

## Situations d'apprentissage en danse pour le 2<sup>nd</sup> degré

Eve Comandé

Situations extraites de :

COMANDÉ (E.), *Danse*, Paris, Éd. Revue EP.S, coll. Passeport pour l'enseignement, 2002.

### Classe de 2nde

#### Thème : améliorer leur interprétation

A cet âge, les élèves éprouvent des difficultés à mettre leur « moi réel » à distance par gêne ou peur du ridicule. Pour dépasser cet obstacle, il va falloir oser sortir de ses propres sentiments et sensations, et accepter une certaine dose de risque pour investir un état fictionnel, pour « mentir vrai ».

Mais ces élèves confondent aussi exécution et interprétation. Pour dépasser cet obstacle, il va falloir apprendre à utiliser les indices fonctionnels et émotionnels d'un état de corps particulier pour pouvoir varier les registres de jeu.

### SITUATION 1

#### Varier les registres de jeu par le temps et l'espace

##### Objectif

– Interpréter (accepter et gérer) une relation fictionnelle avec autrui.

##### But

– Réaliser avec précision ce que demande l'enseignant.

##### Description

– Placer les élèves en face à face (A en face de B) sur deux lignes formant un couloir de 2 mètres environ et parallèle au public.

– Proposer aux danseurs de réaliser une suite d'actes (le suivant est énoncé quand le précédent est réalisé).

1. A et B courent l'un vers l'autre et se croisent sans se voir ;
2. A et B courent l'un vers l'autre, se croisent, se retournent mais poursuivent lentement leur chemin en marchant sans se quitter des yeux ;
3. A et B courent l'un vers l'autre, se croisent, se retournent vivement et courent à nouveau l'un vers l'autre ;
4. A et B courent l'un vers l'autre, s'arrêtent net à 50 centimètres et reculent lentement sans se quitter des yeux ;
5. A et B courent l'un vers l'autre, s'arrêtent paumes de mains contre paumes de mains, échangent leur chemin par un lent demi-tour et reculent sans se quitter des yeux ;
6. A et B courent l'un vers l'autre, se croisent, se retournent vivement, courent l'un vers l'autre, s'arrêtent, se croisent à nouveau lentement sans se regarder et accélèrent à nouveau.

##### Critères de réalisation

– Se concentrer sur le déclencheur des actions demandées par l'enseignant.

##### Indicateurs de réussite

- Ne pas perdre les directions du regard, pas de rires ni de sourires.
- Accélérer et ralentir en fonction des regards et non l'inverse.

### Complexification

– Organiser les rencontres du duo autour d'étreintes ou d'effleurements pour intensifier la charge affective de la tâche, ou bien autour de porters et de descentes au sol pour intensifier la charge technique de la tâche.

### Simplification

– Demander à A de rester immobile, les consignes restant les mêmes, pour supprimer une prise d'information qui gêne la concentration sur l'action.

### Remarque

Cette liste d'actes n'est pas exhaustive, d'autres combinaisons temps/espace peuvent être proposées. L'important reste que les actes moteurs soient déterminés et non artificiellement décidés, qu'ils puissent visiblement répondre à la question : « *Qu'est-ce qui fait que... ?* », pour que le spectateur puisse percevoir ce qui initie, et donc motive, la rotation, l'arrêt, l'étreinte...

## **SITUATION 2 (en deux temps)**

### **Varier les registres de jeu par le temps et l'énergie**

#### Objectif

– Utiliser les indices fonctionnels d'un état particulier pour l'interpréter en évacuant les clichés.

#### But

– Créer une phrase gestuelle sur un thème imposé à partir d'une addition d'images.

#### Description 1

– Grouper les élèves par deux.

– Fournir une planche de bandes dessinées où l'on peut voir un personnage humain évoluer (le support peut être fourni par les élèves).

– Demander à chacun de choisir dans les dessins une dizaine de postures différentes, de les isoler de leur contexte, et de les lier dans l'ordre qu'il souhaite, pour créer une phrase gestuelle continue qui intègre chacune de ces postures.

#### Description 2

– Proposer ensuite des thèmes d'étude : « grotesque, romantique, tragique, comique... » et revisiter le temps, l'énergie et les « tempo-rythmes » de la phrase initiale pour les rendre crédibles.

#### Critères de réalisation

– Ne pas modifier la forme de la gestuelle initiale.

#### Indicateurs de réussite

– Le thème d'étude est reconnu par les spectateurs sans qu'aucune mimique ne soit utilisée.

#### Complexification

– Demander à l'élève de modifier les états de corps au sein d'une même phrase pour apprendre à rester disponible quant aux variations de rôle dans un temps court.

#### Simplification

– Fournir des arguments plus imagés comme « fatigué, gai, énervé, impatient, désolé... » pour en simplifier l'interprétation par des repères plus quotidiens.

### Remarque

Le même travail peut être conduit en duo. L'intérêt du duo résidera alors dans la recherche et l'échange au niveau des trouvailles. Il permettra aussi de faciliter la prise de risque affective en affrontant à deux la difficulté du jeu.

### **SITUATION 3** **Variation des registres de jeu par les regards**

#### Objectif

– Mettre à distance le rôle utilitaire du regard pour caractériser son utilisation dans l'interprétation.

#### But

– Inventer un duo utilisant des placements de regards prédéterminés.

#### Description

– Grouper les élèves par deux.

– Leur proposer d'inventer une séquence gestuelle qui se déplace dans un couloir rectiligne de 1 mètre de large sur 8 mètres de long.

– Imposer les positions de démarrage : A et B sont face à face et de profil par rapport au public, A face au but, B dos au but.

– Travailler de façon alternative : B reste sur sa base de sustentation, il ne peut réaliser qu'un demi-tour, et doit aider A à passer devant lui. Quand il y est parvenu, c'est au tour de A de faire de même, et cela jusqu'au bout du couloir.

– Différencier tous les passages, continus dans le temps et liés quant à la logique motrice.

– Proposer cinq choix d'orientation des regards :

1. A et B ne quittent pas des yeux le point d'où ils viennent ;
2. A et B ne quittent pas des yeux le point vers lequel ils vont ;
3. A ne quitte pas des yeux le point d'où il vient, B celui vers lequel il va ;
4. A ne mobilise pas son regard, B choisit un des deux points d'ancrage possible ;
5. A et B ne se quittent pas des yeux.

#### Critères de réalisation

– Accélérer les nécessaires pertes de regard.

#### Indicateurs de réussite

– Respecter les consignes d'espace et de rôles.

– Ne pas marquer de temps d'arrêt.

– Maintenir le choix du placement du regard tout au long du travail.

#### Complexification

– Demander aux élèves de varier la distribution du regard au moins trois fois sur le chemin en fonction des choix moteurs.

#### Simplification

– Ne pas imposer la distribution du regard au duo mais la laisser choisir par ce dernier pour alléger la charge de la tâche.

#### Remarque

L'enseignant insistera sur l'impression de collaboration et de désir de parvenir ensemble au but qui doit ressortir de cette création. La nécessité de crédibilité repose sur la mise en évidence du « pourquoi on y va ensemble ». Les spectateurs seront invités à énoncer les impressions qui émanent de ces différences de placement du regard.

### **Apprentissages possibles par la suite**

Partant du fait qu'il est plus facile d'être son propre interprète que celui d'un autre, l'étape ultérieure pourra se placer sur le pôle de l'interprétation de la parole d'autrui. Elle sera alors abordée en déconnectant la création de l'interprétation.

L'enseignant peut proposer aux élèves de « mettre en corps » les productions des autres en se focalisant sur la transmission d'une parole étrangère à soi.

Sachant que le duo est préconisé dans les programmes d'EPS de ce niveau de classe et qu'il renvoie à des représentations et à des états de corps contrastés, l'enseignant proposera autour du duo un ensemble de thèmes pour créer et donner à interpréter à d'autres un univers symbolique polysémique et riche de suppléments de sens.

Exemple :

- vivre à deux ;
- opposer des convictions duelles ;
- le tout n'est pas la somme des parties ;
- travailler à deux pour... ;
- deux pour soi/deux pour l'autre ;
- duo/duel ;
- un et un n'égalent pas toujours deux.