

## 4. POURQUOI ORGANISER LA DANSE AUTOUR DU PROCESSUS DE CRÉATION

### 4.1 Le processus de création permet à l'élève de créer sa propre danse

#### Définition du processus de création

Pour tenter une définition, nous nous inspirerons des recherches de GUILFORD sur la créativité. Nous avons réinterprété le schéma par rapport à la démarche que nous proposons en danse.

Des remarques sont nécessaires avant de consulter ce schéma :

- Les différentes phases sont présentées dans un ordre chronologique mais le passage de l'une à l'autre n'est pas du tout systématique. Une phase n'entraînera donc pas obligatoirement l'entrée dans une autre phase mais pourra rebondir sur la phase précédente. Des étapes peuvent même être sautées.

- Le processus place la personne au centre, car l'inducteur (cf. page 28) permet la mise en jeu de réponses spontanées qui seront ensuite enrichies.

Si l'inducteur est une phrase de mouvement construite par l'enseignant, elle doit être très simple et ciblée sur un contenu particulier (exemple : travail sur la qualité du mouvement, élasticité, suspension...) car l'essentiel se situe dans le travail d'intégration et de réinterprétation du danseur.

- Si nous nous situons dans le cadre d'une danse à l'école, s'adressant à tous les élèves, le choix des inducteurs nécessite une extrême vigilance.

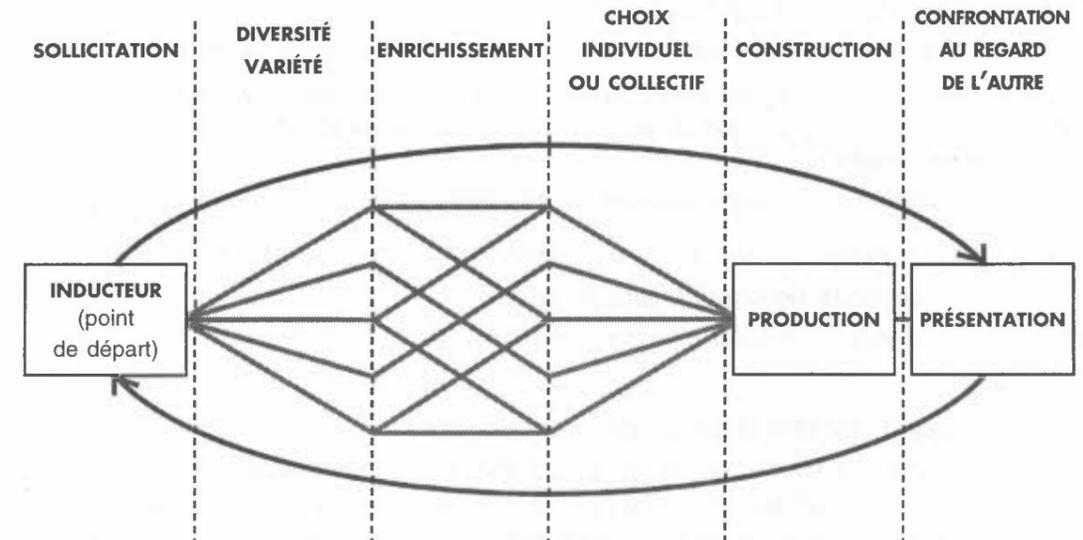
Le tableau (cf. page 29) sépare des inducteurs qui, en fait, se combinent, permettent de rebondir, de laisser choisir entre des voies multiples celle qui correspond le mieux à chacun pour enclencher le processus.

Prenons un exemple d'inducteur : le thème de la terre. L'énoncer ainsi aux élèves n'est pas suffisant pour qu'ils y trouvent un ancrage à une mobilisation corporelle. Au delà des stratégies comme le «brain storming» sur lequel nous reviendrons, on peut utiliser un deuxième inducteur qui aide à développer l'idée de départ (cf. page 30).

Processus de création appliqué à l'enseignement de la danse à l'école :

Mode de pensée **divergente** à **convergente**  
 du spontané à l'élaboré, au structuré  
 de l'habituel à l'inhabituel  
 de la créativité à la création

#### PHASE DE...



| INDUCTEUR   | DIVERSITÉ   | ENRICHISSEMENT  | INVENTAIRE, CHOIX ET COMBINAISON des différents matériaux de façon pertinente par rapport :   | CONSTRUCTION   | EVALUATION                                      |
|---|---|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est utilisé pour mettre en jeu la créativité de l'élève.</li> <li>• Il doit permettre rapidement l'émergence des réponses corporelles (voir tableau sur les inducteurs).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversion des images mentales en mouvement.</li> <li>• Exploration plus ou moins guidée par des consignes pour mobiliser tous les possibles du corps en mouvement.</li> </ul> <p><i>On est sur un pôle plutôt quantitatif recherchant la multiplication des réponses.</i></p> | <p>Chaque réponse est enrichie par le jeu sur les variables de temps, d'espace, d'énergie, de relation qui peuvent être combinées entre elles.</p> <p><i>On est sur un pôle plutôt qualitatif recherchant une stylisation du mouvement.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• aux consignes imposées</li> <li>• au projet de communication</li> </ul> <p><i>Cela suppose, dans les productions collectives, une négociation avec les autres.</i></p> | <p>L'élève s'implique, s'engage seul ou avec d'autres dans un projet de communication.</p> | <p>Par observation, confrontation et bilan.</p> |