

Compte-Rendu Masterclass Christian Lucas

Situation 1 : « 1,2,3,4,5 » (organisation et marquage dans l'espace scénique)

Organisation :

Une scène rectangulaire. Placer le public.

On nomme 5 points stratégiques de l'occupation d'un espace scénique :

le point « 1 » : le centre de la scène

le point « 2 » : l'avant-scène (nez) à jardin

le point « 3 » : l'avant-scène à cours

le point « 4 » : l'arrière-scène (lointain) à jardin

le point « 5 » : l'arrière-scène à cours

Consignes :

Tout le monde marche vite (et/ou court) pour proposer un équilibre du plateau permanent.

Le prof va dire 2 chiffres à la suite :

Le premier sera la forme de groupement (se réunir à 1, 2, 3, 4) à un certain endroit

Le second définira l'endroit du plateau où doit se faire cette réunion.

Les derniers à se réunir au bon endroit, avec la bonne forme de groupement, sont éliminés.

Le jeu prend fin quand il ne reste que 2 personnes.

Variables :

Variation des vitesses de déplacement

Variation des formes de regroupement à un point donné (en contact, les uns sur les autres, en appui,...)

Situation 2 : « le signal » (être en présence au service du collectif)

Organisation :

En cercle, on se donne la main.

Consignes :

Il faut faire passer un signal en serrant la main de son voisin.

Essentiel : le meneur compte le temps mis pour que le signal transmis fasse un tour complet. Le but du jeu est alors de se concentrer suffisamment, de soigner l'écoute pour que le signal aille de plus en plus vite à chaque essai.

Il est important de faire durer cette situation, de soigner l'écoute, l'attention et la disponibilité de chacun.

Variables :

Changer de sens

Envoyer plusieurs signaux en même temps

Situation 3 : « Je prends ta place » (état de corps face aux autres et lâcher prise)

Organisation :

En cercle, plutôt éloignés les uns des autres (grand cercle)

Un participant se met en action, marche vers le centre du cercle, passe par le centre et regarde quelqu'un pour aller prendre sa place.

Consignes :

Tout se joue au regard et il s'agit de capter le regard le plus vite possible.

Puis on fait entrer plusieurs personnes à la fois (attention à ne pas se cogner)

Puis on essaie d'aller de plus en plus vite.

Puis, au fur et à mesure, on ressert le cercle.

Enfin, quand le cercle est serré, tous en même temps, on ajoute un son et on essaie de traverser le centre du cercle sans se toucher, en évitant les autres.

Ne pas passer par la tête, ne pas choisir mais laisser aller le regard se poser pour guider le déplacement.

Situation 4 : « Le duel » (mise en corps : échauffement cardio)

Organisation :

Par deux, chacun une main dans le dos.

Consignes :

On doit attraper la main dans le dos de son adversaire.

On change de partenaire très régulièrement.

Compter les points à chaque partie.

Situation 5 : « Le serpent » (mise en corps : prendre appui au sol, sur l'autre)

Organisation :

Chaque participant est allongé au sol sur le dos.

Consignes :

Sans s'arrêter (en étant toujours en mouvement), alterner le corps le plus en contact avec le sol et le corps avec le plus de parties en contact avec le sol.

Variables :

Se rejoindre par deux et, peu à peu, se mettre debout sans effort.

Puis en utilisant la force de l'autre, se déplacer à deux dans l'espace. Varier les contacts en appuis pour varier les formes, varier les niveaux d'exploration (sol médian debout)

Puis toutes les paires se réunissent, se mélangent et cherchent à finir ensemble.

Attention finir ensemble n'est pas qu'une fin dans le même espace mais bien une connexion aux autres par l'écoute et la respiration pour aller ensemble vers l'immobilité.

Situation 6 : « La télécommande » (mise en corps et écoute du partenaire)

Organisation :

Travail par deux.

Un participant garde sa main à 25cm des yeux de l'autre.

L'autre va chercher à se déplacer et à réagir rapidement pour toujours rester à la même distance de la « main télécommande ».

Consignes :

On peut changer de main en claquant les mains l'une contre l'autre.

Variables :

Le travail par 3 est possible en faisant une chaîne : A suit la main de B qui suit la main de C.

Une fois que la situation est bien installée, demander à tous les duos de se déplacer vers le centre. Puis jouer avec les autres, prendre appui, s'emmêler dans les autres, et finir ensemble.

Situation 3 : « Le lancer de pierre » (l'engagement émotionnel sur scène)

Organisation :

Un par un, face aux autres, qui sont spectateurs.

On entre sur la plage, on ramasse un caillou et on le lance le plus loin possible.

Consignes :

Prendre le temps d'instaurer la situation mais ne pas sombrer dans les anecdotes.

Chercher plutôt la simplicité.

Pour le lancer : Tout doit partir du bassin

Avoir l'oeil : fixer au loin pour engager tout le corps.

Le corps est engagé quand le bassin est engagé.

Lancez vraiment

Donner de l'importance à comment je finis.

En tant que metteur en scène, on s'attache à la présence du corps (physicalité de l'interprète). Le metteur en scène peut aussi interpréter la corporalité pour verbaliser ce que le corps raconte de manière inconsciente et permettre ainsi de prendre conscience de l'énergie dégagée au plateau et/ou de modifier/simplifier la présence au plateau.

Situation 8 : « les niveaux d'activation » (trouver l'état de corps propice à la scène)

Organisation :

On marche dans tout l'espace et on essaie d'équilibrer le plateau. Quand on croise les autres, on peut interagir avec eux.

Consignes :

On va jouer le niveau d'activation demandé, en appliquant les consignes données par le metteur en piste.

Les différents niveaux :

1. la mollesse.

C'est comme si j'avais pris un cachet ou que j'étais dans un état dépressif.

2. la balade

On peut parler. On est tranquille. C'est un quotidien un peu mou.

3. l'économie de gestes

On cherche à être efficace. On fait juste ce qu'il faut. Il ne reste que le minimum dans nos gestes.

4. l'alerte : propice à rentrer en scène.

On est très investi, un peu speed, même si cette énergie peut se dégager dans la lenteur, on est speed à l'intérieur (niveau de vigilance). Il s'agit de sentir une petite tension dans le corps. Le corps, ici, est en jeu (même niveau d'activation que lors du lancer de pierre de la situation précédente). Un peu comme quand on se sent en danger.

5. on passe à l'action

Je prends une décision. Comme quand on se révolte, quand on manifeste. (imaginer qu'on est face à des CRS). La voix sort. Le début des revendications et colère

6. l'action à haut niveau

Référence : la colère.

On prend l'espace, on se lâche, on fait sortir la voix encore plus fort.

C'est le niveau de la Comedia Del Arte, du théâtre de boulevard (ils jouent toujours à ce niveau).

Remarque : plus je tend l'arc qu'est le corps, plus la voix sort. Attention, on peut être à ce niveau 6 d'activation mais avoir une colère intériorisée.

7. la transe, la crise

C'est le niveau du No japonais, de la danse africaine. C'est un niveau extrême ! Proche de la transe.....

Situation 9 : « Le plateau »

Le principe : comment occuper le plateau à 1, 2, 5, 8, 15, ... ?

Organisation :

Il s'agit d'imaginer le plateau en équilibre sur une pointe (à la manière de « Celui qui tombe » de Yoann Bourgeois)

Avec 1 personne : elle se place au centre.

Une 2^e personne entre : il faut trouver un nouvel équilibre.

Consignes :

Quand on est seul au plateau, il faut avoir l'énergie pour le tenir.

Quand une 2^e personne entre, cela devient du jeu car une tension s'installe.

Ensuite, on peut faire des choix pour délibérément déséquilibrer le plateau.

Situation 10 : « Les aveugles » occuper collectivement la scène, à l'écoute

Organisation :

Tout le monde au plateau.

Consignes :

Première étape :

Equilibrer le plateau, se balader en maintenant cet équilibre puis s'immobiliser progressivement.

Fermer les yeux.

Puis marcher les yeux fermés. Si on touche quelqu'un, on doit se sentir repoussé et on repart vivement dans une autre direction.

Puis, être capable de revenir à ce qu'on estime être son point de départ, toujours les yeux fermés.

Deuxième étape :

Idem première étape, mais à chaque fois qu'on touche quelqu'un, il ne nous repousse plus mais nous attire. On s'aggrave alors à lui et on reste dès lors collés ensemble.

A la fin, en groupe, essayer de trouver, toujours les yeux fermés, ce qu'on estime être le centre de la scène.

Troisième étape :

On peut dès lors ouvrir les yeux.

Tous au centre, on part vers l'extérieur pour de nouveau équilibrer le plateau.

On doit s'arrêter tous ensemble.

Puis revenir tous ensemble au centre.

Evolutions dans cette 3^e proposition :

- Faire idem avec une accélération au départ puis un ralentissement progressif jusqu'à l'arrêt.

Garder un niveau d'activité décroissant pour réussir à s'arrêter tous en même temps.

- Idem mais en commençant sa mise en action par un déséquilibre avec une respiration commune. Alternier les allers-retours.

Quatrième étape :

Organisation : Le groupe est divisé en 2 lignes qui se font face et distantes d'environ 20m.

Les individus, au sein de chaque ligne, sont épaules contre épaules.

Entre ces 2 lignes, une ligne de chaises renversées est mise en place.

Consignes :

Les participants d'une ligne ferment les yeux et avancent pour franchir, tous ensemble, en groupe, les chaises, en essayant de faire le moins de bruit possible. Puis ils doivent s'arrêter au plus près de la ligne qui les regarde sans la percuter.

Variable :

Idem mais les yeux ouverts. Il s'agit ici de tout faire à la sensation, comme si on avait les yeux fermés.

Idem mais en chœur (le groupe reste en contact mais on casse la ligne)

Situation 11 : « Le jeu physique » mise en corps articulaire et démarche

Organisation :

Chacun dans son espace (un espace suffisamment grand pour pouvoir bouger très librement).

Consignes :

a) Dessiner 1 maison avec son doigt (pantomime) et ajoutant un bruit à chaque geste réalisé. Le faire à 3 échelles de grandeur :

Taille Normale

Agrandie

Le plus grand possible (ce qui implique de grands déplacements dans l'espace)

b) Echauffement massue / coordination

c) Echauffement du cou

d) Travail en activé/relâché de différentes zones du corps :

Cou (avancer / reculer la tête)

Épaule (avancer/relâcher et/ou reculer/relâcher une épaule, les 2 en même

temps)

Sternum (devant/relâcher ou arrière/relâcher)

Bassin (devant/relâcher ou arrière/relâcher)

Puis jeu à deux : quand un va devant, l'autre va derrière et inversement.

Puis test de différentes démarches en associant des intentions à ces caractéristiques physiques. Cela va créer des personnages.

Marche tête en avant (marche des clowns classiques)

Marche tête en arrière (celui qui interroge, qui se méfie)

Poitrine projetée (personnage dominant, sur de lui)

poitrine rentrée (état de timidité ou mal-être)

Bassin en avant (on expose une assurance)

Bassin en arrière (on n'ose pas, on cache)

La posture du corps est narrative et permet une lecture simple d'un personnage proposé.