

**BOUGE
DE LÀ**

DANSE JEUNE PUBLIC

PRÉSENTE

GLITCH



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

MOT DE BIENVENUE

À vous, enseignantes et enseignants,

Les sorties culturelles apportent des retombées très positives chez les enfants, et je vous remercie de leur donner cette chance ! Venir dans un théâtre, c'est dire oui à l'imaginaire, aux sensations, à la magie. C'est partager un moment ensemble.

Voir un spectacle de danse, c'est se faire raconter une histoire avec le corps et non avec des mots ! La danse fait appel au sens kinesthésique, c'est-à-dire qu'elle a le pouvoir de communiquer le plaisir de bouger. Je vous invite donc à laisser les jeunes spectateurs réagir aux mouvements que les danseurs exécuteront.

GLITCH est un spectacle conçu pour les jeunes de 6 à 12 ans. Afin de décupler le plaisir des élèves (et le vôtre !) au moment de prendre place dans la salle, nous avons conçu pour vous ce cahier d'accompagnement qui propose des outils pour aborder la danse et le spectacle en plus de suggérer à vos élèves des activités de danse avant et après votre sortie au théâtre.

Tout souvenir peut devenir l'élément déclencheur d'une œuvre. Pour *GLITCH*, ce souvenir, qui provenait de mon enfance chez ma grand-mère, a rebondi dans mon inconscient et guidé mes choix artistiques. Il est fascinant de voir comment les costumes, le décor et le laser, dans ce cas précis, peuvent offrir un univers propice à la création d'une œuvre de danse. Dans ce lieu où tout est possible, vous verrez les personnages se transformer au fil de leurs explorations.

J'espère que vous aurez autant de plaisir à regarder le spectacle que nous en avons eu à le créer, mon équipe et moi !

Bon spectacle !

Hélène Langevin
Directrice artistique et chorégraphe



BOUGE DE LÀ EN BREF

Fondée en 2000 sous la direction artistique d'Hélène Langevin, Bouge de là est l'une des rares compagnies de danse professionnelles du Québec se destinant exclusivement à la création chorégraphique pour le jeune public. Elle propose des spectacles de danse contemporaine empreints d'humour et de poésie qui intègrent diverses disciplines artistiques : vidéo, théâtre, ombres chinoises. Peut-être avez-vous déjà assisté à quelques-uns de ses spectacles précédents, comme *À travers mes yeux*, *Ô lit !* ou *26 lettres à danser...* *GLITCH* est la 9^e œuvre de Bouge de là.

MISSION

La mission de Bouge de là est de créer et diffuser des œuvres de danse de grande qualité destinées à un jeune public et de lui offrir une multitude d'activités de médiation culturelle lui permettant d'approfondir la rencontre artistique. Fortement active au Québec et au Canada, la compagnie déploie ses diverses initiatives et actions jusqu'à l'étranger, offrant ainsi un large rayonnement à la danse. Elle place l'enfant au cœur de sa démarche en lui procurant un contact bénéfique et heureux avec la danse, une expérience qui interpelle ses sens et lui donne l'envie de bouger.

VISION

La compagnie souhaite avoir une portée significative et durable auprès du plus grand nombre d'enfants possible en leur permettant de découvrir la discipline, de s'exprimer par le mouvement et de goûter au plaisir de danser ensemble.



GLITCH

Fantastique et surréaliste, *GLITCH* nous plonge dans le mystérieux sous-sol d'un théâtre déserté. C'est en tout cas ce que croient nos quatre intrépides en pénétrant dans cet univers qui s'apprête à les transformer.

Que vont-ils découvrir dans cette étrange dimension où les lois défient notre réalité? Lumière, scénographie et costumes se côtoient sur scène, à la merci du laser, qui incarne un cinquième personnage. Il est le glitch qui apparaît, disparaît et guide les jeunes à la découverte de ce lieu interdit, là où l'écart entre deux mondes devient presque illusoire.

Dans ce terrain de jeu sans limites où les éléments et les protagonistes sont intimement liés, *GLITCH* convoque les imaginaires et amène le spectateur à se questionner et à appréhender l'imprévisible.

Public 6 à 12 ans

Durée approximative 55 minutes



DÉMARCHE ET INTENTION

Au bas de l'escalier de son enfance, Hélène Langevin donnait vie aux vêtements d'une autre époque, créant des personnages dans la cave sablonneuse de sa grand-mère, de concert avec ses cousines. Ce monde peuplé d'histoires de frousses et de rigolades a émergé de la mémoire de la chorégraphe comme une évidence pour cette nouvelle œuvre.

En empruntant l'escalier, élément du décor qui s'est rapidement imposé dans la création, on entreprend une descente vers l'inconnu où l'imaginaire est roi. Au creux du mystère où est plongé le spectateur, quatre personnages basculent d'un univers à un autre, sans trop savoir comment !

Cinquième protagoniste du spectacle incarnant l'esprit du lieu, le laser qui se déploie devant nos yeux mène le jeu. Magnétiques, ses apparitions provoquent sur scène des ruptures de temps, d'espace et de corporalité. Sa lumière, tout comme ses mouvements, crée le rythme, le style, les contrastes. Le Glitch, c'est lui.

Hélène Langevin s'est adjoint Audrey Bergeron à titre de chorégraphe pour cette création bicéphale. Complices depuis *Vieux Thomas et la petite fée* (2008), les deux artistes avouent se contredire avec grande liberté avant d'arriver au parfait consensus. La richesse de cette collaboration tient dans une vision commune de la puissance de l'expérimentation.



DÉMARCHE ET INTENTION (SUITE)

L'œuvre compte également sur l'apport des quatre interprètes qui, comme pour toutes les créations de Bouge de là, prennent activement part au processus créatif. La variété de corps, de personnalités et, donc, de textures appelle également une variété de « physicalités ». Dans les tableaux contrastés, les artistes de la scène expérimentent une diversité d'états : angularité, mollesse, rondeur, fluidité, friction, abandon... Autant de mutations happées par le dictat du laser et l'omniprésence de l'étrange.

Il est là, le glitch : c'est un bogue, une rupture, un arrêt sur image qui propulse dans une autre dimension. Il est la confrontation imprévue de réalités, de disciplines, d'expériences, de couleurs et de musiques. En découlent le magique et le magnétique. Comme une invitation à nous garder en éveil.

L'évolution de la proposition n'a eu qu'un maître : le projet en lui-même, doté d'une intelligence propre, vivante. Ce processus créatif collaboratif fascine, car les mots ne suffisent pas pour décrire combien les éléments scéniques ont ici influencé la création et ses aboutissements. Il faut emprunter l'escalier, aborder la pénombre, approcher les coffres et aller à la rencontre du laser pour le découvrir.



FAITS AMUSANTS!

- Au début du processus de création, le titre du projet était *Étrange*.
- La tête de lapin, qui fait une brève apparition, a fait partie d'un spectacle précédent de Bouge de là, *L'atelier*, qui a été créé en 2010 !
- Dans le cadre d'une formation en premiers soins qu'a suivie la chorégraphe Hélène Langevin, elle s'est amusée à explorer le style de mouvements qu'elle pouvait faire avec une attelle d'avant-bras. Cette recherche plutôt loufoque a mené à la chorégraphie des robots que l'on retrouve dans le spectacle !
- Beaucoup d'éléments de la production, par exemple l'escalier, le rideau suspendu, des coffres de scène et même certains costumes, sont de la récupération et du réemploi !
- Une fois, au beau milieu d'une répétition en théâtre, nous avons généré tellement de fumée que l'alarme d'incendie s'est déclenchée ! Les pompiers ont répondu à l'appel et tout l'immeuble a dû être évacué. Oups !



DANS LES COULISSES

Que se passe-t-il quand on crée un spectacle ? Qui est derrière la conception ?

Pourquoi ils ou elles ont choisi ce métier ?

Découvrez les témoignages et anecdotes des membres de notre équipe !

CHORÉGRAPHE

Audrey Bergeron

Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



Hélène Langevin
Chorégraphe



INTERPRÈTES DE LA CRÉATION

José Flores

Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



Marianne Gignac-Girard

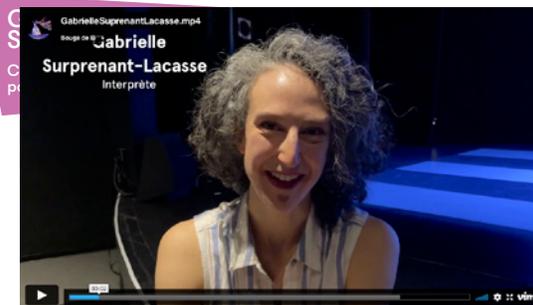
Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



Chloé Ouellet-Payeur
Interprète



Gabrielle Surprenant-Lacasse
Interprète



À PROPOS DE LA DANSE

Un spectacle de danse est une activité des plus stimulante et enrichissante pour les enfants ! Puisque nous ne pouvons pas accompagner personnellement chaque groupe dans ses découvertes artistiques et son expérience de la danse, nous mettons à la disposition du personnel enseignant une section de notre site Internet qui vous propose quelques outils pour vous aider à mieux comprendre et aborder la danse avec vos élèves. Nous vous invitons à cliquer sur le lien > <https://bougedela.org/fr/enseignants/#propos>.

ACTIVITÉS AUTOUR DU SPECTACLE

Chers enseignantes et enseignants !

Nous vous proposons deux ateliers à faire avec vos élèves : avant le spectacle, nous suggérons l'atelier de la Marionnette puis, après avoir vu *GLITCH*, la Danse des robots.

Puisque la danse est visuelle, la démonstration vaut mille mots ! Pour chacun de ces ateliers, nous avons créé une série de vidéos qui vous expliquent et vous donnent des directives pour comprendre l'activité.

Les activités peuvent s'adapter aux trois cycles du primaire. Respectez la progression : commencez par l'activité de base puis poursuivez et allez plus loin dans l'exploration du mouvement.

Nous vous invitons à les visionner avec vos élèves ! Le médium vidéo aidera sans aucun doute les élèves qui sont plus visuels qu'auditifs.

LA MARIONNETTE (AVANT LE SPECTACLE)

Cette série d'activités vous amènera à mobiliser les parties du corps (en équipe de deux).

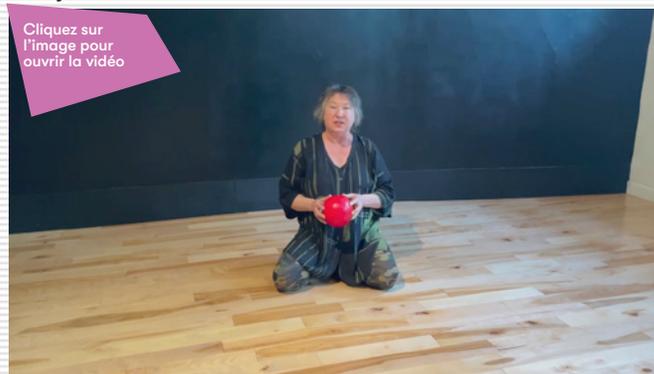
MARIONNETTE 101

activité de base de la marionnette



MARIONNETTE 201

on ajoute des forces et des directions sur la marionnette



MARIONNETTE 301

la marionnette se met à danser (et on change de rôle)



MARIONNETTE 401

duo dansé selon une structure d'improvisation



LA DANSE DES ROBOTS

(APRÈS LE SPECTACLE)

En équipe de 2, 3 ou 4 personnes, vous pouvez soit copier la chorégraphie des robots, soit inventer vos propres mouvements en vous inspirant de cette chorégraphie. Pour rendre l'activité plus drôle, associez un son de machine pour chacun de vos mouvements de bras. Amusez-vous et soyez créatifs ! Et présentez-la devant la classe.

Pour le premier cycle : faites le robot en duo et mémorisez de 4 à 8 mouvements. Si tout avance bien, poursuivez la mémorisation.

Pour les deuxième et troisième cycles : choisissez de travailler en duo, en trio ou en quatuor, selon vos préférences. Plus on est de personnes, plus c'est difficile !

DUO

Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



TRIO

Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



QUATUOR

Cliquez sur l'image pour ouvrir la vidéo



**POURQUOI NE PAS NOUS ENVOYER VOS CHORÉGRAPHIES !
ÇA RESTERA PRIVÉ, ENTRE NOUS ! :-)**

info@bougedela.org

FABRICATION DES BRAS DE ROBOT

Cette activité d'art plastique est optionnelle.

Apprenez comment construire vous-même des bras de robot pour bonifier l'activité de la Danse des robots !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- une boîte de carton
- des ciseaux
- un crayon
- du ruban à conduits (style duct tape)

RÉALISATION

Cliquez sur le lien ci-dessous ou entrez l'adresse dans la barre de recherche de votre navigateur pour regarder le tutoriel réalisé par Hélène Langevin.



Vidéo tutorat : bdldanse.org/brasderobot

26 CARTES À DANSER

Si vous avez aimé votre expérience de la danse et des ateliers proposés, vous pouvez intégrer des activités de danse dans votre pratique quotidienne ou hebdomadaire avec 26 cartes à danser, un jeu pédagogique et artistique de Bouge de là.

Conçu sous la forme d'un abécédaire, 26 cartes à danser est un jeu unique qui s'adresse autant aux familles qu'aux enseignants du primaire. Facile à utiliser, ludique et créatif, ce jeu offre 28 activités de danse testées et approuvées par les enfants ! C'est l'occasion idéale pour faire entrer la danse dans la vie des enfants.



COMMENT JOUER

26 cartes à danser offre des possibilités infinies : qu'on décide de commencer en pigeant une carte au hasard pour demander aux enfants de reproduire la lettre-corps qui y figure ou qu'on suive chaque activité de danse dans l'ordre – ou non – d'un abécédaire, qu'on l'aborde en visionnant d'abord son complément numérique (des capsules vidéo associées à chaque activité) ou en laissant les enfants danser librement sur la trame sonore du jeu, toutes les façons de jouer sont bonnes !



CONTENU DE LA BOÎTE

- 28 cartes à danser
- 4 cartes joker
- des codes d'accès aux compléments numériques (capsules vidéo et trame sonore)
- 1 affiche
- 1 balloune
- plein de fous rires !

OÙ SE LE PROCURER

bougedela.org

Envoi par la poste ou cueillette au bureau

À NOS BUREAUX

2065, rue Parthenais, bureau 09, Montréal
(sur rendez-vous seulement)

LE JOUR DU SPECTACLE

Demandez à parler à la direction
de tournée de la production

PRIX

51,50 \$ taxes incluses



ÉQUIPE DE CRÉATION

IDÉATION ET MISE EN SCÈNE

HÉLÈNE LANGEVIN

CHORÉGRAPHIE

AUDREY BERGERON

HÉLÈNE LANGEVIN

INTERPRÉTATION ET CRÉATION

JOSÉ FLORES

MARIANNE GIGNAC-GIRARD

CHLOÉ OUELLET-PAYEUR

GABRIELLE SURPRENANT-LACASSE

ÉQUIPE DE CRÉATION

MARILÈNE BASTIEN – COSTUMES

LUCIE BAZZO – LUMIÈRE

MARTIN BELLEMARE – CONSEIL À LA DRAMATURGIE

MARIE-EVE CARRIÈRE – DIRECTION DES RÉPÉTITIONS

BERNARD FALAISE – MUSIQUE

RICHARD LACROIX – SCÉNOGRAPHIE

JIMMY LAKATOS – LASER

ÉQUIPE DE PRODUCTION

CATHERINE COMEAU – DIRECTION DE PRODUCTION

GUY FORTIN – RÉGIE SON ET LASER

MARTIN LEPAGE – DIRECTION TECHNIQUE ET RÉGIE LUMIÈRE

DESIGN GRAPHIQUE

JULIE PARENT

PHOTOGRAPHIE

SUZANE O'NEILL

DAVID WONG

Pour toute question à propos du spectacle ou
pour recevoir nos artistes dans votre classe,
communiquez avec nous à info@bougedela.org.

BOUGEDELA.ORG



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Montréal

Montréal-Nord
Montréal

