



Les points de vue

Avec Karla Kloeble

Volet:	Drame/Danse
Années:	1-4
Contenu:	diffusion de 45 minutes + activité pratique

À l'aide des directives du programme d'enseignement de la danse, les élèves seront invités à trouver leur propre vocabulaire relatif aux mouvements, à créer de courtes séquences de danse et à explorer différentes dynamiques de la danse. Pour ce faire, le concept « les points de vue », conçu par Anne Bogart et Tina Landau, sera un outil d'inspiration utilisé pour ces ateliers. Les points de vue sont un guide pratique pour créer des compositions en utilisant différents points de vue pour se concentrer sur la création des performances. Les 9 points de vue de base sont : le tempo, la durée, la réponse kinesthésique, la répétition, la relation spatiale, la topographie (parcours), la forme, le geste et l'architecture.

Karla Kloeble | Biographie

Karla Kloeble est une personne dynamique et inspirante, une mère, une artiste passionnée et une perpétuelle élève du mouvement.

Elle a plus de 20 ans d'expérience de danse, y compris 8 ans d'art du cirque contemporain. Karla aime la performance qui comprend une articulation et une expression précises des émotions et des sensations à travers le mouvement.

Elle encourage les jeux de mouvement qui incluent l'écoute en profondeur du corps, connaît bien la mécanique physique du mouvement et enseigne à ses élèves avec assurance, patience et positivité.

Configuration de la salle de classe:

- Les élèves auront besoin d'espace pour bouger

Matériaux:

- Projecteur
- haut-parleurs audio

Activité post-diffusion guidée par l'enseignant

Nous explorerons les mouvements créatifs qui expriment des idées sur la Saskatchewan en utilisant les *points de vue* comme un guide.

Activité 1: Sur une grille: Topographie 12 minutes

Stratégie d'enseignement: chaque fois que vous expliquez quelque chose, utilisez la directive pause pour attirer l'attention des élèves. Alternativement, vous pouvez informer vos élèves lorsque vous frappez des mains, cela signifie que tout le monde se reste immobile.

Commencez à explorer sur une grille (comme présenté dans l'émission) avec tous les élèves participants. Familiarisez les élèves avec les principes de base: demandez brièvement à tout le monde de marcher vers l'avant, puis demandez à tout le monde de faire une pause, demandez à tout le monde de tourner à un angle de 90 degrés et de recommencer. Demandez à tout le monde de tourner à un angle de 90 degrés et de continuer à marcher, puis faites une pause. Pendant la pause, demandez aux élèves de faire leurs propres choix quant au moment de marcher, de tourner, de s'arrêter ou de recommençait avec le BUT de ne pas s'écraser sur quelqu'un d'autre sur la grille. Dites aux élèves de faire attention et de faire de bons choix. Demandez aux élèves de travailler les bases pendant quelques minutes. Si les élèves commencent à suivre les lignes sur un sol de gymnase, encouragez-les à essayer de faire des choix à la fois sur les lignes et hors des lignes. Une grille n'a pas de motifs courbes, tout est toujours carré, comme un circuit imprimé d'ordinateur. Vous devrez peut-être définir le paramètre d'espace dans lequel les élèves travaillent pour aider à maintenir la concentration si la salle de sport est particulièrement grande. Les étudiants doivent travailler dans un espace limité qui les maintient activement engagés.

Point de vue: concentrez-vous sur la topographie (motif du sol): Expliquez que la topographie signifie la conception que vous créez en vous déplaçant dans l'espace. Plus simplement, le motif de sol que vous parcourez. Présentation des résultats pédagogiques de l' **espace (création de parcours de rappel)**. Les élèves se déplaceront sur la grille en se concentrant sur leur motif de plancher. Demandez aux élèves de noter leur position de départ et de décider où ils finiront. Demandez aux élèves de commencer à tracer un chemin entre leurs placements de départ et d'arrivée. Une fois cela fait, peuvent-ils revenir au début et s'en souvenir, exactement la même chose? Ensuite, demandez-leur s'ils peuvent le recréer à l'envers, en commençant par le point d'arrivée et en se déplaçant le long du même chemin jusqu'au point de départ. Si nécessaire, indiquez que leur parcours doit prendre au moins 15 secondes de trajet.

Demandez maintenant aux élèves d'imaginer qu'ils sont dans un champ de la Saskatchewan avec des balles de foin et un silo à grains au centre de la grille. Imaginez les endroits des balles de foin et du silo à grains ensemble. Dites aux élèves qu'ils peuvent atteindre, s'accroupir, reculer, faire une pause ou faire tout type de mouvement qu'ils jugent nécessaire pour exprimer l'idée imaginée des balles de foin ou de l'élévateur à grains. Demandez-leur de décider d'un position de début et d'une fin, et commencez à faire un chemin avec les éléments imaginés dans la grille.

Activité 2: Sur une grille: Relations Spatiales 13 minutes

Présentez les résultats du curriculum des **relations (seul, partenaire ou en groupe)** en divisant les élèves en 2 groupes. Demandez à un groupe d'élèves de travailler en partenaire ou en petits groupes pour représenter le silo à grains et les balles de foin sur la grille. Si nécessaire, les élèves peuvent ajouter plus de balles ou un élévateur à grains selon le nombre d'élèves participants. Une fois les élèves installés, demandez à l'autre moitié d'utiliser les points de vue déjà explorés: tempo, durée, et motif du sol pour raconter une histoire sur la scène créée. Si les élèves ne savent pas comment raconter une histoire, demandez-leur de refaire le motif de plancher qu'ils ont créé lorsque les balles et l'élévateur à grain ont été imaginés mais ajoutez quelque chose d'expressionnisme! (Point du vue de Geste). Changez de groupe et recommencez l'exercice.

Activité 3: Sur une grille: Forme, Symétrie + Asymétrie 25 minutes

Présentez les résultats du programme **espace (asymétriques + symétriques)** en maintenant les 2 groupes et en divisant la grille au centre. Demandez à chaque côté distinctif de commencer en se tenant comme un miroir symétrique avec quelqu'un de l'autre côté. Pour que cet exercice se déroule bien, vous pouvez attribuer quel côté mènera le premier et lequel suivra, puis inverser les rôles.

Point de vue: concentrez-vous sur la forme 10 minutes:

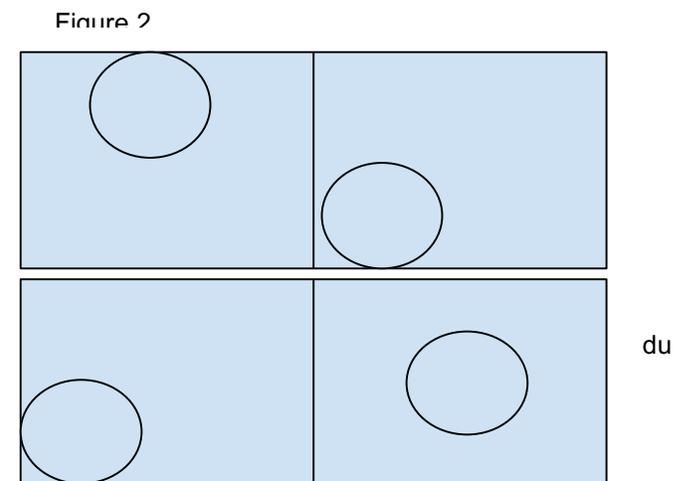
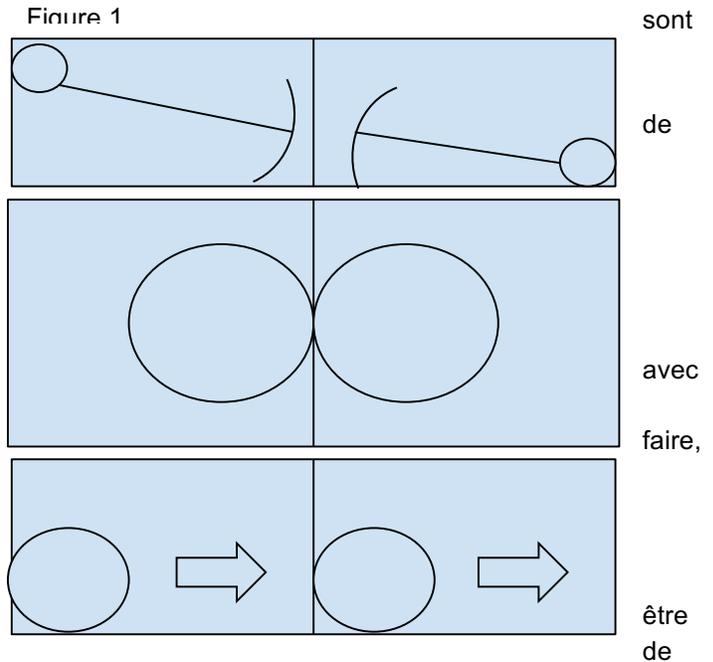
Utilisez votre corps comme un contour, créez des formes qui des lignes droites ou angulaires. Essayez ensuite des formes courbes et arrondies et enfin une combinaison de lignes et de courbes dans le corps. Demandez aux élèves travailler avec leur partenaire de l'autre côté de la grille comme miroir. En plus de créer des formes, ils peuvent également essayer de marcher, de sauter, de ramper, de tourner à 90 degrés ou de s'arrêter.

Demandez maintenant aux élèves d'abandonner l'activité du miroir. Au lieu de cela, tout en gardant un contact visuel leur partenaire, demandez à chaque élève de suivre son propre instinct. Déplacez ou faites des formes qu'ils veulent sans avoir à faire le même que leur partenaire.

(5 minutes) Discutez de la différence entre symétrique et asymétrique pour que tout le monde comprenne la différence. Souligner que la symétrie ne doit pas toujours une réponse miroir. La figure 1 montre différentes variations symétrie. La symétrie est un modèle clair ou un équilibre entre deux partenaires. Demandez aux élèves d'essayer un autre type de symétrie avec leur partenaire, comme les exemples de flèches de la figure 1. Après un certain temps, laissez les élèves travailler l'asymétrie pendant quelques minutes puis revenir à la symétrie.

(5 minutes) Demandez maintenant aux élèves d'essayer de travailler en masse de chaque côté, en formant deux grands groupes. Demandez aux élèves d'être symétriques avec la masse de l'autre côté de la grille. Pour ce faire, l'ensemble groupe doit rester attentif et ouvert à ce qui se passe autour d'eux. Montrez aux élèves la technique du flocage s'ils ont besoin d'aide pour cet exercice. Après avoir réfléchi sur la masse avec le côté opposé de la grille, demandez aux élèves de rester avec la masse de leur groupe et d'être asymétrique avec le côté opposé de la grille, comme illustré à la figure 2. La technique de flocage sera plus utile lorsque les 2 groupes travaillent asymétriquement .

Technique de flocage 5 minutes: Demandez aux élèves de se tenir dans leur groupe, tous face à la même direction. Les élèves devraient avoir suffisamment d'espace pour se déplacer de leur position debout. L'individu à l'avant du groupe mène dans des mouvements contrôlés lents afin que tous les autres derrière eux puissent suivre. Les enseignants s'assurent de faire savoir aux élèves qu'ils doivent «bouger lentement pour permettre à tout le monde de suivre. C'est comme si le chef avait un miroir derrière eux.» Tout le monde essaie de suivre aussi précisément que possible. "Déplacez-vous de manière à ce que chacun puisse suivre le chef." Les élèves devraient suivre, reflétant le chef. Si et quand le chef change de direction et se déplace donc hors de la ligne de vision du groupe, un nouveau chef à l'avant du



groupe émerge et mène jusqu'à ce que son mouvement se concentre sur un autre chef. Le but de l'activité est que le groupe ait l'air de se déplacer comme un seul.

Activité 4: Sur une grille: Jeu et de Réflexion 10 minutes

Invitez tous vos élèves à venir s'asseoir face à la grille pour regarder. Expliquez que le prochain exercice consistera à observer des groupes d'étudiants sur la grille. Donnez une directive secrète au groupe qui marchant sur la grille et invitez le groupe d'élèves qui regardent à deviner quel point de vue est la directive secrète. Demandez à des groupes de 7 de monter à la fois. Alternativement, vous pouvez demander pour des groupes plus petites de prendre la grille, comme 3, 4 ou 5 élèves, avec le reste des étudiant regardent. Après un certain temps, donnez à chaque élève une directive secrète spécifique sur laquelle se concentrer et demander aux élèves qui regardent de deviner les différents points de vue. Présentez les autres points de vue de la liste ci-dessous aux étudiants à votre discrétion. Si possible, list les noms des points de vue que vous utilisez dans le jeu afin que les élèves puissent les voir.

Les 9 points de vue de base sont; tempo, durée, réponse kinesthésique, répétition, relation spatiale, topographie (motifs du sol), forme, geste et architecture.

Viewpoints Défini:

Tempo: La vitesse à laquelle un mouvement se produit; la vitesse ou la lenteur d'un événement.

Durée: durée d'un mouvement ou d'une séquence de mouvements. La durée, en termes de les points de vue, se rapporte spécifiquement à la durée pendant laquelle un groupe de personnes travaillant ensemble ou reste à l'intérieur d'une certaine section du mouvement avant qu'elle change.

Répétition: La répétition de quelque chose. La répétition comprend de (1) la répétition interne (répétition d'un mouvement dans votre propre corps); (2) Répétition externe (répétition de la forme, du tempo, du geste, etc. de quelque chose ou de quelqu'un en dehors de votre propre corps.)

Réponse kinesthésique: Une réaction spontanée au mouvement qui se produit en dehors de vous; le moment où vous répondez aux événements externes de vous; le mouvement impulsif qui se produit à partir d'une stimulation des sens. Un exemple: quelqu'un tape devant vos yeux et vous clignez des yeux en réponse; ou quelqu'un claque une porte et vous regardez impulsivement dans la direction du son, ou tressaillez.

Relation spatiale: la distance entre les choses, en particulier (1) d'un corps à l'autre; (2) un corps (ou des corps) à un groupe de corps; (3) le corps à l'architecture. Quelle est la gamme complète des distances possibles entre les choses? Quels types de regroupements nous permettent de voir une image plus clairement? Quels regroupements suggèrent un événement ou une émotion, expriment une dynamique? Dans la vie réelle et sur scène, nous avons tendance à nous positionner à une distance polie de deux ou trois pieds de quelqu'un à qui nous parlons. Lorsque nous prenons conscience des possibilités expressives de la relation spatiale sur scène, nous commençons à travailler avec des distances moins polies mais plus dynamiques d'extrême proximité ou de séparation extrême.

Topographie (motifs du sol): Le paysage, le motif du sol, le design que nous créons en mouvement dans l'espace. En définissant un paysage, par exemple, nous pourrions décider que la zone en bas a une grande densité, est difficile à traverser, tandis que la zone en haut a moins de densité et implique donc plus de fluidité et des tempos plus rapide. Pour comprendre le sol motif, imaginez que le bas de vos pieds est peint en rouge; lorsque vous vous déplacez dans l'espace, l'image qui évolue sur le sol est le motif du sol qui émerge au fil du temps. De plus, la mise en scène ou la conception pour la performance implique toujours des choix concernant la taille et la forme de l'espace dans lequel nous travaillons. Par exemple, nous pourrions choisir de travailler dans une étroite bande de trois pieds tout en bas de la scène ou dans une forme triangulaire géante qui couvre tout l'étage.

Forme: contour du corps dans l'espace. Toutes les formes peuvent être décomposées en (1) lignes; (2) courbes; (3) une combinaison de lignes et de courbes. Par conséquent, dans la formation points de vue, nous créons des formes rondes, des formes angulaires, des formes qui sont un mélange de ces deux. De plus, la forme peut être (1) stationnaire; (2) Se déplacer dans l'espace. Enfin, la forme peut être réalisée sous trois formes: (1) le corps dans l'espace; (2) le corps en relation avec l'architecture faisant une forme; (3) le corps en relation avec d'autres corps qui forment une forme.

Geste: mouvement impliquant une ou plusieurs parties du corps; Le geste est une forme avec un début, un milieu et une fin. Les gestes peuvent être faits avec les mains, les bras, les jambes, la tête, la bouche, les yeux, les pieds, l'estomac ou toute les autre parties ou combinaison de parties qui peuvent être isolées. Le geste se décompose en:

1. GESTE COMPORTEMENTALE. Appartient au monde concret et physique du comportement humain tel que nous observons dans notre réalité. C'est le genre de geste que vous voyez au supermarché ou dans l'autobus: gratter, pointer, agiter, renifler, s'incliner, saluer. Un geste comportemental peut donner des informations sur le caractère, le temps, la période, la santé physique, les circonstances, la météo, les vêtements, etc. Il est généralement défini par le caractère d'une personne ou le moment et le lieu où elle vit. Il peut également avoir une pensée ou une intention derrière cela. Un geste comportemental peut être décomposé et travaillé en termes de geste privé et de geste public, en distinguant les actions effectuées dans la solitude de celles réalisées en étant conscientes ou proches des autres.

2. GESTE EXPRESSIF. Exprime un état intérieur, une émotion, un désir, une idée ou une valeur. Il est abstrait et symbolique plutôt que figuratif. C'est universel et intemporel et ce n'est pas quelque chose que vous verriez normalement quelqu'un faire dans un supermarché ou dans l'autobus. Par exemple, un geste expressif peut exprimer ou représenter des émotions telles que la «joie», le «chagrin» ou la «colère». Ou il pourrait exprimer l'essence intérieure de la façon dont un acteur ou un danseur se sent représenter un personnage ou un concept tel que «temps», «mémoire» ou «Paris».

Architecture: L'environnement physique dans lequel vous travaillez et comment la conscience de celui-ci affecte le mouvement. En travaillant sur l'architecture en tant que point de vue, nous apprenons à danser avec l'espace, à dialoguer avec une pièce, à laisser le mouvement (en particulier la forme et le geste) évoluer hors de notre environnement.

L'architecture se décompose en: 1. MASSE SOLIDE. Murs, planchers, plafond, meubles, fenêtres, portes, ect.

2. TEXTURE. Que la masse solide soit en bois, en métal ou en tissu changera le type de mouvement que nous créons en relation avec elle. 3. LUMIÈRE. Les sources de lumière dans la pièce, les ombres que nous faisons par rapport à ces sources, ect. 4. COULEUR. Créer un mouvement hors des couleurs dans l'espace, par exemple, comment une chaise rouge parmi de nombreuses noires affecterait notre chorégraphie par rapport à cette chaise. 5. SON. Le son créé par et à partir de l'architecture, par exemple, le bruit des pieds sur le sol, le grincement d'une porte, etc. De plus, en travaillant avec l'architecture, nous créons des métaphores spatiales, donnant forme à des sentiments tels que je suis «contre le mur», «pris entre les fissures», «piégé», «perdu dans l'espace», «sur le seuil, "" Haut comme un cerf-volant ", ect.