

BODY BAGARRRE _ le jeu



un jeu de danse imaginé par Mathieu HEYRAUD
porté par la compagnie R/Ô

BODY BAGARRE

C'est un jeu (de danse) de société mêlant improvisation et histoire de la danse. Imaginé par Mathieu Heyraud, cette expérience ludique, pour 2 équipes propose un voyage dans plus de 350 ans d'HISTOIRE du mouvement dansé par la mise instantanée en danse des corps des joueurs/danseurs. L'occasion de réinventer notre relation à la mémoire historique, et à l'apprentissage par la pratique, et la pédagogie de l'action.

Avec **BODY BAGARRE**, la culture devient générale et l'art de la danse une aventure humaniste à explorer.

Cette proposition originale offre à tout âge un accès direct aux œuvres (chorégraphiques), sans appréhension, ni sentiment de non-savoir, tout en plongeant le spectateur/joueur dans des pièces de danse aux esthétiques larges (du flamenco à la performance, du ballet classique au mouvement DADA...) sans peur ni à priori.



Pourquoi un jeu sur la chorégraphie et ses auteurs/auteurs/trices?

« Qu'est-ce que le mouvement et le geste dansé disent du monde, de nous, des autres, de nous avec eux ? En quoi la danse est à la fois un miroir des métamorphoses des époques et une constante dans l'histoire de l'humanité? Il est passionnant de voir combien l'art puise son inspiration en lui-même, encore et toujours. Qu'en est-il de la danse et de l'art chorégraphique ? Il semblerait aujourd'hui illégitime de se prétendre d'avant-garde sans connaître ses classiques ni les mouvements révolutionnaires du passé. Mais qu'est-ce que CONNAITRE quand conscient et instinct se percutent? Quand culture populaire, contemporaine et contreculture se mélangent ? Quand savoir et pas-savoir se rencontrent ?

Il me semblait aujourd'hui essentiel d'observer ce que l'Histoire et la façon dont nous l'apprenons ou la traversons racontent de nos sociétés. L'Histoire de l'art (et plus spécifiquement de la danse) n'en est pas exempte. J'assume dans BODY BAGARRE un prisme français, formé au début du XXIème siècle, héritier d'une institutionnalisation hors normes des structures chorégraphiques... Parce que la parole historique, art oratoire millénaire, est encore régulièrement considérée comme une vérité; parce que s'appuyant sur des faits, l'Histoire est aussi une science romanesque qui peut, à des fins politiques, rhétoriques, poétiques, sociétales..., manipuler nos représentations. Il est question d'éveiller notre rapport critique à ce que l'on (nous/les spectateurs/...) croit savoir. Avec BODY BAGARRE l'Histoire (de la danse) se veut avant tout personnelle et incarnée par l'arbitre de la partie. Le performeur-arbitre travaillera à une parole improvisée, faite sans hiérarchie de faits, d'opinions, d'oublis et de réactions. Ses interventions sont pensées comme une performance publique et ludique qui interroge notre rapport à nos savoirs mais surtout à nos pas-savoir. Chaque partie de BODY BAGARRE est l'occasion par le tirage aléatoire des cartes/chorégraphes de découvrir par la parole une Histoire de la danse singulière, personnalisée et à chaque fois renouvelée. Des axes de parole ou des thématiques seront en permanence choisis par l'arbitre qui devra porter (performer) une parole historique informée faisant des liens entre le travail des différents chorégraphes qui se succèdent.

Un hommage à la DANSE - J'ai le goût de l'expérience, de la transmission, de l'infusion et du partage. Plonger dans les langages singuliers des chorégraphes comme dans autant de langues, textes-corps, livres-monde. J'imagine BODY BAGARRE comme un passeur de danse, des plus contemporaines au plus populaires. Un hommage aux faiseurs de mouvements, et une archéologie individuelle de ce qui a sédimenté dans nos corps communs et nos regards personnels sur la danse.

Un jeu pour tous - Je souhaite, avec BODY BAGARRE, initier un va et vient ludique entre familiarité et découverte, sensation et émotion, sensibilité et action. Nous jouons à : IMPROVISER des danses célèbres ou inconnues pour collectivement se les réapproprier / COMPRENDRE par l'action ce qui relie les chorégraphes et les époques entre eux.elles / ENTENDRE la pluralité des pratiques des artistes, des processus créatifs, des tentatives artistiques / S'APPROPRIER une culture avec légèreté et irréverence / AIGUISER son regard et faire effort de MÉMOIRE individuellement et collectivement. »

Mathieu HEYRAUD

Concept et interprétation : Mathieu HEYRAUD

Régie générale : Elsa JABRIN

Rédaction - Recherche historique :

Julie DE BELLIS et Mathieu HEYRAUD

Durée : 1h45

Soutenu par:

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes - aide au projet,
ville de Saint-Etienne, département de la Loire,
région Auvergne-Rhône-Alpes

Partenaires :

Théâtre du Marché aux Grains de Bouxwiller,
PREAC Auvergne- Rhône-Alpes, Centre National de
la Danse / LYON, La Buire - Théâtre de L'Horme.



BODY BAGARRE - les règles du jeu

- 60 Cartes-Chorégraphe



Nom du chorégraphe

Yvonne Rainer #02

Née le 24 novembre 1934 à San Francisco, tu arrives à New-York pour étudier l'art dramatique en 1957, et puis « non », tu suis les cours de Martha Graham, Merce Cunningham, et les ateliers d'Anna Halprin. Artiste de la Post-modern Dance, tu participes à la création du Judson Dance Theater en 1962. Non, la danse n'est pas minimaliste car elle évacue tout engagement expressif, tu préfères une approche fonctionnaliste, à travers des gestes ordinaires de la vie quotidienne, tu dis non à toute narration. En 1975, tu dis « non » à la danse, lui préférant le cinéma expérimental. Retour à la danse en 2000, où tu fais résonner ta danse avec les Modernistes viennois et les mots d'Adolf Loos : « J'ai libéré l'humanité de l'ornement superflu » - oui !

Tu écris : « NON au spectacle non à la virtuosité non aux transformations et au merveilleux et au trompe-l'œil non à la fascination et à la transcendance de l'image de la star non à l'héroïque non à l'anti-héroïque non aux images de pacotille non à l'engagement du performer ou du spectateur non au style non au maniéré non à la séduction du spectateur par les artifices de l'interprète non à l'excentricité non à l'émouvant et à l'ému » [No Manifesto, 1964]

#Post-moderne danse #Judson Dance Theater #New-York #Steve Paxton #cinéma #manifeste

BODY BAGARRE

Date de naissance

Éléments biographique

Citation

Mots-Clés

Lors de chaque partie de BODY BAGARRE, 12 *Cartes-Chorégraphe* sont mises en jeu (4 par équipes pour les *Bagarres* (dont 1 sera remplacée en cours de partie) / 1 carte pour les chefs d'équipe en début de partie, 1 pour *le Duel* et 1 pour *la Bagarre Générale*). Le hasard du tirage révèle à chaque représentation une Histoire de la danse singulière faite des relations, des filiations et des résonances entre les chorégraphes et les époques... Chaque Carte-Chorégraphe permet de retraverser une chronologie de l'Histoire de la chorégraphie éclairée par la juxtaposition des 11 autres cartes de la partie. Avec 60 cartes, les combinaisons sont nombreuses. L'arbitre est le conteur de cette Histoire. Les mots-clés de chaque carte lui permettent de naviguer d'un chorégraphe à l'autre en faisant du lien et ses connaissances factuelles l'aident à raconter cette Histoire de son point de vue.

- 12 Jetons-Défi

Exemples de défi :

TRADUCTEUR : 1 seule personne de l'équipe découvre l'extrait et guide en direct les autres en décrivant les images.

(RE)MISE EN FORME : 1 personne informe 1 danseur (yeux fermé) par le toucher et la manipulation afin qu'il puisse redonner une version personnelle de l'extrait.

SLOW MOTION : comme dans un film d'action, votre mission est de rendre épique l'extrait en le reproduisant au ralenti.

- 2 équipes
- 2 chefs d'équipe
- 1 arbitre
- 1 public nombreux
- 3 jurés issus du public
- 1 lanceuse de vidéos

Durée d'une partie : environ 1h30





RÔLES

L'Arbitre (Mathieu) : maître du temps, il donne le rythme à la partie. Qualités requises : une connaissance pointue de l'HISTOIRE de la danse ou à défaut une capacité à le faire croire.

2 capitaines d'équipe

(en alternance Margaux DESAILLY, Eloïse DESCHEMIN, Ximena FIGUEROA, Violeta TODO GONZALES, Emilie Birraux, Nicolas DIGUET, Toufik MAADI, Julie DEBELLIS)
- Qualités requises: un soutien indéfectible à leur équipe et une attention particulière aux éventuelles tentatives de triches de l'équipe adverse.

2 équipes d'au moins 3 joueurs/danseurs - Qualités requises : une capacité à voir plus loin que la forme et à improviser quoiqu'il arrive.

3 membres du jury qui assurent la distribution des points. Qualités requises : incorruptibles et sensibles, il n'est pas interdit d'avoir un coup de coeur et même un brin de mauvaise fois.

Le public : il encourage les joueurs-danseurs et tente d'influencer les votes des jurés lors de chaque vote. Qualités requises : être curieux et avoir envie d'aiguiser son regard sur la danse, son histoire.

et enfin

Elsa, lanceuse de vidéo. Qualités requises : ne jamais paniquer et garder son sang froid.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

BODY BAGARRE - C'est un jeu d'imitation, nous allons piocher dans des archives trouvées sur internet des extraits de pièces chorégraphiques que nous allons de retraverser à notre façon. Pour commencer, une première expérience, nous allons tirer une première carte, regarder l'extrait correspondant et les capitaines d'équipe tenteront d'en donner une nouvelle version en direct et en improvisation.

LE RECRUTEMENT - Nous avons besoin de 2 équipes. Les premiers joueurs montent sur le plateau, nombre de places limitées !

DÉSIGNATION DU JURY - 3 personnes parmi le public.

TIRAGE DES CARTES - Les 60 Cartes-Chorégraphe sont disposées face «Photo-Portrait». Chaque équipe choisit une main de 4 Cartes-Chorégraphes pour l'autre équipe qui devra ensuite les classer par ordre chronologique (c'est à dire de celui/celle qui est d'après eux né.e il y a le plus longtemps à celui/celle né.e le plus récemment). Ce tirage peut-être un choix stratégique lorsque les joueurs ont déjà des connaissances sur la danse et les chorégraphes, mais la plupart du temps, il s'agit de découvrir les visages des chorégraphes et de choisir au hasard selon les envies et les curiosités.

UN PEU D'HISTOIRE, c'est le triple saut périlleux de l'arbitre. En révélant la chronologie de chaque équipe, il tente de raconter en direct une histoire de la danse à partir des cartes tirées, en faisant des liens entre les chorégraphes et les époques. À l'issue de cette révélation, 1 Jeton-Défi est distribué pour chaque carte mal située dans la time-line. L'équipe adverse dépose ce jeton sur la Carte-Chorégraphe de son choix. Ce défi s'appliquera lors *des Bagarres* lorsque l'équipe tentera de reproduire l'extrait du chorégraphe en question.

LES BAGARRES, c'est le moment de tout donner pour son équipe afin d'obtenir le plus de points.

À tour de rôle, chaque équipe va regarder un extrait (on commence avec le/la première chorégraphe de la chronologie) puis tentera de le reproduire (sans l'image). Il ne s'agit pas uniquement d'être fidèle, toutes les réinterprétations sont les bienvenues. Quelques conseils : observer bien le début et la fin et noter ce qui apparaît important: intention des danseurs / rapport à l'espace / rapport aux autres / styles de danse/ forme et image / vitesse Chaque équipe pourra envoyer autant de joueurs qu'ils le souhaitent et aura 30 secondes pour se concerter (sablier!). Si la Carte-Chorégraphe correspond à un Jeton-Défi, l'équipe doit l'appliquer lors du tour.

1 *Bagarre* correspond à 2 extraits (1 par équipe).

DISTRIBUTION DES POINTS - À l'issue des 2 improvisations, le jury distribuent le 4 points de *la Bagarre* :

Le point de *la copie conforme* récompense l'équipe qui d'après le jury a été la plus proche de l'original.

Avec le point de *la créativité*, le jury salue la performance et l'inventivité des joueurs.

Le point « *J'ai aimé ... je ne sais pas pourquoi, mais j'ai aimé* » est celui de la subjectivité du spectateur.

Et enfin le point du *courage et l'abnégation* récompense l'équipe qui a fait preuve d'engagement malgré la difficulté de l'extrait.

Après 2 Bagarres, c'est le moment du **DUEL**. Les 2 équipes s'affrontent alors simultanément sur une Carte-Chorégraphe choisie par une personne du public (3 joueurs par équipe maximum). Les joueurs dansent pour remporter 2 cartes « super pouvoir » pour les vainqueurs du *Duel*. Attention ! Les perdants recevront seulement 1 carte «super pouvoir» et 1 carte «super pas pouvoir» ?

Les membres du jury désigneront les gagnants sur des critères subjectifs voir injustes.

On révèle les cartes «Super Pouvoir». Et on enchaine sur les 2 dernières Bagarres.

FIN DE PARTIE et BAGARRE GÉNÉRALE - À l'issue de la *dernière Bagarre*, l'équipe ayant reçu le plus de points remporte la partie (Possibilité d'égalité). L'équipe gagne le droit de choisir une dernière Carte-Chorégraphe pour lancer la *Bagarre Générale* : une improvisation collective avec tous les volontaires (des 2 équipes mais aussi du public) pour danser une dernière fois tous ensemble!



Mathieu Heyraud intègre en 2002 le Conservatoire National Supérieur de Danse de Lyon. Chorégraphe, interprète, improvisateur, pédagogue, il participe, en 2013, au programme de recherche Prototypage I à l'Abbaye de Royaumont sous la direction de Hervé Robbe et s'interroge sur les espaces propices à l'apparition du chorégraphique. Il est signataire actif de *L'Appel*.

Danseur-Interprète (de 2005 à 2015) au Centre Chorégraphique National de Grenoble auprès de Jean-Claude Gallotta, il participe à la reprise de *L'enfance de Mammame*, à la création de *Cher Ulysse*, *My Rock*, *Chroniques Chorégraphiques*, *Le Maître d'Amour*, du duo *Sunset Fratelli*, de l'opéra *Armide*, de *Tumultes* et du *Sacre du printemps*, de *Racheter la mort des gestes*, et de *Yvan Vaffan*. Il collabore aussi avec Osman Kassen Khelili au projet *Cannibalisme, faits divers / Festin Final* (2010), avec Céline Larrère pour *GGGGUTS* (2014-2022), avec Caroline Grosjean sur les projets *Partition* (2015) et *Dyptique* (2016), avec Vidal Bini pour *Morituri ou les oies sauvages* (2017), NARR : pour entrer dans la nuit (2021) et avec Pierre Pontvianne pour *MASS* (2018).

Il crée en 2006 la **compagnie R/Ô**, laboratoire de recherche et de jeux chorégraphiques. Avec le spectacle *Les papillons sont éphémères* (2007), il place l'humain et la relation à l'autre au centre de son travail, de son écriture. Avec le roman du même nom (2008), il se joue de la frontière entre les mots et le mouvement. Sa pièce *Nature Morte* (2010), une réflexion sur la mémoire et la perte d'identité, lui permet d'assumer et d'affirmer une théâtralité personnelle et singulière. Le projet réunit danseurs et comédiens questionnant de nouveaux rapports au corps et à la scène. En 2011, il imagine *Bal / laB*, une expérience entre le spectacle interactif, la performance artistique, et la soirée de bal. Expérience privilégiée en contact direct avec le public, il continue à y affiner son regard sur le mouvement du point de vue de la gravité. Dans *Les balançoires, trilogie de l'intime* (2011-2013), la relation personnelle aux autres, aux objets et au monde devient le sujet central. À partir de 2013, la série *Rien à déclarer du côté du ciel*, projet protéiforme aux frontières indéfinies, connaît une croissance mouvementée, provocatrice d'expériences et de rencontres: avec *Ceci est mon Xème jour de création*, l'artiste interroge à Avignon la place de son travail dans la ville, avec *Expérience 0*, il invite le public à réaliser la performance en suivant la partition sonore, avec *Expérience du noir*, il prive le spectateur de la vue pour une plongée sensoriel dans l'univers de sa création. Il crée en février 2015, le duo *Rien à déclarer du côté du ciel* pour la scène ou église au festival Les Hivernales à Avignon. Depuis 2016 (en cours), il est à l'initiative de *Le Magasin, Laboratoire de permanence chorégraphique* au coeur de la ville de Saint-Étienne, interrogeant la danse, et l'improvisation comme service de proximité. Depuis trois années, il y collabore quotidiennement avec de nombreux artistes, et penseurs, travaillant à la plasticité de sa pratique, au déploiement de son écriture et à la recherche en improvisation. En 2017, il crée *CORTEX - une autopsie du langage chorégraphique*, une performance/exposition improvisée pour médiathèque, hommage aux chorégraphes morts et interrogations sur nos cultures de la danse. En 2018, il invente *DISPARITION*, une création/feuilleton quotidienne monumentale pour vitrine vide, et crée le solo *COURTES ÉTUDES SUR L'INVISIBLE* dans lequel il s'empare de l'invisible comme motif chorégraphique, et joue avec ce qui ne se voit pas. En co-écriture avec Éloïse Deschemin, il parcourt aussi les villes avec le projet *LOCAL* (2018-20XX), variation sur les vides qui sont pourtant déjà plein. Dès 2019, il débute les recherches de la pièce *THÉÂTRE* (2020), continuant ainsi son interrogation sur les lieux et leurs usages. Travaillant depuis longtemps à la référence et à ses racines chorégraphiques, il crée le spectacle-jeu participatif *BODY BAGARRE_le jeu* (2021) puis *BODY BAGARRE_incorporation* (2022) un projet en hommage à 350 ans d'Histoire de la danse.

Titulaire du diplôme d'état, il intègre son parcours artistique à son projet pédagogique affinant son acuité au mouvement et développant un langage corporel personnel. La rencontre et le partage motivent son parcours. Il enseigne la danse à l'École Nationale Supérieure d'Art Dramatique de la Comédie de Saint-Étienne (depuis 2015), dirige artistiquement le projet « Entrons dans la danse » (2014-2016) du Centre National de la Danse de Lyon, transmet régulièrement les pièces de Jean-Claude Gallotta...

UN PROJET PORTÉ PAR la **compagnie R/Ô**

5 impasse Georges Clemenceau - 42100 Saint-Étienne

lacompagniero.wixsite.com/ciero

La compagnie R/Ô imagine des projets sur le territoire stéphanois depuis plus de 15 ans et habite frénétiquement, intensément, quotidiennement Le Magasin, son laboratoire de permanence chorégraphique au coeur du centre-ville. En activité et en mouvement permanent, nous imaginons des rapports à l'art (chorégraphique) joyeux, généreux, pointus et populaires. Les projets portés par l'association reposent sur une réflexion de fond et une ligne artistique (impulsée par le chorégraphe Mathieu Heyraud) qui se construit autour des questions du territoire et de l'habitation artistique, et mêlent à la fois recherche, innovation, invention poétique, réflexion politique et relation aux autres qu'ils soient spectateurs, visiteurs, danseurs, habitants ou usagers d'un lieu. Nos créations questionnent nos rapports aux corps et à la scène, en manipulant des codes personnels et contemporains.

Chorégraphe : Mathieu Heyraud - T/ +33 6.08.51.13.35 - contact.ciero@gmail.com
Chargée de diffusion : Elisabetta SPADARO - T/ +33 6 44 76 63 93 diffusion.ciero@gmail.com

Chargée de production : Lisa Wozniak - production.ciero@gmail.com
Régie générale : Elsa Jabrin - jabrin-elsa@riseup.net

