



Programme de formation « Six jours dans la peau de votre personnage »

ORGANISME DE FORMATION

Raison sociale : PERUGIA'RT
Adresse : 436 Chemin du viaduc, 42550 Usson en Forez
Tél. : 06 85 377 370 (Alexandre del Perugia, président) ou 06 24 01 38 02 (Franck Favergeat, administrateur délégué)

TITRE DE LA FORMATION

« Six jours dans la peau votre personnage »

PUBLIC CONCERNE ET PREREQUIS

Publique : tous artistes ayant un personnage
Pré-requis : avoir déjà suivi une formation avec le pédagogue
Venir avec un personnage (créature) / apporter le costume du personnage, ainsi que textes et accessoires de jeu du personnage
Nombre maximum de stagiaires : 12

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Approfondir son personnage
Maîtriser l'immersion durant six jours dans un univers virtuel (celui du personnage) du matin au soir

MODALITES PÉDAGOGIQUES

NB : Une présentation de travail face à un public sera organisée au 5^e jour afin de faire interagir son personnage avec une assistance (si le stagiaire le souhaite)

Modalités pédagogiques générales :

Le matin :

approche pédagogique descendante (*top-to-down*) : Echauffement/entraînement pour amener un état de corps et une dilatation du personnage avec des outils précis de préparation à la présence en scène

L'après-midi :

- approche pédagogique mixte ascendante et descendante: « ... *le processus de formation part de votre situation de jeu et je cherche avec vous à vous faire avancer dans ce travail sur votre personnage* » (A. del Perugia)

L'approche pédagogique de cette formation fait également appel au tutorat :

- Tutorat réflexif : devenir tuteur de soi-même. Je tends progressivement au fil de votre semaine de formation à me rendre "dispensable" (et non : indispensable). La pratique réflexive (apprendre de soi-même et par soi-même) aboutit à ce que l'apprenant finit par se tutorer lui-même afin de devenir autonome.
- Tutorat ludique : on élabore des scénarios de jeu ludiques pour simuler des situations de jeu réelles.
- Tutorat inclusif : les différences sont une richesse en situation d'apprentissage. L'apprentissage par l'observation de la différence permet d'avoir d'autres points de vue pour enrichir son joueur.

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

Durée totale : 12 jours (80 heures)
Durée hebdomadaire: 40 heures
Lundi : 17H-19H
Mardi, mercredi, jeudi : 9H-13H/16H-20H
Vendredi : 9H-13H / 16H-22H
Samedi : 9H-13H

Lieu de formation : Hostellerie de Pontempeyrat, 471 chemin du viaduc, 42550 Usson en Forez

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Nous sommes en capacité d'accueillir certaines situations de handicap et d'adapter la formation à vos besoins.
Nous contacter pour en discuter.

COÛT DE LA FORMATION

3500€

FORMATEUR

Nom	Identité professionnelle
Alexandre DEL PERUGIA, 67 ans www.alexandredelperugia.com https://www.facebook.com/AlexandredelPerugiaPRO Alexandre del Perugia (@alexandredelperugia) • Photos et vidéos Instagram	<p>Pédagogue de la présence en scène, docteur en Arts du Spectacle (novembre 2016, Université Montpellier 3) avec thèse de doctorat portant sur « La présence dans l'ailleurs ; réflexions sur l'art du jeu ».</p> <p>La présence en scène des artistes est l'objet de son travail depuis près de 40 ans. Sa thèse de doctorat en arts du spectacle : « La Présence dans l'Ailleurs », expose le processus de formation spécifique qu'il a conçu pour les artistes de scène.</p> <p>De 1988 à 1998, il a fondé et animé l'École du Passage avec Niels Arestrup. Puis, il a enseigné dans les écoles nationales de théâtre CNSAD, ESAD, ENSATT à Paris, Montpellier, Saint-Étienne, Rennes, etc... ainsi que dans des écoles de danse à Paris, Angers, etc... et à la FAIAR de Marseille (Formation Avancée Initiale des Arts de la Rue).</p> <p>En 2003, il est devenu codirecteur du CNAC (Centre National des Arts du Cirque) à Châlons-en-Champagne jusqu'en 2007.</p> <p>Depuis 1993, il est fondateur du lieu de formation professionnelle et d'expérimentation artistique de l'Hostellerie de Pontempeyrat, dont il a repris la direction en 2016.</p> <p>A également coaché de nombreux professionnels sur des projets de cinéma, de théâtre ou de danse, comme Juliette Binoche, Denis Lavant, Niels Arestrup, Anna Mouglalis, la Compagnie Prejlocaj, Maguy Marin, Régine Chopinot, etc.</p>

Table des matières

« Six jours dans la peau de votre personnage »3

(voir page suivante)

« Six jours dans la peau de votre personnage »

Jour 1 (2 heures)

Présentation en cercle de chaque joueur pour parler de son personnage

Présentation du stage et du travail de la semaine : immersion durant six jours dans son personnage du matin au soir => les règles du jeu et consignes, les espaces et l'environnement / espace-temps de jeu : réel et réalité / distanciation personne-joueur-créature / importance des espaces loge-coulisse-plateau.

Note d'intention :

« Dans le travail du personnage, l'approche immersive qui est celle de cette formation « Six jours dans la peau de votre personnage » entrainera les apprenants vers des territoires nouveaux sur les plans sensoriels et perceptifs. Comment appréhender la porosité des frontières entre la réalité et le virtuel lorsqu'on vit du matin au soir son personnage ? Comment évoluer en toute sécurité dans cette expérience apprenante et intense ? Un travail de préparation et de sécurisation sera mené en amont durant le temps distanciel de formation. Pendant la formation présentielle, les temps de debriefing seront essentiels. La particularité de l'immersion avec son personnage est que le feed-back de l'apprenant devra porter en premier lieu sur son ressenti. L'apprenant peut cependant avoir du mal à revenir à la réalité immédiatement après l'immersion : le respect des espaces de jeu (loge, coulisse, plateau) ainsi que le ressenti des espace-temps « personne-joueur-créature » créent un sas de transition. »

Jour 2 (8 heures)

Matin : Debriefing avec les joueurs (et non les personnages) dans les loges à froid + questionnements sur la journée de la veille. Mise en personnage/créature dans la loge.

Travail collectif (en créature) : échauffement/entraînement pour amener un état de corps et dilater son personnage.

Déjeuner en personnage.

Après-midi : travail individuel (en personnage). Travail sur la créature de chacun. Possibilité de faire travailler les personnages ensemble.

Spectacles possibles le soir pendant le repas (par exemple, autour de la cheminée ou à la bougie, ou en extérieur près de la rivière, etc).

Débriefing (en joueur).

Jour 3 (8 heures)

Matin : Debriefing avec les joueurs (et non les personnages) dans les loges à froid + questionnements sur la journée de la veille. Mise en personnage/créature dans la loge.

Travail collectif (en créature) : échauffement/entraînement pour amener un état de corps et dilater son personnage.

Déjeuner en personnage.

Après-midi : travail individuel (en personnage). Travail sur la créature de chacun. Possibilité de faire travailler les personnages ensemble.

Spectacles possibles le soir pendant le repas (par exemple, autour de la cheminée ou à la bougie, ou en extérieur près de la rivière, etc).

Débriefing (en joueur).

Jour 4 (8 heures)

Matin : Debriefing avec les joueurs (et non les personnages) dans les loges à froid + questionnements sur la journée de la veille. Mise en personnage/créature dans la loge.

Travail collectif (en créature) : échauffement/entraînement pour amener un état de corps et dilater son personnage.

Déjeuner en personnage.

Après-midi : travail individuel (en personnage). Travail sur la créature de chacun. Possibilité de faire travailler les personnages ensemble.

Spectacles possibles le soir pendant le repas (par exemple, autour de la cheminée ou à la bougie, ou en extérieur près de la rivière, etc).

Débriefing (en joueur).

Jour 5 (10 heures)

Matin : Debriefing avec les joueurs (et non les personnages) dans les loges à froid + questionnements sur la journée de la veille. Mise en personnage/créature dans la loge.

Travail collectif (en créature) : échauffement/entraînement pour amener un état de corps et dilater son personnage.

Déjeuner en personnage.

Après-midi : travail individuel (en personnage). Travail sur la créature de chacun. Possibilité de faire travailler les personnages ensemble.

Soirée avec public : accueil des spectateurs en créature => faire vivre un moment entre les créatures et les spectateurs (espace et situation de la rencontre : à définir ensemble).

Débriefing (en joueur).

Jour 6 (4 heures)

Debriefing avec les joueurs sur le plateau en rapport avec la soirée publique de la veille. Travail sur le refroidissement pour retrouver la réalité. Discussions et bilans individuels.