

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

---

## Cycle 1 : Créer une identité clownesque cohérente et originale

### OBJECTIF :

- Trouver l'état de base du clown en utilisant les techniques fondamentales du jeu clownesque pour faire face à toutes les situations, rebondir et jouer avec tout ce qui se présente.
- Expérimenter son identité clownesque en mobilisant différents outils techniques et artistiques afin de la rendre cohérente et originale pour le public et les professionnels.

### INFORMATIONS PRATIQUES :

Prochaine session : du 2/09/2024 au 25/11/2024

Effectif : 14 à 18 stagiaires

286h réparties sur 12 semaines – 3818€ +75€ de cotisation annuelle (à payer une fois par saison)

**Horaires** : présence indispensable de 9h à 17h30 du lundi au vendredi. Présence certaines soirées et certains weekends pour les conférences, cours publics (1 ou 2 en cycle 1) et les sorties de cycles (3 représentations)

**Lieu de réalisation** : Le Samovar 165 avenue Pasteur, 93170 Bagnolet

### PUBLIC CONCERNÉ ET ADMISSIONS :

- Être majeur.e
- Avoir une expérience de la scène toute discipline confondue (école de théâtre, de cirque, de danse... / Au sein d'une compagnie / pratique amateur, etc.)
- Connaissance du clown en tant que spectateur.ice
- Avoir un projet professionnel
- Pratique musicale et corporelle (technique circassienne, danse...) indispensable, même débutant.
- Admissions sur dossier (lettre de motivation et Cv) puis sur auditions de 2 ou 3 jours composées de plusieurs présentations et d'un entretien individuel

### CONTACT :

Responsable pédagogique [ecolepro.lesamovar@gmail.com](mailto:ecolepro.lesamovar@gmail.com)

# AU PROGRAMME :

## 1. TECHNIQUES GESTUELLES

- **Gestuelle 49h**

Apprentissage à la prise de conscience par le mouvement, destiné à une meilleure connaissance de soi-même et de sa capacité à se mettre en mouvement en vue de libérer le corps pour le jeu clownesque.

Apprentissage des techniques du mouvement pour développer le jeu dramatique qui naît d'un corps en mouvement :

l'articulation du mouvement en 3D, la musicalité, le corps dans l'espace, la physicalité des émotions, la rencontre physique avec le partenaire.

Improvisations et rencontres avec l'écriture d'une séquence en mouvement.

- **Analyse du mouvement 12h**

Apprendre le mouvement issu du vocabulaire gestuel de Jacques Lecoq (l'ondulation, les massues, le passeur, etc.) et du yoga et composer un enchaînement personnel.

Travailler le rapport au sol, conscientiser sa présence dans l'espace et les lignes qui nous traversent.

Travailler dans le silence sa présence et l'écoute de ses sensations.

- **Tréteaux 10h**

Exercice constituant à synthétiser un film mythique en groupe sur un espace très restreint en un temps limité.

Développement du travail gestuel, burlesque, du travail en groupe, de la créativité.

## 2. MASQUES 48h

- Découvrir les masques neutres, expressifs et larvaires, leur histoire et leurs caractères. Le masque neutre permet de trouver le geste et la simplicité de l'acteur·ice. Il permet d'alléger l'acteur·ice des gestes parasites, d'éviter le commentaire, de se concentrer sur l'essentiel et le silence. Le masque larvaire travaille sur l'animalité et la lenteur. Le masque expressif est plus dynamique, il permet plus de situations.
- Apprendre et maîtriser le port du masque, son niveau et son style de jeu.
- Trouver la dynamique, la voix et le corps de son personnage masqué.
- Préparation et échauffement corporel spécifique au jeu masqué.
- Exercices techniques du jeu masqué.
- Études des personnages masqués.
- Improvisations individuelles et collectives liées aux spécificités du jeu masqué.

### 3. FONDAMENTAUX DU CLOWN

- **Boîte à outils 8h**

Cette exercice consiste à créer une carte d'identité technique de chaque clown en développant et en affirmant ses spécificités (silhouette, costume, voix), ses obsessions et ses talents (exploit, musique, manipulation d'objets). Il sera développé tout au long de la formation.

- **Clown 46h**

L'improvisation est au cœur du travail du cycle 1.

Il s'agit de rendre l'acteur disponible, et de lui donner des outils pour aborder le clown.

#### Techniques de jeu :

- La musicalité corporelle : le rythme, le tempo, les silences
- La clarté du jeu : immobilité, précision des intentions, distribution des regards
- Ecoute du partenaire : conscience des focus, jeu en mineur/majeur
- Palette et gammes des émotions et des états
- L'état de base de chaque clown à partir de sa démarche
- La gestuelle et les rituels du clown
- La voix du clown
- Recherche de costumes
- Les éléments, l'animalité, la petite enfance au service du clown

Approfondissement des techniques de jeu et mise en lumière des premiers instants de clown.

On tend à dégager le «monde» de chacun, sa sensibilité, son physique, son rythme, ses démarches, le rapport au "bide".

### 4. OUTILS TECHNIQUES ET ARTISTIQUES

- **Animaux éléments personnages 24h**

Rentrer dans le mimétisme des animaux et la sensation des éléments (terre, eau, air, feu) dans le but de sortir la sensation de son propre corps.

Se décaler de sa propre corporalité pour toucher d'autres sensations et être amené au personnage. Revisiter la dynamique des animaux afin de trouver un autre corps.

- **Texte 12h**

Développer les capacités d'improvisation parlée, le jeu théâtral et l'écoute des partenaires.

### 4. OUTILS TECHNIQUES ET ARTISTIQUES

- **Musique 30h**

Instruments:

- Initiation ou approfondissement de solfège pour lire une partition
- Apprentissage ou approfondissement d'un instrument et technique de travail s'y afférant
- Autonomie de recherche de répertoire musical
- Création d'un ou deux collectifs

#### Musique et clown:

- Techniques de travail musical appropriées pour le jeu
- Travail du jeu avec l'instrument
- Création de solos, duos, trios musicaux

- **Chutes et claques 6h**

- Développer son habileté maladroite et sa virtuosité de la gaffe
- Apprivoiser l'obstacle et s'en faire un partenaire
- Assimiler les triches, les illusions et les placements par rapport au public
- Acquérir le travail de conviction, de réaction et de reconstruction lié à l'accident comme terrain propice au jeu et au développement du personnage

## 5. PARCOURS PROFESSIONNEL 6H

Entretiens exploratoires sur la motivation et les influences clownesques du/de la stagiaire.

## 6. SORTIE DE CYCLE 35H

**Mise en situation :** participation à la réalisation d'un spectacle. Travail sur les boîtes à outils (Autoportrait du clown et développement de sa physicalité sans dramaturgie), les parades (Marches et rythmiques du clown) et récolte des EDL (Reprise de certaines commandes présentées en EDL). Trois représentations.

## 7. BODYMINDCENTERING 20H

En partenariat avec le conservatoire de Bagnolet, les stagiaires bénéficient de séances régulières de BMC. Le BodyMindCentering® est une pratique somatique du mouvement par l'anatomie, la physiologie, le toucher et la voix.

## 8. CONFÉRENCES

Des rendez-vous réguliers (2 à 3 par trimestre) pour découvrir ce qu'il y a derrière le clown, son histoire et se constituer une culture générale sur l'art clownesque, burlesque et excentrique.

## 9. AUTOCOURS

Les « autocours » : temps de travail personnel minimum obligatoire en présentiel et en autonomie (sans la présence des formateur.ices).

Aux modules précédemment cités s'ajoutent des temps de travail personnel (en solo ou en collectif) dit « autocours » (environ 122h en cycle 1).

Des salles sont mises à disposition au Samovar dans la mesure des possibilités de planning et de mobilisation par les résidences d'artistes et les autres manifestations organisées par le Samovar. Ces temps sont nécessaires à la préparation des états des lieux et des sorties de cycles.