

Balade à Etretat

Echange de pratique : situation proposée et animée par Clément DUMESTE

Principe :

Activité de micro-acrobatie collective qui permet de suivre un processus de création artistique guidé en différentes étapes cumulatives.

Proposer de la micro acrobatie "Se pencher" permet de pouvoir jouer avec les limites de la prise de risque mais sans courir de danger.

Les notions de réchappe, de parade et le "savoir renoncer" sont découvertes et installées dans cette activité.

Organisation

Pas de matériel nécessaire même si quelques tapis permettent de délimiter des espaces de travail et éviter les collisions entre groupes.

Plusieurs phases se succèdent sous la direction de l'enseignant.

D'abord individuelle cette activité devient très rapidement collective. Des groupes de 2, 3 ou 4 maximum se forment indifféremment.

Consignes :

Etape 1 "se pencher » :

- placer ses pieds au ras d'une ligne de sol sans la mordre.
- se pencher le plus loin possible au-dessus du vide avec interdiction de tomber
- lorsque l'on semble atteindre sa limite, rajouter " 1 millimètre de plus". A cet instant une réaction se produit dans le corps (jambes se fléchissent, bras partent en avant) et permet de ne pas mordre la ligne : c'est un réflexe de réchappe.
- on peut expérimenter en avant, en arrière et sur les côtés.

Etape 2 " aller plus loin » :

- demander aux participants de chercher à se pencher encore plus au-dessus du vide car la ligne représente en réalité un rebord de falaise
- quelques instants de scepticisme témoignent que l'on s'approche d'un "impossible" constitutif du cirque.
- c'est possible grâce à des partenaires qui pourront servir de contrepoints, Attention les partenaires doivent rester du même côté de la ligne que le "voltigeur".
- l'animateur peut donner des conseils tels que l'utilisation d'une double saisie aux poignets, de gainage et de calage des pieds pour éviter les glissements

Etape 3 " chaud » :

- comme il se produit quelques chutes ou franchissement de ligne il faut rappeler deux contraintes importantes :
- si l'un d'entre nous fatigue, est gêné, tétanise, glisse ou éprouve de la douleur il faut annoncer "chaud" aux autres pour se dégager rapidement avant de chuter
- si une ou plusieurs personnes franchissent, même très peu, la ligne, ils doivent jouer leur chute suivie de leur impact 100 m plus bas. Si le jeu d'acteur est probant alors les joueurs peuvent reprendre leurs recherches, sinon ils doivent refaire le jeu d'acteur. Il s'agit ici d'une réchappe qui devient une prouesse sociale car difficile à assumer devant les autres protagonistes. Cela renforce l'obligation de maîtrise face à la crainte de ce danger symbolique.
- chacun doit trouver une manière de se pencher le plus possible grâce à ses partenaires (parfois grâce à des objets).

Etape 4 " première présentation de type enchaînement » :

- Assis en grand cercle le groupe va partager la présentation des premières figures. On peut décider de maintenir toujours trois troupes en piste pour diluer le trac de passer devant du public.
- Chaque groupe passera au moins une fois avec comme consigne de maintenir l'unité du numéro (sans décrocher). Si une personne franchit la ligne alors on joue la chute et l'impact.
- L'attention de l'enseignant doit rester concentrée sur les sécurités (physique, affective et sociale) en accompagnant de la voix les bonnes propositions comme les hésitantes. Seule la parole "chaud" est permise durant la présentation.

- Un bilan d'étape permettra de souligner la diversité des propositions : certaines sont très acrobatiques, d'autres plutôt théâtrales, chorégraphiques voire transgressives.
- Toutes les propositions doivent être acceptées sauf si elles sont dangereuses ou vulgaires

Etape 5 "enrichissement de la virtuosité vers la prouesse physique » :

- les groupes repartent au travail avec la consigne de s'organiser pour effectuer les transitions entre les différents voltigeurs dans le temps le plus bref, jusqu'à devenir brusque. Cela nécessite de répéter mais aussi de se coordonner sur les saisies, sur les déplacements et de se donner des signaux.

Etape 6 "enrichissement de la prouesse sociale » :

- avant de présenter à nouveau il convient d'annoncer que deux contraintes doivent être assimilées au numéro :
- se déplacer telle une balade par grand vent (il faut trouver des moyens de faire croire au vent)
- proposer un jeu de trois regards chacun à des moments clés : regard dans le vide, entre partenaires et au public
- De plus si jamais des troupes souhaitent parler il faut exiger peu de mots et une voix portée dans tout l'espace

Etape 7 "enrichissement de la prouesse méthodologique"

- le numéro doit être répété pour ne plus avoir besoin de communication verbale
- des réchappes en cas d'erreur, d'imprévu ou de trou de mémoire doivent être décidées afin de conserver l'unité du numéro quoiqu'il arrive.

PS, vous verrez certains groupes préférer les réchappes de jeu d'acteur plutôt que la prouesse acrobatique.

Etape 8 : Présentation du numéro à des conseillés

- présentation du numéro à une seule troupe qui joue le rôle de conseillers et qui doit remplir plusieurs tâches :
- vérifier si les trois types de prouesses sont visibles
- souligner les points forts du numéro
- donner un titre évocateur

Etape 9 "renforcement du thème"

- Quelques minutes sont données pour que chaque troupe rajoute un élément afin de coller davantage au titre (un arrêt sur image évocateur, une parole, un objet, un élément de décor...)
- Une dernière répétition générale est donc proposée

Etape 10 : Présentation du numéro au public :

- les trois prouesses seront observées
 1. Prouesse physique : les transitions d'acrobatie sont-elles franches et brusques (sans arrêt ni hésitation)?
 2. Prouesse méthodologique : le numéro est-il bien maintenu sans décrochage y compris en cas de chute ou d'imprévu, les éventuelles réchappes sont-elles assumées ?
 3. Prouesse sociale : l'engagement dans un jeu d'acteur (présence du vent) et les jeux de regards sont-ils intenses ?

On pourra en plus apprécier l'originalité et le lien au thème.

Variables :

Même si l'ensemble du processus est faisable sur une séance de deux heures, cette situation peut se contenter des premières étapes ou bien d'une progression sur plusieurs séances.

Les contraintes peuvent être simplifiées ou complexifiées en fonction de l'âge et de l'engagement des participants (interagir avec le public, effecteur des variations de vitesse, d'énergie, proposer des arrêts sur image longs qui illustrent le thème...).

L'attitude de l'animateur doit être à la fois stricte sur certains points (sécurité, respect, ligne) et très bienveillante pour accueillir toutes les propositions. Dans de rares cas il faut permettre l'engagement de certains élèves timorés en les encourageant, validant ou en leur donnant les premières idées.