

08 | 2014

Chorégrapheur

Thème du mois – Sommaire

Processus chorégraphique	2
Point de départ	3
1 ^{re} étape: créer des mouvements	5
2 ^e étape: combiner et varier	8
3 ^e étape: réaliser la forme finale	11
Indications	20
Aide-mémoire	

Catégories

- Tranche d'âge: 5-15 ans
- Degrés scolaires: préscolaire au secondaire I
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir, appliquer et créer



Il n'existe aucune formule magique assurant le succès chorégraphique et personne ne peut enseigner comment devenir un génie. Pourtant, certains outils peuvent être transmis de manière à soutenir le travail des enseignants qui évoluent dans ce domaine.

La danse est un moyen pour mettre en scène un espace de jeux et d'expériences permettant des réflexions individuelles, sociales et culturelles que d'autres activités, comme le sport ou les mouvements quotidiens, ne peuvent pas mener. Elle donne la possibilité à ses pratiquants d'intégrer certains principes d'éducation essentiels tels que la confiance en soi, les capacités de participation et de jugement, ainsi que la créativité.

Une place de choix à l'école

Quelque fois dissimulée sous un autre nom – s'exprimer avec son corps, vivre son corps, etc. –, la danse occupe une place de choix dans les plans d'études suisses: elle traverse tous les degrés scolaires et concerne au même titre garçons et filles. Par exemple, les élèves romands doivent être capables d'inventer et de présenter une première chorégraphie en groupe à la fin du [primaire](#) et une seconde seul ou en groupe au terme du [secondaire I](#).

Ce thème du mois vise à aider les enseignants, quels que soient l'âge et le niveau de leurs élèves, à réaliser un projet de cette nature. Chorégrapheur, au sens originel du terme, est l'art de fixer une suite de mouvements dans le temps et l'espace. Dans une perspective plus émotionnelle, il s'agit d'exprimer une idée et de la faire vivre par le mouvement.

Une réalisation en quatre actes

Toute personne qui se lance dans cette aventure doit donc s'interroger sur l'idée qu'elle veut transmettre ou l'objectif qu'elle souhaite atteindre. C'est le point de départ de la démarche proposée dans ce thème du mois. Celle-ci permet aux enseignants, mais également aux moniteurs, de mettre sur pied une chorégraphie allant d'une pièce de quelques minutes à un spectacle complet pour un ou plusieurs interprètes.

Après la phase de réflexion, le processus comprend trois étapes: création des mouvements, combinaison et variation de ces mouvements, réalisation de la forme finale. Outre de nombreux exemples, une quinzaine de vidéos ont été produites pour faciliter la compréhension et conduire les enseignants et leurs élèves à bon port.

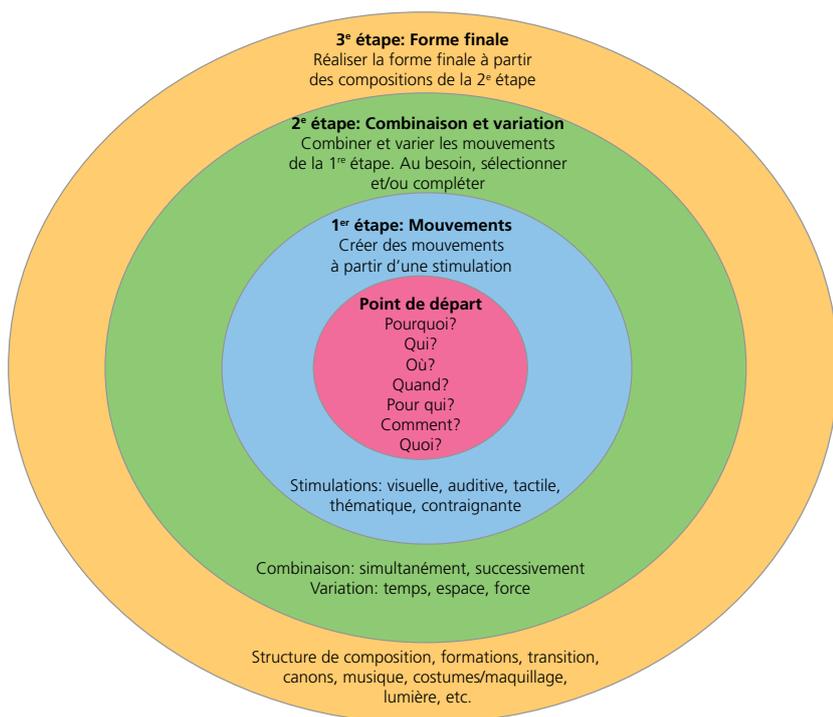
Processus chorégraphique

Une chorégraphie représente une suite de mouvements fixés dans le temps et l'espace, qui peut être répétée. Elle exprime une idée, une émotion ou un thème.

La démarche présentée dans ce thème du mois se compose d'une phase de réflexion, point de départ de tout le processus, et de trois étapes. L'objectif n'est pas de transmettre une recette de cuisine, mais de rendre les enseignants attentifs aux différents aspects qu'ils devront considérer tôt ou tard pour mettre en place une chorégraphie ou un spectacle.

La phase de réflexion s'appuie sur sept adverbess interrogatifs – pourquoi, qui, où, quand, pour qui, comment, quoi – et permet de définir le cadre du travail. L'enseignant doit répondre à ces questions de préférence au début du processus, tout en gardant à l'esprit que certains paramètres évolueront au cours des trois étapes de la création.

La première étape consiste à créer des mouvements à partir d'une ou de plusieurs stimulations. La deuxième permet de combiner et de varier ces mouvements pour obtenir une composition. La troisième aboutit à la réalisation d'une chorégraphie ou d'un spectacle.



Point de départ

Tout projet chorégraphique exige au préalable une phase de réflexion, parfois longue, pour qu'il soit couronné de succès. Ce chapitre aborde sept questions auxquelles l'enseignant devra impérativement répondre.

Pourquoi: définir un but, une idée, un thème ou un concept

Le **Pourquoi** constitue l'essence d'une création. Il se définit par un but, une idée, un thème ou un concept que l'enseignant respectera tout au long du processus chorégraphique.

Par exemple:

- But: organiser un spectacle ou un concours.
- Idée: créer des mouvements à partir d'un objet, d'un costume ou d'une musique.
- Thème: mettre en scène un thème (le western) ou une histoire (Roméo et Juliette).
- Concept: créer des mouvements dans un espace inhabituel (une usine) ou associer deux disciplines (la gymnastique et l'escalade).

Qui: décrire les participants

Le **Qui** renseigne sur la biographie des participants: combien sont-ils? De quel sexe? Quel est leur âge, leur niveau, leurs intérêts et leurs motivations? Ces informations sont nécessaires pour mettre en place un processus adapté aux participants.

Où: préciser l'endroit de la représentation

Le **Où** indique l'endroit où se déroulera la représentation: est-ce un espace connu ou inhabituel, à l'intérieur ou à l'extérieur? Quelle est la grandeur de la scène, sa forme? Quel est le revêtement du sol? Est-ce que le public est placé en surplomb, en contrebas, sur un front ou tout autour? L'enseignant devra adapter l'utilisation de son espace en fonction de ces réponses.

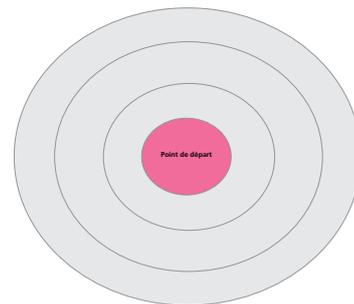
Par exemple:

- Si la représentation a lieu à l'extérieur, l'enseignant devra tenir compte des conditions météorologiques.
- Si le sol est en béton, l'enseignant ne pourra guère proposer des suites de mouvements au sol.
- Si le public est placé en hauteur, l'enseignant pourra utiliser certaines formations qui ne seraient pas visibles si le public était placé au même niveau que les interprètes (voir «Formations», p.12).

Quand: fixer la date de l'événement et le temps à disposition

Le **Quand** identifie toutes les tâches à effectuer jusqu'à l'événement et les répartit dans le temps à disposition. Chaque événement est unique et nécessite donc une planification spécifique sous forme d'échéancier.

- Plan d'entraînement: L'enseignant prépare un plan d'entraînement permettant d'atteindre le ou les objectifs en tenant compte:
 - de la date de l'événement (si celui-ci a lieu en septembre, faut-il ajouter des entraînements supplémentaires en raison des vacances d'été?),
 - de la période de l'année (s'il se déroule en décembre, faut-il intégrer le thème de Noël dans la création?),
 - du nombre d'entraînements et de leur durée,
 - des répétitions supplémentaires et
 - de la disponibilité des participants.



Lorsque l'enseignant définit le **Pourquoi**, il doit tenir compte des participants engagés dans le processus (qui), du lieu de la ou des représentations (où), du temps à disposition (quand), du public attendu (pour qui) et des méthodes de travail (comment).

- **Temps:** L'enseignant doit être conscient qu'une création exige du temps, non seulement lors de la phase de réflexion, mais aussi pendant celle d'entraînement, car la mise en pratique d'idées nécessite souvent des adaptations. Ce temps ne doit pas être sous-estimé dans la planification.
- **Matériel:** Chaque création oblige l'enseignant à s'interroger sur le matériel: a-t-il besoin de costumes ou de décors particuliers? Comment peut-il se procurer ce matériel? Doit-il faire des essais avant de commencer la création? Ces aspects doivent aussi être pris en considération dans la planification.
- **Communication:** Les participants (et les parents) doivent être informés au plus vite des objectifs, des dates importantes, des entraînements supplémentaires, etc. Une bonne communication est un atout primordial tout au long du processus.

Pour qui: définir le public attendu

Le **Pour qui** définit le public attendu lors de l'événement. Une chorégraphie destinée à des parents, des amis, des connaisseurs ou des juges ne se planifie pas de la même manière car les attentes diffèrent.

Par exemple:

- Des parents ou des amis sont des spectateurs conquis dès qu'ils voient leurs enfants ou leurs amis sur scène. L'enseignant a donc carte blanche.
- Des juges sont eux soumis à des critères d'observation spécifiques, dont l'enseignant devra tenir compte au moment de la création.

Comment: préciser les méthodes de travail

Le **Comment** précise les méthodes d'apprentissage ou d'enseignement appliquées au cours du processus. Quel type d'apprentissage (ouvert ou structuré) convient à la situation? Faut-il laisser les apprenants libres de créer certaines parties de la composition? Quelle méthode (globale, fractionnée ou combinée) est préférable pour introduire les nouveaux éléments? Vaut-il mieux tout enseigner en une fois ou structurer l'apprentissage en plusieurs étapes? Les apprenants s'exercent-ils en groupe, à deux ou individuellement? L'enseignant doit également penser aux moyens techniques et au matériel dont il dispose lors de cette phase d'apprentissage.

Cette démarche s'établit en fonction de la fréquence et la durée des entraînements. Le temps à disposition influence les étapes d'introduction, de perfectionnement et d'automatisation de la création.

Quoi: définir le cadre de la création

Le **Quoi** définit la création elle-même. Par esprit de simplification, ce concept englobe trois étapes que l'enseignant peut utiliser et combiner à sa guise (voir pp. 5-18).

Première étape: créer des mouvements à partir d'une stimulation

Une création naît d'un but, d'une idée, d'un thème ou d'un concept. L'enseignant peut ensuite choisir une ou plusieurs stimulations pour engendrer des mouvements.

Dans ce thème du mois, cinq formes de stimulation sont proposées pour éveiller l'esprit de l'enseignant et initier l'activité.

- Stimulation visuelle (une image, un objet, un film, un partenaire, un lieu, etc.)
- Stimulation auditive (une pièce musicale, des voix, des sons, etc.)
- Stimulation tactile (une matière, un objet, un costume, un accessoire, un partenaire, etc.)
- Stimulation thématique ou conceptuelle (une histoire, une idée, une intention, un concept, etc.)
- Stimulation contraignante (directives imposées par une compétition, données par l'enseignant, choisies par les enfants, etc.)

Sur la base d'une de ces stimulations, l'enseignant – seul ou en collaboration avec son groupe – explore les différentes possibilités pour créer de nouveaux mouvements. S'il choisit simultanément plusieurs stimulations, le processus devient plus complexe, mais aussi plus captivant. L'utilisation de nouvelles stimulations à chaque nouvelle création permet de sortir des schémas gestuels habituels et d'être ainsi innovant.

Ci-après sont présentés cinq exemples d'activités permettant d'engendrer des mouvements à partir de stimulations. L'enseignant peut les utiliser afin de débiter sa création ou les soumettre à ses apprenants. Attention: les consignes doivent être adaptées à l'âge et au niveau des participants. Les novices ont souvent besoin d'être aidés; l'enseignant peut, le cas échéant, circonscrire la recherche en donnant des consignes ou présenter des exemples que les participants choisiront et s'approprient.

Créer à partir d'une image (stimulation visuelle)

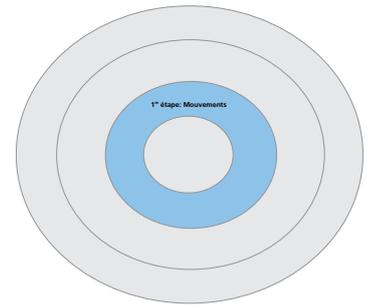
Chaque participant choisit trois à cinq images parmi celles à disposition, puis crée un mouvement ou une suite de mouvements en s'inspirant d'un détail de la première image ou d'une idée qu'elle transmet. Ils répètent l'opération avec les autres images de manière à obtenir une combinaison de mouvements.



La première image est composée d'un paysage et d'une tour. Gilles reproduit d'abord l'horizon avec un mouvement horizontal et circulaire des bras, puis la tour avec des mouvements verticaux. Ensuite, il passe à la deuxième image où il reprend uniquement la position des bras de la femme qu'il combine avec un mouvement du corps personnalisé.

Variante: Se concentrer sur une seule image et interpréter plusieurs aspects de celle-ci (seulement avec des participants expérimentés).

Matériel: L'enseignant prépare plusieurs images en lien ou non avec le thème de la création. Il peut aussi demander aux participants d'apporter leurs propres images pour les impliquer dans le processus.



→ [Vidéo](#)

Créer à partir des paroles d'une chanson (stimulation auditive et thématique)

L'enseignant choisit une chanson avec des paroles et transmet un extrait à chaque participant. Ceux-ci doivent interpréter le sens ou le rythme des paroles.



Marla et Mara ont décidé d'interpréter le sens des paroles. Aux paroles «poitrine contre poitrine», elles prennent appui l'une contre l'autre sur les mains et se penchent en avant. Puis, elles se distancient des paroles «nez contre nez» en créant librement une séquence qui intègre un mouvement de mains près du nez.

Indications: Dans une chanson, il y a toujours des passages sans parole. L'enseignant peut les combler en répétant certains mouvements ou en en créant des nouveaux.

Matériel: L'enseignant prépare par écrit les paroles de la chanson avant la leçon. Si celles-ci sont dans une autre langue, il propose une traduction (nombre d'entre elles sont disponibles sur Internet).



→ [Vidéo](#)

Créer à partir d'un cadre (stimulation tactile)

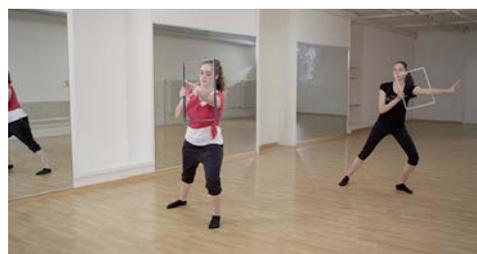
Les participants créent à partir d'un objet, un cadre vide dans le cas présent. Ils recherchent toutes les possibilités offertes par celui-ci. L'enseignant leur laisse la libre initiative ou les guide avec des indications verbales. Par exemple: pouvez-vous faire pivoter cet objet? Passer à travers celui-ci? Le maintenir en équilibre? Tourner autour? Le lancer et le rattraper? Passer par-dessus ou par-dessous? A chaque question, les participants cherchent des solutions et développent ainsi un nouveau répertoire de mouvements qui pourront être intégrés dans une suite.



Annika et Sophie effectuent une recherche par deux et se positionnent spontanément face à face pour créer une interaction. Après quelques mouvements, le chorégraphe leur demande d'orienter les mouvements suivants face au public de manière à ce qu'ils soient plus visibles (voir «Orientation de l'interprète», p. 13).

Indications: La recherche peut aussi se faire seul ou à deux avec seulement un cadre. Tout est envisageable, même de travailler sans objet à la fin du processus.

Matériel: L'enseignant organise des cadres vides. Il peut aussi demander aux participants d'en apporter.



→ [Vidéo](#)

Créer en écrivant ou en dessinant dans l'espace (stimulation conceptuelle)

Chaque participant écrit son nom ou un autre mot – éventuellement en lien avec le thème de la création – dans l'espace. Les différentes parties du corps jouent successivement le rôle de pinceau imaginaire.



Annika dessine le premier A de son prénom avec son bras droit, puis le début du N en effectuant un battement avec sa jambe droite et la fin de cette lettre en réalisant une fente avant avec sa jambe gauche. Etc.

Indications: Avec des enfants, il est plus facile de leur demander de dessiner que d'écrire.



→ [Vidéo](#)

Créer à partir d'éléments imposés (stimulation contraignante)

L'enseignant écrit des éléments imposés sur des morceaux de papier (un par morceau). Les éléments peuvent être composés de mouvements de base (marcher, sauter, tourner, rouler, ondulations, etc.), de trajectoires (un cercle, une ligne, un zigzag, etc.) ou ils se réfèrent à des émotions ou à des parties du corps desquelles le mouvement sera initié (nez, main, coude, etc.). Chaque participant tire au hasard trois à cinq morceaux de papier et interprète les éléments imposés en respectant l'ordre du tirage.



Lynn tire un premier morceau de papier sur lequel figure un escargot. Elle dessine le tourbillon de la coquille sur le sol avec son pied, puis reproduit les cornes en effectuant un mouvement du bras droit dans la diagonale. Sur le deuxième morceau sont écrits les mots «lent/vite»: elle bouge son bras lentement, puis rapidement. Etc.

Indications: Les annotations varient en fonction des participants. Avec des enfants, il est plus facile d'utiliser des dessins. Les participants expérimentés peuvent eux suivre des indications très précises.



→ [Vidéo](#)

Matériel: L'enseignant prépare des morceaux de papier et du matériel pour écrire.

Conseils

Si l'enseignant demande à ses participants de créer, il doit rester ouvert à leurs propositions et les respecter de manière à ce que ceux-ci puissent toujours reconnaître leur création, même s'il y apporte des variations ou des modifications.

Deuxième étape: combiner et varier les mouvements

Après la première étape, les mouvements sont encore à l'état brut. Il s'agit maintenant de les combiner et de les varier pour leur donner plus de relief et les rendre plus palpitants.

Combinaison

Les mouvements peuvent être combinés simultanément ou successivement. Ces deux approches permettent, d'une part, d'adapter la difficulté des combinaisons en fonction du niveau des apprenants et, d'autre part, de multiplier les possibilités.

Simultanément

Les mouvements sont exécutés en même temps (par ex.: effectuer un déplacement vers le côté en combinant un mouvement des bras).

Successivement

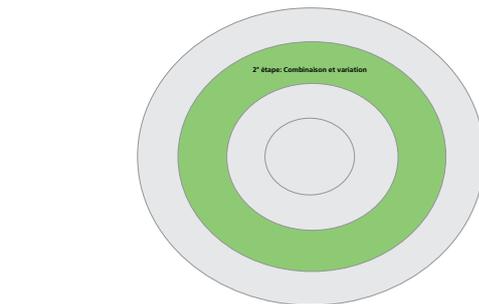
Les mouvements sont exécutés les uns après les autres (par ex.: effectuer d'abord le déplacement vers le côté, puis celui des bras).

Nouvelle combinaison

Les mouvements sont combinés avec d'autres éléments (par ex.: effectuer le déplacement vers le côté avec un autre mouvement des bras).



Marla et Mara réalisent une combinaison de deux mouvements exécutés simultanément (premier passage). Puis, elles démontrent comment simplifier cette combinaison en effectuant les mouvements successivement (deuxième passage). Enfin, elles proposent une nouvelle combinaison (troisième et dernier passage).



→ Vidéo

Variation

Les mouvements peuvent être variés à l'infini en agissant sur trois paramètres (temps, espace, force) et en intégrant des thèmes (rétrograder, varier l'instrumentation, etc.).

Temps

Le temps se définit par la durée nécessaire pour exécuter un mouvement.

Voici quelques propositions pour agir sur ce paramètre:

- Modifier la vitesse des mouvements (lentement/rapidement).
- Modifier la vitesse des mouvements en cours d'exécution (accélérer/décélérer).
- Ajouter des pauses entre un ou plusieurs mouvements.
- Varier le rythme d'exécution (vite/vite/lent, lent/vite/vite, lent/lent/lent).



Annika varie sa composition initiale (voir «Créer en écrivant ou en dessinant dans l'espace», p. 7) en exécutant des mouvements plus lents et d'autres plus rapides, et en ajoutant des pauses.



→ Vidéo

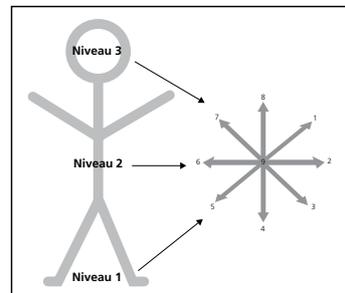
Espace

Les interprètes évoluent simultanément dans deux espaces: l'espace interne (ou personnel) et l'espace externe (ou environnemental).

L'espace interne (ou personnel) peut se définir au moyen de la technique des neuf points résultant de l'analyse de mouvements de Laban. Cette technique consiste à visualiser l'espace interne du danseur selon un cube composé de trois niveaux divisés chacun en neuf points, ce qui représente 27 points ou directions vers lesquels un mouvement peut être dirigé.

Par exemple:

- Un mouvement de bras s'ouvrant sur le côté peut être exécuté vers l'arrière, vers le haut, vers le bas, dans une diagonale, etc. Les possibilités sont donc infinies.

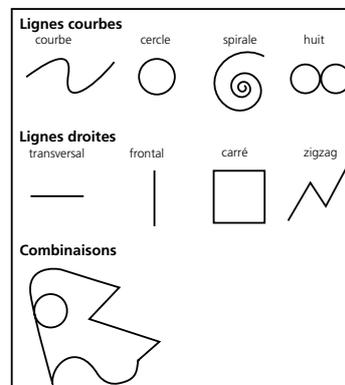


Visualisation de l'espace interne

L'espace externe (ou environnemental) représente le volume dans lequel l'espace interne, c'est-à-dire la sphère de l'interprète, évolue. Le chemin parcouru dans l'espace externe signale les points de départ et d'arrivée de l'interprète, ainsi que sa position actuelle. Chacun de ces parcours peut être dessiné et les possibilités sont infinies. Trois types sont à distinguer: les lignes droites, les lignes courbes et leurs combinaisons.

Voici quelques propositions pour agir sur le paramètre «espace»:

- Varier l'amplitude des mouvements (petit/grand).
- Varier les directions (en avant/en arrière, à droite/à gauche).
- Adapter les mouvements selon un nouveau niveau (bas, milieu ou haut) ou un nouveau plan (frontal, sagittal ou horizontal).
- Varier la trajectoire des mouvements (sur une ligne ou un cercle).
- Varier l'orientation des interprètes (de face ou de profil).



Déplacements dans l'espace externe



Annika et Sophie varient leur composition initiale (voir «Créer à partir d'un cadre», p. 6) **en modifiant la direction de certains mouvements, les niveaux, les plans et leurs orientations.**



→ Vidéo

De la composition à la chorégraphie

A la fin de cette deuxième étape, l'enseignant dispose d'une composition, c'est-à-dire d'un arrangement de mouvements variés dans le temps, l'espace et la force et/ou combinés de manière successive et simultanée. Il peut utiliser cette composition dans le cadre de ses leçons ou poursuivre le processus menant à la réalisation d'une chorégraphie.

Force

La force est la capacité de la musculature à réagir à la pesanteur et à d'autres forces extérieures.

Voici quelques propositions pour agir sur ce paramètre:

- Varier la force (beaucoup/peu).
- Exécuter les mouvements en se référant à des adjectifs (souple/saccadé/tremblant/excité).
- Exécuter les mouvements en se référant à des images (se déplacer sur la lune ou comme un cowboy).
- Se référer à des verbes d'action (glisser/appuyer).
- Interpréter différentes émotions (triste/heureux).



Lynn varie sa composition initiale (voir «Créer à partir d'éléments imposés», p. 7) en exécutant tout d'abord des mouvements de manière saccadée, puis elle interprète successivement deux idées opposées: la démotivation et un entrain exagéré.



→ Vidéo

Thèmes de variation

Les thèmes de variation sont d'autres moyens pour varier une suite de mouvements initiale:

- Rétrograder: exécuter la suite de mouvements à l'envers (comme un film en marche arrière).
- Varier l'instrumentation: exécuter le mouvement avec une ou plusieurs parties du corps (par ex.: effectuer le mouvement des bras avec les jambes).
- Embellir: ajouter des ornements aux mouvements (par ex.: un mouvement de la main en plus du mouvement du bras).
- Varier l'arrière-plan: exécuter la suite de mouvements en modifiant la position initiale du corps, en intégrant un partenaire ou en modifiant les éléments de la scène ou de l'éclairage.
- Additionner: ajouter des mouvements supplémentaires à la suite de mouvements.
- Fragmenter: utiliser seulement une ou plusieurs parties de la suite de mouvements.



Gilles varie sa composition initiale (voir «Créer à partir d'une image», p. 5) en utilisant deux thèmes de variation – rétrograder et varier l'instrumentation (mouvement des jambes avec les bras) – et en changeant les niveaux (espace).



→ Vidéo

Troisième étape: réaliser la forme finale

Lorsque l'enseignant est en possession d'une ou plusieurs compositions, il peut réaliser la forme finale de sa chorégraphie ou de son spectacle. Les aspects suivants le soutiennent dans ce travail. A lui de choisir lesquels lui sont utiles.

Structure de composition

L'enseignant peut structurer sa ou ses compositions selon une forme précise. En voici quelques-unes fréquemment utilisées:

- Forme AB: C'est la forme la plus simple: un thème est suivi par un second contrasté.



Marla et Mara, ainsi qu'Annika et Lynn, présentent d'abord le duo créé précédemment par les deux premières filles (thème A, voir «Créer à partir des paroles d'une chanson», p. 6), puis elles exécutent la partie de Lynn à l'unisson (thème B, voir «Créer à partir d'éléments imposés», p. 7).

- Forme ABA: Il s'agit d'une variation de la forme AB, où la partie A est répétée, généralement avec une variation (ABA').
- Rondo: Cette forme est caractérisée par la répétition d'une phrase musicale, le refrain (lettre B dans l'exemple suivant), entre les couplets. Par exemple, ABCBD: les refrains B peuvent différer de la version originale et les couplets sont en contraste les uns avec les autres.

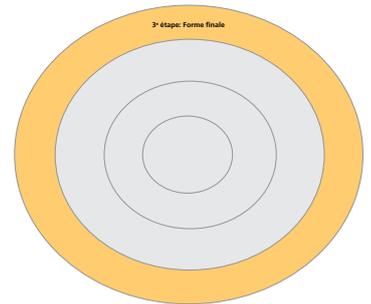


Marla, Mara, Annika et Lynn proposent trois couplets: les parties d'Annika (voir «Créer en écrivant ou en dessinant dans l'espace», p. 7), de Lynn (voir «Créer à partir d'éléments imposés», p. 7) et du duo Marla et Mara (voir «Créer à partir des paroles d'une chanson», p. 6). Chaque couplet est séparé par un refrain qui permet aux filles de changer de formations. Le refrain sert ici de transition (voir «Transition», p. 13).

- Formes naturelles: Cela peut être les cycles de la vie (des êtres humains, des papillons, des arbres, etc.), des rythmes universels (jour/nuit, saisons, etc.) ou des modèles comportementaux (chasser, manger, etc.).
- Narration: L'histoire est racontée sous forme de fable, de mythe, d'allégorie ou d'anecdote.
- Collage: Des parties qui n'ont pas de lien direct entre elles sont assemblées afin d'obtenir une composition qui peut être harmonieuse, surréaliste, incongrue ou absurde.



Les jeunes ont créé, individuellement ou par deux, des suites de mouvements à l'aide de plusieurs cadres. Le chorégraphe leur apprend une partie en commun, puis il ordonne les différentes parties à sa guise, sans respecter de logique ou d'ordre particulier.



→ Vidéo



→ Vidéo



→ Vidéo

Grands moments et moments minimums

Certains moments – grands ou minimums – sont plus marquants que d’autres, car ils sont mis en valeur ou accentués d’une certaine manière dans le temps, l’espace, la force ou la forme. Un grand moment est souvent le point culminant d’une progression et est soutenu par un accompagnement sonore et lumineux. Une chorégraphie ne peut toutefois pas être composée que de grands moments, c’est à l’enseignant de trouver le bon équilibre.

Dans le même ordre d’idées, les mouvements minimums provoquent un effet identique, voire plus saisissant, que les grands moments. En effet, un mouvement à peine visible oblige l’audience à fixer toute son attention sur celui-ci. Cet aspect est fréquemment ignoré par les enseignants.

Formations

La relation entre les interprètes et les spectateurs varie selon le placement des premiers sur la scène et la position des seconds par rapport à celle-ci.

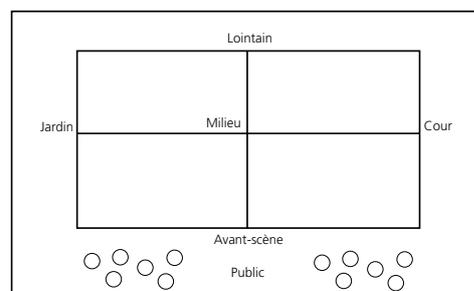
Dans un théâtre, la scène est généralement ouverte sur un seul front, face au public. Pour simplifier la communication entre le metteur en scène et les interprètes, les termes «avant-scène», «milieu» et «lointain», ainsi que «jardin» et «cour», sont apparus au 17^e siècle en France et permettent de différencier la droite de la gauche quelle que soit l’orientation du locuteur.

Par définition, la ligne centrale est la plus forte, mais le message n’est pas le même si le mouvement est effectué sur l’avant-scène, au milieu ou lointain. L’avant-scène établit un contact intime avec le public, le milieu renvoie à un sentiment de puissance et le lointain confère une dimension symbolique ou mystérieuse à l’interprète.

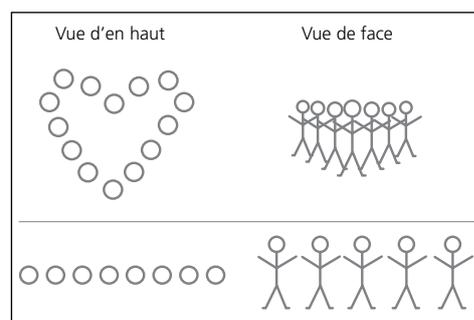
Lorsque ces notions sont assimilées, l’enseignant peut placer les participants sur la scène en diagonale, en ligne, en colonne, par deux, etc., les répartir dans tout l’espace ou combiner plusieurs formations (une ligne et un cercle). Il doit toutefois toujours prendre en considération l’emplacement du public. Par exemple, une forme de cœur est seulement visible si le public est placé en hauteur sur des gradins.

L’enseignant doit également être conscient des implications symboliques du placement des interprètes sur la scène. Voici quelques exemples adaptés à une scène traditionnelle ouverte sur un seul côté:

- Le cercle symbolise l’unisson communautaire (tous les danseurs sont égaux), les sortilèges, les fêtes collectives et le parcours sans fin.
- La diagonale symbolise l’avenir; c’est la trajectoire directe la plus longue.
- La perpendiculaire permet un contact direct et franc avec le public.
- La parallèle, à l’inverse de la perpendiculaire, évite le contact avec le public. L’interprète est en dehors, ou presque, de l’action.
- Le zigzag exprime l’incertitude, le jeu et l’angoisse.
- Deux groupes face à face symbolisent le combat si les mouvements sont dirigés l’un contre l’autre, respectivement l’harmonie s’ils sont exécutés en miroir.



Espace scénique



Formations en cœur et en ligne, vues d'en haut et de face

Transition

La transition entre deux formations représente un aspect important. Elle doit être fluide et durer suffisamment longtemps pour remplir sa fonction et faire partie intégrante de la danse.

Voici trois types de transition fréquemment utilisés:

- Utiliser un type de déplacement simple (par ex. la marche, la course ou une forme de sautiller).
- Effectuer une suite de mouvements.
- Rendre la transition imperceptible pour le public (par ex. passer d'une ligne à un essaim en un seul pas).

Orientation de l'interprète

L'enseignant doit être attentif à l'orientation des interprètes. Certains mouvements sont mieux mis en valeur s'ils sont effectués de face, de profil ou en diagonale. Par exemple, un mouvement latéral de la jambe est visible de face et non de profil (voir dessin).



Canon

Le canon est une forme de répétition au cours de laquelle les interprètes exécutent leurs mouvements de manière décalée dans le temps. Il permet simultanément l'unité et la variété. Il existe des canons stricts (successif, simultané ou cumulatif) ou libres.

Canon strict

Danseurs	Successif		Simultané	Cumulatif	
	Chevauchant *	Non-chevauchant		Version basique	Version plus libre
Interprète A	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 4
Interprète B	1 2 3 4	1 2 3 4	2 3 4 1	2 3 4	4
Interprète C	1 2 3 4	1 2 3 4	3 4 1 2	3 4	1 2 3
Interprète D	1 2 3 4	1 2 3 4	4 1 2 3	4	3 4

* Un canon successif composé d'un seul mouvement (ou d'une très courte séquence) forme une vague. Cet effet apprécié, car surprenant, est souvent utilisé en ligne ou en colonne. L'interprète exécute le mouvement (ou la courte séquence) dès que le danseur précédent l'a terminé.



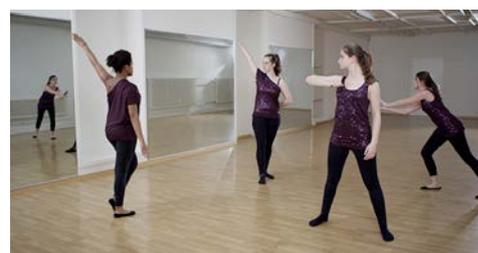
A partir d'une suite de 4x8, Lynn, Marla, Mara et Annika présentent les formes suivantes de canon: successif (chevauchant), simultané et cumulatif (version basique et plus libre).

Indications:

- Les canons successifs et cumulatifs (version basique) sont intéressants au début d'un programme, car ils permettent aux interprètes de commencer les uns après les autres. En milieu de programme, ces canons présentent par contre le désavantage de rendre certains ou tous les interprètes inactifs pendant un moment donné. C'est à l'enseignant de juger si cette inactivité déséquilibre la création.
- Cette problématique ne s'observe pas lors de canons simultanés ou cumulatifs (version plus libre). Dans le premier cas de figure, tous les interprètes débutent et terminent en même temps. Dans le second, l'équilibre entre action et inactivité peut être établi par l'enseignant.
- Le tableau ci-dessus met en scène quatre interprètes, mais il s'adapte sans autres à un nombre plus grand ou plus petit de participants, ainsi qu'à des groupes.

Canon libre

Comme son nom l'indique, le canon libre est une variante plus ouverte. Les compositions sont exécutées successivement ou simultanément avec des variations spatiales (plan, direction, orientation ou place scénique) ou des ajouts de matériel ou de silence.



→ [Vidéo](#)

Cue

Le Cue permet d'organiser des mouvements de différents interprètes dans le temps et l'espace. C'est un repère associé à un mouvement défini qui a l'avantage de pouvoir se distancier de la musique.

Le principe est le suivant:

- L'interprète ou le groupe A exécute sa suite de mouvements;
- L'interprète ou le groupe B commence à bouger quand A exécute le mouvement X (Cue).



Dans ce collage, exécuté sans musique, les participants se fient à des Cue pour commencer ou terminer leur suite de mouvements: Marla exécute tout d'abord seule sa suite, imitée par Annika lorsque Marla tient son cadre à l'horizontale (Cue). Elles sont suivies par Sophie, Mara et Gilles.

Indications:

- Cette forme peut être utilisée avec des enfants qui ne «sentent» pas encore très bien la musique. Ils se repèrent à des mouvements préalablement définis plutôt qu'à la musique et ont ainsi plus de chance d'évoluer de manière synchronisée.
- Cette forme peut aussi être utilisée avec des participants plus expérimentés si la musique offre peu de repères ou si la longueur des séquences de mouvements n'est pas constante.



→ [Vidéo](#)

Musique

Depuis la nuit des temps, la musique et le mouvement sont intimement liés. Mais est-ce la musique qui engendre le mouvement ou l'inverse? D'un point de vue chorégraphique, les deux scénarios sont possibles. C'est donc à l'enseignant de décider s'il préfère chercher une musique et trouver ensuite les mouvements adaptés ou s'il adopte la stratégie opposée.

Musique jouée en direct ou enregistrée?

L'enseignant peut choisir entre de la musique jouée en direct (par des musiciens ou les interprètes eux-mêmes) ou enregistrée (CD, MP3, etc.). La première option présente l'avantage de pouvoir adapter la musique, voire la créer spécialement pour le projet. Son éventuel inconvénient est les variations qu'il peut y avoir d'une représentation à l'autre au niveau des tempos et de l'instrumentation ou l'apparition d'autres imprévus. Les participants doivent donc faire preuve de plus de flexibilité que si la musique est enregistrée.

Comment choisir la musique?

L'enseignant peut être inspiré par un morceau et créer une pièce ou il peut tenir compte d'un ou plusieurs des aspects suivants:

- Il est judicieux de choisir une musique en lien avec le «pourquoi» défini lors de la phase de réflexion. Par exemple, si l'enseignant veut réaliser une chorégraphie de compétition, la musique doit respecter certains paramètres musicaux (tempo, type de mesure, accent, etc.); si le thème retenu est un western, le public doit le percevoir dès les premières notes de musique.
- La musique devrait être adaptée au répertoire de mouvements correspondant au style – hiphop, danse classique, gymnastique, etc. –, tout en sachant que les contrastes – par exemple des mouvements de hiphop exécutés sur de la musique classique – peuvent parfois s'avérer intéressants.
- Ce choix est également lié à la compréhension de la musique par les participants. L'acquisition des paramètres musicaux se fait progressivement si bien qu'un enfant ne peut pas interpréter la musique de la même manière qu'un jeune ou un adulte.
 - Avec de jeunes enfants (3-5 ans), il est préférable de travailler avec des phrasés musicaux très contrastés (vite/lentement, léger/lourd). Chacun d'eux est associé à un mouvement préalablement défini (par ex.: se transformer en papillon sur le phrasé léger et en éléphant sur le phrasé lourd).
 - A partir de 5-6 ans, certains enfants sentent clairement la métrique. L'enseignant peut les placer en avant-scène pour que les autres enfants puissent s'aligner sur leur tempo.
 - A l'adolescence, les jeunes sont en principe capables de sentir les paramètres de base de la musique (métrique, accent, rythme, etc.). L'utilisation de la musique peut être plus complexe lors de créations avec des jeunes.

Comment trouver une musique pour une nouvelle création?

Il n'y a pas de formule miracle pour trouver une nouvelle musique. La collaboration avec des musiciens ouvre parfois de nouveaux horizons, tout comme l'utilisation d'Internet qui est devenue une source inépuisable. Questionner les participants sur ce qu'ils apprécient est également profitable.

Il ne faut pas s'inquiéter si la musique qui convient n'est pas connue au début de la création. Ce choix s'impose parfois après plusieurs semaines de travail.



Définition au sens large

Dans ce thème du mois, la musique doit être comprise au sens large du terme. Outre la musique traditionnelle, les sons, les mots (chanter, scander, rapper, etc.) et le silence sont aussi à prendre en considération. Le silence est parfois encore plus fort que tous les autres, car il permet de ressentir le rythme naturel du mouvement et place celui-ci au centre de l'attention. Le public ne peut pas prédire la suite et est obligé de profiter du moment présent.

Comment analyser un morceau musical?

Il existe différentes façons d'analyser un morceau de musique. Voici un exemple simple à partir d'un tableau:

0:04	I	Introduction
0:07	IIII IIII	Couplet A
0:41	IIII	Refrain
0:58	IIII	Partie instrumentale
1:14	IIII IIII	Couplet B
1:48	IIII	Refrain
2:04	IIII IIII	Partie instrumentale
2:36	IIII IIII	Couplet C
3:10	IIII	Refrain
3:27	IIII IIII IIII	Partie instrumentale
4:16	II	Final

Source (artiste/titre): [Milky Chance, Sweet Sun \(2013\)](#)

- Chaque ligne représente une nouvelle partie (couplet, refrain ou partie instrumentale).
- La première colonne indique le temps du début de chaque partie. Cette information est pratique pour répéter un passage.
- La deuxième colonne indique le nombre de mesures. La majorité des musiques comprennent des mesures à quatre temps. En gymnastique et en danse, la musique est fréquemment notée par huit temps et regroupée par bloc de 4 × 8.
- La troisième colonne nomme le passage (couplet, refrain, type d'instrument, etc.).
- Une quatrième colonne peut être ajoutée au tableau pour renseigner sur le placement des participants (croquis des formations), des effets utilisés ou d'autres aspects utiles au projet.
- Le morceau de cet exemple est simple et régulier: il contient une introduction et un final, ainsi qu'un couplet, un refrain et une partie instrumentale répétés trois fois. La seule particularité est la durée de plus en plus longue de la partie instrumentale (4 × 8, 8 × 8 et finalement 12 × 8).
- En fonction de la musique et de la création, une analyse plus poussée devrait être conduite pour définir d'autres paramètres musicaux comme le rythme d'une partie ou les accents.

Comment utiliser la musique?

De nombreux enseignants interprètent fidèlement la musique (accents, rythmes, pauses, etc.), mais il existe d'autres attitudes pour varier son utilisation:

- Interpréter: s'imprégner de la musique et de ses paramètres musicaux pour créer les mouvements.
- S'opposer: créer des contrastes entre la musique et les mouvements.
- Dialoguer: établir une relation avec la musique en la complétant, en l'interrogeant tel un partenaire.
- Ignorer: oublier la musique en laissant vivre les deux formes indépendamment l'une de l'autre.
- Changer: créer le mouvement à partir d'une musique, puis exécuter le mouvement final sur une autre musique.

Costumes, maquillage ou accessoires

Modifier l'apparence a des incidences non seulement sur le participant, mais aussi sur le public. En effet, revêtir un costume, se maquiller ou porter un accessoire permet à l'interprète d'endosser un nouveau rôle. Du point de vue du public, ces artifices influencent la compréhension non-verbale en informant sur le thème de la création artistique et en complétant les informations transmises par le corps et la mise en scène.

L'enseignant doit choisir les costumes, le maquillage et les accessoires en adéquation avec le thème et l'intention.

Paramètres et conception de la lumière

La lumière est éphémère, intouchable et magique. Elle ne se voit pas, mais sa projection permet de soutenir les intentions jouées sur scène. Si un enseignant souhaite ajouter cette composante à sa création, il est souvent préférable de recourir aux services d'un technicien pour les éléments techniques. Connaître quelques paramètres de la lumière et règles de la conception est néanmoins un atout.

Paramètres de la lumière

La force de la lumière joue un grand rôle. Une utilisation abondante de lumière permet de distinguer avec précision les détails des objets sur la scène et transmet un message plutôt agressif. A l'inverse, l'utilisation parcimonieuse de lumière efface les détails au profit des contours des objets et véhicule un sentiment plus intime. L'absence de lumière (noir) offre des transitions nettes entre deux actions ou deux scènes (pour laisser le temps aux interprètes d'entrer et de sortir de scène, pour changer les décors, etc.).

En fonction de l'intention recherchée, le technicien peut projeter de la lumière blanche ou colorée. Dans des mises en scène modestes, deux ambiances, une chaude et une froide, suffisent pour soutenir la majorité des intentions.

Conception de la lumière

Des objets sur scène peuvent être éclairés avec des lumières placées de face, latéralement, en contre-jour ou depuis le haut.

- La lumière de face permet d'éclairer les visages, mais une utilisation exagérée supprime l'effet tridimensionnel de la salle.
- La lumière latérale permet d'éclairer le corps et accentue l'effet tridimensionnel des objets. Si les projecteurs sont placés parallèlement au sol, ils éclairent les danseurs sans laisser d'ombres au sol.
- La lumière en contre-jour permet à la scène de gagner en profondeur. Elle est souvent associée avec des couleurs.
- La douche permet d'éclairer une zone sur la scène tout en maintenant le reste dans le noir. Cet éclairage doit souvent être complété avec de la lumière de face pour voir le visage des interprètes.
- La poursuite permet de suivre un interprète. Ce projecteur est placé dans la salle et doit être manipulé par un technicien.



Lors de la création d'un spectacle avec de la lumière, l'enseignant doit rapidement s'interroger sur les effets lumineux qu'il souhaite utiliser afin de pouvoir adapter sa mise en scène. Il en discute ensuite avec le technicien pour vérifier que ses souhaits sont réalisables et que les coûts peuvent être couverts par le projet.

Attention: plus les effets sont nombreux, plus le budget sera élevé! Il est judicieux d'utiliser les mêmes effets lumineux plusieurs fois.

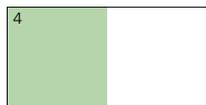
Voici quelques exemples:



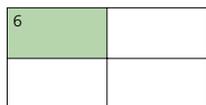
Eclairer toute la salle.



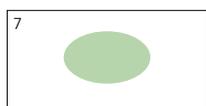
Eclairer l'avant-scène ou le lointain



Eclairer le côté jardin ou cour



Diviser la surface en quatre parties et éclairer une ou plusieurs parties en fonction des mises en scène



Eclairer le centre



Placer quatre douches à utiliser simultanément ou séparément



Eclairer une diagonale ou le centre (les autres possibilités sont aussi envisageables)

Projection

Les différents supports médias de notre société actuelle sont des outils utiles dans le cadre d'une chorégraphie. Les projections (film, diaporama, etc.) permettent au public de mieux comprendre le thème ou de suivre le fil rouge du spectacle, de créer un décor complet sans matériel ou de dialoguer directement avec les interprètes.

Indications

Bibliographie

- Basler-Stotzer, C. (2002): [Formation et composition du mouvement](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.
- Blom, L., Chaplin, L. (1982): [The intimate act of choreography](#). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Butterworth, J. (2012): [Dance studies, the basics](#). Londres: Routledge.
- Humphrey, D. (1959): [The art of making dances](#). New York: Grove Press.
- Robinson, J. (1981): [Eléments du langage chorégraphique](#). Paris: Ed. Vigot.
- Smith-Autard, J. (2005): [Dance composition](#). Londres: A & C Black.
- Waehner, K. (1993): [Outillage chorégraphique](#). Paris: Ed. Vigot.

Vidéos

- [Première partie: créer des mouvements à partir d'une stimulation](#)
- [Deuxième étape: combiner et varier des mouvements](#)
- [Troisième étape: réaliser la forme finale](#)

Nos remerciements

- à Annika, Gilles, Lynn, Mara, Marla et Sophie du [Centre de danse NG5](#) à Bienne, pour leur participation au tournage des vidéos et à la séance de photos.
- à Annelise Rossel, Yves Cornamusaz, Ilaria Luca, Claudia Harder et Nadja Glauser pour leur contribution à la réalisation de ce document.

Partenaires



ASEP



Impressum

Editeur

Office fédéral du sport OFSPO
2532 Macolin

Auteure

Séverine Hessloehl,
cheffe de sport J+S Gymnastique et danse

Rédaction

mobilesport.ch

Photo de couverture

Thomas Oehrli, Médias didactiques HEFSM

Dessins

Rainer Benz, comic-cartoon.ch

Vidéos

Médias didactiques HEFSM

Conception graphique

Médias didactiques HEFSM

Aide-mémoire

Vous êtes enseignant et vous vous apprêtez à réaliser votre première création? Voici un résumé des étapes pour vous guider tout au long de ce processus, accompagné des renvois de page correspondants pour plus de détails.

1. Définissez votre situation de départ en répondant aux sept questions: pourquoi, qui, où, quand, pour qui, comment et quoi? 3-4

2. Créez ou laissez créer les premiers mouvements à partir d'une stimulation. 5-7
 - Si vous créez vous-même les mouvements, planifiez cette étape avant l'enseignement, puis posez un regard critique lors de celui-ci. Vos mouvements sont-ils adaptés aux participants?
 - Si vos participants créent eux-mêmes les mouvements, planifiez bien cette séquence. Quelles situations leur proposez-vous? Comment les soutenez-vous?

3. Combinez et/ou variez les mouvements de la première étape. 8-10
 - Utilisez les variations dans le temps, l'espace ou la force, ainsi que les combinaisons successives ou simultanées pour rendre vos suites de mouvements plus intéressantes.
 - Vous ne devez pas toujours créer des mouvements inédits. Dans une chorégraphie, les mêmes mouvements peuvent être répétés simplement avec des variations ou des combinaisons différentes.

4. Réalisez la forme finale de votre création en tenant compte des paramètres suivants:
 - Structure de composition: quelle forme donner à votre création (AB, ABA, rondo, formes naturelles, narration et collage)? 11
 - Grands moments et moments minimums: comment mettre en valeur certains moments? 12
 - Formations: comment placer vos participants sur la scène? 12
 - Transition: comment passer d'une formation à une autre? 13
 - Orientation de l'interprète: quelle orientation choisir pour mettre en valeur un mouvement? 13
 - Canon et Cue: comment organiser les mouvements des danseurs dans le temps? 14-15
 - Musique: comment la choisir? 16-17
 - Costumes, maquillage et accessoires: comment les choisir? 18
 - Paramètres et conception de la lumière: que faut-il savoir sur les effets lumineux? Comment les appliquer à votre création? 18-19