

LE SAMOURAÏ

Le samouraï est un jeu de préparation scénique dont les objectifs et intérêts sont multiples. IL permet en effet d'aborder les notions d'espace, de confiance, d'équilibre, d'écoute, de contrôle corporel, de conscience du groupe, d'improvisation, d'imagination, d'évolution sensorielle... il se décompose en plusieurs phases qui peuvent se faire toutes les unes après les autres, ou séparées, une ou plusieurs au choix. Cet exercice peut se faire tous les matins pour démarrer les répétitions. Plus qu'un simple jeu de préparation, il peut devenir un « état » à part entière. En effet, il nous propose de « devenir » des samouraïs, pendant un moment donné, mais également de manière durable. Nous pouvons rester des samouraïs toute la journée, en dehors du jeu, puis plus tard sur scène, pendant les répétitions de spectacle et surtout pendant les représentations. Notre statut de comédiens prend son ampleur grâce à ce jeu qui transforme les participants en artistes attentifs, en samouraïs.

Synopsis,

Novembre 1274. Les Mongoles attaquent le Japon. Dans des embarcations mongoles accostent sur notre territoire. Le temps presse, et je dois en tant que Samouraï donner l'alerte le plus rapidement possible

Je cours à travers une forêt de bambous en direction de la forteresse, en veillant à repérer tous les mouvements du bois. épiant entre les branches, repérant le moindre mouvement : peut être est-ce un compagnon, peut être pas. Je dois donc passer le message à mes acolytes mais affronter les ennemis possibles sur le chemin.

Le temps continue à filer, et je dois arriver au château, mais pour cela, je devrai lutter à de nombreuses occasions contre mes ennemis.

Aux portes du château, la bataille est épique. Des centaines d'ennemis encerclent l'édifice et je dois lutter contre tous pour accomplir ma destinée. Finalement, je réussis à les vaincre, je suis aux portes du château. La bataille a été dure, j'ai bien combattu, côte à côte à mes compagnons. Et les portes du chateau s'ouvrent. J'entre et je vois les ruelles et les places du lieu où j'ai grandi. Mais quelque chose est étrange. Il n'y a personne pour nous accueillir. Et le drapeau qui flotte sur le chateau est celui de mes ennemis.

Soudain : tac, tac, tac... Un nuage de fleches me transpercent et je tombe, mort sur le sol, à côté des cadavres de mes compagnons.

Je prends conscience de mon corps, fatigués, je prends conscience des blessures de la bataille, nous avons bien combattu. Je prends conscience du poids de ma colonne vertébrale, de mes bras, de mes jambes sur le sol. Je me sens heureux. J'ai accompli mon devoir : j'ai donné le meilleur de moi même, le plus valeureux de mon être, j'ai donné ma vie, au service de la volonté de mon seigneur, et maintenant, je suis étendu sur le sol, à côté de mes compagnons d'armes. Je pense que si je me réincarne, je pourrais choisir de travailler pour moi même, de rendre les gens heureux, de créer du beau, ou qui sait, d'être un artiste...

Petit à petit tous les samouraïs étendus sur le sol renaissent quand ils sentent que c'est le moment, et viennent embrasser le compagnon en face duquel ils se retrouvent. Il se serrent dans les bras l'un de l'autre, et prennent soin de l'autre comme ils aimeraient être étreints eux-mêmes. Puis ils vont à la rencontre d'un autre compagnon jusqu'à les avoir embrassés tous.

Le samouraï se divise donc en plusieurs phases et exercices qui peuvent se faire dans l'ordre, tous à la suite, ou seulement en en choisissant quelques uns.

Nom de l'activité	Le radeau
Temps nécessaire	10 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 5 - 40
Objectif pédagogique	Prendre conscience de l'environnement spatial et humain.
Description de l'activité	Dans un espace défini, les participants se déplacent chacun à leur manière, à la vitesse qu'ils souhaitent. Les yeux doivent rester à l'horizontale, et les regards se croisent. Au signal de l'animateur, tous s'arrêtent. Nous constatons la disposition du groupe dans l'espace. Les participants sont ils bien répartis dans l'espace de jeu, ou tous regroupés d'un côté ? L'objectif est de ne pas faire pencher le radeau sur lequel évoluent les joueurs. Ainsi, il faut se déplacer en fonction des autres pour rééquilibrer le positionnement général du groupe sur le radeau.
Variante	Au moment des arrêts, les samouraïs doivent être totalement immobiles. L'animateur peut demander à l'un ou l'autre des joueurs de lui dire où dans l'espace se situe un autre joueur (qui n'est pas dans son champ de vision). Les samouraïs doivent à tout moment savoir ce qu'il se passe dans l'espace de jeu (l'espace scénique plus tard) et doivent pouvoir répondre sur l'emplacement exact de la personne même s'ils ne la voient pas. VOY : autre variante, toujours en se déplaçant, un joueur, celui qui le souhaite peut crier VOY à tout moment, et se laisser tomber. Les autres au signal doivent courir vers lui pour lui porter secours et l'empêcher de tomber. Cette variante permet de développer la confiance entre les joueurs.
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participant. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands)
Observations	
Valorisation et mise en scène	Exercice de base que les acteurs, une fois sur scène doivent toujours avoir en tête.

Nom de l'activité	UNO
Temps nécessaire	15 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Prendre conscience de l'environnement spatial et humain, travail sur la rapidité, l'espace, les éléments dans l'environnement, les déplacements
Description de l'activité	<p>Les samouraïs continuent à se déplacer dans l'espace, à prendre conscience des autres, le regard reste à l'horizontal, les joueurs croisent leurs regards. Les déplacements s'accroissent jusqu'à être le plus rapide possible. Chacun traverse l'espace de jeu, dans tous les sens, en grande vitesse, en faisant le moins possible de bruit et sans se heurter ni toucher les autres samouraïs.</p> <p>Au prochain arrêt, l'animateur crie « UNO ». A ce signal, l'un des joueurs (celui qui prend l'initiative) se met à courir, un autre le suit (le premier qui part à ce moment là). Les deux cheminent le plus rapidement possible à travers les autres joueurs qui se transforment en arbres (immobiles). Ceux qui courent ne doivent pas les toucher, ni faire de bruit, avec un souci d'économiser les mouvements, souplesment, furtivement. C'est une course poursuite. Le deuxième joueur passe par toutes les étapes du premier. Il n'est pas question d'attraper le joueur de devant, mais de le suivre à la trace. Si trois joueurs se mettent dans la course (trois initiatives en même temps), deux des joueurs suivent alors le premier. L'animateur crie ensuite : « CAMBIO ! », les joueurs font demi tour, le premier se retrouve dernier et vice et versa. La course s'arrête quand l'animateur crie « STOP ». Un autre binôme peut alors partir au nouveau signal UNO, ou bien l'animateur peut décider de faire reprendre une course à l'ensemble du groupe en criant : « TOUS ».</p>
Variante	<p>Avec un public d'enfants, l'animateur peut décider de crier le prénom de deux enfants au lieu de crier UNO. Cela peut faciliter l'ordre des départs et permettre à tous les participants de jouer à tour de rôle.</p> <p>Il est également possible si deux joueurs partent à la poursuite du premier, de modifier légèrement la règle : les deux suivants vont essayer de cantonner le premier joueur poursuivi à l'extérieur du terrain de jeu, et de l'empêcher d'entrer parmi les arbres (autres samouraïs). Au moment du cri CAMBIO, le groupe doit auto-désigner un nouveau joueur poursuivi.</p>
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participants. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands)
Observations	Il est question dans ce jeu d'être le plus rapide possible lors des courses poursuite, tout en faisant le moins de bruit possible pendant les déplacements, sans toucher les arbres
Valorisation et mise en scène	Exercice de base que les acteurs, une fois sur scène doivent toujours avoir en tête.

Nom de l'activité	HAAA !
Temps nécessaire	15 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Prendre conscience de l'environnement spatial et humain, travail sur la rapidité, l'espace, les éléments dans l'environnement, les déplacements
Description de l'activité	Le jeu continue. On reprend la course rapide, tous ensembles dans l'espace de jeu. L'animateur crie STOP : tous les samouraïs s'arrêtent. L'animateur crie alors UNO. Comme en première phase, un joueur commence à courir, poursuivi par un autre joueur. Pour se libérer de la persécution et devenir un arbre à son tour, il doit attaquer un joueur-bambou, en lançant vers son torse un geste sec de la main accompagné d'un cri « haaa ! ». Automatiquement, le joueur-bambou attaqué devient le poursuivant du deuxième joueur, qui lui aussi devra émettre une attaque vers un joueur-bambou. Il faut dans cette phase économiser ses mouvements au maximum. L'attaque ne peut que se faire de face et doit être claire et nette, bien perceptible par le joueur qui la reçoit, contrôlée pour l'arrêt et rapide, mais il n'est pas obligatoire, ni question de courir à travers toute la forêt. Le premier bambou qu'on trouve est le bon !. L'attaque doit se faire au premier joueur de face qui se présente à nous. Le coureur qui poursuivait devient persécuté, celui qui a reçu l'attaque le poursuit jusqu'à ce que le premier lance un Haaa ! sur un autre arbre... et ainsi de suite.
Variante	Les joueurs immobiles peuvent redevenir mobiles, et le poursuivant est alors un « bourreau » qui pour se libérer de son rôle devra toucher un autre joueur. Pour ne pas être attrapés, les autres samouraïs peuvent courir ou se prendre dans les bras l'un de l'autre avec un autre samouraïs. Ils sont alors à l'abri et le bourreau n'a pas le droit de les toucher. Cependant, ils ne peuvent rester que 3 secondes accrochés l'un à l'autre.
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participants. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands)
Observations	Attention à ne pas s'emmêler les pinces entre poursuivis et poursuivant : le poursuivi qui attaque se transforme en arbre, le poursuivant se transforme alors en poursuivi et l'arbre qui reçoit l'attaque devient poursuivant.
Valorisation et mise en scène	Exercice de base que les acteurs, une fois sur scène doivent toujours avoir en tête.

Nom de l'activité	La rencontre
Temps nécessaire	20 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Prendre conscience de l'environnement spacial et humain, travail sur la rapidité, l'espace, les éléments dans l'environnement, les déplacements Travail sur l'improvisation, la conscience de l'autre, la rencontre
Description de l'activité	Le jeu continue. On reprend la course rapide, tous ensembles dans l'espace de jeu. L'animateur crie STOP : tous les samouraïs s'arrêtent. Les samouraïs vont alors se déplacer en marchant à allure normale. Chaque fois qu'ils croiseront un autre samouraïs, ils vont aller à sa rencontre et le saluer. Ces rencontres seront différentes à chaque fois. Il y a des samouraïs qu'on connaît depuis longtemps, d'autres que nous rencontrons pour la première fois. Le jeu consiste à vivre la rencontre à chaque fois, assez rapidement, puis aller jusqu'à la rencontre suivante.
Variante	Cette phase peut se continuer avec un signal donné par l'animateur qui oblige tous les samouraïs à se déplacer en slow motion, c'est à dire au ralenti. Quand l'animateur crie : « SLOW », tout le monde effectue les mêmes mouvements, mais au ralenti. On continue à se rencontrer, mais tout se fait lentement. IL faut veiller à ralentir également la parole et les mouvements du visage, le regard, les expressions. Pour autant, il ne faut pas modifier sa façon de se déplacer, on reste le plus naturel, mais au ralenti.
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participant. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands)
Observations	Le slow motion nécessite une tension physique beaucoup plus forte que la marche normale. IL est donc important d'alterner des phases de jeu en slow motion avec d'autres en vitesse normale afin de ne pas trop se fatiguer.
Valorisation et mise en scène	Le slow motion s'il est bien fait peut provoquer un effet scénique très efficace et s'incorporer dans une scène collective à un moment du spectacle

Nom de l'activité	Le combat
Temps nécessaire	20 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Imagination, espace, conscience de l'autre, mouvements, décomposition des mouvements corporels
Description de l'activité	<p>Le jeu continue. Les rencontres se succèdent, en slow motion, mais soudain, on s'aperçoit que le dernier samouraï que l'on vient de saluer n'est en fait pas un compagnon d'armes, mais un ennemi. La rencontre tourne au drame, et un combat s'entame. C'est un combat à main nue, au ralenti.</p> <p>Pour que l'effet du slow motion fonctionne dans ce cas là, il est important que les mouvements de coups portés aillent jusqu'à toucher l'adversaire et ne s'arrêtent pas avant. UN coup de poing porté sur une épaule doit toucher l'épaule du joueur qui seulement après pourra mimer la réception, le déséquilibre, la douleur. Attention à ne pas trop anticiper les réceptions.</p> <p>Par ailleurs, il est important de faire alterner les vitesses dans les coups que l'on porte : un coup de poing va démarrer plus rapidement et tout de suite se ralentir jusqu'au bout de sa trajectoire. C'est cela qui donnera l'impression de force et de puissance des coups (de pieds, de poing...). Les chutes se font au ralenti.</p>
Variante	<p>Le combat peut être alterné de phases de déplacements dans l'espace à allure normale pour avoir des moments de repos.</p> <p>Les combats peuvent ensuite dériver sur l'utilisation mimée d'armes blanches (épées, arcs, couteaux...) dans un premier temps, puis de tous les types d'armes par la suite (bombes, grenades, révolvers...). Si l'on joue la mort lors d'une rencontre, on reste alors étendu au sol jusqu'à ce que celui qui nous a tué reparte vers un autre joueur. A ce moment, on peut se relever et reprendre le combat avec le prochain Samouraï que l'on rencontre.</p>
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participants. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands). Le sol doit être assez confortable pour cette phase de jeu, puisque les joueurs vont y tomber plusieurs fois.
Observations	Le slow motion nécessite une tension physique beaucoup plus forte que la marche normale. IL est donc important d'alterner des phases de jeu en slow motion avec d'autres en vitesse normale afin de ne pas trop se fatiguer.
Valorisation et mise en scène	Le slow motion s'il est bien fait peut provoquer un effet scénique très efficace et s'incorporer dans une scène collective à un moment du spectacle

Nom de l'activité	Le combat rapide
Temps nécessaire	20 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Imagination, espace, conscience de l'autre, mouvements, décomposition des mouvements corporels
Description de l'activité	Le combat de tous contre tous se continue mais cette fois en vitesse normale. Les samouraïs sont peu à peu entrés dans le bois et se retrouvent aux prises avec l'ennemi. Les attaques surgissent de toutes part. IL faut donc se déplacer le plus rapidement possible, sans faire de bruit et en portant des coups rapides accompagnés de cris (haaa !) en lançant la main vers les autres samouraïs, sans les toucher cette fois.
Variante	Dans un premier temps, les coups ne peuvent être portés que de face, on peut s'en protéger en mettant nos mains et bras en bouclier à chaque attaque. En seconde phase, les coups peuvent être également portés par derrière. IL faut donc avoir une conscience à 360° de la position de chacun pour ne pas être « touché ».
Matériel	Aucun
Espace	En fonction du nombre de participants. Peut varier au cours du jeu (on évolue sur des espaces plus ou moins grands).
Observations	
Valorisation et mise en scène	Travail préparatoire à la scène. On doit toujours être conscients de ce qu'il se passe autour de nous, même dans la tourmente.

Nom de l'activité	L'arrivée au chateau
Temps nécessaire	15 mn
public (âge et nombre)	Tous publics. 6 - 30
Objectif pédagogique	Solidarité de groupe, contact
Description de l'activité	<p>Le combat se termine. L'animateur entre dans la narration. Les samouraïs circulent librement dans l'espace. L'animateur conte la dernière étape du jeu, l'arrivée au château. Soudain, les flèches ennemies transpercent tous les samouraïs. Le château était aux mains de nos adversaires. Tous tombent morts au sol.</p> <p>Progressivement et en suivant le conteur (voir synopsis), les joueurs se relèvent et viennent étreindre les autres joueurs un par un, en le serrant très fort avec une intention bienveillante.</p>
Variante	
Matériel	Aucun
Espace	Le sol doit être assez confortable pour cette phase de jeu, puisque les joueurs vont y tomber.
Observations	
Valorisation et mise en scène	Après que le jeu ait été joué dans sa totalité, cette phase permet aux joueurs de se rencontrer à nouveau plus profondément et de l'aborder comme des homologues, de même niveau avec qui une aventure vient d'être vécue et d'autres aventures sont possibles.