

bouge de là
présente

CHUT !!





Assister à un spectacle de danse demande un minimum de préparation avec les élèves. Au préalable, pour que l'activité soit réussie et enrichissante, nous vous proposons un guide pédagogique qui vous donne d'abord des outils personnels pour mieux aborder les thèmes et la recherche inhérente au spectacle **CHUT!!**. Nous vous proposons également d'amener l'enfant à expérimenter la danse avec son propre corps, lui donnant ainsi des références personnelles au mouvement (page 10). Un atelier de théâtre d'ombres est également proposé dans le but d'initier les enfants à cette discipline (page 11). Ce sont ces mises en situation qui permettront à l'enfant de mieux apprécier le spectacle par la suite.

Avant de voir le spectacle, dans la mesure du possible, nous vous suggérons donc de présenter la compagnie **Bouge de là** (page 3), le contexte de création, la quête ou l'intention que la pièce communique (pages 4 et 5) et de faire vivre aux élèves une des activités proposées.

Après le spectacle, nous vous proposons des activités d'appréciation pour travailler à partir de ce que les enfants ont retenu du spectacle. Il serait bon de susciter une discussion en classe sur les perceptions des enfants par rapport à différentes parties ou thèmes de la chorégraphie ou de les amener à dessiner ce qui les a marqués.

Fondée en 2000 sous la direction artistique d'**Hélène Langevin, Bouge de là** est l'une des rares compagnies de danse professionnelles au Québec qui se destinent exclusivement à la création chorégraphique pour jeune public. Elle propose des spectacles de danse contemporaine qui intègrent diverses disciplines artistiques : vidéo, acrobatie, théâtre, ombres chinoises, etc. Empreintes d'humour et de poésie, les représentations cherchent à laisser des impressions durables et à transmettre aux enfants le plaisir du mouvement. Jeter de nouveaux ponts entre les jeunes et la danse en allant à leur rencontre dans les écoles (où la compagnie donne de nombreux ateliers) et les théâtres, telle est la mission de **Bouge de là**.



Le succès de la pièce *Roche, Papier, Ciseaux*, créée en 1996 par Hélène Langevin, au sein du collectif Brouhaha Danse, est à l'origine de la compagnie. Suivra *La Tribu Hurluberlu* (2000), une œuvre multidisciplinaire qui raconte l'expédition festive et énergique de trois jeunes filles dans le désert. Après avoir fait de bien inhabituelles rencontres — un aviateur tombé du ciel et un shaman —, le trio s'engage dans un périple parsemé d'épreuves farfelues et surprenantes. Dans une ambiance franchement ludique, danse, théâtre et projections animées s'y côtoient avec habileté. *La Tribu Hurluberlu* connaît un retentissant succès au Québec, où elle est présentée plus d'une centaine de fois.

Une mégadose d'énergie brute. [...] L'intérêt de ce spectacle est dans l'indescriptible flux d'énergie qui se met soudain à vibrer sur scène et emporte littéralement tout sur son passage. [...] Je me souviens d'avoir vu le spectacle avec Laurent en m'interrogeant sur la capacité d'abstraction d'un enfant de sept ans. [...] Eh bien, mon dévot de Télétoon [...] avait été séduit par cette production généreuse. Comme moi, il s'était abandonné à une sorte d'état de bien-être fondé sur le plaisir tout simple.

Michel Bélair, **Le Devoir**, novembre 2001

En 2003, avec la création de *Comme les 5 doigts de la main*, **Bouge de là** gagne définitivement la reconnaissance du jeune public, du milieu et de la critique. Tantôt burlesque, tantôt athlétique, mais toujours dansée, cette chorégraphie célèbre les cinq sens et transporte les enfants de trois à neuf ans dans une aventure sensorielle où la musique, les odeurs, les textures, les saveurs et les images sont convoquées pour une désopilante célébration des perceptions. Toujours en circulation depuis sa création, *Comme les 5 doigts de la main* continue d'éblouir des milliers de jeunes spectateurs.

Cette dernière création chorégraphique d'Hélène Langevin, fondatrice de Bouge de là, est l'un des plus beaux spectacles pour jeune public qu'il m'ait été permis de voir jusqu'à présent. Les enfants de 4 à 10 ans se font offrir de savoureux clins d'oeil à ce qui se fait de mieux dans le domaine et ce spectacle est pour eux une irrésistible initiation au monde de la danse. Un peu comme si on mélangeait du La La La Human Steps au « gracieux » ballet des hippopotames dans le film « Fantasia ».
Chantal Guy, **La Presse**, mars 2003

Il n'est pas étonnant qu'Hélène Langevin, reconnue pour la fraîcheur et la spontanéité de ses créations chorégraphiques, se consacre aujourd'hui, à travers sa propre compagnie, à initier les enfants à la danse. Sa candeur et la clarté de ses propos sont des atouts qui lui permettent de capter et stimuler l'imaginaire des apprentis spectateurs tout en les sensibilisant à des thématiques simples.



CHUT !!

L'interjection «chut!» demande le silence. Un silence qui prédispose au sommeil. Un sommeil qui prédispose au rêve. Un rêve qui prédispose au spectacle. Chut!, ça commence!

Puisque la nuit porte conseil, **CHUT!!** nous invite à marcher, danser et culbuter dans les pas de l'espiègle Julie. En effet, la nouvelle création d'**Hélène Langevin** offre une occasion unique, celle d'accéder aux rêveries d'une promeneuse pas le moins du monde solitaire. Alors que Julie vient tout juste de fermer les yeux, de s'abandonner aux bras réconfortants de Morphée, le spectateur bascule avec elle dans une réalité parallèle, un univers aux accents surréalistes où l'énergie débordante des corps s'allie aux mystères fertiles et insondables du théâtre d'ombres. Au cours de ses fabulations, Julie effectue de prodigieuses rencontres. De l'autre côté du miroir, un majestueux escargot, des nymphes ondoyantes, une femme à quatre bras, un curieux dindon et de drôles de jouets mécaniques lui en font voir de toutes les couleurs.

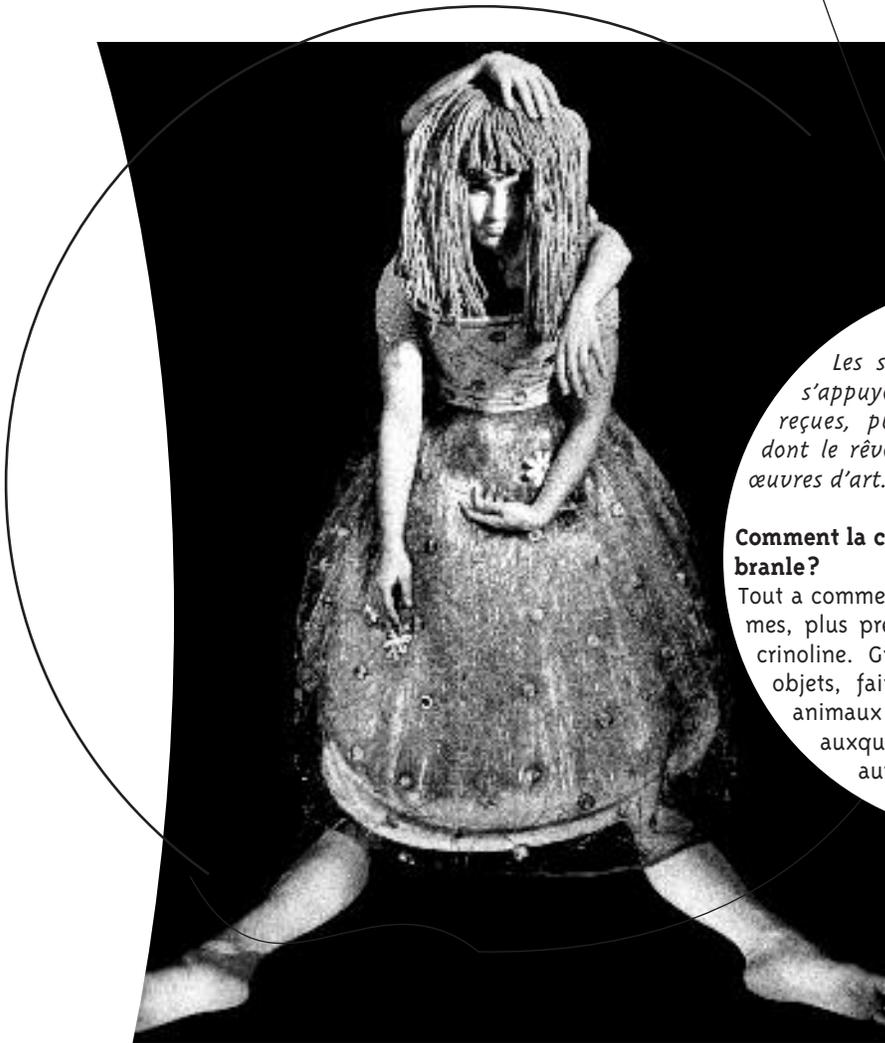
Dans les pages volontairement désordonnées de cette histoire, aucun lapin ne fait courir l'héroïne. Au cœur de tableaux aussi variés les uns que les autres, seules les ombres - la sienne tout autant que celles des objets et des créatures qu'elle rencontre - permettent à la fillette de s'orienter. Inspirante, laissant beaucoup de place à l'interprétation des enfants, la représentation procède à d'intéressantes juxtapositions d'images. Le langage chorégraphique ludique et tonique d'Hélène Langevin entre ici en dialogue avec le talent de collaborateurs reconnus pour leurs créations novatrices dont l'artiste **Marcelle Hudon** aux ombres, une référence dans le domaine au Québec





Qui dit nuit dit rêve. Qu'on parvienne ou non à se remémorer le fruit de nos pérégrinations nocturnes, le processus suit inévitablement son cours. Chaque nuit, nous caressons au moins un rêve, qu'il soit de jeunesse, d'évasion ou de grandeur. C'est bien connu, le sommeil constitue le territoire par excellence de l'imaginaire, le lieu de tous les possibles. Une fois endormis, les adultes aussi bien que les enfants se glissent en eux-mêmes pour entreprendre le plus beau et le plus imprévisible des voyages. Lorsque le soleil se couche, derrière les paupières closes, une activité mentale des plus intenses se met en branle. Bien que ses mécanismes donnent encore du fil à retordre à bien des spécialistes, le rêve est le plus créatif des artistes, le plus audacieux des peintres et le plus fou des inventeurs.

Au doux pays des rêves, le bonheur est un songe. En ces contrées, l'illusion prend définitivement le pas sur le réel. Voilà qui explique pourquoi, endormi ou éveillé, le rêve exerce une si grande fascination sur les enfants. Féeriques ou cauchemardesques, idéales ou chimériques, leurs nuits font naître de fabuleuses images, des représentations nouvelles, des créatures insoupçonnées. Qu'il cherche à satisfaire un besoin ou un désir, à contrer une réalité difficile ou à représenter un objectif à atteindre, le rêve représente une bénédiction dont nul ne saurait se priver.



Les surréalistes, plutôt que de s'appuyer sur la raison et les idées reçues, puisent aux forces psychiques, dont le rêve et l'inconscient, pour créer des œuvres d'art.

Comment la création de *Chut!!* s'est-elle mise en branle?

Tout a commencé par une recherche sur les costumes, plus précisément sur les possibilités de la crinoline. Grâce à elle, j'ai pu évoquer des objets, faire surgir des personnages, des animaux et des créatures imaginaires auxquelles je n'aurais jamais pensé autrement.

Quelles ont été vos autres sources d'inspiration?

Parmi mes toutes premières références, on trouve *Alice au pays des merveilles*. Il y a longtemps que j'espérais traduire sur scène plusieurs éléments du conte de Lewis Carroll : la ménagerie fabuleuse, le voyage plein de rebondissements, les transformations physiques d'Alice et finalement la logique du rêve, ou plutôt son absence de logique. Dans le rêve, le récit est sans queue ni tête, il n'est pas soumis aux contraintes de la narration traditionnelle. Après m'être assurée que les personnages et les lieux étaient bien définis, j'ai pu laisser libre cours à mon imaginaire.

Pourquoi avoir eu recours au théâtre d'ombres?

Lors d'un stage avec l'Association québécoise des marionnettistes, je suis tombée en admiration devant la richesse de cette discipline, devant sa capacité à magnifier le réel. L'ombre, c'est la magie, le surnaturel, l'inconscient, c'est ce que l'on imagine, et non ce que l'on voit. Dans *Chut!!* comme dans le périple d'Alice, l'ombre permet de voler, de grandir, de rapetisser. Comme les surréalistes, j'utilise les ombres pour créer l'illusion, pour libérer la représentation du contrôle de la raison. C'est bien grâce à l'art millénaire des ombres si *Chut!!* offre un tel voyage dans le rêve.

Comment avez-vous réussi à établir un dialogue entre les ombres et la danse?

Il ne faut pas perdre de vue que l'ombre implique, comme la danse, un travail sur le corps. Derrière chacune de ces images, il y a une chorégraphie exigeante et minutieuse. L'ombre et la danse ont autant d'importance. Nous avons donc trouvé un équilibre entre les deux. L'ombre n'est pas un gadget, ce n'est pas du clinquant, c'est le sujet même du spectacle.

Le théâtre d'ombres raconte une histoire accompagnée d'images projetées sur un écran par des objets fixes ou articulés : silhouettes, marionnettes, mains ou corps entiers.

Quelles sont les origines du théâtre d'ombres ?

Pratiqué depuis des millénaires, le théâtre d'ombres est la plus ancienne forme de théâtre. En Indonésie, l'ombre sert à représenter les dieux, à s'expliquer l'univers. La source lumineuse symbolise le soleil, la vie et le souffle. Par sa nature même, le théâtre d'ombres est lié à la spiritualité, à l'âme.

Quel est le langage des ombres ?

Les ombres ont leur propre vocabulaire. Elles font référence à l'inconscient, aux peurs, à l'irrationnel, aux cauchemars et à la fabulation. Pourtant, l'ombre est une chose réconfortante. C'est en quelque sorte une amie qui ne nous quitte jamais.

Qu'est-ce qui a inspiré les ombres de *Chut!!* ?

La première image était celle d'un groupe d'enfants jouant dans le noir avec une lampe de poche. Celui qui détient et manipule la lumière est omnipotent. Avec la lampe, on possède le contrôle absolu sur l'ombre, on éclaire ce qu'on veut, on déforme les visages, on rend les ombres immenses ou minuscules, on crée des monstres épouvantables. Je tenais à ce que la source lumineuse ne soit pas abstraite, que l'enfant puisse l'identifier. Ensuite, lorsque la représentation bascule dans la fantaisie, l'enfant sait comment naissent les ombres. En fait, les ombres jouent dans le spectacle un rôle équivalent à celui du lapin blanc dans *Alice au pays des merveilles*, ce sont elles qui guident le spectateur, qui l'entraînent d'un rêve à l'autre.

Comment les interprètes créent-ils les ombres ?

Parfois ils manipulent les sources lumineuses, alors qu'à d'autres moments ils viennent rencontrer la lumière, danser avec elle. À ce moment-là, le corps devient une silhouette qui fait obstacle à la lumière et par conséquent la sculpte. Il y a aussi d'autres moments où la surface de projection, celle qui reçoit l'ombre, se déplace. Ici, la lumière rend honneur au corps, elle le glorifie, le dispropor-tionne, le déifie. Il s'agit d'une chorégraphie qui demande du temps et de la précision technique. Le théâtre d'ombres fait partie de la magie et la magie, ça prend toujours du temps à ajuster.



QU'EST-CE QUE LA DANSE ?

Qui n'a pas dansé au moins une fois dans sa vie ? Que ce soit pour évacuer un trop-plein d'énergie, pour exploser d'une joie démesurée, ou simplement pour se dégourdir les jambes ! La danse est un formidable moyen d'expression, le langage corporel est universel et accessible à tous. Un corps en mouvement nous parle, nous raconte mille choses. C'est pourquoi nous allons voir un spectacle de danse : afin de nous émouvoir des multiples histoires qu'un corps nous raconte, afin de nous émerveiller de la beauté d'un geste nouveau, afin de nous étonner de la grâce et de la fougue d'un interprète qui offre des performances électrisantes. Certaines personnes, passionnées par la danse, cherchent des façons différentes de s'exprimer, élaborent de nouveaux mouvements, repoussent les limites de cet art en y intégrant parfois des éléments d'autres disciplines artistiques.

La danse contemporaine ne s'embarrasse pas de frontières. Elle remet en question nos perceptions, propose de nouvelles images, de nouvelles manières de raconter. Le spectateur en revient galvanisé, stupéfait, séduit !

QUI PEUT DANSER ?

Partout dans le monde, on danse ; pour souligner un événement important, pour célébrer un mariage ou une naissance, pour souligner le passage du temps. Les Premières Nations accomplissaient des danses rituelles avant d'aller à la guerre, et à leur retour, ou simplement pour fêter l'arrivée d'une nouvelle saison. Aujourd'hui, on danse lors des soirées d'anniversaires, ou simplement pour le plaisir d'être entre amis. Peu importe notre style, la mode qu'on suit et la musique qu'on préfère, on trouvera toujours une danse qui nous plaira ! Le tango ou le ballet, le hip hop ou la salsa, c'est une question de goût ! Certaines personnes décident de se consacrer à la danse, d'en faire leur métier. Danser demande parfois de la grâce, parfois de la puissance. Mais ce qui est certain, c'est que les danseurs professionnels ont un entraînement difficile, qu'ils doivent développer leurs muscles autant que leur souplesse.

Danser répond à une pulsion universelle, sans égard au genre ; garçons et filles éprouvent le besoin de se dépenser, d'inventer des mouvements, de repousser les limites de leur corps. L'entraînement auquel les danseurs se soumettent exige une forme peu commune, semblable à celle d'un athlète de haut niveau. Les garçons comme les filles aiment danser pour aller au bout de leur énergie, ils y trouvent un grand plaisir. Il peut être enrichissant de discuter de ce sujet avec les élèves ; quels sont, selon eux, les préjugés liés à la danse ?



COMMENT CONÇOIT-ON UN SPECTACLE DE DANSE ?

Au début de la création d'un spectacle de danse, il y a le thème qui sera à la base de tout le processus qui mène au résultat final. Qu'est-ce qui nous inspire? De quoi a-t-on envie de parler? Ce peut être un sujet d'actualité, une histoire qui nous touche, des gens particuliers, des émotions fortes, tout peut être source d'inspiration! La chorégraphie peut également être conçue simplement à partir d'une certaine énergie, de sensations physiques, d'images abstraites. Lorsqu'on assiste à un spectacle de danse contemporaine, on ne doit donc pas chercher nécessairement une histoire ou des personnages, mais simplement se laisser envahir par les impressions que les mouvements suscitent. On crée ainsi sa propre histoire, son propre chemin vers l'œuvre proposée.

QU'EST-CE QU'UN CHORÉGRAPHE? UNE CHORÉGRAPHIE?

Généralement, c'est le chorégraphe qui choisit et qui élabore le thème qui guidera le travail menant au spectacle. Le chorégraphe est la personne qui élabore les bases d'un spectacle de danse, ses enjeux sensibles, ses codes gestuels. On appelle «chorégraphie» la suite de mouvements qui compose un spectacle de danse. Le mot vient des mots grecs *khoreia* qui signifie «danse» et *graphein* qui signifie «écrire». C'est donc l'art d'écrire des mouvements dans l'espace. Le chorégraphe transmet sa vision et ses idées aux danseurs. Un travail de répétitions s'instaure, afin que les danseurs inventent les mouvements par des improvisations ou reproduisent les mouvements du chorégraphe.

LES ALLIÉS DU CHORÉGRAPHE

Un répétiteur est souvent nécessaire au cours des étapes menant au spectacle; un répétiteur est une personne qui, comme son titre l'indique, fait répéter aux danseurs les mouvements trouvés et élaborés par le chorégraphe. Un spectacle de danse inclut généralement un créateur de costumes, qui doit voir au confort des danseurs et qui crée des vêtements qui sont en lien avec la vision artistique du chorégraphe. On retrouve également un scénographe qui conçoit le décor. L'espace du spectacle est également très important car les danseurs doivent pouvoir évoluer en tenant compte du lieu et de ses dimensions. Puis, les éclairages comme les musiques proposent un climat et une atmosphère qui enveloppent les danseurs, qui envoûtent les spectateurs. Le costume ajoute à la magie du spectacle. Tous ces éléments sont créés à partir de ce même thème de départ élaboré par le chorégraphe.

À QUOI RÊVES-TU?

Objectif : sensibiliser les enfants à la notion de rêve

Ouvrir une discussion sur le rêve avec les enfants, à partir de quelques questions :

- Est-ce que tu te rappelles de tes rêves?
- Est-ce qu'il y a un rêve que tu fais souvent?
- Est-ce que les situations dans tes rêves sont réelles ou imaginaires?
- Est-ce qu'il t'arrive de faire des cauchemars?
- Si oui, qu'est-ce que tu fais lorsque tu te réveilles?
- Est-ce qu'il t'arrive de faire des rêves magiques?

LES STATUES EN ÉQUILIBRE

Objectif : sensibiliser les enfants à la danse créative et au contact avec le sol

Durée : 15 à 20 minutes

Musique : varier le plus possible les musiques : africaine, jazz, hip hop, populaire, rock'n'roll, etc.

Lieu : dans un gymnase ou un endroit où tout le groupe peut bien se mouvoir sans se frapper

Déroulement de la leçon : la leçon se déroule en deux parties

Première partie

Sur les différentes musiques, les enfants dansent librement.

Le professeur incite les enfants à varier les mouvements en leur donnant des consignes qui génèrent du mouvement. Par exemple :

- Invente des mouvements avec tes jambes et tes bras.
- Peux-tu te déplacer sans utiliser tes pieds?
- Combine des sauts, des roulades et des tours.
- Danse avec un ami en lui tenant la main.
- Imite quelqu'un en copiant ses mouvements et change de partenaire quand tu le veux.

Deuxième partie

Après une minute, arrêter la musique.

Nouvelle consigne : explore des équilibres sur différentes parties de ton corps.

- sur un pied et deux mains
- sur une main et deux pieds
- sur une main et un pied
- sur le dos
- sur le côté du corps
- sur la tête et les mains et les pieds
- sur le ventre
- sur les genoux et les coudes
- sur les doigts et les orteils
- sur tout le corps
- avec un partenaire
- avec le mur, une chaise, l'environnement
- prendre les suggestions des enfants

Note :

Seules les parties du corps nommées devraient toucher le sol. Les positions que prennent les enfants sont variées et infinies. Encourager la créativité. Les enfants doivent résoudre le problème demandé sans l'aide de l'adulte mais seulement avec leur imaginaire et leur capacité motrice. Il est préférable que le professeur ne fasse pas de démonstration car les enfants ont tendance à l'imiter. Par contre, il est important qu'il prenne ses exemples parmi les formes proposées par ses élèves et qu'il valorise chez eux, l'originalité.

Bonne danse créative!





Objectif :
explorer l'ombre chinoise avec les mouvements du corps

Organisation du lieu de travail :

Masquer les fenêtres avec des sacs de poubelle noirs ou trouver un local sans fenêtre.
Dégager tous les meubles sur le côté de la classe.
Trouver un mur blanc.

ou

Suspendre une très grande bâche blanche, au milieu de la classe (c'est ce qui est préférable car le public se met d'un côté de l'écran et les élèves font le travail d'ombres chinoises de l'autre côté).
Se procurer une lampe halogène de 150 watts (lampe d'atelier ou de garage qui peut se déposer au sol et se tenir par la main.
De la musique variée.

Pour tous les exercices, veuillez placer les spectateurs devant l'écran afin de ne voir que l'ombre chinoise.

Exercice 1

- Poser la lampe au sol, le plus loin possible de l'écran (mur ou drap).
- En équipe de deux, chaque enfant va faire danser son ombre en se plaçant entre la lampe et l'écran. Observer la grosseur de l'ombre. Plus l'enfant est près de la lampe, plus son ombre est grosse, et inversement, plus il s'éloigne de la lampe plus l'ombre est petite.
- Faire danser les enfants sur différentes musiques.

Exercice 2

- Poser la lampe au sol, le plus loin possible de l'écran.
- Explorer les ombres géantes. Positionner une partie du corps tout près de la source lumineuse. Exemple : un pied, une main, une tête, des bras, un dos, des doigts, un profil, etc. (Attention de ne pas se brûler ou s'aveugler.)

Exercice 3

- Jouer avec l'ombre géante et la plus petite ombre.
- Inventer un petit scénario comme : la main géante qui attrape le petit garçon ou la bouche géante de l'ogre qui mange la petite fille.
ou une petite fée danse dans la main géante, etc.

Exercice 4

- Un personne garde une position en 3 D derrière l'écran et ne bouge pas.
- Une deuxième personne manipule la lampe de gauche à droite, de haut en bas, en cercle, s'éloigne de la personne ou s'en rapproche.
- Observer comment l'ombre bouge et danse sur l'écran.

Exercice 5

- En équipe de quatre, inventer une ombre d'insecte avec deux têtes et six membres. Déplacer cet insecte. Positionner le corps en regardant constamment l'ombre.



Dada-La révolution surréaliste no.81
Édition Mango Presse en collaboration avec les Éditions
du Centre Georges Pompidou
France, Mars 2002

On danse?
Nathalie Collantes et Julie Salgues
Collection Autrement Junior Arts
Publié par les Éditions Autrement et le SCÉRÉN, 2002

d.
Le magazine pour découvrir la danse
Vol.1 no 1
Une production du Regroupement québécois
de la danse, 2000
Rédaction : Sylvain Dodier

