

Atelier pratique danse de la formation départementale à l'Heure Bleue le 6/12/2018

SAIEF REMMIDE danseur/chorégraphe de la compagnie « Un autre angle de rue ». Il prépare un Spectacle, en utilisant une démarche chorégraphique « Nakama » sur le thème : « Comment à partir du jeu, peut-on vivre ensemble malgré et avec nos différences ? Comment se mettre en lien ? »

Nakama signifie compagnon. Le spectacle sera proposé aux classes qui travaillent avec **SAIËF le 7 ou 8 février 2019 à l'Heure Bleue : les séances des scolaires sont à 10 heures.**

Les lieux actuels de la danse contemporaine sont essentiellement à Bruxelles et à Berlin.

Saiëf a commencé la danse par le hip hop puis est allé vers la danse contemporaine. Il pense qu'un spectacle est un espace de jeu, de mouvements, où l'on expérimente comment se déplacer... pour conscientiser son corps. A travers le mouvement, qu'est-ce que les danseurs apprennent ? Quel est le lien avec leur vécu, à travers des règles du jeu, comment avoir du plaisir ?

Présentation de chaque stagiaire du jour et pourquoi avoir choisi d'être enseignant.

Une ressource utilisée par Saiëf : DVD d'Alexandre Del Perugia, « jeux d'enfance, jeux de cirque »

Atelier de Pratique de danse avec Saiëf

Dans un espace délimité, on va jouer : Conscientisation spatiale, relations avec les autres

Imaginer que vous vous déplacez dans une montagne avec des routes sinueuses et dénivelées, animer le déplacement en variant, posez vos yeux sur ce que vous voyez, conscientisez ce que vous voyez et nommez le dans votre tête.

Les personnes qui sortent de l'espace, sortent du jeu un moment « ils attendent la dépanneuse ». « game over », ils regardent les autres. Quand la dépanneuse arrive, la personne peut à nouveau rentrer dans l'espace de jeu.

En se déplaçant, montrez avec le doigt quelque chose que l'on ne nomme pas mais que l'on enregistre dans sa tête. On nomme la seconde chose que l'on voit et les suivantes. Garder la qualité de pouvoir identifier ce qu'on voit. Le fait de pointer permet de conscientiser son regard. Etre précis dans ce qu'on pointe et nomme.

Respecter un rythme que l'on se donne avec un fond musical + la voix. On donne une rythmique en frappant dans ses mains (mais cela peut aussi être une musique) : accepter d'être à l'écoute pour pointer et nommer en rythme. Le rythme varie. Encore une fois très rapide.

On choisit une personne que l'on ne nomme pas (personne A) et qui suit discrètement et on suit à deux la route de montagne sinueuse pour ne pas installer l'ennui.

On va se passer un élément en se déplaçant.

On choisit dans le groupe une personne B (ne pas la nommer) et on la garde la plus éloignée possible de soi, continuer à se déplacer et se passer l'élément en gardant la personne B éloignée tout en gardant sa personne A la plus proche de soi et sa personne B le plus éloigné de soi.

On se déplacer et une personne va restreindre l'espace. Ne pas neutraliser les autres, malgré l'espace restreint. Trouver une solution de déplacement.

Ne pas fermer l'imaginaire en donnant des consignes très précises, donner une consigne ouverte : comme la route de montagne. Pas de mode exécution mais un mode imaginé. Les élèves doivent se permettre des choses pour agir dans un cadre donné avec les règles de jeu. S'autoriser à ouvrir au maximum.

Le jeu du gagnant : Rapport à l'autre, travail sur les parties du corps : toucher, manipulation, sensations, réflexes...

-par deux, une personne mains ouvertes doit toucher les mains des autres, l'autre esquive, en se déplaçant. On peut esquiver au niveau des mains puis toucher le pied.

-par deux, l'un fait bouger l'autre en manipulant les articulations et visualise la forme. Il poursuit dans d'autres positions des articulations. Si une position est trop difficile à prendre, on demande à celui qui l'a proposée de la faire et il se rend compte lui-même que c'est impossible. Puis changer de rôle : le sculpteur devient la statue. Ajouter des consignes au fur à mesure si on voit des positions qui se ressemblent trop.

-par trois, deux sculptent le troisième.