir en réaction à ce qui se passe dans les cours tout au long de l'année, sans en faire un événement particulier. Le parti pris ici a plutôt été de donner un atelier comme celui-ci en début d'année, idéalement à la fin du premier trimestre.

Les retours d'expériences personnelles ont été nombreux, il est à regretter toutefois le manque de temps à la fin, pour pouvoir créer ensemble d'autres ateliers de ce type.

Il est drôle et intéressant de constater que la distanciation de la violence pose moins question que la distanciation des scènes charnelles.

Références cinématographiques: film «le consentement», série «Sex Education», «La vie d'Adèle» (à questionner).

Présence grandissante des coordinateurices d'intimité.

Problématique de demander aux parents l'autorisation pour jouer certaines scènes, ceux-ci n'ont pas de droit sur le corps de leurs enfants.

Les limites du cours, c'est au.à la prof de les poser, avec ses propres limites, de ce qu'iel se sent en capacité de gérer.

Nous sommes au coeur d'une évolution sociale majeure, un grand changement. Le climat actuel est complexe, mais notre responsabilité est d'entendre ça, et d'en tenir compte (prendre en compte une souffrance éteinte et étouffée).

Pour l'exercice du «recrutement pour un film de zombies»: déterminer les enjeux de pouvoir, lien entre la personne regardée et la personne regardant.

Si on essayait avec situation de prof et d'élèves? —> le zombie a l'avantage de décaler le propos (la séduction inhérente au rôle y est minimale, gérable)

Retour d'expérience lors de «contact-improvisation»: montrer avec les élèves. On peut alors être montré du doigt comme étant «tactile», le rapport au corps devient compliqué, il peut y avoir interdiction de contact physique avec les élèves.

Idées de solutions:

—> charte pour les adolescent.e.s

—> délégué.e.s de classe, qui assistent au conseil d'établissement

L'objet comme inducteur de jeu avec les + jeunes

Atelier proposé par Marine Tirouet - Villeneuve-St-Georges/Grand-Orly-Seine-Bièvre

I - PERCEPTION

1. Manipulation d'objets / collectif - alterné - en cercle

Les objets sont placés au centre. Les joueuses, alternativement, manipulent les objets, amorcent des propositions de jeu: par exemple, chaque joueuse essaie une façon de tenir l'objet, de le porter, de le prendre et de le reposer, de le donner et de le recevoir... Les autres peuvent refaire les mêmes gestes qui proposent des variations inspirées ou non de la première manière.

Variante du même exercice à 2, à 3, en petits groupes.

2. Identifications d'objets / individuel - simultané - en cercle

Les joueuses ferment les yeux. On fait circuler les objets que chacun.e cherche à identifier, par leur forme, leur matière. Au toucher, on repère la rugosité, la rigidité, on fait des hypothèses sur la nature ou la fonction de l'objet.

Un temps de rétroaction permet des échanges sur ce premier contact sensoriel. Chacun.e peut aussi traduire les impressions tactiles par des dessins ou des mots, des phrases aboutissant à des bandes dessinées ou des petits textes qui portent en titre le nom de l'objet avec un qualificatif personnalisé (croisement entre la parole, le dessin et l'écriture).

3. Vision des objets / collectif - simultané - en cercle

Les objets repassent de main en main, mais, cette fois-ci, regarder et privilégier l'aspect visuel: formes, couleurs, esthétique.

On peut changer les perceptions en regardant les objets de haut (changement de point de vue): debout, au-dessus, en grimpant sur une chaise ou sur des épaules; ou, au contraire, en bas: à 4 pattes, plat ventre, sur le dos; la tête entre les jambes; ou encore, de très loin, de très près...

Chaque fois, les joueuses, à tour de rôle, peuvent dire ce qu'ils voient, ce qu'ils croient voir, ce qu'ils imaginent (croisement avec l'affectivité, le verbal).

II - AFFECTIVITE

4. Le bâton magique / collectif - alterné - en cercle

Un bâton passe de main en main. La manipulation silencieuse de chaque joueuse doit faire apparaître, chaque fois, un objet différent: une canne, une aiguille à tricoter, un rail de chemin de fer, une baguette de tambour...

5. Le cercle magique / collectif - alterné - en cercle

Il s'agit d'une variante du précédent exercice. On fait passer de main en main un rond (d'une vingtaine de centimètres) découpé dans du carton. On peut utiliser une assiette en carton. Dans ce dernier cas, les suggestions faites par les joueuses devront faire oublier l'objet assiette lui-même.

6. Les objets mystérieux / collectif - alterné - en cercle

Sur le même principe, faire circuler un objet de forme curieuse dont l'utilisation n'est pas censée être connue des joueuses: un outil, par exemple. Ici, la recherche imaginative est plus grande à cause de la prégnance de la forme de l'objet.

7. A quoi ça sert? / collectif - alterné - en cercle

Le jeu sera centré sur l'utilisation imaginaire d'un objet inconnu.

On prend un objet assez grand, visible de toutes, et on le pose au milieu du cercle. Une joueuse s'en saisit, l'utilise à sa manière, puis vient se placer devant un.e autre joueuse qui doit lui demander: «à quoi ça sert?» Celle qui est dans le cercle répond en faisant une utilisation. le/la joueuse passe au milieu et doit faire une manipulation qui correspond exactement à ce qui lui a été indiqué. le/la premier.e sort, et on continue le jeu avec plusieurs participant.e.s.

Une équerre peut, par exemple, servir à découper une tarte, à planter des légumes, à mettre ses chaussures, à se raser...

8. Quel sentiment m'inspire un objet? / collectif - alterné - en cercle

Un objet circule de main en main; chacun.e le reçoit, le manipule et le donne avec un sentiment précis: tendresse, émotion, crainte, colère, dégoût... On peut, au second tour, sonoriser et verbaliser le sentiment exprimé (croisement avec le vocal verbal).

III - MOTRICITE

9. Objets et sujets en mouvements / collectif - simultané - dans l'espace

- Marcher avec l'objet sur la tête, sur l'épaule, sur le dos, sur la cuisse, sur le pied, sur le ventre, ...
- Marcher en faisant sauter l'objet à 2 mains, d'une main à l'autre, en le lançant et en le rattrapant avant qu'il ne tombe, avec toutes sortes de facéties entre les deux temps...
- Marcher à 2 en échangeant l'objet, en diversifiant les positions, les distances, les façons de donner et de recevoir.

10. Objets en mouvements, sujets sur place / collectif - simultané - dans l'espace

Les mêmes consignes peuvent être reprises sur place, sans déplacer le corps (mais ne le bougeant). Recherches sur la lecture, sur différents rythmes. Travail au sol ou à différents niveaux.

11. Identification corporelle à l'objet / collectif - simultané - dans l'espace

Chacun.e des joueuses doit s'identifier à un objet et en imaginer le déplacement dans l'espace en fonction de motivations particulières qui poussent à effectuer ces mouvements. Une chemise peut quitter son propriétaire et entrer dans une machine à laver. Un parapluie peut s'ouvrir, recevoir la pluie, être emporté par le vent.

On peut, en alterné, donner un «coup de projecteur» sur quelques joueuses, pendant que les autres observent. Interroger ensuite le groupe sur la lisibilité du choix proposé, sur la manière de l'améliorer ou de le transformer.

IV - VOCAL/VERBAL

12. Le petit bruit / collectif - simultané - dans l'espace

Chaque «joueuse-objet» se place comme elle le souhaite dans l'espace. De sa position, elle imagine un bruit caractéristique pour signaler son objet (bruit réaliste ou farfelu).

On peut, en alterné, donner un «coup de projecteur» et écouter individuellement chacune des propositions.

13. Collision / collectif - simultané - dans l'espace

En reprenant la marche des objets, synchroniser le son et, à chaque collision d'objet, ajouter les bruits des divers chocs.

On peut écouter en alternance quelques collisions.

14. Discussion insolite / collectif - simultané - dans l'espace

Lorsque, tour à tour, dans une écoute réciproque, les objets se sont manifestés, on sollicite des conversations à distance entre objets. La chaussure parle au ballon, le fauteuil raconte sa vie à la bouteille...

On écoute en alternance quelques conversations.

V - DRAMATISATION

15. Présentation d'objets / individuel - alterné - en cercle

Après avoir demandé aux joueuses d'apporter quelques objets afin d'avoir un choix assez riche, les inviter à en présenter un (parmi la collection, il n'est pas nécessaire que cet objet lui appartienne) de manière originale en imaginant une courte histoire qui le mette en jeu.

Chaque joueuse, avant la présentation, essaie de répondre mentalement aux questions suivantes: à qui a-t-il appartenu? d'où vient-il? qui l'a fabriqué? où? quelle est son histoire? quel est le sort de ses propriétaires? l'objet leur a-t-il apporté bonheur ou malheur? pourquoi? (cf le miroir magique de Blanche-Neige, la pantoufle de vair/verre de Cendrillon; les bottes de 7 lieues du Chat Botté, la lampe merveilleuse d'Aladin, le portrait de Dorian Gray... et les pièces à conviction des histoires policières...)

Dans le registre des objets symboliques, on peut encore citer le pot, le globe, la faux, l'éventail, le diamant, la croix, la couronne, le couteau...

16. Les objets racontent / individuel - alterné - en cercle

C'est une variante de l'exercice précédent mais cette fois comme dans l'exercice 11, c'est le la joueuse, devenu.e objet à part entière qui raconte son histoire (accentuation de l'affectivité et du croisement motricité-verbal).

17. Relations inter-objets / par 2 - simultanément/alterné - dans l'espace

Les joueuses écrivent sur des papiers des noms d'objets; les papiers sont pliés et déposés dans une boîte. Les joueuses se dispersent dans l'espace par groupes de 2. Chacun.e vient tirer au sort un nom d'objet. Les groupes de 2 disposent de quelques minutes pour imaginer un canevas mettant en jeu les 2 objets tirés au sort.

Dans le domaine de la littérature, Pierre Gripari, dans «Le Gentil petit Diable», a imaginé une patate amoureuse d'une guitare.

18. Improvisations par groupes avec des objets identiques / en groupes - alterné - dans un espace choisi

On propose aux joueuses d'imaginer une fiction avec les mêmes objets, comme par exemple des bouteilles en plastiques, des tubes en carton, des gobelets...

Préciser le temps de préparation, la durée de la fiction. Chaque groupe doit imaginer une histoire avec un début, un développement et une fin. Il établit précisément où et quand elle lieu et quels en sont les personnages.

19. Improvisations par groupes avec des objets différents / en groupes - alterné - dans un espace choisi

Même dispositif que dans l'exercice précédent mais on laisse le choix de 4 objets différents pris dans la collection commune.

20. Improvisation collective d'une histoire / collectif - alterné - en cercle

Tous les objets sont placés au milieu du cercle. Un.e joueuse prend un objet et commence une histoire. le la joueuse suivant.e doit continuer l'histoire avec le ou les objets de son choix. Lorsqu'il n'a plus d'idées, iel retourne s'asseoir et laisse la place à quelqu'un d'autre.

Chacun.e peut passer plusieurs fois selon son inspiration. On arrête l'exercice quand on en arrive à ce qui pourrait constituer un épilogue possible.

On peut conserver une trace écrite de l'histoire imaginée qui peut servir de base à un projet de groupe. On peut aussi travailler ensuite à la théâtralisation de cette première fiction.

21. Raconter une histoire connue avec des objets / collectif - alterné - en cercle

Même dispositif que précédemment mais les objets placés au centre servent alors à raconter une histoire connue de toutes. On peut utiliser un conte traditionnel ou un récit qui aurait été lu collectivement. On peut à cet usage ajouter d'autres objets.

Cet exercice permet d'explorer entre autres une des formes du théâtre d'objets.

Debrief

L'exercice à *quoi ça sert?* exploité avec des actions physiques. L'objet peut en être un prélude, pour travailler sur le vocabulaire au préalable: l'objet ouvre des possibilités concrètes d'induction d'action.

Pour travailler sur la valeur des actions: concrétiser les verbes et leur sens. Permet un travail de rappel des sensations.

Réaliser un exercice avec des objets personnels en plusieurs étapes: enquête, description. Puis raconter 2 histoires de l'objet: 1 vraie et 1 fausse.

Comment ce travail avec les objets peut induire l'état intérieur?

Prolongation vers —> «la dure vie de l'objet».

On peut ajouter un rôle de traducteurice lors des dialogues en sons entre objets.