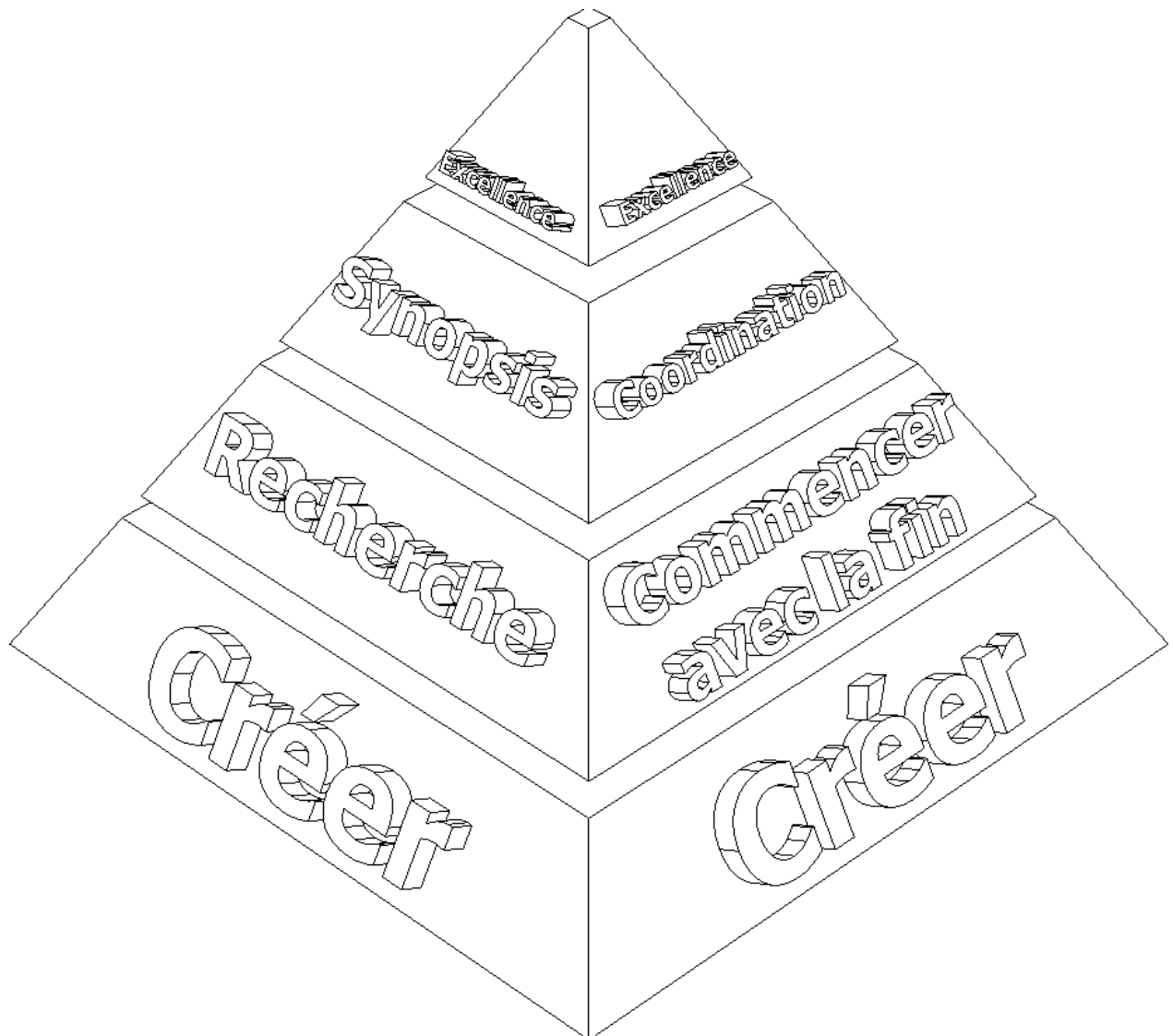
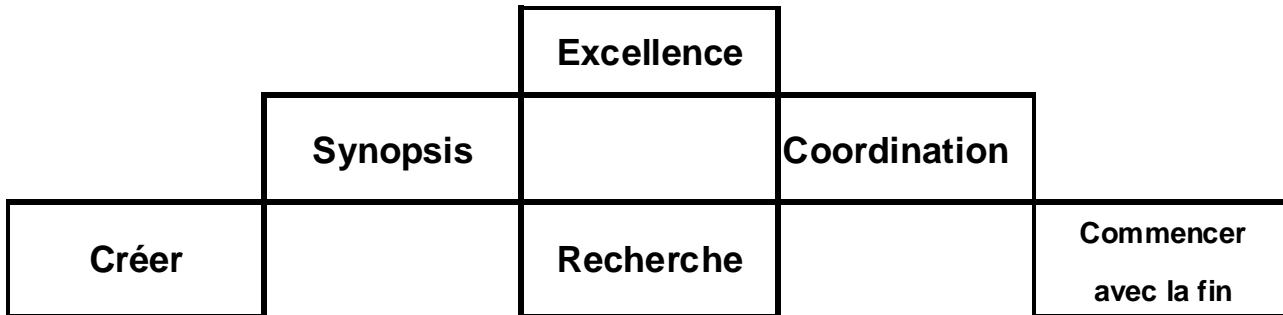


Drumline

Pyramide du Design



*Présenté par : Martin Hotte
martinhotte@hotmail.com*



Créer :

- qui est mon audience, mes spectateurs.
- lister le plus de thèmes/compositions/ pièces qui inspirent le staff/membres.
- quelles pièces/thèmes englobent le plus de variétés et d'opportunité pour des effets musicaux/visuels/généraux.
- « Préciser » votre thème, ou musique pour sélection. Si vous avez un thème et pas de musique, avez-vous un staff/instructeur qui peut écrire une pièce originale?
- est-ce que ce thème/musique va éduquer/inspirer les membres, la foule etc.?

Recherche :

Une fois la musique/thème choisi, faites-le plus de recherches possibles. Explorer idées et imagerie qui seraient extérieures au « marching/drumline ».

Chercher des inspirations qui ont un rapport avec votre thème ou composition qui va générer un intérêt pour la foule.

Considération musicale quand on développe un programme:

- a) est-ce que ces sélections fournissent des opportunités pour différents timbres, tempos, dynamiques, couleurs, idiomes, et une variété d'émotion à explorer ?
- b) est-ce que cette musique peut être effective à d'autres dynamique que FF ?
- c) est-ce que cette musique me permet d'explorer différents styles ?
- d) est-ce que ce répertoire va aider à développer les habiletés musicales de mes élèves ?
- e) est-ce que le niveau de difficulté de cette musique est constant avec le niveau de mes élèves ?

Commencer avec la fin :

À ce point-ci, on prend nos recherches et idées et on commence à formuler un programme effectif. Je conseille à ce moment du processus de développer une vision claire et exacte de comment le programme va commencer et finir. Considérer quels messages, impressions ou émotions vous voulez laisser aux spectateurs. Littéralement, ***ne jamais faire le design d'un programme sans savoir comment il va commencer et surtout finir.*** Ce procédé vous permettra de créer une infrastructure qui offrira une variété d'émotions et d'effets qui supporteront un programme clair et constant du début à la fin.

Story board /synopsis :

C'est maintenant le temps de développer notre synopsis. On prend toute la recherche et informations collectées et on développe cet outil essentiel pour la production du programme.

Lors du processus, posez-vous ces questions et affirmations :

- a) comment puis-je coordonner toutes les sections dans les « moments d'effets »?
- b) est-ce qu'il y a des opportunités pour isoler chaque section?
- c) Y a-t-il une opportunité pour utiliser un silence pour créer un moment de tension/release?
- d) Où puis-je construire un moment « pianissimo »?
- e) Y a-t-il une pièce d'équipement/décor qui pourrait supporter le programme?
- f) L'utilisation d'un texte (narration), si on choisit d'utiliser la narration, il est important de savoir qu'il ne faut pas s'appuyer sur cette narration pour expliquer le concept.
- g) Pour les shows de compétition, on a un terrain de limité. Dans le cas d'un petit groupe, je conseille de considérer enlever de l'espace négatif.

Quelques trucs:

- 1) Sur un grand tableau, on écrit le plus d'idées musicales et visuelles auxquelles nous pouvons penser. Soyez créatif et ne pensez pas à la logistique.
- 2) Maintenant, trouvez quelle idée ou musique a besoin de plus d'attention et répéter le point #1.
- 3) Le but est de remplir chaque moment dans le programme avec le plus d'idées et d'options possibles. Ceci vous sera utile plus tard dans le processus.

Coordination :

Pendant l'écoute de votre sélection musicale pour trouver les « moments effets », considérer comment tous ces éléments peuvent être démontrés de façon harmonieuse pour mieux générer des effets. Soyez sûr de bien balancer votre programme, pas toujours les mêmes types d'effets et pas toujours les présenter de la même façon.

Excellence :

L'excellence est en haut de la pyramide car c'est l'aspect le plus important, peu importe si votre programme est innovateur ou très bien « conçu » et coordonné.

Tous ces éléments ne seront pas effectifs si vos élèves n'excellent pas dans ce qu'ils font. L'emphase doit être sur la qualité en premier.

Votre défi en tant que « designer » et éducateur sera de balancer exécution et innovation.

Rappelez-vous toujours pour qui le programme est créé, et qui est votre audience.

Quelques trucs : chorégraphie et musique

Toutes les meilleures chorégraphies commencent avec la partition musicale. Les phrases musicales fournissent l'infrastructure des « count block » pour la marche. « La méthode d'articulation » indique souvent quand utiliser ligne droite ou ligne courbe et quand/qui doit être en focus. La chorégraphie doit représenter la musique. En d'autres termes, « le spectateur voit ce qu'il entend et entend ce qu'il voit ».

- 1) **Les courbes** représentent généralement les phrases plus lyriques ou des dynamiques plus douces.
- 2) **Les lignes diagonales** sont généralement utilisées pour intercepter les forces ou des dynamiques plus fortes.
- 3) **Les cercles** sont une bonne façon de créer un point ou espace focal. Mais ***attention*** : sur papier les cercles semblent faciles mais ils sont très durs à performer (cleaner).
- 4) **Les lignes verticales** peuvent être un bon moyen de créer de l'espace négatif et de pouvoir remplir cet espace dans une phrase subséquente.
- 5) **Le « company front »** peut être difficile pour créer un impact musical. Des grands déploiements horizontaux peuvent être hasardeux et difficiles pour la balance musicale. Blocs, pointes et formes pleines et serrés sont plus effectifs pour cet objectif.
- 6) **Bouger ou ne pas bouger** Toutes les sections n'ont pas à bouger ou être statique en tout temps. Une utilisation judicieuse du **Mouvement/non mouvement** peut être très efficace. À certain moment, une absence de mouvement peut créer un focus plus intéressant qu'un mouvement d'ensemble.
- 7) **Les formes de résolution** sont considérées être les points d'arrivées. Ces formes devraient être visuellement plaisantes. Rappelez-vous les éléments de formes, poids, balance, ligne, unité et proportion (le juste milieu).

Rappelez-vous, si vous et vos élèves (vos premiers spectateurs...) aimez votre spectacle il y a de fortes chances que la foule l'apprécie tout autant. Soyez seulement certain de les inclure (la foule) dans votre processus !