

Total Danse

DANSE

(LA)HORDE *TO DA BONE*

**vendredi 15
et samedi 16 novembre**
19h
TÉAT Champ Fleuri

Dès 12 ans

Dossier ressource

David Sarie

Professeur relais
des TÉAT Réunion, Théâtres
départementaux de La Réunion
auprès de la délégation académique
à l'éducation artistique
et à l'action culturelle.

www.teat.re



TÉAT
ILE DE LA RÉUNION



© Tom de Peyret

Contrairement à ce qu'annonce son nom, **(LA)HORDE** rassemble trois artistes : Marine Brutti, Jonathan Debrouwer et Arthur Hare qui dirigent des projets artistiques, montés en coopération avec d'autres artistes, à la croisée de diverses disciplines de l'art contemporain et du spectacle vivant dont ils questionnent les codes au travers de performances, d'installations, de vidéo et de pièce chorégraphiques.

TO DA BONE est une pièce chorégraphique composée à partir des codes et de l'esthétique du jumpstyle. Elle s'inscrit dans le mouvement des danses post-internet issues des réseaux sociaux à mobiliser des usagers qui se constituent en mouvements contestataires. Sa forme permet à (LA)HORDE d'aborder la révolte juvénile et la capacité des réseaux sociaux.

Ce projet a été mené en deux étapes. Il s'inscrit dans un travail amorcé depuis plusieurs années sur le mouvement mainstream hardcore¹ et est précédé de deux spectacles *Avant les gens mouraient* (2014)² et *Novaciéries* (2015)³ mais également d'une résidence à la Gaité Lyrique qui a donné lieu à des rencontres et le développement d'une plate-forme web consacrée aux danses post-internet(2017)⁴.

Dans un premier temps, une pièce de dix minutes a été composée pour 10 danseurs dans le cadre de Danse Élargie de 2016. Afin d'éviter l'épuisement des artistes, la session de jumpstyle était ponctuée de solos d'inspirations variés (oldschool, hardjump, ownstyle, shuffle et hakken). Le deuxième volet est la création d'une œuvre d'une durée d'une heure qui reprendra les codes du jumpstyle dans une pièce de danse contemporaine offrant la possibilité de construire une réelle dramaturgie. Pour ce faire, le collectif a recruté des danseurs européens, nord-américains et asiatiques à partir des clips vidéo que ceux-ci postaient pour les faire travailler ensemble dans le cadre de résidences artistiques.

En raison de son intensité physique, une séquence de jumpstyle dure en moyenne 25 secondes qui épuisent littéralement le danseur. Celle-ci consiste en « *une danse de jambes exaltée, un sur place très puissant qui rend compte d'un certain lâcher prise par rapport à une frustration latente. À la fin de son solo, un jumper est essoufflé mais apaisé et il émane alors de lui une force centrée, pleine de défi et de confiance.* »⁵ **TO DA BONE** fait voler en éclat ce format pour faire sortir le jumpstyle du cadre de la séquence postée sur un réseau social et lui donner la dimension d'une chorégraphie pouvant prendre place sur scène.

¹ Musique techno issue originellement des Rave parties qui émerge vers 2002 et se caractérise par une très grande rapidité marquée par une scansion type « boum-boum » intense, une sonorité assez menaçante.

² Pièce chorégraphique de 45 minutes pour l'École de Danse Contemporaine de Montréal (EDCMTL) jouée à Montréal en 2014 et à Paris en 2015.

³ Court-métrage de 15 minutes sélectionné dans de nombreux festivals (Nouveau Festival Centre Pompidou (FR), IFFR (NL), Clermont-Ferrand (FR), Slamdance (USA), Tous écrans (CH), Cinédans (NL) etc.

⁴ <https://gaite-lyrique.net/evenement/danses-post-internet-1>

⁵ <https://sceneweb.fr/to-da-bone-par-lahorde/>

Les danses post-internet & le jumpstyle

« L'art post-internet émerge chez des artistes membres de réseaux sociaux, dont la dépendance aux moteurs de recherche est maintenant irréversible, avec un Macbook pour atelier et un smartphone à proximité. [...] On peut aussi le comprendre comme un va-et-vient entre réalité et virtualité, sur et hors Internet. »⁶

Si la place d'internet est abondamment interrogée par l'art contemporain et la littérature, rien n'avait été fait en ce sens dans le domaine de la chorégraphie. Pourtant, internet est un outil de diffusion et d'inspiration artistique que l'on ne peut plus minorer.

« Internet est avant tout un outil social qui nous a permis de rencontrer beaucoup d'auteurs que nous n'aurions pas pu rencontrer dans les lieux plus classiques dédiés à la création artistique. Youtube [...] est une source d'inspiration incroyable, qui permet de découvrir et de partager des gestes artistiques⁷. »

Par ailleurs, internet ouvre le questionnement sur la façon dont le corps du danseur est impliqué dans l'espace numérique d'une part et dans la réalité d'autre part mais également réinterroge à nouveau la question de la représentation. En effet, les réseaux sociaux ont amené quantité de personnes à se filmer et à poster leurs vidéos.

De nouveaux styles de danses, tels que le jumpstyle, se sont développés par ce biais et se sont propagés via des tutoriels et des vidéos de démonstrations.

Originellement, le jumpstyle est un genre de musique électronique appartenant au mouvement Hardstyle qui lui-même est un sous-genre de la techno-hardcore. Cette subculture musicale donne naissance à une danse éponyme : le jumpstyle, selon certains au début des années 2000, pour d'autres vers 2005-2007. Il émerge en Belgique et aux Pays-Bas avant d'essaimer en Europe et dans le reste du monde. Ce style de danse se découvre sur internet et se pratique au départ seul dans sa chambre. Les jumpers filment leurs enchaînements et les postent sur internet pour partager leur passion mais aussi leurs progrès avec leur communauté. Le schéma suivi par les jumpers est souvent le même, les premières vidéos sont d'abord réalisées dans leurs chambres puis migrent vers le salon avant de se développer dans l'espace public. Au dehors, les vidéos sont d'abord tournées dans leur rue, puis se déplacent dans des espaces de plus en plus grands et de plus en plus symboliques (places publiques, monuments aux morts, etc.) La pratique se développe ainsi naturellement sur les réseaux sociaux par le biais de vidéos auxquelles la communauté réagit en commentant puis en répondant à l'aide de nouvelles vidéos. Des ligues se forment pour créer des groupes au sein de la communauté qui s'affrontent dans des battles virtuelles. Ces battles virtuelles peuvent se transformer en battles réelles, lors de meetings de jumpstyle organisés un peu partout en Europe.

⁶ Article de Benoit Lamy de la Chapelle, source : <http://www.zerodeux.fr/dossiers/de-lart-post-internet/>

⁷ Lila Meghraoua, *Quand la technologie fait valser la danse*, Usbeck&Rica, 02.02.2018 : <https://usbeketrica.com/article/quand-technologie-inspire-la-danse>

Le jumpstyle proche du gabber utilise des rythmes moins rapides (160 dpm au lieu de 220) et des figures plus acrobatiques qui enchainent des combinaisons de bonds. En raison de son caractère très physique, il est essentiellement pratiqué par des adolescents et de jeunes adultes.

Dans un souci éthique de ne pas verser dans le travers de l'appropriation culturelle, le collectif (LA)HORDE a décidé de travailler directement avec les communautés virtuelles de jumpers qui leur paraissaient les plus porteuses chorégraphiquement.

Il nous a fallu nous questionner et définir notre position par rapport au mouvement du jumpstyle qui nous intéresse sans que nous le pratiquions. Les jumpers, ces interprètes/auteurs, nous considèrent comme des analystes, des spécialistes du mouvement. Ils savent que nous les respectons et que nous travaillons avec les jumpers eux-mêmes pour écrire une autre histoire, les intégrer à une fiction.

(LA)HORDE

Les principaux projets de (LA)HORDE

2017 - *Danse Post-Internet Dance*, installation multimédia, site internet, exposition *lanceurs d'alerte* à la Gaîté Lyrique.

2016 - *Cloud Chasers*, film HDvidéo réalisé dans le cadre de la commande de la fondation d'entreprise Galerie Lafayette - *TO DA BONE*, pièce chorégraphique, 10 interprètes dans le cadre de Danse Élargie au Théâtre de la Ville - *Night Owl*, pièce chorégraphique, 5 interprètes dans le cadre le Festival Faits d'hiver.

2015 - *Novaciéries*, film HDvidéo/DV 16' réalisé dans le cadre de la Biennale du Design de Saint-Etienne - *Tout commence par une gavotte*, installation & laboratoires chorégraphiques, Studio 13/16 Centre Pompidou - *HEREIN #Novaciéries/ Halle 01*, performance pour la Biennale du Design de Saint-Etienne - *Mummers*, pièce chorégraphique, 22 interprètes, MPAA St-Germain, Paris.

2014 - *Avant les gens mouraient*, pièce chorégraphique pour l'École de Danse Contemporaine de Montréal, - *Void Island*, pièce chorégraphique, 20 interprètes seniors, MPAA St-Germain, Paris.

2013 - *HEREIN #Human Garden / Erkölning*, performance à l'Institut Français, Stuttgartnacht - *HEREIN #Human Wandering / Flat Love*, performance Festival Jerk Off - *All Along Far Away*, pièce chorégraphique, 5 interprètes.

Avant le spectacle

Vous pouvez commencer par annoncer à vos élèves qu'ils vont aller voir un spectacle de danse contemporaine inspiré de danses urbaines.

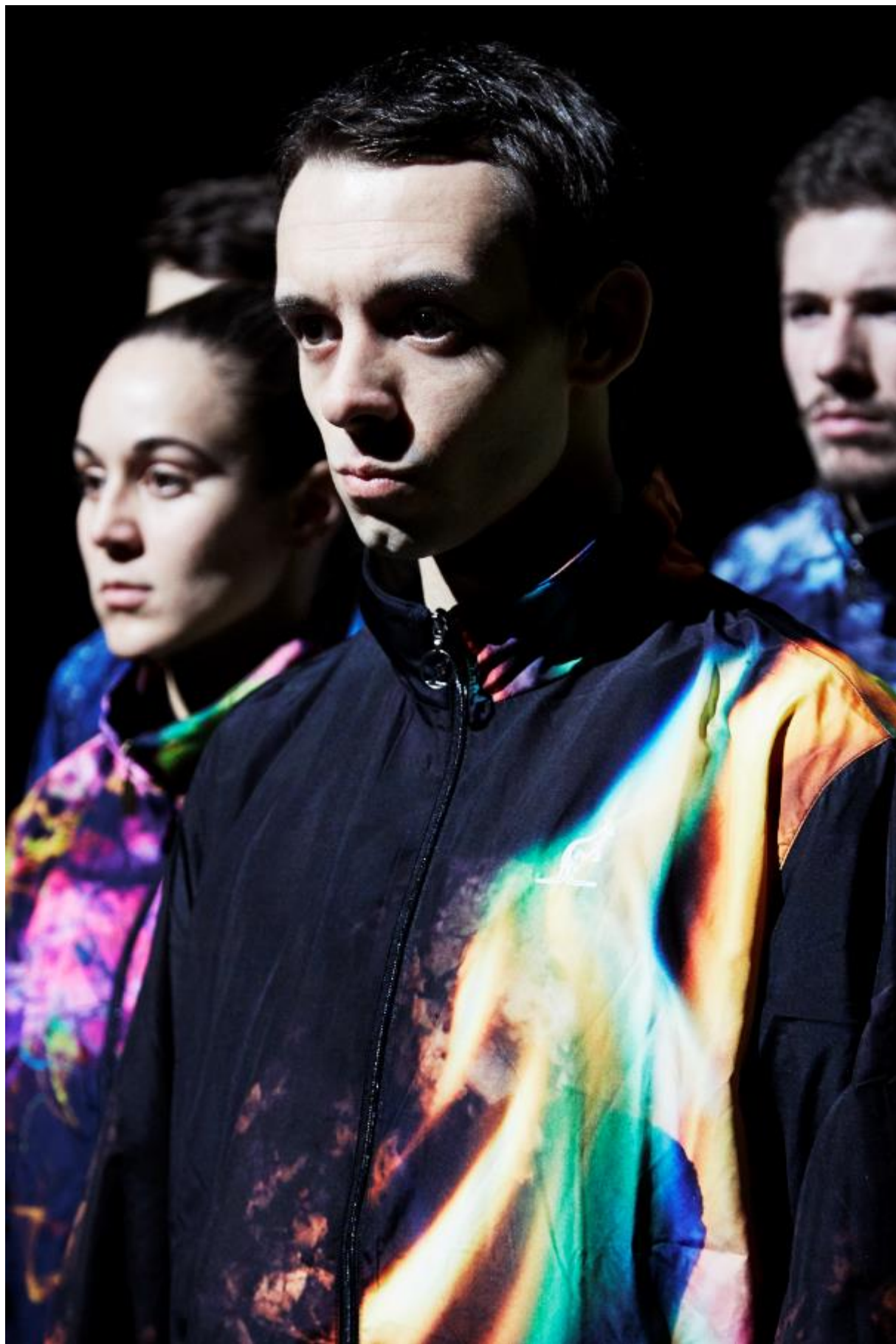
Pour initier la réflexion avec eux, vous pouvez commencer en leur demandant de définir le mot « horde » et ses connotations. Puis, de proposer une interprétation du nom de ce collectif artistique qu'est « La Horde ». [diapositive 2 du ppt] Ensuite traduire le titre du spectacle *TO DA BONE*⁸. [diapositive 3 du ppt] Enfin, leur demander quelles hypothèses ils font sur le spectacle qu'ils vont voir.

Par la suite, vous pouvez leur montrer les photographies suivantes (vous les trouverez sur le power-point. Diapositives 4 à 8) en leur demandant de les commenter au fur et à mesure (cadrage, position des danseurs, costumes, couleurs, atmosphère, etc.).



©Laurent Philippe

⁸ *TO DA BONE* est une forme argotique qui signifie « To the bone » c'est-à-dire littéralement « dans les os » qui peut être traduit par « inhérent » ou « avoir dans la peau ou dans les tripes ».



© Tom de Peyret



© Tom de Peyret



© Tom de Peyret



© Tom de Peyret

Vous pouvez leur passer le teaser du spectacle afin de préciser leurs attentes et d'en avoir un avant-goût [Diapositive 9 du ppt] :

<https://www.teat.re/programmation/danse/to-da-bone/-la-horde,33.htm>

Afin d'accompagner vos élèves dans la réception du spectacle, vous pouvez leur distribuer (ou rétroprojeter les diapositives 10 à 13 du ppt) et lire avec eux la fiche suivante afin d'attirer leur attention et guider leur regard lors de la représentation :

Scénographie : Décrire les scénographies présentées dans chaque tableau chorégraphié. Réfléchir sur les matériaux utilisés (objets et matériaux légers, translucides, lourds, froids, clairs ou foncés, éléments numériques ou objets suggérés, utilisation photo et vidéo etc.). Exprimer les ressentis face à cette ou ces scénographies.

Création son et lumière : Lumières (à quels moments, l'importance quantitative, quelle signification, la symbolique des couleurs, l'effet suscité, atmosphères, ambiances, rythmes, etc.). Son (ambiance sonore, rythmes, signification, dissocier les types de son, musiques ou chansons, instruments, bruits, son intégré à l'ambiance ou ayant un rôle dramaturgique, sources, rôles d'illustration, etc.).

Mise en scène et représentation : Parti pris du chorégraphe (réaliste, symbolique, théâtralisé, expressionniste, etc.). Repérer les déplacements des danseurs, la présence sur scène, l'occupation de l'espace, le rapport entretenu avec la musique, la lumière et tous les éléments présents. Interprétation (jeu corporel, choix des danseurs, rythme, énergie, etc.). Rapport entre les danseurs et l'espace (occupation de l'espace, déplacements, entrées/sorties de scène, communication non verbale, regards, etc.). Costumes (contemporains, couleurs, formes, praticité, matières, signification, caractère etc.).

Être attentif à : L'analyse des corps (tension, énergie, relâchement, abandon du poids, équilibre, appuis, verticalité, etc.). L'analyse du mouvement (rythme, vitesse, accent, continuité, rapport entre le bas et le haut du corps, rapport entre les danseurs, directions, signes, codes, gestuelle, répétition, technicité, marche, bonds, course, glissements, parcours géométriques, etc.). Le rôle du public. La part d'imagination du spectateur. L'analyse des formes, des couleurs et des lignes

Après spectacle

Afin d'ouvrir la réflexion collective, vous pouvez proposer à chacun des élèves de mentionner à tour de rôle un mot exprimant une émotion ressentie ou ce qui l'a le plus marqué dans ce spectacle à la façon d'un brainstorming dont l'un des élèves ou vous-mêmes marqueriez ces mots clés au tableau.

Proposer aux élèves un temps d'écriture durant lequel ils décriront de mémoire le spectacle et à l'issue duquel des volontaires ou des élèves que vous désignerez liront ce qu'ils ont écrit. Invitez vos élèves ensuite à réagir à ce que leur camarade leur a lu.

Vous pourrez demander à vos élèves de réaliser une des deux compositions suivantes :

- -« Peut-on distinguer la création artistique de l'invention technique ? Appuyez-vous sur l'utilisation des réseaux sociaux par le collectif (LA)HORDE dans le cadre de *TO DA BONE* ainsi que les témoignages des différents danseurs durant le spectacle. »
- -« Une œuvre d'art est-elle le fruit d'un choix, l'exemple d'un style, l'interprétation du réel, la reconstruction d'un univers personnel ? Éclairez votre propos à partir d'une analyse de *TO DA BONE* du collectif (LA)HORDE. »

Vous pouvez proposer à vos élèves de réaliser un travail de recherche donnant lieu à un exposé en classe ou une exposition au C.D.I. sur :

- le jumpstyle
- les danses proches : électro, hard dances, suffle, hakken ou gabber
- les musiques électro



© Tom de Peyret

Pour aller plus loin

Une émission de France culture sur les danses-post internet assortie de vidéos illustrant le propos :

<https://www.franceculture.fr/emissions/le-numerique-et-nous/la-decouverte-des-danses-post-internet>

La page consacrée à la résidence de (LA)HORDE à La Gaité lyrique avec de nombreuses ressources sur les danses post-internet et les différents styles de danses issues des musiques électro ou ayant inspiré le collectif pour *TO DA BONE* :

<https://gaite-lyrique.net/residence/lahorde>

La page de partage de vidéos développée par (LA)HORDE : <http://www.dansepostinternet.com/>

Le site du collectif (LA)HORDE : <http://www.collectiflahorde.com/>

L'essai de Benoit Lamy de la Chapelle, De l'art « post-internet », proposant une théorisation de la notion d'art post-internet : <https://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/>



© Tom de Peyret