



Programme de formation LE MONDE DE L'INVISIBLE

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

LE MONDE DE L'INVISIBLE

PUBLIC CONCERNE ET PREREQUIS

Artistes du spectacle vivant et artistes-auteurs

Nombre maximum de stagiaires : 20

Nombre minimum de stagiaires : 8

Pré-requis : avoir un vécu dans le spectacle vivant

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Trouver et créer son personnage féérique du monde de l'invisible (Fée, Elfe, Ondine, Troll des forêts et des montagnes et des rivières, Sirènes, Farfadets, etc...) ou sa créature fantastique (possibilité de s'inspirer des créatures des mondes qui pourront vous être proposées par l'équipe pédagogique)

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

Amener le/les costumes, textes et accessoires de jeu en relation avec le personnage / Possibilité de vous mettre en relation avec l'équipe pédagogique pour propositions de costumes, textes et accessoires

Modalités pédagogiques :

- Approche pédagogique mixte : descendante et ascendante

LIEU DE FORMATION

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

DUREE

Durée : 85 heures (10 jours)

Horaires : 9H-13H et 16H-20H30

Jour 1 | lundi 16 juin

Jour 2 | mardi 17 juin

Jour 3 | mercredi 18 juin

Jour 4 | jeudi 19 juin

Jour 5 | vendredi 20 juin

Jour 6 | lundi 23 juin

Jour 7 | mardi 24 juin

Jour 8 | mercredi 25 juin

Jour 9 | jeudi 26 juin

Jour 10 | vendredi 27 juin

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

4000€

FORMATEUR

Nom	Identité professionnelle
<p>Alexandre DEL PERUGIA</p> <p>www.alexandredelperugia.com</p> <p>https://www.facebook.com/AlexandredelPerugiaPRO</p> <p>Alexandre del Perugia (@alexandredelperugia) • Photos et vidéos Instagram</p>	<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>
<p>Sylvie Santi</p> <p>https://www.sylviesanti.com/</p> <p>https://www.facebook.com/sylvie.santi.5</p> <p>https://www.instagram.com/cie_sylvie_santi/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formée au Centre des Arts du Récit (38), au Centre National des Arts du Cirque (51) et au Centre Méditerranéen de Littérature Oraie (30), Sylvie Santi est conteuse, poétesse, et metteuse en scène. Elle s'inspire des courants surréalistes, de l'écriture brut, avec un attrait particulier pour la langue sonore, son rythme, son mouvement. • Elle propose une poétique de l'absurde, mélodique et organique. Sa langue s'écoute et se vit offrant des champs de perceptions larges. Elle raconte dans une langue joueuse des histoires où chacun peut faire son chemin PU • Elle associe à son processus de création des actions de transmission, de recherches qui nourrissent et animent sa pratique et propose des modules de travail autour de l'oralité, de la musicalité et du mouvement, afin que chacun trouve sa parole singulière. • Elle crée sa structure qu'elle dirige et qui porte ses projets, soutenue par le département de la Haute Savoie et la DRAC Auvergne Rhône Alpes <p>Elle est en résidence association depuis de nombreuses années sur des territoires ruraux où elle mêle intimement ses projets de création avec les publics les plus isolés des dispositifs culturels.</p>

Table des matières

Travail sur le monde des personnages invisibles.....	3
Jour 1.....	3
Jour 2.....	3
Jour 3.....	3
Jour 4.....	3
Jour 5.....	3
Jour 6.....	4
Jour 7.....	4
Jour 8.....	4
Jour 9.....	4
Jour 10.....	4

Travail sur le monde des personnages invisibles

Jour 1

Présentation de la semaine de travail et des règles de jeu
Tour de table des problématiques de chacun
Présentations des personnages et projet de chacun
Présentations des différentes formes poétiques à jouer
Présentation du lieu et des espaces de formation
Comprendre comment appréhender les frontières entre la réalité et le virtuel lorsqu'on donne vie à un personnage
Retours à chaud de fin de journée

Jour 2

Retours à froid sur la veille
Jeux collectifs de mise en route
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Travail sur chaque personnage : faire connaissance, appréhender, découvrir les limites.
Ecriture orales des personnages-Présentation des différents créatures-Jeux poétiques
Retours à chaud de fin de journée

Jour 3

Retours à froid sur la veille
Jeux collectifs de mise en route
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Travail sur chaque personnage : approfondir les intentions du personnage et passer de l'espace de jeu au territoire
Affinement de l'écriture des personnages, jeux de tradition orale
Retours à chaud de fin de journée

Jour 4

Retours à froid sur la veille
Jeux collectifs de mise en route
Échauffement personnel (trouver peu à peu l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Recherche de l'espace extérieur de son personnage et travailler son territoire
Mise en personnage dans son espace de jeu
Découverte du territoire et ajustement de l'écriture
Défrichage des projets sur le plateau
Retours à chaud de fin de journée

Jour 5

Retours à froid sur la veille
Jeux collectifs de mise en route
Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)
Prise de temps individuel pour habiter son territoire et trouver son jeu en lien avec le décor extérieur
Travail individuel avec les joueurs
Jeux dans l'espace naturel, approfondissement et ajustement Territoire/Personnages
Travail sur les lumières
Présentation avec du public pour avoir leurs retours
Retours à chaud de fin de journée

Jour 6

Retours à froid sur la veille

Jeux collectifs de mise en route

Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)

Etape présentation publique en immersion

En fonction des retours du public, approfondir les forces et les faiblesses de chaque joueur et le lien avec le personnage

Retours à chaud de fin de journée

Jour 7

Retours à froid sur la veille

Jeux collectifs de mise en route

Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)

Mise en place des connexions entre les personnages : situation de jeu en lien avec le territoire de chaque personnage

Comment se raconte une histoire entre les personnages ? Jeux collectifs

Retours à chaud de fin de journée

Jour 8

Retours à froid sur la veille

Jeux collectifs de mise en route

Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)

Rencontre imprévue entre deux personnages dans un territoire d'un personnage et situation de jeu

Retours à chaud de fin de journée

Jour 9

Retours à froid sur la veille

Jeux collectifs de mise en route

Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)

La vie de la tribu : le personnage dans son propre territoire et dans le territoire de la tribu

Affinement costumes et accessoires

Recherche d'une globalité de jeu comme s'il s'agissait d'une même tribu et déplacement dans le territoire de la tribu

Retours à chaud de fin de journée

Jour 10

Retours à froid sur la veille

Jeux collectifs de mise en route

Échauffement individuel (trouver l'échauffement qui correspond à l'état de corps recherché)

La vie de la tribu : le personnage dans son propre territoire et dans le territoire de la tribu

Préparation en vue d'une présentation publique

Présentation publique

Retours à chaud de fin de stage et retours individuel