



Programme pédagogique TRAVAIL SUR VOTRE PROJET

ORGANISME DE FORMATION

Raison sociale : PERUGIA'RT

Adresse : 436 Chemin du viaduc, 42550 Usson en Forez

Numéro SIRET: 80476134400014 | Numéro de déclaration d'activité: 82420271342 (Auvergne-Rhône-Alpes)

Tél. : 06 85 377 370 (Alexandre del Perugia, président) ou 06 24 01 38 02 (Franck Favergeat, administrateur délégué)

TITRE DE LA FORMATION

Se reporter à la formation qui a retenu votre attention concernée :

TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « De l'écriture au plateau »

Ou/et :

TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « Du plateau au public »

PUBLIC CONCERNE ET PREREQUIS

Comédiens, danseurs, artistes performers, circassiens, artistes de rue professionnels, plasticiens, pédagogues, auteurs

Nombre maximum de stagiaires : 8

Chaque stagiaire bénéficiera d'1 heure par jour en mentorat individuel.

Pré-requis : être artiste professionnel

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Voir plus bas au chapitre de la formation visée

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

NB : le vendredi soir, possibilité de jeu devant public afin d'être en situation de spectacle

Modalités pédagogiques générales :

- approche pédagogique ascendante (bottom-up) : le processus de formation part de votre projet et le formateur vous accompagne de façon individualisée. Chaque stagiaire élabore le matin son planning quotidien en fonction de son objectif. Il choisit une des salles du lieu de formation pour travailler sur son projet. Un bureau est mis à sa disposition pour avancer dans le discours de son projet, s'il le souhaite.
- approche tutorale

Modalités tutorales précises :

- Equipe Tutorale : tout le collectif de travail pourra vous tutorer ; le travail peut devenir collectif sur certains temps de travail individualisé si un stagiaire souhaite le concours et l'assistance des autres stagiaires pour son propre projet, et si ceux-ci sont d'accord (voir plus bas tutorat par les pairs)
- tutorat par les pairs (tout apprenant peut solliciter ses pairs afin de dénouer une problématique et avancer dans son projet) : la pairagogie est un apprentissage collaboratif entre pairs et permet à tous d'apprendre et

d'avancer, aussi bien aux pairs aidés qu'aux pairs aidants (travailler sur le projet d'un autre nous aide sur notre propre projet)

- Tutorat réflexif : devenir tuteur de soi-même. Je tends progressivement au fil de votre semaine de formation à me rendre "dispensable" (et non : indispensable). La pratique réflexive (apprendre de soi-même et par soi-même) aboutit à ce que l'apprenant finit par se tutorer lui-même afin de devenir autonome. Vous pouvez par exemple construire des temps d'autoformation de type « Rêverie de l'apprenant solitaire » ou travailler seuls sur les dimensions multiples du portage de votre projet (administratif, communication, diffusion, structuration, etc.)
- Tutorat ludique. Principe : on élabore des scénarios ludiques pour simuler des situations réelles.
- apprentissage par projet. Principe : A) associer (mettre en binôme/tandem) deux apprenants aux compétences différentes et complémentaires et les faire oeuvrer sur un projet commun (si possible un projet réel ou en tous les cas, proche de la réalité) ; B) je joue le rôle de mentor et vous accompagne ;
- Tutorat inclusif : les différences sont une force. Principe : la diversité des profils d'apprenants permet d'utiliser le tutorat pour encore mieux inclure des profils différents du vôtre.

■ DUREE

Durée : 40 heures (6 jours)

Horaires :

Lundi : 17h-19h

Mardi, mercredi, jeudi : 9h-13h / 16h-20h

Vendredi : 9h-13h / 16-22h

Samedi : 9h-13h

Lieu de formation : Hostellerie de Pontempeyrat, 471 chemin du viaduc, 42550 Usson en Forez

■ ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Nous sommes en capacité d'accueillir certaines situations de handicap et d'adapter la formation à vos besoins. Nous contacter pour en discuter.

■ COUT DE LA FORMATION

1700€ / session

■ FORMATEUR

Nom	Identité professionnelle
Alexandre DEL PERUGIA www.alexandredelperugia.com https://www.facebook.com/AlexandredelPerugiaPRO Alexandre del Perugia (@alexandredelperugia) • Photos et vidéos Instagram	<p>Pédagogue de la présence en scène, docteur en Arts du Spectacle (novembre 2016, Université Montpellier 3) avec thèse de doctorat portant sur « La présence dans l'ailleurs ; réflexions sur l'art du jeu ».</p> <p>La présence en scène des artistes est l'objet de son travail depuis près de 40 ans. Sa thèse de doctorat en arts du spectacle : « La Présence dans l'Ailleurs », expose le processus de formation spécifique qu'il a conçu pour les artistes de scène.</p> <p>De 1988 à 1998, il a fondé et animé l'École du Passage avec Niels Arestrup. Puis, il a enseigné dans les écoles nationales de théâtre CNSAD, ESAD, ENSATT à Paris, Montpellier, Saint-Étienne, Rennes, etc... ainsi que dans des écoles de danse à Paris, Angers, etc... et à la FAIAR de Marseille (Formation Avancée Initiale des Arts de la Rue).</p> <p>En 2003, il est devenu codirecteur du CNAC (Centre National des Arts du Cirque) à Châlons-en-Champagne jusqu'en 2007.</p> <p>Depuis 1993, il est fondateur du lieu de formation professionnelle et d'expérimentation artistique de l'Hostellerie de Pontempeyrat, dont il a repris la direction en 2016.</p> <p>A également coaché de nombreux professionnels sur des projets de cinéma, de théâtre ou de danse, comme Juliette Binoche, Denis Lavant, Niels Arestrup, Anna Mouglalis, la Compagnie Prejlocaj, Maguy Marin, Régine Chopinot, etc.</p>

Table des matières

TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « De l'écriture au plateau »	3
TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « Du plateau au public»	4

TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « De l'écriture au plateau »

Objectif : concevoir et mettre en place son projet professionnel (exemples : projet de spectacle de compagnie, projet de solo d'artiste de cabaret, projet d'interprétation de rôle ou de scène)

Jour 1

Présentation de la semaine de travail et des règles de jeu
Tour de table des projets de chacun

Jour 2

Présentation du stage et des règles
Présentation des lieux et espaces de formation
Présentations des projets individuels / évoquer les problématiques visibles liées au projet
Présentation des principes de la formation :
Comprendre le retroplanning de projet
Comprendre le lien espace/temps
Comprendre les fonctions concernées par le portage de projet
Entraide possible avec les partenaires de stage soit pour jouer, soit pour donner un autre regard que celui du pédagogue
Retours à chaud de fin de journée

Jour 3

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement personnel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Défrichage des projets sur le plateau pour permettre de passer du discursif à l'intuitif
Travail individuel dans les espaces choisis
Retours à chaud de fin de journée

Jour 4

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Retours à chaud de fin de journée

Jour 5

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Travail sur les projets. Chacun des porteurs de projet met en place des simulations en se servant des autres partenaires de jeu. Créer de la matière pour élargir et ouvrir le territoire du projet.
Jeu en public (si vous le souhaitez ; le public est informé qu'il s'agit d'une étape de projet et que le projet présenté est en cours de création)

Jour 6

Retours à froid sur la présentation publique de la veille
Bilan collectif et individuel du stage.

TRAVAIL SUR VOTRE PROJET « Du plateau au public »

Objectif : finaliser votre projet professionnel (exemples : projet de spectacle de compagnie, projet de solo d'artiste de cabaret, projet d'interprétation de rôle ou de scène) et maîtriser le lien au public

Jour 1

Présentation de la semaine de travail et des règles de jeu
Tour de table des projets de chacun

Jour 2

Présentation du stage et des règles
Présentation des lieux et espaces de formation
Présentations des projets individuels / évoquer les problématiques visibles liées au projet
Présentation des principes de la formation :
Comprendre le retroplanning de projet
Comprendre le lien espace/temps
Comprendre les fonctions concernées par le portage de projet
Entraide possible avec les partenaires de stage soit pour jouer, soit pour donner un autre regard que celui du pédagogue
Retours à chaud de fin de journée

Jour 3

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement personnel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Défrichage des projets sur le plateau pour permettre de passer du discursif à l'intuitif
Travail individuel dans les espaces choisis
Retours à chaud de fin de journée

Jour 4

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Retours à chaud de fin de journée

Jour 5

Retours à froid sur la veille
Planning de la journée pour chaque projet : choix d'un espace et d'un temps de travail. Chaque projet pourra demander à travailler dans les conditions voulues avec le pédagogue ou avec d'autres joueurs ou seul.
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Travail sur les projets. Chacun des porteurs de projet met en place des simulations en se servant des autres partenaires de jeu. Créer de la matière pour élargir et ouvrir le territoire du projet.
Jeu en public (si vous le souhaitez ; le public est informé qu'il s'agit d'une étape de projet et que le projet présenté est en cours de création)

Jour 6

Retours à froid sur la présentation publique de la veille
Bilan collectif et individuel du stage.