

Principes de mise en scène et en spectacle

(Pascal Angué en collaboration avec Marie Jolion et Fabrice Bruchon)

ASTUCES : Favoriser les relations entre les artistes et le public

Utiliser des figures de jonglerie qui ne mobilisent qu'une des 2 mains ou qui permettent des temps morts. C'est la condition essentielle pour que le jongleur puisse entrer en interaction avec ses partenaires, ou utiliser d'autres objets. Par exemple, la cascade à 3 objets, qui utilise des mouvements alternés droite-gauche sans temps mort, limite les possibilités de relation dans une mise en scène tandis que la figure « droite-centre-gauche » offre des temps morts propices aux actions complémentaires.

Construire un numéro : La situation d'évaluation exige de composer son numéro avec :

Une introduction	Un développement	Une conclusion
une manière d'entrer en scène, de stimuler la curiosité du spectateur. Placé déjà sur scène ou venant des coulisses.	avec 2 ou 3 parties qui s'enchaînent, s'articulent, se répondent...avec un ou plusieurs temps forts.	avec une façon très claire de signifier la fin (salut final, sortie de scène ou position statique).

RAPPORT A L'ESPACE	RAPPORT AU TEMPS
<ul style="list-style-type: none"> - Au collègue on privilégiera une scène frontale - Démarquer la scène de manière précise afin que les élèves et l'enseignant puissent repérer la limite où l'élève sort de scène. - Utiliser tout l'espace à disposition, harmoniser le placement collectif en évitant de se placer l'un derrière l'autre ou tous d'un seul côté. 	<ul style="list-style-type: none"> - Au collègue il est demandé de présenter un numéro de 2 à 3 minutes selon le nombre d'acteurs dans le groupe et le type d'engin choisi (une prestation sur la boule demande plus de temps qu'une jonglerie aux foulards).
« ENSEIGNEMENT »	
<p><u>Exercices</u> : cf fiche jeux d'expression :</p> <p>Lors du travail des marches et démarches :</p> <p>Marcher en occupant tout l'espace - Equilibre du plateau.</p> <p>Travailler le cercle, en ligne, en diagonales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afficher les principes de mise en scène 	<p>Par expérience, les élèves ont tendance à faire toujours plus long et on du mal à éliminer ce qui est accessoire pour conserver l'essentiel. Il convient alors de travailler avec un chronomètre et de voir les projets pour les corriger avant l'évaluation.</p>
RAPPORT AU PUBLIC	RAPPORT A LA MUSIQUE
<p>Le public est un élément important qu'il ne faut pas oublier. L'essence même des activités d'expression c'est de jouer pour les autres. Il faut prendre en compte le public, jouer pour lui, le regarder, l'interpeller, capturer son regard, créer une émotion.</p> <p>Dès le début du cycle il faut sensibiliser les élèves à prendre en compte ce paramètre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orienter la mise en scène vers le public. <p>Individuellement se placer pour offrir au public le meilleur angle de vue (en jonglerie aux anneaux il parfois intéressant de se placer de côté). Eviter de tourner le dos sauf si volontairement ce geste sert à quelque chose (dissimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il est plus intéressant et agréable de regarder un artiste qui échange avec son public qu'un autre qui joue pour lui. 	<p>On peut choisir un support musical mais aussi parler, bruite, rythmer, ou produire un numéro totalement silencieux.</p> <p>La musique influence la manière de se mouvoir et le rythme des manipulations. Le jonglage sera d'autant plus rapide que la musique sera rythmée.</p> <p>La musique ne doit pas être une simple musique de fond mais servir le propos.</p> <p>Niveau 1 : <u>Créer une ambiance</u> : choix de la musique en relation avec le thème le sens du tableau, les costumes.</p> <p>Niveau 2 : <u>La Musique est un complètement du numéro</u> : le numéro est en relation avec la musique, respect des variations des tempo ou en décalage (effet humoristique).</p>
« ENSEIGNEMENT »	
<p><u>Exercices</u> : cf fiche jeux d'expression :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors du travail sur la recherche d'un regard demander à chercher également un regard dans le public. - Lors des jeux d'expression (play back) ou des répétitions de numéro demander aux élèves de faire des aller retour de regard vers le public avant, pendant et après une action (attention je fais faire quelque chose, je le fais). Cela rend le public complice de son action. 	<p><u>Exercices</u> : cf fiche jeux d'expression : L'Orgue, Play-back, Bruitage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Machine de passing (cf fiche passing) - Former l'oreille en proposant aux élèves des musiques variés et les relier à des thèmes d'expression (cf fiche Références Musicales et fiche de Thèmes)

COSTUMES et ACCESSOIRES

Ils contribuent au propos artistique et on peut envisager deux façons de les utiliser

Le costume et l'accessoire servent à donner des indices sur le personnage

Le costume et l'accessoire sont détournés de leur utilisation première pour créer un univers imaginaire et original

Si j'ai un ciré, je suis un pêcheur. Si j'ai une canne je suis vieux...
Attention aux costumes trop larges (il engagera des maladresses), trop étroits (je serais un peu étriqué) ou trop fragiles.
Toujours les essayez en répétition.

Exemple : Une veste va et vient entre deux acteurs. Je peux jongler avec une canne, des seaux, des cartons ou faire des acrobaties sur une échelle comme une barres parallèles de gymnastique...

« ENSEIGNEMENT »

Au cours du cycle (cf cycle 4è-3è leçon 5) demander aux élèves de trouver des possibilités de détournement à partir des objets de jonglerie, en proposer 2 ou 3 mais aussi proposer de jongler avec autre chose.

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|

MAQUILLAGE

Pour vos projets de spectacles, contacter
FORUM MAKET-UP school 5avenue Bertie Albrecht 75008 PARIS,
Tél :01.53.75.21.73, Email : contact@forummakeup.com , www. Forummakeup.com
Des stagiaires en formation maquillage viennent gratuitement, vous payer seulement le maquillage.

« ENSEIGNEMENT »

Exercices : cf fiche Jeux d'expression : play-back, Parcours sensoriel, les mots, Démarches...

Donner une fiche avec les questions et travailler sur la gestuelle, les démarches, la mobilisation articulaire, la mobilité du visage, des mains, le regard

Mise en projet créatif d'une classe de collège ou de lycée

Recherche créative d'écriture de scénario

La situation d'évaluation d'un cycle Arts du cirque est le plus souvent une prestation à plusieurs mêlant habiletés fines, situation d'équilibre et acrobatiques, personnage à représenter et comportant une entrée, un développement et une fin. Le tout devant faire l'objet d'un projet expressif cohérent présenter une ambiance, un univers, un propos.

Pour faire émerger des élèves un propos, un thème, une histoire, sans leur imposer, nous proposons une méthode qui passe par l'écriture.

- Après avoir confectionné ses groupes de numéros, on distribue à chacun une feuille et une stylo accompagné d'une photo, d'une image, d'un dessin ou bien d'une musique, d'une texte écrit (poème).
- Ensuite, chaque élève du groupe note sur la feuille un mot qui lui vient à l'esprit en regardant ou écoutant le support.
- En utilisant de ces 3 ou 4 mots le groupe propose 3 ou 4 phares.
- A partir de là, l'enseignant et le groupe tentent de dégager l'idée forte, le thème, la phase qui fait réagir et qu'il faudra mettre en scène.
- Une fois le concept retenu, il faut effectuer un « **Brainstorming créatif** » C'est-à-dire lister tous les mots donnés par les élèves inspirés par le thème du spectacle et on les regroupe par catégories : lieux, accessoires, verbe d'action,
- Ces mots nous orientent sur des pistes de travail qui seront retenues ou non selon leur faisabilité

Les élèves ont ainsi matière pour débiter et concevoir leur scénario.

- Dégager les éléments pertinents qui nous inspirent : une scène, une rencontre, des personnages, des manipulations ou détournements originaux, des accessoires, des éléments décors ou des costumes.
- Tester les idées retenues
- Garder ou éliminer selon la faisabilité
- Construire des numéros à partir des pistes retenues
- Ecrire l'histoire, si possible cohérente et lisible pour le spectateur.
- Mettre en scène les enchaînements
- Trouver la musique
- Mémoriser et Répéter
- Jouer devant un public

cf : Exemple de travail de recherche et d'écriture de scénario sur le spectacle du 17 juin 2006

« Port du casque obligatoire »

« Brainstorming créatif » sur le Thème : Travaux et recyclage

NDMCIRCUS ET PASCAL ANGUE **Spectacle de CIRQUE SAMEDI 17 juin 2006**

« Port du casque Obligatoire, pendant les travaux les cours continuent »

Intrigue

Les travaux de l'école Notre Dame des Missions du 96 rue de Paris ne sont pas terminés.
Cependant, l'inauguration doit avoir lieu et les enfants doivent faire leur rentrée.
Les travaux se poursuivent, le ménage aussi...
Le port du casque est obligatoire jusqu'à la fin des travaux...

« BRAINSTORMING CREATIF »

Liste des mots donnés par les élèves inspirés par le thème du spectacle.
Ces mots nous orientent sur des pistes de travail qui seront retenues ou non selon les faisabilités.

MOTS	NON REALISEES	REALISEES
Poubelle Cartons	Déjà traité dans spectacle précédent	
Sacs Plastique - Pollution Papier - Déchets/Ordures		Scène de rue et de gaspillage Défilé de mode en matériaux de recyclage (costumes de cartons, bouchons, bouteilles, sacs plastique)
Policier	Idée dans la scène de rue d'1 scène comique d'1 policier sur un passage piéton, utilisation du siffler et des mouvements de bras	
Eboueurs - Laveur de trottoir- Crotte de chien - Moto crottes		Eboueurs en monocycle avec tuyau d'aspirateur dans sac à dos
Peintre Peinture/Pinceaux		Les massues vont symboliser les pinceaux
Marteaux piqueurs	avons pensé à la vidéo mais difficile techniquement	Le bruit va être utilisé comme élément scénique (
Echelle		<ul style="list-style-type: none">• 1 numéro sur échelle horizontale comme des barres parallèles• 1 numéro acrosport passing sur une échelle trépied
Laveur de carreaux		A donné du sens au numéro sur l'échelle trépied
Casque		Titre et costume
Echafaudage	Avons recherché un échafaudage pour 1 numéro danse, gym, passing, mais	

	difficile à trouver	
Serpillières	Difficile à manipuler, numéro bondonné	
Pompier – tuyaux arrosage –		Scène de corde à sauter Les pompiers sauvent un chat
Seau		Passing de seau en plastique et jeu de balais
Chantier		A déterminé l’atmosphère et le décor du numéro de feu
Frontale		Inspire la panne de courant et la transition du numéro phospho
Souffleur de feuille	Idée d’utiliser des souffleurs de feuille dans la scène extérieure pour faire voler des feuilles en tourbillon	
Parpaing de ciment		Elément scénique, offert à la directrice par les élèves
Brouette	Possibilité d’une scène extérieure avec brouette	Brouette remplacée par l’utilisation d’un chariot plat sur roulette avec monocycle
Métal Outils : marteaux, clous, tournevis, Perceuse, Pelle Maçon/Plâtre - Ciment/Béton Camion – Ouvrier - Grue Aluminium - Pilon - Verre Râteau - Jardinier Square Maçon Ouvrier - Briquet	Non traités	

« DETOURNEMENTS D’OBJETS INSOLITES »

Rechercher les possibilités de détourner des objets de leur utilisation première afin de surprendre le spectateur et ainsi rendre le numéro plus poétique.

Machine à bulles de savons	Elle est utilisée pour symboliser une pluie
Emballage fleuriste	Un ballon de GRS est emballé comme un bouquet de fleurs. Le garçon offre son bouquet pour les numéros de manipulation
Pompier – tuyaux arrosage –	Les cordes à sauter sont utilisées comme des tuyaux d’arrosage de pompiers et ensuite servent aux numéros de double dutch
Seau	Des seaux en plastique servant pour le ménage sont utilisés pour jongler en passing à trois seaux pour 2 jongleurs
Echelle	L’échelle d’abord utilisée normalement par des peintres se transforme en barres parallèles pour un numéro d’acrobatie
Moto crottes	Eboueurs en monocycle avec tuyau d’aspirateur dans sac à dos symbolise les motocrottes de Paris
Peintre Peinture/Pinceaux	Les peintres jongleurs utilisent les massues comme des pinceaux sur les murs ou au sol. Donne du sens et peut paliers une éventuelle chute

« TROUVER UNE HISTOIRE DANS L'HISTOIRE »

EX : Rencontre d'un peintre et d'une passante

1^{er} rencontre au moment pendant le numéro de fil : il fait « le beau » pour la séduire, il trouve un subterfuge pour se rapprocher (pluie de bulles de savons, ils quittent la scène sous un parapluie)

2^{ème} rencontre, il lui apporte des fleurs (ballon de GRS) pendant son solo de danse-gym

3^{ème} rencontre, ils se marient

« ENCHAINEMENT ENTRE LES NUMEROS »

Comment mettre en scène une suite de numéros sans rupture

ACTEURS

- Prévoir autour du numéro principal des jeux d'acteurs en rapport avec l'histoire : Des peintres viennent peindre le mur, des ouvriers amènent du matériel. Cela donne plus de vie et surprend le spectateur. On peut y ajouter des relations avec acteurs du numéro principal.
- Les acteurs du numéro suivant entrent ainsi avant la fin de celui en cours et l'enchaînement se fait sans rupture.

MATERIEL

- Mettre en scène l'installation et le retrait du matériel pendant le numéro.
- Faire amener le matériel nécessaire pendant le numéro précédent : pendant un passage de rue dansée, on laisse deux seaux pour le numéro suivant.

MUSIQUE

- L'enchaînement des musiques est bien prévu. L'utilisation d'un ordinateur permet une grande rapidité, précision et souplesse.