

Programme pédagogique

LABO ATELIER Du joueur à la créature

(cycle de 3 sessions de formation, se reporter au module visé pour le contenu détaillé)

ORGANISME DE FORMATION

Raison sociale : PERUGIA'RT
Adresse : 436 Chemin du viaduc, 42550 Usson en Forez
Tél. : 06 85 377 370 (Alexandre del Perugia, président) ou 06 24 01 38 02 (Franck Favergeat, administrateur délégué)

TITRE DE LA FORMATION

LABO ATELIER Du joueur à la créature
(voir plus bas sommaire et chapitre de la formation visée)

PUBLIC CONCERNE ET PREREQUIS

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

Pré-requis : avoir déjà suivi une formation avec Alexandre del Perugia

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Voir plus bas au chapitre de la formation visée

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

Durée hebdomadaire: 40 heures (5 jours)

Horaires : 9h-13h / 15-19h

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

1000€

FORMATEUR

Nom	Identité professionnelle
Alexandre DEL PERUGIA, 65 ans www.alexandredelperugia.com https://www.facebook.com/methode.a.d.perugia	<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

LABO ATELIER 1 "Du joueur à la créature : être complet"	3
LABO ATELIER 2 "Du joueur à la créature : être juste"	4
LABO ATELIER 3 "Du joueur à la créature : être libre"	5

LABO ATELIER 1 "Du joueur à la créature : être complet"

Objectifs :

- Approfondir ses capacités sensorielles et perceptives pour progresser en interprétation et création artistique
- Approfondir les outils fondamentaux du jeu en scène : comment se préparer sur un plan physique et mental et développer son aptitude à jouer juste en scène

Jour 1

Matin/Entrainement du joueur : Sensoriel et outils du joueur

Après-midi : Questions et réponses / Chaque stagiaire questionne le pédagogue sur ses problématiques de jeu

=> le pédagogue fait travailler chacun sur ses questionnements en interactivité avec les autres joueurs.

- Comment être dans l'instant ?
- Comment se dilater au plan sensoriel afin d'être en état de perception et d'interprétation ?
- Comment découvrir et dévoiler le monde-en-moi ?
- Comment ne pas mettre en danger sa personne en faisant la distinction personne/joueur/créature ?
- Quelle est la différence entre espace et territoire ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
- Quelle est la différence entre durée et temps ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
- Comment aller au-delà d'une pensée, d'une interprétation ou d'une création formatées ?
- Comment s'échauffer ?
- Comment être relâché ?
- Comment compter en l'air ?
- Comment trouver le Point zéro ?
- Comment se faire bouger et non plus seulement bouger ?
- Comment trouver la conduction osseuse plutôt que musculaire ?
- Comment trouver l'intentionnalité du mouvement ?
- Comment être en puissance plutôt qu'être en force ?
- ... liste indicative et non exhaustive... chaque bénéficiaire de formation vient avec ses questionnements...

Jour 2

Matin/Entrainement du joueur : Sensoriel et outils du joueur

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 3

Sensoriel

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 4

Matin/Entrainement du joueur : Sensoriel et outils du joueur

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 5

Matin/Entrainement du joueur : Sensoriel et outils du joueur

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Récapitulatif de la semaine et refaire certains exercices que des stagiaires n'ont pas compris ou ont envie de revivre.

Évaluation collective par discussion en groupe.

LABO ATELIER 2 "Du joueur à la créature : être juste"

Objectifs :

- Découvrir son mouvement naturel et juste et apprendre à être traversé par le mouvement en étant agi par lui
- Entrer en scène, jouer et sortir du plateau avec énergie
- Distinguer dans toutes les disciplines artistiques la personne, le joueur (par exemple en théâtre : le comédien) et la créature (par exemple en théâtre : le personnage)
- Dissocier intimité (de la personne) et intime (de joueur) / la persona
- Apprendre à ouvrir son intime au public et le laisser voir sans montrer afin de toucher le public

Jour 1

Matin/Entraînement du joueur : mouvement juste, présence et ouverture

Après-midi : Questions et réponses / Chaque stagiaire questionne le pédagogue sur ses problématiques de jeu => le pédagogue fait travailler chacun sur ses questionnements en interactivité avec les autres joueurs.

- Comment apprendre à être traversé par le mouvement en étant agi par lui ?
 - Comment entrer en scène et sortir du plateau avec énergie ?
 - Comment éviter de faire semblant de jouer ? Comment qu'être juste, c'est juste être ?
 - Comment trouver l'holistique tête-corps nécessaire au jeu complet de l'artiste ?
 - Qu'est-ce que le mouvement naturel non-quotidien ?
 - Quelle est la différence entre vision et imaginaire ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
 - Comment être capteur avant d'être émetteur ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
 - Comment être en empathie plutôt que sympathie ou compassion (le mouvement juste étant celui qui est en empathie avec le public) ?
 - Quelle est la différence entre routine et ritournelle ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
 - Comment travailler sur sa peur et sur son trac ? Comment être au maximum de ses possibilités ?
- ... liste indicative et non exhaustive... chaque bénéficiaire de formation vient avec ses questionnements...

Jour 2

Matin/Entraînement du joueur : mouvement juste, présence et ouverture

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 3

Matin/Entraînement du joueur : mouvement juste, présence et ouverture

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 4

Matin/Entraînement du joueur : mouvement juste, présence et ouverture

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 5

Matin/Entraînement du joueur : mouvement juste, présence et ouverture

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Récapitulatif de la semaine et refaire certains exercices que des stagiaires n'ont pas compris ou ont envie de revivre.

Évaluation collective par discussion en groupe.

LABO ATELIER 3 "Du joueur à la créature : être libre"

Objectifs :

- Distinguer les consignes (à respecter absolument) et les règles du jeu (qui donnent une liberté d'action de jeu en scène)
- Accroître sa capacité à trouver sa règle de jeu afin d'être autonome et créatif
- Apprendre à se préparer sur un plan physique et mental pour augmenter ses capacités sensorielles et perceptives
- Capturer ce qui se passe en soi et autour de soi sur le plateau pour découvrir un niveau élevé de finesse de jeu

Jour 1

Matin/Entraînement du joueur : Trouver sa liberté dans le contrainte et l'invisible

Après-midi : Questions et réponses

- Chaque stagiaire questionne le pédagogue sur ses problématiques de jeu => le pédagogue fait travailler chacun sur ses questionnements en interactivité avec les autres joueurs.
- Quelle est la différence entre jeux de masque et jeux de vertige ? Et quelles en sont les implications sur scène ?
- Comment éviter le piège de la forme ?
- Comment remplir le mouvement et le rendre juste lorsqu'une instruction est donnée par le metteur en scène ?
- Comment arrêter d'être bon élève afin de trouver sa liberté et créativité ?
- Comment transformer un exercice en proposition de jeu ? Et quel en est l'intérêt sur scène ?
- Quelle est la différence entre exercice et jeu ?
- Comment trouver sa forme à partir d'un fond ? Comment trouver son fond à partir d'une forme ?
- Comment trouver sa règle de jeu afin d'être autonome et créatif ?
- Quelle est la différence entre mémoire sensorielle et mémoire affective ? Et quel en est l'intérêt sur scène ?
- Comment entrer dans l'espace-temps du jeu pour accéder au réel d'une situation sur le plateau ?
- Comment se libérer du conscient aussi bien que du non-conscient ?
- Comment ne rien montrer sur scène, mais tout laisser voir de soi : son enfant intérieur et sa folie créatrice ?
- Comment dévoiler sa vie intérieure sans être dans une monstration ?
- Quelle est la différence entre éclairant et éclairé ? Et quel en est l'intérêt sur scène ?
- Comment capter ses sensations externes pour aller vers les sensations internes ?
- Comment travailler sur empathie (où le spectateur vit la situation) plutôt que la sympathie (performance) ou la compassion (« emotional business ») avec le public ?
- Travail sur les entrées et sorties : comment réaliser qu'on n'entre pas sur un plateau sans sortir de quelque part ?
- Comment prendre une vague (le momentum) ?
- Comment trouver une sincérité naturelle non-quotidienne ?
- ... liste indicative et non exhaustive... chaque bénéficiaire de formation vient avec ses questionnements...

Jour 2

Matin/Entraînement du joueur : Trouver sa liberté dans le contrainte et l'invisible

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 3

Matin/Entraînement du joueur : Trouver sa liberté dans le contrainte et l'invisible

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 4

Matin/Entraînement du joueur : Trouver sa liberté dans le contrainte et l'invisible

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Jour 5

Matin/Entraînement du joueur : Trouver sa liberté dans le contrainte et l'invisible

Après-midi : Questions et réponses (voir liste indicative du jour 1)

Récapitulatif de la semaine et refaire certains exercices que des stagiaires n'ont pas compris ou ont envie de revivre.

Évaluation collective par discussion en groupe.