

LA THEORIE DU CALL

Ce document a été préparé pour le stage de "call", dans le cadre de Danse-Neige 1987, et se veut un outil, d'apprentissage et de référence de base, pour celui et celle qui désire tenter sa chance au "call".

Nous aborderons les éléments importants de la technique, sans toutefois approfondir, ceci est un guide et une marche à suivre pour réussir à caller efficacement dès les premières tentatives. Viendront, avec le temps et la pratique, une plus grande aisance et un plaisir accru pour vous et les danseurs(euses) que vous aurez à diriger.

Bon stage à tous et bon CALL!

Luc Laroche, 1987.

DEFINITION: Le call est l'art de diriger l'évolution des danseurs par des commandements vocaux.

De façon plus précise; Sur un rythme, dans une phrase musicale donnée, il faut dire l'essentiel, au bon moment, sous forme de commandements vocaux énoncés ou chantés.

Les points importants à retenir sont les suivants:

Le rythme

La phrase musicale

Le moment du call

Le mode vocal

La construction du call

1) Le rythme: Retour périodique des temps forts et des temps faibles, disposition régulière des sons musicaux (du point de vue de l'intensité et de la durée) qui donne au morceau sa vitesse, son allure caractéristique.

Le rythme est donc un élément essentiel à la danse et sert de canvas aussi bien pour les danseurs que pour le caller.

2) La phrase musicale: Dans la majorité des cas, les musiques utilisées pour la danse carrée sont en deux parties, le refrain et

le couplet, les musiciens utilisent plutôt l'appellation A et B pour nommer ces parties. Habituellement la partie A est jouée deux (2) fois, suivie de la partie B qui est elle aussi jouée deux (2) fois, cette séquence est répétée au besoin, dans l'ordre AA BB AA BB...etc.

Chacun des A et des B a une durée de seize (16) temps et c'est ce que l'on appelle la phrase musicale.

A l'écoute d'une pièce musicale, vous remarquerez, qu'après 16 temps il y a une pause, si vous écoutez attentivement, vous découvrirez d'autres pauses qui sont un peu moins marquées au 4^{ème} et au 8^{ème} temps. Il est essentiel, pour caller, de bien sentir ces pauses dans la musique, car elles sont nos points de repères pour donner nos commandements.

3) Le sens du commandement: M. Rickey Holden donne la définition suivante du caller: " Un caller est une personne qui dit aux danseurs ce qu'il faut faire pour que ceux-ci aient du plaisir à danser." C'est là, l'essentiel du call, dire quoi faire et quand le faire.

Les mots qui donnent les commandements doivent être courts et précis. Dites ce que vous voulez que danseurs fassent, avec des mots spécifiques et figuratifs.

Règles générale, les calls sont composés de groupes de mots qui prennent de 2 à 4 temps. Exemple; Tout l'monde balance et tout l'monde danse, ou promenez-vous bras-dessus, bras-dessous.

Rappelez-vous que vous dites aux danseurs ce qu'ils doivent faire,

vous ne leur suggérez pas. Soyez clairs, fermes et sûr de vous.

Pour accentuer la portée de votre call, il est souvent souhaitable d'accentuer votre prononciation ou de changer l'intonation de votre voix. Exemple Prrom'nez-vous aura une meilleur compréhension que promenez-vous.

4) Le moment du call: S'il est important que les gens comprennent bien ce que vous dites, il est impératif que vous les disiez au bon moment, afin que les gens danse avec la musique.

Il faut donner le commandement avant que la figure commence, pour que les danseurs commencent la figure au début de la phrase musicale.

Le call se donne deux ou quatre temps avant la figure, pour donner le temps aux danseurs de réagir.

Il est utile et souvent recommandable de répéter le call deux fois de suite. Surtout avec des danseurs moins expérimentés. Cette méthode permet à ceux qui n'ont pas saisi la première fois de se rattrapper.

5) Le mode vocal:

Il existe plusieurs manières de dire les calls. Nous les divisons en quatre catégories:

a) le "prompting"

b) le call chanté

c) le call énoncé ou crié "comérique"

d) le call tonique

a) Le prompting:

C'est le plus simple. Prompting veut dire: commander l'essentiel, ni plus ni moins. Pas de fions, pas de rimes, seulement les commandements purs et simples.

Ce style est le plus utile pour un novice. Il lui suffit de connaître les figures pour se débrouiller.

Cependant, à cause de sa simplicité, ce style de callage manque parfois de couleur. Ne vous en faites pas la couleur ça viens avec le temps.

b) Le call chanté:

Ce style est très complexe et n'est pas à la portée de tous. Le call chanté est carrément une chanson qui est construite de façon à ce que tous les commandements soit là, clairs et au bon moment et qui suit la mélodie de la musique. Dans ce style il n'y a pas de temps morts et les phrases se terminent par des rimes, comme dans toutes les chansons.

Ce style est très peu utilisé au Québec.

c) Le call énoncé, crié ou "amérique":

C'est le style le plus populaire et le plus connu au Québec. Beaucoup de verbiage entre les commandements. C'est un style très rythmé et très coloré ou les terminaisons sont en rimes.

Exemple:

"Tout l'monde balance et tout l'monde danse

Range ta catin dans l'coin d'la boîte à bois

Swing Marceline, pis range ta capine"

d) Le call tonique:

C'est un call qui est à mi-chemin entre le call chanté et le call énoncé. Les mots ne suivront pas la mélodie mais ils seront dans la même tonalité. Ici, la voix du calleur est utilisée comme un instrument d'accompagnement. Il se compose de verbiages entre les commandements, il est en rime. On peut de temps à autre arrêter notre verbiage pour laisser les danseurs savourer la musique.

6) La construction du call:

Au début il faut apprendre une certaine quantité de calls par coeur, mais il n'est pas interdit de composer les vôtres. Toutefois il faut toujours respecter les règles du call. Placez d'abord les commandements puis ajoutez-y les mots qui en feront un call qui vous sera propre. La rime est importante mais non essentielle.

Soyez clairs dans vos commandements et évitez d'utiliser des mots dont la sonorité ressemble trop à un autre mot, cela n'apporterait que confusion.