

## « CRÉER EN COLLECTIF : QUELS PROCESSUS ET QUELS ENJEUX ? »

avec le Collectif ÈS, Sidonie Duret, Jeremy Martinez et Émilie Szikora



*L'axe fondamental du collectif ÈS est le projet d'explorer, de fouiller, de créer, à trois.*

*Nous voulons partager et mettre en valeur un processus collectif de création. Nous proposons des règles de composition, de jeu, des contraintes de mouvement ou d'espace. Il s'agit ensuite de s'approprier ces règles, d'être à l'écoute de ce qu'il se passe, faire des propositions, partager nos idées physiques. À force d'essais et en s'engageant tous personnellement, on s'offre alors la possibilité de construire et de créer ensemble.*

*Nous travaillerons autour des principes utilisés et développés dans notre dernière création, **Jean-Yves, Patrick et Corinne**. Dans cette troisième pièce nous nous intéressons une fois encore à cette question du collectif, ou comment les corps sont en constant dialogue et adaptation. Nous jouons avec l'interchangeabilité des uns et des autres dans une succession de trios ; nous jouons avec l'idée de déjà vu, déjà entendu, déjà fait pour poser un regard sur ce qui nous construit, sur ce qui nous a construit individuellement et collectivement.*

*Prendre, tirer, copier, coller, ramener à soi, prendre pour sien ; autant d'actions que l'on peut décliner dans le corps pour en extraire une matière physique. Nous sommes sensibles à une utilisation de l'espace qui résonnerait avec l'idée de parcours, de chemins personnels qui sont en constante adaptabilité avec ce que proposent nos partenaires de jeu et les personnes avec qui nous partageons notre espace*

*Ce travail collectif nous amène à questionner notre regard : que voit-on ? Comment regarde-t-on ? Qu'est-ce que cela m'évoque ? Peut-on regarder différemment, et ainsi éveiller et ouvrir nos points de vue ?*

*Sidonie Duret, Jérémy Martinez et Émilie Szikora.*

**Pour en savoir plus sur les artistes, leurs créations, leur univers : <https://www.escollectif.com>**

## MATIN

### TEMPS 1 : Mise en route

Se déplacer dans l'espace du plateau en marchant.

Consignes (données tour à tour par les 3 artistes) :

- visage et regard ouverts, sourire : « ouvrir les yeux et les laisser pétiller »
- faire connaissance avec l'espace, ses limites (le bord du plateau), les imprévus potentiels.
- ce n'est pas grave si on se touche, si on se heurte. On n'est que de la matière.
- avoir conscience des trajets, de comment on occupe l'espace, on s'adapte au groupe aussi. Comment le groupe gère cet espace : espace libre, le centre ?
- être constamment en mouvement.
- attention de ne pas tourner en rond.

### TEMPS 2 : Introduction d'une balle

1. La balle circule en continuant à se déplacer comme précédemment. Objectif commun : faire 30 passes sans que la balle ne tombe, rester en mouvement.

Constats :

- on tourne en rond
- la balle circule dans un espace limité
- la balle passe souvent par le centre, peu de variation de distance dans les lancers

Consigne : se déplacer tout le temps. C'est le bassin qui est en mouvement constant.

2. Idem en divisant le groupe en 2 : un groupe observateur. (Musique : *Asi Keta Ga*, Autarki)

La personne qui ne réceptionne pas la balle est éliminée et devient observateur.

Échanges : quelle stratégie est mise en place pour gagner ?

- on met le corps en jeu pour l'action de rattraper la balle
  - 2 objectifs simultanés : jouer collectif / jouer pour éliminer, chercher à faire gagner le groupe / mise en danger de l'autre pour gagner individuellement.
  - intérêt de la notion d'éliminer : sortir de sa zone de confort, se dépasser pour y aller, vers plus d'engagement. Permet la mise en mouvement du groupe. Trouver du positif dans sa façon de voir l'élimination (a priori un effet négatif) : il s'agit de « retourner sa façon de penser.
  - lancer loin permet de donner des impulsions au groupe, une opportunité.
  - Challenge individuel avec un intérêt collectif.
3. idem : aller jusqu'à 30 mais cette fois sans élimination. (introduction musique *Subaru Pasha*, Red Axes Remix)
    - engagement de l'ensemble du corps dans le lancer et le rattraper (mains mais aussi bassin pour être en mouvement).
    - toujours quelqu'un pour rattraper : comment on communique dans le groupe ? toujours concerné même lorsqu'on n'a pas la balle.
    - prendre l'espace : devant, derrière, centre, périphérie, ne pas tourner en rond.
    - quelle dynamique on offre au groupe ? Tous connectés pour envoyer une énergie positive au groupe.
    - « reconnectez-vous à l'enfant qui est en vous ! revenez dans la cour de récré ! », mettre de côté tout ce qu'on a appris, être instinctif.
    - Constat : parfois on se projette, on pense seulement au chiffre suivant, c'est là qu'on échoue !
    - La balle pour faire « état de groupe ».

- Comment garder la motivation individuelle en groupe ? toujours se sentir concerné à 100%.
- Variante : imaginer que la balle est lourde

### **TEMPS 3 : Jeu simple d'action en cercle avec la balle**

(Musique : *VoodooYour EX* , Simple Symmetry)

La balle circule sur le cercle, elle est passée de main en main. Je donne la balle à celui qui est à ma droite. Voilà l'action, l'intention.

« *Dans notre travail, on se met toujours en mouvement à partir d'une intention, une action.* »

Ici, je te donne la balle et je la reçois : on va à l'essentiel : comment je donne, comment je reçois.

Puis principe d'accumulation d'actions (en expérimentant 1, 1+2, 1+2+3, etc.)

1. je donne la balle à celui qui est à ma droite, puis
2. je tourne sur moi-même vers la gauche, puis
3. je recule 2-3 pas et je vais au sol (idée de couper le fil, garder ancrage au sol, les pieds ne bougent pas)
4. je saute
5. je vais chercher l'énergie du centre (ramasser)
6. je reviens et j'évite un avion, j'esquive (imaginaire)
7. je jette (imaginaire)
8. je vais serrer la main à quelqu'un (vraiment, avec intention, avec aussi le regard vers la personne)
9. je cours autour du cercle.
10. et on recommence à 1.

Consignes:

- Garder un tempo pour la circulation de la balle. Elle ne s'arrête jamais, elle est vivante, elle fait son trajet. C'est la priorité.
- Tous les gestes sont « efficaces », « naturels », « vrais », « authentiques », on n'ajoute rien.
- « *Le corps ne s'arrête jamais, le sang circule, la respiration, l'énergie aussi* ».
- Rester conscient de ce qui se passe dans le groupe.
- De l'extérieur, il faut voir une succession de mouvements réalisés avec un petit décalage temporel. Dessin dans l'espace. Malgré toutes ces actions conserver « le noyau du cercle ».
- « *On sait que la mission est impossible, mais il faut la rendre possible.* »
- Les commentaires font perdre l'énergie, « *laisser vivre l'expérience sans commenter !* »
- L'objectif du jeu : faire état de groupe, comment on trouve physiquement des solutions collectives.

### **TEMPS 4 : Corps Matière, par 4** (Musique *Digital life* Julien Breitz)

Chaque groupe dans son espace.

Étape 1 : Une personne d'allonge au sol totalement relâchée, notion de corps inerte, qualité du corps presque liquide

Les 3 autres « manipulent » ce corps et « jouent avec cette matière »

Expérience 2 minutes chrono, puis on change de rôle, sans communiquer verbalement.

Consignes :

- Sans se parler.

Pour celui qui est inerte :

- Donner tout son poids. « Corps inerte ». Yeux fermés.
- « Comme un bébé dans le ventre de sa maman » (aucune tension musculaire, environnement liquide)
- Se rendre disponible pour recevoir plusieurs informations à la fois.

- Qu'est-ce qu'on « lâche dans le cerveau » ? Quelles sensations ?

Pour ceux qui « manipulent » :

- Faire un petit signe sensible si la personne n'est pas relâchée. Inviter à la détente.
- Être rassurant dans le toucher, être curieux et bienveillant à la fois. Prendre le temps. De quelle manière je touche ?
- À chaque changement de personne, c'est différent, prendre le temps de découvrir « ce nouveau modèle de corps. »

Étape 2 : celui qui est au sol ajoute 20% de tonus musculaire. Cette fois, il accompagne les mouvements impulsés. « Le bébé a grandi, il ouvre les yeux ». Garder les sensations précédentes. Idée d'être dans du coton. Rester dans cette matière.

Pour ceux qui « manipulent » :

- On prend soin des personnes manipulées. Être très rassurant.
- Comment à 3, on donne des indications avec nos mains et l'ensemble du corps ? Se mettre en jeu avec tout le corps.

Un dialogue s'instaure les uns avec les autres par le corps.

Changer de personne « en fondu-enchaîné », le timing se gère à l'intérieur du groupe, sans se parler.

Étape 3 : celui qui est au sol ajoute encore du tonus musculaire. Les partenaires sont au service de celui qui cherche à se redresser. « Le bébé apprend à marcher ». Il cherche à se repousser, à se hisser. Utiliser le corps des autres pour se redresser, repousser. (Musique : *Raise the dead*, *The Field*)

Consignes :

- Comme avec la balle, l'individu appartient à un collectif et le collectif est au service de l'individu.
- Importance de garder du « moelleux » dans les appuis.
- Les partenaires proposent des supports et le « bébé » choisit où il veut s'appuyer (utiliser toutes les opportunités).
- Pour le « bébé », ça aide de penser que c'est « le centre » qui cherche à se hisser.
- Les partenaires portent, supportent. Aide, socle.
- Prendre le temps, on est nombreux, ne pas s'emballer. On construit ensemble.
- Trouver le juste milieu entre écoute du bébé et propositions du groupe
- Rester instinctif, ne pas chercher à faire des acrobaties.

Phase d'observation : 1 groupe continue, les autres observent.

Étape 4 : le bébé est devenu ado : c'est lui qui impulse ce qu'il veut. 1 groupe de 10 qui est « support »

- Appuis solides, proposer des surfaces pour qu'il se hisse. « Laissez-lui de l'air, mais soyez toujours là pour lui ».
- Les relais se prennent sans prévoir : changement d'ado.
- Pour celui qui se hisse, ne pas rester accroché, rester toujours actif
- Lorsque je suis autour, pas concerné par l'action, je ne suis pas passif, je suis toujours concerné.

ÉCHANGES :

- Question de la confiance, de la responsabilité, de la sécurité pour soi et pour les autres.
- PORTER/ÊTRE PORTÉ : c'est celui qui est porté qui fait le travail, il est actif.
- L'importance de changer son point de vue : être « adulte » / « être bébé », être porteur / être porté, être prof / être apprenant. C'est aussi le cas dans le travail de création : changer de rôle, être regard extérieur est aussi très important.

## APRÈS-MIDI

### TEMPS 1 : Prendre, amener à soi : TIRE-TIRE ou LES DÉMÉNAGEURS

Par 3.

(Musiques : *At Last*, puis *Something's got a hold on me*, et autres titres d'Etta James )

Changer les groupes.

ÉTAPE 1 : Tous simultanément, prendre une partie du corps de l'autre et de la ramener à soi, sans la garder.

Consignes :

- Être « pratique », pragmatique, « comme un déménageur ». Ce sont des actions. Être très concret.
- Une action après l'autre : je regarde - je prends - j'amène à moi.
- Curiosité : je découvre quelque chose de nouveau, je le ramène à moi, vers moi, pour moi.
- Sans parler. On expérimente sur le format d'une chanson, puis on s'arrête pour faire le point et éventuellement poser des questions. Dans le flou de la consigne, on cherche.

Constats : alternances : tension/relâchement, actif/passif, regarder/faire.

ÉTAPE 2 : Phase d'observation en 2 groupes.

Consignes :

- On se rappelle la confiance construite depuis ce matin. Bienveillance. Accompagner, accepter.
- Chacune des actions va mettre le groupe en mouvement
- Prendre le temps et se rendre disponible (surtout dans le cas d'une intention identique)
- L'INTENTION doit être claire.
- Toujours à 3, et non 1+1+1. On reste tous connecté au groupe, au trio.
- Chacun a toujours un projet, on ne subit jamais. À l'inverse, préférable de ne pas avoir trop de projets en même temps : de projet en projet, d'idée en idée, une à la fois.
- À certains moments il y a négociation des corps quand les intentions s'opposent. La résistance peut exister, ça peut être intéressant, on peut jouer avec mais elle ne doit pas être systématique .
- Quand on est pris, on peut bouger, se déplacer, ça permet de « libérer » l'action.
- Ramener à soi mais où ? à Grenoble, au Japon ou à Paris... idée de direction pour amener.

Constats :

- Problème de la négociation au sein du groupe.
- Disponibilité du corps et de l'esprit pour pouvoir faire à plusieurs.
- On est tous capable de faire plusieurs choses à la fois !
- Avoir une intention claire permet le dialogue au sein du groupe.
- Négocier : cela donne une dynamique.
- Prendre le temps de comprendre le fonctionnement du groupe.

ÉTAPE 3 : Idem mais Focus Regard vers 1 personne extérieure au groupe

(Musiques : *I'm alive* Céline Dion,  *Holding Out for a hero* Bonnie Tyler) / *I will always love you* Whitney Houston)

- 1<sup>er</sup> temps : une personne du trio porte son regard vers l'un des artistes qui se déplace autour du groupe.
- 2<sup>e</sup> temps : Tous regardent 1 personne choisie dans le public.
- Il faut être multi-tâche : le regard est une priorité, mais on continue les actions « « prendre et ramener à soi » ».

Variantes :

- changer de dynamique
- résister
- introduire la notion d'urgence
- Donner des missions dans l'espace : 1 veut aller en haut, 1 à droite, 1 à gauche...

Constats :

- Attention à la tentation de « tomber » dans un jeu d'acteur « surjoué »
- Le regard tourné vers l'extérieur permet de « piocher » une partie du corps de façon plus d'aléatoire. Parfois plus facile avec le focus, aucune projection sur ce qu'on fait, plus d'intuition.
- Le côté « prise de risque » à accepter, c'est intéressant, ça amène à faire confiance aux autres.
- La musique (qui donne des « couleurs » différentes) et les regards font jaillir, induisent « quelque chose qui raconte ».

#### **TEMPS 4 : LE FILM**

(Musique : *Si dolce e l' torment*, Monteverdi par Accordone, Guido Morini, Marco Beasley)

ÉTAPE 1 : Vous êtes un touriste vous réalisez un reportage photo / film avec une caméra fixée au bout des doigts d'une main. Je vois, j'y vais, je prends la photo « Ramener le plus de photos sensibles ». En haut, derrière, proche, loin... C'est une danse des bras. On reste dans l'espace proche.

ÉTAPE 2 : La caméra est sur une autre partie du corps : sur le coude, au bout des pieds, les yeux

ÉTAPE 3 : On filme avec 2 caméras, 2 plans différents = plusieurs parties du corps

ÉTAPE 4 : Possibilité de tourner avec des rythmes différents (comparaison : film d'auteur, film d'action...)

ÉTAPE 5 : Jouer sur les vitesses (accélééré, ralenti) sur les façons de filmer (travelling, drone, zoom...)

ÉTAPE 6 : Multitudes de cameras avec différentes parties du corps (jusqu'au bout des pieds)

Consignes :

- garder en conscience l'intention : réaliser un reportage/film. On continue à choisir ce qu'on filme, on doit croire à cette prise de vues.
- Rester connecté à ses appuis
- On peut s'approprier les idées des autres.
- On essaye de ne pas s'arrêter même si on réduit l'intensité (« On aime bien jouer avec l'endurance »)

#### **TEMPS 5 : TEASER**

En cercle, chacun quand il le souhaite vient au centre offrir aux autres son « montage », « son teaser » .

Toutes les propositions sont différentes, mais on peut s'inspirer de ce qu'on a vu.

#### **TEMPS 6 : TRIO DÉMO DANS NEW-YORK , TRANSMISSION - REPRODUCTION**

(Musique : *Jailbrake (original mix)* Tvardovsky)

À 3, utiliser cette base pour une démo dans New-York (idée de grands espaces et petits endroits) en 30 secondes chrono.

Au bout des 30 secondes (« CHANGE ») un autre trio prend la suite pour reproduire à l'identique ce qu'on a vu dans la scène précédente.

Au bout des 30 secondes (« CHANGE ») un autre trio prend la suite pour reproduire à l'identique ce qu'on a vu dans la scène précédente.

Etc.

Consignes :

- plus vite.
- Toujours à 3 dans l'espace, on ne décide pas à l'avance quel trio va y aller.
- Si on se souvient d'un mouvement d'un danseur, c'est de sa responsabilité de le refaire.
- Quand on est observateur nécessité d'être actif pour repérer, mémoriser ce qu'on a vu.
- Quand on est danseur nécessité d'être clair pour pouvoir être reproduit.

#### Constats :

- Mise en jeu de tous : danseurs et observateurs
- Un tri, une sélection s'opère dans la collecte : on fait des choix sur ce qu'on retient : l'espace, le mouvement, l'énergie.
- Constat : souvent on imprime la fin du tableau
- Face à l'engagement corporel, fatigue collective : important de doser son énergie pour contribuer à la réussite du groupe
- Se laisser contaminer par les 2 autres, s'inspirer de ce qu'ils font.
- Phénomène de panique générale devant le flux important d'informations.
- Chacun essaye d'être clair pour transmettre sa version.
- Idée d'archivage : qu'est-ce qu'on retient ? Qu'est-ce qu'on choisit ? Chacun a la liberté de choisir ce qu'il retient.
- La responsabilité de chacun et aussi collective dans la transmission.
- Parce qu'on est plusieurs on peut voir plus de choses.
- Être hyper vigilant à ce qui se passe, à tous les moments, à chaque instant.
- Évolution: idée d'innovation possible, c'est la transformation qui prime : l'important c'est sa réinterprétation de la séquence.
- Reproduire ? se réapproprier ? trop difficile ? pas de jugement de valeur sur ce qui est produit, l'important c'est vivre une expérience en partant sans à priori.
- On demande le maximum d'exigence même si on ne l'atteint pas. On est « formaté » à la réussite, du coup on se met de la pression, et on ne réussit pas... Il s'agit juste de faire l'expérience ! On sait au fond que l'objectif est impossible à atteindre...

#### ÉCHANGES :

- Côté négociation est très important, parfois suivre la proposition, tout en continuant à prendre des initiatives.
- Comme avec la balle, quand on ne l'a pas, on reste actif et disponible. Si les passes sont trop sympas pas de remise en jeu du corps.
- Amener de l'aléatoire va amener une transformation de l'action, et donc de l'imprévu. Il faut savoir avoir confiance en soi et dans les autres.
- Notion de prise de risque qui amène quelque chose de positif individuellement et collectivement.
- La notion d'intention est essentielle : surtout quand elle se transforme en action avec une énergie
- Pour Émilie, Sidonie et Jeremy, il est important de retrouver l'instinct dans l'action, faire une expérience corporelle. Dans leur travail, ce qui les intéresse, c'est de partir d'actions concrètes qui amènent le mouvement : par exemple pour cette création, prendre à soi, déplacer le corps pour l'amener chez soi, le garder, prendre un détail dans tout le corps, sans les mains, etc.
- À l'École, il y a toujours une notion de résultat, de réussite/d'échec, de comparaison... Ici ce qui est à vivre, c'est juste une expérience, puis on peut en parler après. L'expérience doit être longue, s'installer pour être pleinement vécue.