

compagnie R/Ô
_ Mathieu Heyraud



BODY BAGARRRE _ le jeu

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

BODY BAGARRE est un spectacle qui prend la forme d'un jeu. Imaginée par le chorégraphe Mathieu Heyraud, cette expérience ludique pour 2 équipes d'élèves mêle improvisation et histoire de la danse en proposant un voyage dans plus de 350 ans d'HISTOIRE du mouvement dansé.

Avec plus de 140 représentations en 3 ans, dans les théâtres, écoles et lycées, ce spectacle est l'occasion d'une réflexion sur nos façons de raconter l'Histoire. Une rencontre entre les corps et la danse qui réinvente notre relation à la mémoire.

Avec BODY BAGARRE, la culture devient générale et l'art de la danse une aventure humaniste à explorer. Cette proposition unique et originale offre à tout âge une approche directe d'œuvres chorégraphiques. Accessibles à tous sans aucun pré-requis, le spectateur/joueur plonge dans des pièces de danse aux esthétiques larges : du flamenco à la performance, du ballet classique au mouvement DADA.

Une expérience ludique entre familiarité et découverte, Histoire et improvisation, visible et sensible, le tout dans la bonne humeur.

Concept - mise en espace :

Mathieu HEYRAUD

Recherche historique :

Julie DE BELLIS

et Mathieu HEYRAUD

Parole historique :

Mathieu HEYRAUD

Régie lumière/vidéo :

Elsa JABRIN

Dossier pédagogique :

Émilie BIRRAUX

et Mathieu HEYRAUD

Soutenu par:

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes - aide au projet, ville de Saint-Etienne, département de la Loire, région Auvergne-Rhône-Alpes

Co-production:

RAMDAM, un centre d'art - Ste Foy Lès Lyon (dans le cadre de l'aide à l'expérimentation), La Coloc' de la culture / Courmon-d'Auvergne - Scène conventionnée d'intérêt national - art, enfance, jeunesse,

Association Loire en scène dans le cadre de la Charte de Coopération culturelle, Théâtre du Parc - Andrézieux-Bouthéon.

Partenaires :

Théâtre du Marché aux Grains de Bouxwiller, PREAC Auvergne- Rhône-Alpes, Centre National de la Danse / LYON, La Buire - Théâtre de L'Horme, Espace Nelson Mandela - Clermont-Ferrand.



AVANT LE SPECTACLE pour entrer dans le jeu

À l'attention des enseignants :

Demandes pratiques :

- Avant notre arrivée, merci de vérifier que **la salle soit propre**, notamment le sol.
- Merci de mettre **un balai à disposition** dans la salle pour nettoyer entre les 2 représentations.

Préparer les élèves au spectacle:

- Mettre les élèves en appétit, leur donner envie, présenter le spectacle, les informer de la dimension participative (ce sont eux qui feront le spectacle), leur permettre d'imaginer... sans trop en dévoiler.
- Préparer les élèves à une situation d'écoute active afin de leur permettre d'être plus réceptifs et respectueux du travail des artistes.
- Valoriser le travail des artistes auprès des élèves : Entrer dans un espace de spectacle répond à une forme de rituel qui permet déjà de se mettre en situation de spectateur, de changer de posture et d'état intérieur.
- Trouver au moins une façon de préparer le groupe à BODY BAGARRE ! On vous propose quelques pistes de réflexion.

Pendant le spectacle :

- Laisser les élèves voir, écouter, participer, se concentrer.
- Nous prenons le groupe en charge. Cependant, nous aurons besoin de vous pour gérer les cas exceptionnels (élève malade ou débordement important). Comme vos élèves, vous pouvez profiter du spectacle, encourager, vous intéresser, motiver les plus timides et pourquoi pas danser dans une équipe.
- Les téléphones portables et la prise d'image ne sont pas autorisés.
- Les entrées et sorties ne sont pas autorisées pendant la représentation (sauf cas exceptionnel)

FAIRE ÉQUIPE et ÊTRE SPECTATEUR.ICE

Collecte en classe

Durée: environ 15 minutes

Objectifs pédagogiques:

Il s'agit d'organiser un temps d'échanges et de dialogues libres pour préparer les élèves.

1 question = 1 collecte

Pour chaque question, collecter l'ensemble des réponses (au moins une par élève), les inscrire au tableau au fur et à mesure sous la forme d'une carte mentale (et nommer ensuite nos recommandations à la classe).

**Faire partie d'UNE ÉQUIPE,
pour vous, c'est quoi?**

**ÊTRE SPECTATEURS.RICES,
pour vous, c'est quoi ?**

* à nommer après la collecte pour ne pas influencer les réflexions.

Dans BODY BAGARRE, faire partie d'une équipe, ce serait :

- **Prendre sa place** (la parole) - **Laisser la place** (la parole) aux autres
- **Valoriser toutes les places** (les paroles)
- **Être moteur / Être au service** de son équipe
- **Collaborer et faire ensemble**

* à nommer après la collecte pour ne pas influencer les réflexions.

Dans BODY BAGARRE être SPECTATEURS.RICES, ce serait :

- **être à l'écoute** de l'arbitre/maître du jeu.
- **soutenir** les danses des joueurs/joueuses de toutes les équipes **en offrant son attention** (notamment silencieuse).
- **participer, se lancer, jouer** chacun à sa mesure en collaborant pour son équipe.

**Quand avez-vous déjà été
SPECTATEURS.RICES?**



PHOTOCOPIE

La photocopie est une copie un peu moins bonne que l'original. Vous allez essayer de recopier avec le moins de perte possible!

Durée: 25-30 minutes

Objectifs pédagogiques:

Commencer à danser, se mettre en mouvement.

Etre spectateur attentif.

Mémoriser une trajectoire, mémoriser quelques mouvements.

S'autoriser à être imparfait et à se lancer quand même.

Accepter l'erreur comme faisant partie du jeu (la copie). Il y aura de la perte!

Préparation:

Constituer 4 groupes. Dans chaque groupe établir des binômes.

Leur demander de s'asseoir pour écouter les règles.

Expliquer le jeu:

Danseur A improvise une trajectoire courte (départ, milieu, arrivée) et quelques mouvements/actions simples. Danseur B observe. Puis, immédiatement après, il fait une "photocopie" de la danse du Danseur A: sa version de la même chose.

Le reste du groupe observe.

Chaque binôme passe, puis on refait un tour en échangeant les rôles.

Aller plus loin :

En s'entraînant, il est possible d'augmenter le nombre d'actions, préciser les qualités et détails de la « photocopie », essayer de le faire à l'unisson ... *La mémoire comme un muscle à entraîner, relever le défi!*

++++ vidéo exemple : <https://youtu.be/NRvUm5tsp4>



LA PLAYLIST

Danser et recopier sur des musiques qu'ils ont choisies

Préparation:

La classe constitue une playlist musicale. (3 colonnes: nom de l'élève, nom de l'artiste choisi, nom du morceau). Chaque élève propose un morceau de son choix, tout style confondu : Rap, rock, zouk urbain, salsa, classique, blues, dessin animé, film, sur lequel il ou elle imagine danser.... Tout est possible!

Puis un élève/ le professeur constitue une playlist sur une plateforme (type Deezer ou Spotify).

Jeu:

Le groupe se place debout, ensemble, tout le monde orienté dans la même direction. (face à la fenêtre par exemple)

Le professeur lance un morceau. **Celui qui entend son morceau** s'avance et se place devant le groupe, face aux autres. Il devient guide: il improvise une danse, quelques mouvements et le groupe recopie en miroir. Au bout de 30 secondes ou une minute, le prof-dj change de morceau. Le guide retourne dans le groupe, et on recommence! Insister sur le fait que recopier est aussi important qu'être guide.

Durée: de 15 à 30 minutes

À faire en plusieurs fois, en fin de séance de danse ou de sport.

Objectifs pédagogiques:

Entrer en danse par le jeu et les musiques que les jeunes ont choisi.

Se décentrer, observer et refaire le mouvement d'un.e autre. Activer ses neurones-miroirs.

Recopier.

Recevoir et donner des informations simultanément.

Améliorer l'ambiance au sein de la classe.

Notes:

- Le groupe peut s'ambiancer, laisser faire !
 - Le professeur peut aussi mettre son morceau dans la Playlist et se lancer.
- Une personne timide peut emmener un assistant: un ou une autre élève qui l'accompagnera.
L'assistant se met à coté du guide, et le recopie, en soutien.
- Interrompre l'activité quand plus personne ne recopie ou ne joue le jeu.
Rejouer à un autre moment !

L'ÉCHO

Imitation en décalé

Préparation :

Tout le monde en même temps, dans tout l'espace.
Se mettre par deux, face à face à environ 2 mètres l'un de l'autre.

Jeu :

Lancer une musique.

Danseur.euse A propose une courte séquence de mouvements (5 secondes). Danseur.euse B est "l'écho" et refait la séquence du mieux qu'il peut.

Jouer 3 fois; puis changer de rôle. Puis se séparer et trouver un autre partenaire, sans arrêter la musique.

Durée: 10 à 15 minutes

Objectifs pédagogiques:

Commencer à danser. Inventer des mouvements. Observer.

Mémoriser. Se décentrer, développer l'écoute de l'autre.

Faire de son mieux et accepter l'imperfection.

Notes:

- Dans un premier temps, afin de recopier, repérer les vitesses, l'atmosphère, l'espace (haut, bas, sur place, déplace), ce que fait le corps.
- Dans un deuxième temps, essayer de se laisser imprégner par la danse de l'autre et reproduire sans trop réfléchir.



APRÈS LE SPECTACLE pour danser un peu plus loin

**BODY BAGARRE _ un jeu pour vous
faire rencontrer des processus de
création et nourrir votre curiosité.**

- Une rencontre avec un art, son Histoire, très adaptée pour débiter un cycle ou un projet autour de la danse - c'est aussi une passerelle vers d'autres pratiques : l'Histoire en général et l'Histoire des arts en particuliers, la philosophie, l'écriture littéraire et poétique, mais aussi d'autres disciplines comme les mathématiques et la géométrie dans l'espace, la science physique et le rapport à la gravité, les sciences humaines et le rapport à la culture...
- Après chaque représentation, la compagnie vous envoie les cartes-chorégraphes qui ont été tirées lors de la représentation, accompagnées d'une biographie de chaque artiste. Ces cartes sont exclusivement réservées aux élèves ayant participé à la représentation. Le jeu BODY BAGARRE et ses cartes sont la propriété de la compagnie R/Ô et de ses auteurs.
- Retrouvez des extraits d'oeuvres chorégraphiques directement sur internet, notamment sur la plateforme : <https://www.numeridanse.tv>. Découvrez par vous-même la danse et son Histoire.

Trouvez au moins une façon de rendre compte de l'expérience vécue avec la classe ! Nous vous proposons quelques pistes de réflexion.

DISCUSSIONS

autour de sujets philosophiques, éthiques ou sensibles

JOUER / GAGNER / PERDRE
COLLABORATION ou COMPÉTITION
(IN)JUSTICE : la responsabilité de celui qui décide
LE REGARD DES AUTRES
Mal FAIRE / bien FAIRE
L'ART et l'HISTOIRE : un dialogue entre les artistes et leurs époques
Les expressions de la sensibilités : comment se transforment nos représentations du monde?
Le CORPS comme archive vivante
Écouter et se décentrer - accéder à l'ALTÉRITÉ
Art et politique : À quoi sert l'art?
...

Durée: environ 30 minutes

Objectifs pédagogiques :
Réfléchir sur l'expérience vécue.
Retranscrire en mots son expérience.
Entendre l'autre / argumenter son point de vue.
Faire du lien avec le programme.

Notes : Les sujets ci-dessous sont donnés à titre indicatifs. Ils permettent de mettre des mots sur le spectacle.

Choisir un sujet.

En petit groupe, **discuter** du sujet pendant une dizaine de minutes.

Seul, **organiser** ses idées sous la forme d'un texte court.

Débattre/donner son avis en classe entière à partir des idées rédigées.

TRADUCTEUR

Déclinaison de jeux littéraires ou de pratiques orales pour décrire

Et si vous deviez décrire pour quelqu'un qui ne voyait pas? Comme dans BODY BAGARRE **devenez le traducteur/interprète du monde qui vous entoure.**

OBSERVER : après avoir choisi l'objet de votre observation (secrètement ou collectivement), imaginez devoir le décrire à quelqu'un qui ne l'aurait jamais vu. Vous pouvez évidemment essayer de décrire la forme, la matière, l'usage, faire des suppositions, inventer une fiction...

DÉCRIRE : amusez-vous à écrire 3 textes qui décrivent la même chose mais dans 3 registres différents.

PARTAGER : organisez une lecture collective des textes.

Durée: 45 minutes

Objectifs pédagogiques :
S'entraîner à décrire.
Retranscrire en mot son expérience et ses sensations.
Se mettre à la place de l'autre qui ne verra pas.
Réfléchir comment la littérature et la poésie interprète le réel.
Interpréter un paysage, une situation et la transcrire en mot, en texte.
Se saisir du réel (ce que l'on voit) pour produire une description sensible.
Rédiger un texte sensible.

Pistes :

- * Tous les supports sont possibles : photographie, film, à travers la fenêtre, la salle de classe, la cour de récréation, un objet, une personne, un mouvement, une situation...
- * réfléchir et inventer des registres de description : poétique, scientifique, publicitaire, témoignage, le mensonge, la métaphore, le discours, la vidéo Tik Tok, l'Haïku ...

ENQUÊTER

SUR LE TRAVAIL D'UN ARTISTE / D'UN MOUVEMENT / D'UN GROUPE EN ARTISTIQUE

rencontré lors de BODY BAGARRE

À LA MANIÈRE DE ... Catherine Diverrès

**Réinterpréter, cette fois-ci
avec plus de 30 secondes
de préparation !**

Notes : Cette proposition peut se décliner à partir de toutes les cartes chorégraphes. Il est possible de discuter avec la classe des chorégraphes qui les ont le plus marqué et à partir d'un extrait essayer de réfléchir ensemble à ce que veut dire « composer à la manière de » ...

Voici une séance possible à partir de **Solides**, une pièce de Catherine Diverrès.

Durée : 1h00

Séance de Danse

Objectifs pédagogiques :

Composer une séquence de mouvement et s'amuser avec, en groupe.

Aborder la notion de durée d'un mouvement, de phrasé.

Développer sa créativité dans une contrainte.

Observer les possibilités qui en découlent.

Faire des choix dans l'instant.

Traverser de manière concrète le processus créatif d'un artiste.

Danser, devenir interprète.

COMMENCER PAR REGARDER

1. Visionner un extrait de **Solides** (2004) de la chorégraphe Catherine Diverrès

<https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/solides>

(à partir de 2:40)

2. **Commenter ce que l'on voit** : que font les danseurs ? Quel est, selon vous, la règle du jeu, le principe de composition ? Collecter les réponses.

Pistes : Les danseurs font-ils les mêmes mouvements ? Quel est le rapport entre la danse et la musique (métronome) ? Les mouvements sont-ils continus ? ...



PUIS SE LANCER :

donner 6 minutes

1. D'ABORD SEUL, chacun de son côté, **composer sa phrase chorégraphique** : chaque danseur.euse invente une séquence de 8 courts mouvements qu'il mémorise. Chaque mouvement se TERMINE sur la pulsation du métronome.

+++ métronome en ligne :

https://www.youtube.com/watch?v=4dV08PTx_9A

Encourager les grands mouvements, une petite prise de risque sur le temps. Encourager des changements de direction.

Aider ceux qui ont des difficultés en passant voir les élèves au travail et en demandant "tu en es où ?" Écouter la réponse, et au besoin aider, encourager, remarquer les mouvements déjà inventés... Limiter le temps diminue les attentes sur ce qui va être produit, et rajoute un élément de jeu qui conduit à être créatif rapidement sans trop réfléchir, sans se bloquer. Peut en stresser certains, aider ceux-là !

Au besoin rajouter du temps.

2. **Se montrer** ces courts solos par petits groupes de 5. Le reste du groupe regarde.

PUIS EN GROUPE, COMPOSER !

1. S'amuser à rentrer, faire sa séquence, ressortir, seul ou en groupe.

Les mouvements seront différents, mais se terminent tous sur le temps du métronome.

Expérimenter à peu de personnes sur le plateau, ou tout le monde sur le plateau.... Arriver en marchant lentement, en courant, en choisissant où on se place...

2. Même chose en choisissant de faire des pauses de plusieurs temps dans sa phrase chorégraphique.

3. Observer que si quelqu'un est arrêté longtemps, son corps devient « solide » et peut être déplacé par quelqu'un d'autre qui rentre, déplace le danseur « solide » et ressort. (Peut être fait à deux comme dans la pièce de Catherine Diverrès).

Pistes :

* composer le temps en :

- transformant la durée du mouvement (1 mouvement sur plusieurs pulsations)
- en insérant des temps d'immobilité
- en créant des entrées/sorties successives

** composer l'espace en :

- choisissant les places de chacun.e (proximité/éloignement, ligne/cercle/diagonales, tas ...)

*** composer la relation en :

- apprenant certains mouvements des autres et créer des unissons, des canons...
- en entrant en contact, en proposant des portés...

IMAGINER VOS PROPRES PARAMÈTRES À MODIFIER : VOUS ÊTES CHORÉGRAPHE!

ET ENFIN ... OBSERVER / DANSER !

Pour voir le rendu, et apprécier le travail des autres : un groupe danse, l'autre observe.

Puis on change.

BODY BAGARRE

un jeu de danse imaginé par Mathieu HEYRAUD
en collaboration avec Julie DEBELLIS
porté par la compagnie R/Ô



UN PROJET PORTÉ PAR
la **compagnie R/Ô**

5 impasse Georges Clemenceau - 42100 Saint-Étienne

compagniero.fr

La compagnie R/Ô imagine des projets sur le territoire stéphanois depuis plus de 16 ans et habite frénétiquement, intensément, quotidiennement Le Magasin, son laboratoire de permanence chorégraphique au coeur du centre-ville. En activité et en mouvement permanent, nous imaginons des rapports à l'art (chorégraphique) joyeux, généreux, pointus et populaires. Les projets portés par l'association reposent sur une réflexion de fond et une ligne artistique (impulsée par le chorégraphe Mathieu Heyraud) qui se construit autour des questions du territoire et de l'habitation artistique, et mêlent à la fois recherche, innovation, invention poétique, réflexion politique et relation aux autres qu'ils soient spectateurs, visiteurs, danseurs, habitants ou usagers d'un lieu. Nos créations questionnent nos rapports aux corps et à la scène, en manipulant des codes personnels et contemporains.

Chorégraphe-initiateur des projets : Mathieu Heyraud - T/ +33 6.08.51.13.35 - contact.ciero@gmail.com
Diffusion / développement des projets : Elisabetta Spadaro - T/ +33 6 44 76 63 93 - diffusion.ciero@gmail.com
Administration / production : Lisa Wozniak - production.ciero@gmail.com
Régie générale : Elsa Jabrin - jabrin-elsa@riseup.net
Danse et rédaction dossier pédagogique : Émilie Birraux