



Atelier de préparation au spectacle

Hasard

de Pierre Rigal

Six danseurs accomplissent un curieux rituel. Ils apparaissent et disparaissent en traversant la scène en diagonale. Y aura-t-il collision ? Désordre ou harmonie ? À la croisée de la danse et de l'illusionnisme, la nouvelle création de Pierre Rigal nous plonge dans le vertige des coïncidences cruciales de la vie.

Guidés par des contraintes scénographiques aléatoires, espace abstrait et illusions d'optique, les personnages de cette pièce, pris dans une frénésie de mouvements, oscillent entre combinatoires individuelles et collectives. Du chaos surgit peu à peu une trame inattendue, poétique ou humoristique. Imprévisibilité, chance, accident ou providence ? *Hasard* joue avec le suspense à l'œuvre dans nos existences et vient interroger notre destin, notre libre arbitre et les frontières de nos certitudes.

- **Introduction : la MC93 et être spectateur·trice**

La MC93 :

Vous allez venir prochainement à la MC93, est-ce que quelqu'un sait ce que veut dire MC93 ? D'après vous que fait-on dans ce lieu ? Êtes-vous déjà venu·e·s à la MC93 ou passé·e·s devant ?

PUIS

Expériences de spectateur·trice.s :

Débuter la séance en demandant aux participant·e·s s'ils-elles ont déjà vécu une expérience de spectateur·trice d'un spectacle vivant (cirque, théâtre, concert, danse, spectacle de fin d'année des frères/sœurs, spectacle de rue, etc.)

Poursuivre sur une discussion via différentes questions : pourquoi dit-on « spectacle vivant » ? Quelle est la différence avec le cinéma ? Qu'est-ce que cela change dans l'attitude du spectateur ? A-t-on les mêmes codes lors d'un concert ou lors d'une pièce de théâtre ? Etc.

OU

Jeu du spectateur et de la spectatrice :

A retrouver sur [l'espace pédagogique](#) sur le site internet de la MC93, rubrique « Être spectateur·rice », en bas de la page.

- **Pour moi, la danse c'est...**

Matériel nécessaire : Jeu Dixit et/ou post-it

Cette activité invite chaque participant·e à s'interroger sur sa vision de la danse. Elle peut être menée de plusieurs manières.

>> Variante mot

Chaque participante complète avec un mot de son choix la phrase « Pour moi, la danse c'est... ». Les mots peuvent être écrits sur des post-it et affichés tous ensemble pour former un nuage de perceptions de la danse.

>> Variante « Dixit »

Etaler toutes les cartes du jeu « Dixit » au centre des participant-e-s. Les images représentées sur ces cartes sont souvent énigmatiques, et invitent à utiliser son imagination.

Proposer à chaque participant-e de choisir parmi ces cartes celle qui répond le mieux à l'affirmation « Pour moi, la danse c'est... » et de la montrer au reste du groupe. Celles-ceux qui le souhaitent peuvent expliciter ce qui a porté leur choix sur cette carte, ce qu'ils-elles y voient.

Ces deux variantes peuvent également être combinées. Elles peuvent donner lieu à un affichage de toutes les images et tous les mots, ou à une discussion avec tout le groupe sur la danse.

• Jeu « Corpus »

Matériel nécessaire : jeu de cartes « Corpus », enceinte si besoin de diffuser de la musique, objet facile à attraper pour le béret (foulard, bonnet, anneau en plastique, etc.).

Cette activité nécessite un espace dégagé, sans table, ni chaise, avec beaucoup de place (pour pouvoir courir, danser).

Elle se réalise en deux temps.

>> Jeu du béret

Former deux équipes. Veiller à ce qu'il y ait le même nombre de participant-e-s par équipe.

Proposer à chaque équipe de se donner un nom.

Distribuer à chacune des équipes une carte visage (bleu clair) et une carte pied (verte). Chaque équipe devra ensuite gagner des cartes corps (bleu foncé) pour former leur personnage, liant ainsi les deux premières cartes distribuées.

Ces cartes peuvent se gagner en jouant au béret, voici les consignes :

- Chaque groupe doit attribuer un chiffre par personne allant de 1 jusqu'au nombre de participant-e-s, sans que l'autre équipe entende.
- Le-la meneur-se de jeu met en jeu une carte bleu foncé. Pour ne pas abimer les cartes, montrer la carte mise en jeu et poser un objet (foulard, bonnet, anneau en plastique, etc... il faut que l'objet soit facile à attraper) la représentant au centre.
- Le-la meneur-euse énonce un chiffre, les deux personnes portant ce chiffre doivent alors récupérer l'objet le plus rapidement possible, tout en étant en mouvement. Il n'est pas possible de courir ou marcher il faut se mouvoir (voir danser si le groupe est à l'aise). Si une personne n'y va pas en mouvement, la carte est attribuée à l'autre équipe, match nul si les deux personnes ne bougent pas.
- Il est possible d'appeler plusieurs numéros à la fois lorsque les règles sont bien assimilées.

>> Chorégraphie

A l'issue de cette première étape, demander aux participant-e-s de retourner les cartes composant le corps. Derrière se trouvent différentes positions qui, une fois assemblées, permettent de créer une chorégraphie. Chaque groupe doit imaginer une chorégraphie de groupe à partir de ces différentes cartes.

Restitution : chaque groupe montre sa chorégraphie aux autres. Il est possible de le faire en musique, sans musique, en chantant, en faisant des bruits type beat box, etc.

- **Jeu de dés chorégraphique**

Matériel nécessaire : dé classique ou dé disponible en annexes assemblé

Cette activité nécessite un espace dégagé, sans table, ni chaise, avec beaucoup de place (pour pouvoir courir, danser).

Elle se réalise en deux temps.

>> Création des formes individuelles

Se munir du dé en annexes assemblé ou associer à chaque face d'un dé classique à l'une des six formes (1 : Angle droit / 2 : Ligne horizontale / 3 : Lignes parallèles / 4 : Cercle / Zigzag / Etoile). Chaque participant·e lance le dé et se voit donc attribuer l'une des six formes. Il·elle doit ensuite trouver une pose corporelle fixe pour représenter la forme en question. Il est possible pour ce faire d'utiliser tout son corps ou seulement certaines parties.

>> Mise en commun et chorégraphie

Former des groupes de 4 ou 5 personnes. Prendre un temps de mise en commun pour que chaque participant·e partage sa pose avec le reste du groupe, et que tou·te·s s'approprient les poses des autres. Cela crée un répertoire composé de toutes les formes du groupe.

Restitution : Chaque groupe se met en ligne devant le reste des participant·e·s. Le·la meneur·se de jeu tape une première fois dans ses mains et chaque participant·e du groupe doit prendre l'une des poses du répertoire de groupe. Le·la meneur·se de jeu tape autant de fois dans ses mains qu'il y a de participant·e·s dans le groupe, et chaque participant·e du groupe prend une nouvelle pose, en ne répétant aucune forme. Ceci formera un assemblage aléatoire des enchaînements de chacun·e.

- **Définir le hasard**

Matériel nécessaire : définitions et citations sur le hasard en annexes, imprimées et découpées en autant d'exemplaires que de binômes dans le groupe, feuilles A5

Cette activité invite à réfléchir autour du titre du spectacle, *Hasard*. Lors du processus de création du spectacle, Pierre Rigal et son équipe de danseurs et danseuses se sont beaucoup posé la question de la définition du hasard.

Proposer aux participant·e·s de se répartir en binômes. Distribuer à chaque binôme la liste des définitions et citations autour du hasard.

Chaque binôme prend un temps pour découvrir et échanger autour des définitions et des citations du hasard. Il est possible de guider les binômes dans ces échanges en proposant des questions telles que : Que signifient ces citations ? Quelles sont les différentes approches du hasard ? Y a-t-il malgré tout un socle commun à toutes ces approches ? Si oui, lequel ? etc.

Dans un second temps, distribuer à chaque binôme une feuille A5 et proposer d'écrire soit la définition du hasard par le binôme, soit une citation sur le hasard. La définition demande de décrire formellement ce qu'est le hasard selon elles.eux, et la citation invite à raconter le hasard d'une manière plus poétique, énigmatique.

Restitution : Chaque binôme lit ce qu'il a écrit, ou toutes les feuilles sont affichées dans un espace et tou·te·s les participant·e·s sont invités à venir les lire.