

## La direction de chœur- Nadine Maise- CPC Saint-Chamond-Janvier 2022

**La posture du chef de chœur est capitale :** votre corps doit être tonique mais non tendu ; une posture ouverte qui appelle la générosité vocale ; la position IVH des pieds (en I pieds collés au départ qui s'écartent en V inversé ensuite et se positionnent en H parallèles).

Alignement pieds à la largeur du bassin et terminer en rehaussant la tête (fil au plafond) ; bomber la poitrine avec fierté !

Regarder les choristes dans les yeux ; le regard est très important ; ne pas oublier de regarder sur les côtés afin de n'oublier personne. Rester planter sans raideur et le plus possible sans aucun déplacement. Lever vos 2 avant-bras à hauteur d'une table imaginaire (niveau de votre sternum) ; une main directrice battra la mesure régulièrement et l'autre main, positionner au départ le long du corps, va servir à donner des indications ponctuelles (attention, l'intensité –doux-fort) ; mais pour commencer vous pouvez diriger avec les 2 mains en miroir.

Positionner une ou deux mains fermes (doigts collés sans être serrés) et un ou des poignets verrouillés (une ou des mains qui ne retombent pas). Le ou les coudes permettent aux avant bras de pivoter et les mains vont fonctionner en miroir souples. La vitesse du balancier va indiquer la pulsation ; il faut prendre le temps de ressentir la pulsation du morceau à diriger et vos mouvements indiqueront dès le départ la vitesse ou tempo du morceau.

### Le départ :

Penser la loi de la gravitation : les bras tombent et la pomme tombe : « aie » (sur le souffle ou l'expire) ; point d'impact invisible du départ des mains vers le bas.

Lever les mains seulement avec les avant-bras : « hé » / « aie » (en bas)

Remplacer le « hé » par une inspiration en silence bouche ouverte et le « aie » par le début d'une syllabe...

### Battre la mesure :

Geste essentiel du chef de chœur qui marque la pulsation (tel le métronome qui balance)

Compter dans la tête 1-2 régulier et marquer la pulsation avec espace et souplesse à 2 temps à utiliser sur la plupart des musiques.

A 3 temps, 2 façons :

1. Poum = 1 en bas et 2 et 3 (battu à 3) : la battue de base (solfège)
2. Une autre façon plus souple (du Chef Guy Maneveau) : Un geste circulaire -perpendiculaire au regard- qui va permettre une plus grande souplesse et fluidité : dessiner un cercle devant vous avec un point de vision de départ invisible fixe au niveau de votre sternum ; cela permet de visualiser la vitesse. Si le mouvement de la roue imaginaire est plus lent- la vitesse (le tempo) et le geste indique un chant avec une vitesse plus lente ; si la vitesse (le tempo) est plus rapide les cercles seront plus rapides et plus facilement entraînants car plus fluides.

Si votre chant est à 3 temps et que vous vouliez donner une interprétation plus raide, plus mesurée alors battez la mesure à 3 temps autrement utiliser le geste circulaire et régulier qui enchaine et entraîne la musique souvent dansée (penser à une farandole).

### L'arrêt :

Penser à immobiliser ses mains sur la dernière syllabe chantée et un petit geste pour couper le son par le poignet.

***N.B : si vous menez la chorale à 2 classes et 2 enseignants, il n'y a qu'un chef de chœur ; le groupe doit regarder une seule personne ; si vous êtes 2 de face les élèves ne savent pas qui regarder et surtout suivre dans les chants à 2 voix ou lors d'un canon (un groupe et un chef) ; cela fonctionne mais le travail de développer l'écoute et « les oreilles » est nul ; il y a une progression simple mais qu'il faut respecter, à retrouver dans le doc « 20-corps et voix » (pas de canon avant 7 ans).***

### En complément des références et des Vidéos de Radio France (Vocal Voix)

Placer sa voix d'adulte avec Florence Person (4 tutoriels = 30 min)

<https://vox.radiofrance.fr/placer-sa-voix-dadulte>

La respiration : expirer – souffler (par la bouche) et inspirer (par le nez et la bouche)

Diriger un chœur (4 tutoriels 30 min)

<https://vox.radiofrance.fr/quatre-tutoriels-pour-apprendre-diriger-la-musique-avec-des-enfants>