

Les jeux chorégraphiques

La « statue musicale »

- **Dispositif** - un espace scénique de 10m X10 m minimum (15m X 15m max)
 - un support musical
 - classe entière

- **Déroulement**

Les élèves doivent se déplacer (course, marche...) en occupant l'espace scénique de façon homogène en relation avec le support musical (exploitation de la pulsation ou de la mélodie). Lorsque la musique s'arrête, tout le monde doit s'arrêter en posture immobile comme une statue. Chacun doit alors maintenir une immobilité stricte jusqu'à ce que la musique redémarre.

- **Critères de réussite**

- Occupation homogène de l'espace scénique pendant la phase de déplacement ;
- Concordance des arrêts du mouvement et de la musique ; arrêt net (bref) du mouvement ;
- Maintien de l'immobilité stricte pendant le silence.

- **Variables**

L'introduction de variables s'accompagne de critères de réussite complémentaires s'y rapportant.

- les modes de déplacement (action, durée, trajet) éventuellement en relation avec des espaces distincts matérialisés ;
- la forme des postures pour s'arrêter (nombre et surface d'appuis au sol, forme arrondie, pliée, en spirale, dissymétrique, en tension, en suspension...) ;
- l'orientation des postures ou du regard ou d'une partie du corps par rapport à l'espace scénique ou au public ;
- la durée des arrêts ;
- la façon de quitter la posture ;
- la présence ou non d'un public ;
- la prise en compte du rapport au support musical (de façon métrique pour structurer l'organisation temporelle des déplacements ou de façon mélodique pour jouer sur l'expressivité des postures et des déplacements).

• Interventions de l'enseignant

Dans un 1^{er} temps, l'enseignant va utiliser les arrêts pour faire vérifier l'occupation homogène du praticable par les élèves. Lorsqu'ils sont immobilisés, il leur est plus facile de contrôler si toutes les zones de l'espace sont investies (pas de « trou » ni de regroupement). Souvent, plusieurs vérifications sont nécessaires pour que les élèves régulent leurs trajets pour s'ajuster en permanence à ceux des autres. Le changement passe par une exploitation de la vision périphérique pour percevoir les déplacements des camarades autour d'eux alors qu'ils utilisaient souvent exclusivement la vision centrale pour regarder devant eux.

Dans un 2^e temps, l'enseignant va insister sur l'exigence d'immobilité stricte lors des arrêts. Celle-ci passe par une stabilité de la posture (sur 2 appuis écartés avec les jambes demi-fléchies pour abaisser le centre de gravité). L'enseignant peut alors passer auprès des élèves lors des arrêts pour vérifier la stabilité des postures en effectuant une légère poussée. Les élèves ne doivent pas en être déstabilisés.

Ensuite, l'enseignant va insister pour que les élèves s'immobilisent dans un temps le plus bref possible, comme si on faisait un arrêt sur image. Pour les aider à bien identifier la brièveté de ce moment et la densification du mouvement nécessaire, on peut leur proposer de renforcer l'arrêt en accentuer le blocage du mouvement. Cet accent mis sur la fin du mouvement est appelé « impact ».

Enfin, lorsque les élèves produisent des arrêts brefs dans des postures stabilisées, l'enseignant peut introduire des consignes visant la diversification des positions (ex. nombre d'appuis au sol, direction du regard...)

• Au plan culturel

Ce jeu mêle les principes du jeu traditionnel 1, 2, 3 soleil (par l'alternance de déplacements et d'arrêts nets) et ceux du jeu de la chaise musicale (par le signal que représente l'arrêt de la musique). La structure de ce jeu est donc très facile à comprendre pour les élèves, de par sa proximité avec des jeux traditionnels connus.

Au plan scénique, l'exploitation du couple continuité- discontinuité du mouvement est présente dans tous les styles de spectacle. L'immobilité est utilisée de différentes façons (comme le marquage de la fin d'une séquence c'est-à-dire une ponctuation, pour renforcer l'expressivité et la dimension théâtrale d'une posture, pour mettre en valeur l'attaque du mouvement qui va suivre, ou encore être un support fixe pour le mouvement d'un partenaire...).

Bref, l'immobilité doit pouvoir être très vite intégrée par les élèves comme un élément important du langage chorégraphique.

Marielle BRUN - 2008

En danse, le courant du butô joue avec cette frontière entre la mobilité et l'immobilité par des mouvements d'une extrême lenteur. Alors que le spectateur a parfois l'impression qu'aucune partie du corps ne bouge, on est surpris de constater au bout de quelques minutes un changement de position.