



# APPRENDRE A SONNER POUR LA HIGHLAND DANCE



Version de mars 2022  
par Stéphane Béguinot



## Table des matières –

Préambule .....	3
Généralités communes à toutes les danses.....	6
Dans quel ordre apprendre les danses .....	8
Les danses dites des « Highlands » .....	9
La Highland Fling .....	10
Les Pas de Basque et High Cuts.....	12
La Sword dance.....	14
La Seann Triubhas.....	16
La Hullachan ou Half Reel of Tulloch (4 danseurs) .....	18
La Strathspey and Highland Reel (4 danseurs) .....	21
Les danses dites « Nationales » .....	25
La Scottish Lilt .....	26
La Flora MacDonald Fancy .....	28
La Barracks Johnny .....	30
La Highland Laddie .....	32
La Village Maid .....	34
La Blue Bonnets .....	36
La Earl of Errol .....	38
Les danses dites de « caractère » .....	41
La Irish Jig.....	42
La Sailor's Hornpipe .....	44
Jouer pour la compétition .....	46
Annexe 1 - Le tableau des principales danses .....	50
Annexe 2 - L'introduction expliquée pour la Highland Fling.....	51
Annexe 3 – Quelques traductions utiles pour mieux se comprendre.....	52
Annexe 4 - Le guide de survie du sonneur pour danseurs.....	53
La note de l'Auteur.....	54



## Préambule



Être capable de jouer dans le pipe band local ne fait pas de vous un sonneur de danse compétent. Cela réclame une sérieuse pratique en sus de celle que vous pouvez avoir en pipe band. Être capable, en solo, de faire face à une salle remplie de monde et de jouer des mélodies réécrites pour la danse à des tempos différents de ceux habituellement joués en pipe band, exige un entraînement spécifique.

Il n'est pas nécessaire d'être un sonneur virtuose pour jouer pour les danseurs, mais ce n'est pas une coïncidence si les meilleurs sonneurs pour la danse sur le circuit sont aussi ceux ayant obtenu de bons résultats dans les concours en solo.

Néanmoins, si vous êtes déjà un sonneur émérite, n'oubliez jamais qu'une prestation (spectacle ou compétition) de danse n'est pas l'endroit où vous devez étaler vos talents et faire montre de votre technique en multipliant les ornements complexes. Le meilleur sonneur est celui qui passe inaperçu après avoir mis en vedette les seuls danseurs.

Jouer de la cornemuse pour les danseurs est une discipline à part. Elle nécessite de s'en approprier les spécificités et de renforcer certaines qualités (endurance, concentration...).

Le plus important, c'est d'être régulier sur le bon tempo pour que les danseurs puissent se caler sur votre jeu. Entraînez-vous régulièrement avec un métronome et croyez toujours aux battements qu'il vous donne.

Si tous les danseurs éprouvent des difficultés à suivre le tempo, il y a de fortes chances pour que vous jouiez trop vite. De même, si les danseurs arrivent précocement sur les temps et semblent temporiser comme s'ils dansaient au ralenti, c'est qu'il a des chances pour que vous jouiez trop lentement. Avec un peu de pratique et d'attention, vous vous en rendrez vite compte.

Soyez capables de jouer les airs à plusieurs vitesses. Chaque danse a son tempo ou sa fourchette de tempos recommandés. En général, les meilleurs danseurs (premier) préfèrent les tempos plus lents qui leur permettent de faire état de leur technique et de leur élévation; les débutants (beginners) préféreront la fourchette haute du tempo moins « révélatrice » de leurs « axes d'amélioration ».

Toutefois, lorsque vous jouez pour un seul danseur (hors compétition), il est possible d'adapter votre rythme à ses désirs.

La meilleure manière d'apprendre à bien jouer les airs de danse, c'est de venir pratiquer en studio de danse avec les élèves (demander l'accord de l'enseignant afin d'y être intégré de temps à autre) puis de se mettre en situation en jouant pour un événement public, en commençant par des prestations non compétitives (gala de charité, démonstration...). En l'absence d'école de danse de proximité, le mieux est de trouver une danseuse expérimentée qui accepterait d'écouter vos bandes sonores et de vous en faire en retour critique pour vous aider à progresser.



Voici un exemple de fiche navette :

**COMMENT SONNER POUR PERMETTRE AU DANSEUR DE DONNER SON MEILLEUR**

**Danse : Scottish Lilt**

**tempo : 96 bpm – 9/8 time – 4 steps / Intro 4 barres ; Step 8 barres (3 beats par barre)**

Air(s) joué(s) : **The Battle of the Somme**  
Date : **jj/mm/ssaa**  
Danseuse : **NOM**      Sonneur : **NOM**

**Choix de la (ou des) mélodie(s) (1)**

---

Pratiquement considérée comme la mélodie incontournable pour cette danse.

**Tempo général (2)**

---

Un peu trop rapide pour ce type de danse.

**Régularité (3)**

---

Attention à ne pas démarrer trop rapidement sur l'introduction.

Quelques irrégularités, notamment :

- à 0:52, où deux mêmes notes se suivent, sans ornementation. Cette longue note contraste avec le changement de mouvement (moitié du step dansé).
- à 1:17 (environ), quelques notes s'enchaînent trop rapidement.

**Durée (4)**

---

Il y a bien les 4 steps de 8 barres chacun ; ainsi qu'une introduction → cependant sa durée est trop longue (une introduction de Lilt dure, en temps normal, 12 beats).

**Changement de steps (5)**

---

Les variations mélodiques ne coïncident pas avec les changements de steps du fait d'une introduction trop longue.

**Divers (6)**

---

Note aiguë un peu criarde ?

**Conclusion**

---

Les notes finales sont bien tenues sur cet air : à garder.  
L'air n'est pas dansable : il faudra fournir une autre bande-son.  
S'assurer de la bonne durée de l'introduction.

---

(1) La mélodie choisie fait-elle partie des grands classiques associés à la danse ou est-elle un heureux choix original ou s'avère-t-elle peu dansante ? En cas de mixte entre plusieurs mélodies, la transition et l'association sont-elles judicieuses ?  
(2) Le sonneur est-il dans la fourchette ou au tempo requis pour la danse (détaillez slow et quick step le cas échéant) ?  
(3) Le sonneur garde-t-il le même tempo tout au long de la mélodie (dans la négative essayer de préciser où sont situés les plus grands écarts) ?  
(4) Le piper a-t-il intégré par partie introduction et la notion de nombre de steps (4 ou 6 steps) ou la durée des parties lentes et rapides ?  
(5) Les variations mélodiques du sonneur coïncident-elles avec les changements de steps ?  
(6) Le beat est-il audible (mélodie pas trop chargée en ornements) ? Y a-t-il des coupures dans le son ? Le son de la cornemuse est-il agréable à entendre (accord, puissance du chanter relativement aux bourdons) ?

Ne croyez pas que ce soit aux danseurs de se plier à votre manière de jouer et soyez préparé à apprendre en acceptant les critiques émanant de non-sonneurs. Un sonneur pour danseurs doit avoir l'humilité d'écouter les critiques et les conseils des professeurs et juges de danse, voire même des danseurs. En revanche, une fois devenu un expert dans le jeu pour danseur, vous êtes le seul patron et c'est vous qui dictez le rythme.



## CD de référence

Pour vous aider, vous pouvez aussi écouter des enregistrements audios. Parmi ceux disponibles, je recommande *David Wilton*, sonneur, mais également 7 fois champion du monde de Highland dance... il sait donc parfaitement ce que les danseurs attendent du sonneur et *Donald MacPhee*, un des sonneurs de compétition de danse les plus expérimentés.

### **David Wilton**

DIVERSITY (CD pour les danses des Highlands)

DIVERSIFY (CD pour les danses Nationales, de caractères et Hébridéennes)

### **Donald MacPhee**

The complete Collection (boîtier 2 CD) – Bagpipe Music for Highland Dancing.



## Généralités communes à toutes les danses

---

On ne peut pas jouer pour les danseurs sans connaître à minima :

- les noms des danses ;
- les tempos requis ;
- le nombre de steps ;
- la longueur des introductions et des steps ;
- les mélodies figurant sur la carte des danses.

Ces notions doivent devenir familières, car elles fixent le cadre de jeu du sonneur. Tous ces éléments sont donnés dans le tableau joint en [annexe 1](#), qui relie l'univers du sonneur à celui du danseur en faisant la jointure sur le nombre de mesures par step. Toutefois, le danseur, pas toujours féru de solfège et rarement capable de nommer les airs sur lesquels il danse, sera en revanche souvent capable de vous chanter l'air qu'il connaît au rythme requis ou de taper dans ses mains le bon tempo... Ce sera souvent sa manière à lui de vous traduire ce qu'il attend de vous.

### L'introduction

Chaque danse est précédée d'un temps d'introduction où le sonneur doit jouer. Ce temps permet au danseur de se concentrer, de saluer, de se placer et de prendre le rythme du sonneur lorsque ce dernier a une latitude dans une fourchette donnée de tempo. Un cas détaillé, sur la Highland fling, est proposé en [annexe 2](#) pour ajouter à la culture danse du sonneur et lui faire comprendre toute l'importance que revêt cette partie qui « lance » le danseur.

### Le step

C'est une suite de mouvements permettant de passer d'une position à une autre pour former une chorégraphie élémentaire. Chaque danse est constituée d'une suite de steps (le plus souvent 4 ou 6).

Pour bien accompagner le danseur, le sonneur aura soin de faire coïncider les variations mélodiques d'un air (ou de changer d'air) à chaque changement de step. Le sonneur n'étant pas familier avec les pas de danse utilisera le nombre de battements ou de mesures par step pour se repérer. On comprend ainsi toute la concentration que demande de jouer pour les danseurs et la nécessité d'adapter sa partition.



## Le passage de l'introduction au 1<sup>er</sup> step

La durée de l'introduction est plus courte que celle du step (souvent moitié moindre). Beaucoup de sonneurs pensent judicieux de ne pas jouer en introduction la partie jouée pour le 1<sup>er</sup> step pour éviter de boucler et de paraître long. Ce n'est toutefois pas toujours l'avis des danseurs (surtout des moins aguerris) qui « s'imprègnent » de la mélodie durant l'introduction et qui trouvent que de rester dans la continuité leur permet mieux de « prendre leur envol ». Si les danseurs veulent que les variations mélodiques coïncident avec les changements de steps, ils sont moins affirmatifs relativement à l'introduction, mais il n'y a pas ici de règle absolue. Les pas de danse exécutés pendant l'introduction peuvent aussi motiver le choix de la musique (voir exemple sur la Jig).

## La durée des danses

Les danses dont le tempo reste invariable durent en général 4 ou 6 steps. Seuls les meilleurs danseurs dansent les versions 6 steps (plus physiques, car plus longues et plus techniques, car demandant la maîtrise de pas plus complexes).

Pour les danses où le tempo varie (comme les épées ou la Seann Truibhas) le nombre de steps est ainsi figuré : a&b, avec a = le nombre de steps au tempo lent et b = le nombre de steps au tempo rapide (on finit toujours les danses par le tempo le plus rapide). Exemple : Seann Truibhas 4&2 sera une 6 steps avec 4 steps lents suivis de 2 steps rapides.

*À savoir* : le danseur a l'obligation de taper dans ses mains sur le dernier temps du step lent pour signaler au sonneur de passer au tempo rapide.

Si la durée d'une danse excède celle de la mélodie choisie, on peut soit reboucler sur une partie de la mélodie, soit enchaîner sur un autre air en choisissant une mélodie ménageant une agréable transition. Le sonneur fera en fonction de la richesse de son répertoire et de la maîtrise qu'il a des airs qui le constituent. Par souci de simplicité et en se plaçant volontairement au niveau d'un sonneur n'ayant pas encore un répertoire bien étoffé, les mélodies choisies en exemple dans la suite de ce document privilégient des airs courts où les partitions sont souvent répétées deux fois.

## Le salut final

À la fin de la danse, pour accompagner le salut du danseur, le sonneur tiendra la dernière note ou en ajoutera 2 ou 3 autres ou une ornementation dans la continuité de l'air joué, mais sans aller au-delà du moment où le danseur s'immobilise après avoir salué. Faire simple et discret, sans céder à un étalage technique en guise de final. Restez « inaperçu ».



## Dans quel ordre apprendre les danses

---

Mieux vaut apprendre celles qui sont le plus souvent dansées et les premières apprises. À titre indicatif, voici un ordre classique d'apprentissage des 14 principales danses de compétition (de la première à la dernière) :

### Danses apprises en catégories de compétition « Beginner et Novice »

- Highland Fling ;
- Sword dance (\*) ;
- Scottish Lilt ;
- Flora MacDonald Fancy ;
- Hullachan (ou Half Tulloch) ; *danse à 4 danseurs*
- Seann Triubhas (\*) ;
- Strathspey and Highland Reel (\*) ; *danse à 4 danseurs*

### Danses apprises en catégorie de compétition « Intermediate »

- Jig ;
- Hornpipe ;
- Barracks Johnny ;
- Highland Laddie ;

### Danses apprises en catégorie de compétition « Premier »

- Village Maid ;
- Blue Bonnets ;
- Earl of Errol.

(\*) danses avec des variations de tempo

Le sonneur pourra adapter l'ordre de la liste en prenant en compte d'autres critères :

- En commençant, pour se faciliter la tâche, par les danses sans variation de tempo ;
- En commençant par les danses pour lesquelles les mélodies sont déjà à son répertoire ;
- En commençant par les danses dont le tempo est identique à celui joué en pipe band (ex : la jig, la Flora, la Village Maid)
- En faisant fi des danses à quatre, plus rarement dansées faute de danseurs disponibles (pour l'instant en France !).

**Note** : la sword dance est parmi les premières apprises et l'une des plus réclamées par le public. Hélas, c'est certainement une des plus difficiles à maîtriser pour le sonneur (rapidité et variation du tempo, régularité impérative, mélodie très technique). C'est d'ailleurs souvent celle-ci que l'on prend comme référence pour juger de l'aptitude d'un sonneur à jouer pour les danseurs.



## Les danses dites des « Highlands »

---

Les danses écossaises des Highlands remontent au 11 et 12e siècles. Bien que leurs origines folkloriques soient enracinées dans les Highlands, elles s'inspirent néanmoins beaucoup du ballet et des quadrilles.

Elles sont athlétiques, car, à l'origine, pratiquées par des hommes, guerriers ou soldats, pour montrer leur agilité, leur force, leur endurance et leur précision. Les chefs de clan choisissaient d'ailleurs les meilleurs danseurs comme hommes d'armes.

Ce n'est qu'à l'époque Victorienne, avec le soutien de la Reine Victoria, très férue de culture écossaise, que ces danses connaissent un renouveau et commencent à être pratiquées en compétition (mixtes) lors des Highland Games, non plus pour servir à des fins de recrutement, mais pour offrir un spectacle tant athlétique qu'artistique avec des pas de danse revus, enrichis (notamment en s'inspirant du ballet) et plus raffinés. Aujourd'hui, les juges notent tout particulièrement l'élévation, la coordination bras-jambes et le respect du tempo musical, mais aussi l'apparente facilité que l'on donne à danser.



La **Kilt dress** est la tenue portée pour pratiquer les danses dites des Highlands (Fling, Sword, Seann Triubhas, reel) et, parmi les danses nationales, la Barracks Johnnie et la Highland Laddie.

Elle se décline en deux versions pour les femmes :

Avec un gilet sans manches que l'on porte avec un chemisier blanc :



Avec une veste manches longues et un plastron en dentelles :





Certainement la plus dansée et la première apprise. La Highland Fling est une des plus anciennes des danses traditionnelles d'Écosse. Bien que l'on prétende aussi qu'elle soit une danse de la fertilité, il est communément admis qu'il s'agit d'une danse de la victoire. Elle était pratiquée par les guerriers au-dessus de leur petit bouclier rond au centre duquel une longue pointe était dressée. Il fallait donc une grande dextérité pour ne pas s'empaler le pied. Elle permettait de développer vigueur et agilité pour être capable de combattre sur toute nature de terrain, parfois jonché de cadavres et d'armes tombées pêle-mêle. Cette danse est supposée imiter le cerf bondissant dans les collines, la position des bras et des doigts figurant les bois de l'animal.

## Le choix de la mélodie

La Highland Fling se danse sur un **strathspey 4/4** (4 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Marquis of Huntly
- The Devil in the Kitchen
- The Rose among the Heather
- Orange and Blue

## Le tempo de la mélodie

Entre **112 et 124 battements à la minute** (de 28 à 31 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

## La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (16 temps).

Un step de Highland Fling dure 8 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...







Les plus jeunes danseurs (de 4 ans à 6 ans inclus) sont regroupés en compétition dans une catégorie « protégée » appelée « **Primary** ».

C'est la seule catégorie à danser en compétition : « **16 pas de basque** » et « **Pas de Basque & High Cuts** » deux séries de pas (les premiers étudiés dans les écoles de danse) préparent, entre autres, à la danse des épées, raison pour laquelle elles sont dansées sur la même mélodie.

La mélodie des épées étant l'une des plus difficiles (sinon la plus difficile) à maîtriser pour un sonneur, le travail des « pas de basque » et « pas de basque et High cuts » représentera une bonne préparation au jeu de la partie lente des épées.

## Le choix de la mélodie

Les pas de basque et High Cuts se dansent sur un **rythme 4/4** (4 temps par mesure)

L'air quasi incontournable pour cette danse est : Ghillie Calum.

## Le tempo de la mélodie

Entre **104 et 116 battements à la minute** (de 26 à 29 mesures à la minute).

Les tout jeunes ont des difficultés à garder l'équilibre sur une jambe et à s'élever. Pour les aider, mieux vaut jouer vite, le sonneur choisira donc de se situer dans la partie haute de la fourchette de tempo.

## La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (16 temps).

Un step de pas de Basque ou de High Cuts dure 8 mesures (32 temps)

La danse se décline en 2 versions :

- 16 pas de basque seulement : jouer l'introduction et un step de 8 mesures
- 16 PDB et High Cuts : jouer l'introduction et 2 steps de 8 mesures

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (Ghillie Calum) pour « 16 Pas de basque » ou « PDB et High Cuts »

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 4 mesures. Le sonneur choisit son tempo dans la fourchette lente de 104 à 116 bpm par minute et le danseur profite de cette introduction pour prendre le rythme du musicien :



Le step de « 16 pas de basque » (8 mesures) est :



Tenir la dernière note le temps du salut si vous ne jouez que pour la danse « 16 Pas de Basque » sinon enchaînez la partie High Cuts (8 mesures) :



Tenir la dernière note le temps du salut.





Certainement la plus populaire des danses. Après avoir défait l'un des généraux de Macbeth à la bataille de Dunsinane en 1054, Malcolm Canmore, futur roi d'Écosse, pour fêter sa victoire et montrer toute sa dextérité, dansa au-dessus de son épée qu'il avait croisée au sol avec celle de son adversaire. Depuis, en sus d'être un exercice pour travailler l'agilité et l'habileté, cette danse d'exultation est devenue une danse de prophétie. La chance accompagnera le danseur dans son prochain grand événement s'il ne touche pas les épées !

### Le choix de la mélodie

La Sword dance se danse sur un **rythme 4/4** (4 temps par mesure)

L'air quasi incontournable pour cette danse est : Ghillie Calum

### Le tempo de la mélodie

Entre **104 et 116 battements à la minute** (de 26 à 29 mesures à la minute) pour le tempo lent.

Entre **120 et 144 battements à la minute** (de 30 à 36 mesures à la minute) pour le tempo rapide.

Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (16 temps).

Un step de Sword dance dure 16 mesures (64 temps)

La danse se décline en 3 versions :

- 2&1 : deux steps lents suivis d'un rapide (le plus courant)
- 3&1 : trois steps lents suivis d'un rapide
- 2&2 : deux steps lents suivis de deux rapides

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (Ghillie Calum) pour une danse 2&1

**L'introduction**, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 4 mesures. Le sonneur choisit son tempo dans la fourchette lente de 104 à 116 bpm par minute et le danseur profite de cette introduction pour prendre le rythme du musicien :



Le step lent (16 mesures) à jouer 2 fois de suite (\*):



Sur le 2<sup>e</sup> step lent, la danseuse tapera dans les mains pour signaler le passage au rythme rapide sur le dernier temps

Le step rapide (16 mesures) à jouer dans une fourchette de 120 à 144 bpm :



Tenir la dernière note le temps du salut (on peut aussi finir en ajoutant un birl avec un G gracenote ou un Low G strike on Low A.

(\* Note : le 1er step est toujours dansé autour des épées (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Le danseur ne danse au-dessus des épées qu'à partir du second step lent.





Seann Triubhas (prononcez « shawn trooz ») est une expression gaélique signifiant « Vieux pantalons ». C'est une danse de célébration du kilt retrouvé, 36 ans après la proscription de son port suite à l'échec du soulèvement de 1745. Dans la première partie de la danse (au tempo lent), la danseuse secoue les jambes pour se délester du pantalon honni. Vers la fin de la danse, elle claque des mains pour commander au sonneur de jouer plus vite. C'est la partie rapide de la danse où la danseuse, parvenue à se défaire du pantalon et à renfiler son kilt, exprime sa joie de retrouver, enfin, toute sa liberté de mouvement pour danser. Beaucoup considèrent cette danse comme révélatrice de la capacité d'une danseuse à allier la puissance d'une gymnaste avec la grâce d'une ballerine.

### Le choix de la mélodie

La Seann Triubhas se danse sur un **rythme 4/4** (4 temps par mesure)

L'air quasi incontournable pour cette danse est **Whistle Over the lave of it**, mais pour la partie rapide on préfère souvent un strathspey comme **Orange and Blue** ou **The Keel Row**.

### Le tempo de la mélodie

Entre **92 et 104 battements à la minute** (de 23 à 26 mesures à la minute) pour le tempo lent.

Entre **112 et 124 battements à la minute** (de 28 à 31 mesures à la minute) pour le tempo rapide.

Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (16 temps).

Un step de Seann Triubhas dure 8 mesures (32 temps)

La danse se décline en 2 versions :

- 3&1 : trois steps lents suivis d'un rapide (le plus courant)
- 4&2 : quatre steps lents suivis de deux rapides

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (Whistle Over the lave of it & Orange and Blue) pour une danse 3&1

**L'introduction**, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 4 mesures. Le sonneur choisit son tempo lent dans la fourchette 92 à 124 bpm par minute et le danseur profite de cette introduction pour prendre le rythme du musicien :



Le 1er step (8 mesures) :



Le 2e step (8 mesures) :



Le 3e step (8 mesures) :



Sur le 3<sup>e</sup> step lent, la danseuse tapera dans les mains pour signaler le passage au rythme rapide sur le dernier temps

Le step rapide (8 mesures) « Orange and Blue » où le sonneur choisit un tempo entre 112 et 124 bpm :



Tenir la dernière note le temps du salut.



## La Hullachan ou Half Reel of Tulloch (4 danseurs)



On dit que le reel naquit dans le cimetière de l'église de Tulloch dans le Deeside où, par un dimanche froid d'hiver, le pasteur était en retard pour son service et ouvrir l'église. Les paroissiens ont essayé de se réchauffer en frappant du pied, en battant des mains et en frottant leurs bras jusqu'à ce qu'un rythme soit créé.

### Le choix de la mélodie

La Hullachan se danse sur un **reel 4/4** (4 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Reel of Tulloch
- The Kilt is my delight
- The Piper of Drummond
- Jock Wilson's Ball
- Mrs MacLeod of Raasay
- The High Road to Linton

*Note : il est fréquent de jouer un air de reel différent par step.*

### Le tempo de la mélodie

Entre **200 et 216 battements à la minute** (de 50 à 54 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (32 temps).

Un step de Hullachan dure 16 mesures (64 temps), il est décomposé en 2 parties égales, une où le danseur danse solo et une autre où les danseurs dansent en duo.

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 8 steps (longue, appelée alors Full Hullachan ou Full Reel of Tulloch).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (mixte de plusieurs) pour une danse 4 steps

L'introduction (« The reel of Tulloch ») pendant laquelle les danseurs prennent position et saluent, dure 8 mesures. Le sonneur choisit son tempo dans la fourchette 200 à 216 bpm par minute et les danseurs profitent de cette introduction pour prendre le rythme du musicien. Ci-dessous, vous ne faites que la première ligne doublée ou une fois chaque ligne :



Le 1er step de reel (16 mesures) – « Mrs MacLeod of Raasay » :



Le 2e step de reel (16 mesures) – « The piper of Drummond » :



Le 3e step de reel (16 mesures) – « The High road to Linton » :



Le 4e step de reel (16 mesures) – « Jock Wilson's Ball » (tenir la dernière note pendant le salut final) :





On dit que le reel naquit dans le cimetière de l'église de Tulloch dans le Deeside où, par un dimanche froid d'hiver, le pasteur était en retard pour son service et ouvrir l'église. Les paroissiens ont essayé de se réchauffer en frappant du pied, en battant des mains et en frottant leurs bras jusqu'à ce qu'un rythme soit créé. Les figures en 8, bras levés et doigts tendus, imagent un troupeau de cerfs gambadant dans la vallée et représentant la vie éternelle. Le « Strathspey » est supposé être une danse de deuil pratiquée sur le sentier longeant la rivière « Strath » sise dans la vallée de la « Spey ». La Highland Reel est une version plus rapide et vivante.

### Le choix de la mélodie

Elle se danse sur un **strathspey 4/4** (4 temps par mesure) puis un **reel 4/4** (4 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Keel Row ; The Rose among the Heather ; Dalnahassaig ; Over the Bows to Ballindalloch (Strathspey)
- Mrs MacLeod of Raasay ; Jock Wilson's ball ; High road to Linton (reel)

### Le tempo de la mélodie

Entre **112 et 124 battements à la minute** (de 28 à 31 mesures à la minute) pour le strathspey. Entre **200 et 216 battements à la minute** (de 50 à 54 mesures à la minute) pour le reel. Les danseurs tapent dans les mains sur le dernier temps du strathspey pour annoncer le reel.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (16 temps).

Un step de Strathspey dure 16 mesures (64 temps) et se divise en 2 parties égales une où les danseurs sont en mouvement (figure de 8) et une où ils restent sur place.

Un step de reel dure 16 mesures (64 temps).

La danse se décline en 2 versions :

- Courte : 4 steps (2 de strathspey et 2 de reel)
- Longue : 6 steps (2 de strathspey et 4 de reel)

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (mixte de plusieurs) pour une danse 2&2

L'introduction (« The Campbeltown Kiltie Ball »), pendant laquelle les danseurs saluent et prennent position, dure 4 mesures. Le sonneur choisit son tempo dans la fourchette 112 à 124 bpm par minute et les danseurs profitent de cette introduction pour prendre le rythme du musicien :



Le 1er step de strathspey (16 mesures) avec « The Campbeltown Kiltie Ball » :



Le 2e step de strathspey (16 mesures) avec « Mac An Irish » :



Sur le 2<sup>e</sup> step de strathspey, les danseurs taperont dans les mains pour signaler le passage au reel sur le dernier temps (entre 200 et 216 bpm).



Le 1er step de reel (16 mesures) – « The piper of Drummond » :

The musical notation for the first step of the reel 'The piper of Drummond' consists of three staves of music. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 6/8. The melody is written in treble clef and features a series of eighth and sixteenth notes with slurs and accents, characteristic of a Scottish reel. The first staff begins with a repeat sign and a first ending bracket. The second and third staves continue the melody, with the third staff ending with a final double bar line.

Le 2e step de reel (16 mesures) – « Jocks Wilson's ball » (tenir la dernière note pendant le salut final) :

The musical notation for the second step of the reel 'Jocks Wilson's ball' consists of four staves of music. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 6/8. The melody is written in treble clef and features a series of eighth and sixteenth notes with slurs and accents. The first staff begins with a repeat sign and a first ending bracket. The second and third staves continue the melody, with the third staff ending with a final double bar line. The fourth staff continues the melody, with the final note held for a longer duration as indicated by the instruction in the header.





## Les danses dites « Nationales »

---

Plus modernes et plus gracieuses que les vigoureuses danses des Highlands, elles ont été développées pour accroître la participation féminine. Certaines sont enseignées depuis le 19e siècle, tandis que d'autres sont d'anciennes danses traditionnelles remises au goût du jour.

**Aboyne dress** et **Lilt dress** sont les tenues portées pour pratiquer les danses dites Nationales (Lilt, Flora, Village Maid, Blue Bonnets, Scotch Measure, Earl of Errol) exception faite de la Barracks Johnnie et de la Highland Laddie (en kilt dress vu leur origine militaire).



La tenue « **Aboyne dress** » a été homologuée par le roi d'Armes (Thomas Innes of Learney) en 1952. Le roi d'armes, grand officier d'état d'Écosse, est le personnage officiel écossais ayant la responsabilité de régler l'héraldique du pays et d'octroyer de nouvelles armoiries. La tenue s'appelle « Aboyne dress » en l'honneur des Highland Games du village d'Aboyne qui interdirent aux femmes de danser avec la tenue traditionnelle à tendance régimentaire jugée insuffisamment élégante pour la gent féminine.

La lilt dress :



La « **Lilt dress** » – une robe blanche à la place de la jupe et du corset – moins chère, est souvent considérée comme la tenue des débutantes. On dit aussi qu'il faut « gagner » son Aboyne dress en commençant à se placer dans les compétitions, vêtue en Lilt dress.





Aussi appelée la Jig écossaise, la Lilt est une danse distinguée et fluide qui a été composée peu après 1746 pour être pratiquée par des demoiselles de bonne famille désireuses de courtiser ou de divertir les membres de la noblesse en les séduisant par leur grâce. Son rythme 9/8 atypique, parfaitement adapté aux pas de danse, tranche avec celui des Strathspeys rythmant les traditionnelles danses des Highlands.

La Lilt est l'essence même des danses nationales écossaises qui se caractérisent par leur grâce directement inspirée par les danses de ballet.

### Le choix de la mélodie

La Scottish Lilt se danse sur un **rythme 9/8** (3 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Battle of the Somme (presque incontournable)
- The Heights of Dargai
- Drops of Brandy

### Le tempo de la mélodie

Entre **96 et 102 battements à la minute** (de 32 à 34 mesures à la minute).

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 4 mesures (12 temps).

Un step de Lilt dure 8 mesures (24 temps)

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (The Battle of The Somme) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 4 mesures :





Cette danse est dédiée à l'intrépide Flora MacDonald. Elle est devenue une héroïne nationale après avoir aidé, en 1746, Bonnie Prince Charlie à échapper aux Anglais en le déguisant en servante irlandaise et en lui faisant traverser le bras de mer séparant les îles de North Uist et de Skye avec un bateau à rames.

La légende prétend que Flora l'aurait dansée devant un feu de bois pour égayer la vie du prince fugitif. On dit aussi qu'elle la dansa au sommet d'une colline en voyant passer le voilier ramenant le prince en France hors de portée des Anglais.

## Le choix de la mélodie

La Flora MacDonald Fancy se danse sur un **rythme 6/8** (2 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Glenduairel Highlanders
- The Atholl Highlanders
- The Mucking of Geordies Byre
- The Haughs of Cromdale
- Devecote Park

## Le tempo de la mélodie

Entre **86 et 96 battements à la minute** (de 43 à 48 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

## La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Flora dure 16 mesures (32 temps)

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (Atholl Highlander) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures (16 temps) :



The introduction consists of two staves of music in 6/8 time, key of D major. The first staff contains 8 measures, and the second staff contains 8 measures, for a total of 16 measures. The music features a mix of eighth and sixteenth notes with various rests.

Le 1er step (16 mesures) :



The first step consists of two staves of music in 6/8 time, key of D major. The first staff contains 8 measures, and the second staff contains 8 measures, for a total of 16 measures. The music features a mix of eighth and sixteenth notes with various rests.

Le 2e step (16 mesures) :



The second step consists of two staves of music in 6/8 time, key of D major. The first staff contains 8 measures, and the second staff contains 8 measures, for a total of 16 measures. The music features a mix of eighth and sixteenth notes with various rests.

Le 3e step (16 mesures) :



The third step consists of two staves of music in 6/8 time, key of D major. The first staff contains 8 measures, and the second staff contains 8 measures, for a total of 16 measures. The music features a mix of eighth and sixteenth notes with various rests.

Le 4e step (16 mesures) – Tenir la dernière note pendant le salut final :



The fourth step consists of two staves of music in 6/8 time, key of D major. The first staff contains 8 measures, and the second staff contains 8 measures, for a total of 16 measures. The music features a mix of eighth and sixteenth notes with various rests.





"Wilt Thou Go to the Barracks, Johnny?" (Veux-tu aller à la caserne, Johnny ?) est une danse de recrutement (raison pour laquelle cette danse nationale, de nature militaire, est dansée en kilt). Les recrutements se faisaient à l'extérieur des casernes. On rassemblait des jeunes hommes autour d'un festin à « boire et à manger », mais aussi à « chanter et à danser ». Barracks Johnny était dansée pour inviter/inciter les jeunes hommes à s'enrôler dans l'armée en leur montrant la vigueur, l'agilité et la force que l'entraînement militaire permet d'acquérir...

Amusés, avinés et repus, la danse achevait de les séduire et beaucoup signaient sans s'en souvenir au petit matin lorsqu'ils se réveillaient, enrôlés, entre les quatre murs de la caserne...

### Le choix de la mélodie

La Barracks Johnny se danse sur une **marche 2/4** (2 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Braes of Mar
- Teribus
- Corriechollie's Welcome to the Northern meeting
- The Barren Rocks of Aden
- The 79<sup>th</sup> Farewell to Gibraltar

### Le tempo de la mélodie

Entre **100 et 106 battements à la minute** (de 50 à 53 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Flora dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



**PARTITION** (The Barren Rocks of Aden) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures (16 temps) :



Le 1er step (16 mesures) :



Le 2e step (16 mesures) :



Le 3e step (16 mesures) : rejouer le 1<sup>er</sup> step.

Le 4e step (16 mesures) : rejouer le 2<sup>e</sup> step et tenir la dernière note durant le salut final.





Cette danse a été conçue par des soldats de la Première Guerre mondiale sur la mélodie du même nom qui se trouve être la marche officielle des régiments de Highlanders. C'est une des rares danses nationales (avec Barracks Johnny) à être dansée en kilt.

## Le choix de la mélodie

La Highland Fling se danse sur une **marche 2/4** (2 temps par mesure)

L'air le plus fréquemment joué est la mélodie du même nom : « Highland Laddie »

## Le tempo de la mélodie

Entre **96 et 100 battements à la minute** (de 48 à 50 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

## La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Highland Laddie dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...

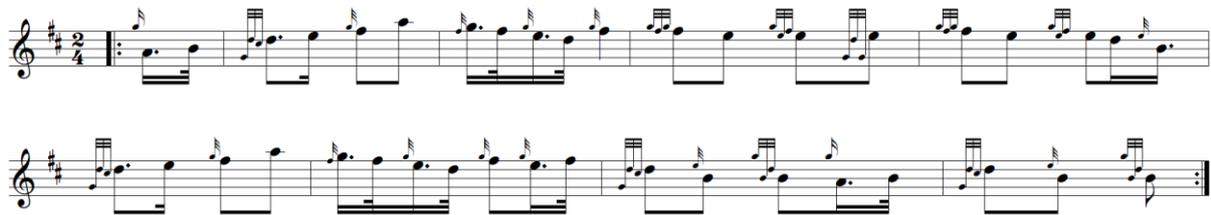


**PARTITION** (Highland Laddie) pour une danse 4 steps

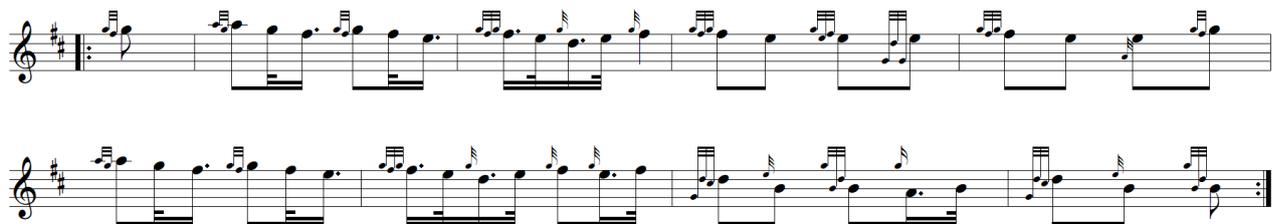
L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures (16 temps) :



Le 1er step (16 mesures) :



Le 2e step (16 mesures) :



Le 3e step (16 mesures) : rejouer le 1er step.

Le 4e step (16 mesures) : rejouer le 2e step et tenir la dernière note le temps du salut.





De toutes les danses nationales, the Village Maid est celle qui est la plus influencée par le ballet. Contrairement aux autres danses nationales et à celles des Highlands, il y a peu de sauts et, sur certains mouvements, il est possible de poser le pied à plat. Conçue pour les dames, les pas sont plus fluides et plus gracieux que ceux des vigoureuses danses des Highlands. C'est une danse de séduction qui aurait été pour la première fois dansée sur la table d'un pub par une serveuse voulant charmer les clients et les inciter à rester pour dépenser davantage en boisson.

### Le choix de la mélodie

La Village Maid se danse sur un **temps 2/4** (2 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- The Liberton pipe band
- A Man's A Man for a that

### Le tempo de la mélodie

Entre **80 et 92 battements à la minute** (de 40 à 46 mesures à la minute). Les bons danseurs préfèrent, en général, la fourchette basse pour faire davantage montre de leur technique.

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Village Maid dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (The Liberton Pipe Band) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures :

Two staves of musical notation in G major (one sharp) and 2/4 time. The first staff begins with a repeat sign. The melody consists of eighth and sixteenth notes, with some notes beamed together. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.

Le 1er step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in G major and 2/4 time. The first staff begins with a repeat sign. The melody is a sequence of eighth and sixteenth notes, with some notes beamed together. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.

Le 2e step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in G major and 2/4 time. The first staff begins with a repeat sign. The melody is a sequence of eighth and sixteenth notes, with some notes beamed together. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.

Le 3e step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in G major and 2/4 time. The first staff begins with a repeat sign. The melody is a sequence of eighth and sixteenth notes, with some notes beamed together. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.

Le 4e step (16 mesures) – tenir la dernière note le temps du salut :

Two staves of musical notation in G major and 2/4 time. The first staff begins with a repeat sign. The melody is a sequence of eighth and sixteenth notes, with some notes beamed together. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.





Les Jacobites n'ayant pas d'uniforme, leur emblème devint le béret bleu (un colorant naturel facile à trouver en Écosse) orné de la cocarde blanche, que Bonnie Prince Charlie fut le premier à arborer lorsqu'il piqua sur son couvre-chef une rose sauvage. Depuis « Blue Bonnet » désigne le soldat écossais. Cette gracieuse danse est pratiquée par les femmes soit pour d'attirer sur elle les regards des Blue Bonnets, soit pour faire leurs adieux lorsqu'ils partent en mission.

### Le choix de la mélodie

La Blue Bonnets se danse sur l'air du même nom « All the Blue Bonnets are over the Border » un **rythme 6/8** (2 temps par mesure)

### Le tempo de la mélodie

Entre **88 et 94 battements à la minute** (de 44 à 47 mesures à la minute).

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Blue Bonnets dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



**PARTITION** (All the Blue Bonnets are over the Border) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures :

Two staves of musical notation in 6/8 time. The first staff begins with a double bar line and a repeat sign. The melody consists of eighth and sixteenth notes, with some beamed sixteenth notes. The second staff continues the melody with similar rhythmic patterns.

Le 1er step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in 6/8 time, continuing the melody from the introduction. The first staff starts with a double bar line and a repeat sign. The rhythm remains consistent with eighth and sixteenth notes.

Le 2e step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in 6/8 time. The key signature changes to one sharp (F#) at the beginning of the first staff. The melody continues with eighth and sixteenth notes.

Le 3e step (16 mesures) :

Two staves of musical notation in 6/8 time. The melody continues with eighth and sixteenth notes, maintaining the same key signature as the previous step.

Le 4e step (16 mesures) – tenir la dernière note le temps du salut :

Two staves of musical notation in 6/8 time. The melody continues with eighth and sixteenth notes. The final measure of the second staff features a longer note value, indicating a hold for a salute.





The Earl of Errol est très certainement basée sur une danse irlandaise du 18e siècle pratiquée avec des chaussures à semelles dures bien qu'elle soit aujourd'hui dansée en chaussons de danse souples. Les pas ont été chorégraphiés pour le Comte d'Errol, une petite ville de l'Aberdeenshire. Bien qu'elle paraisse assez facile, c'est sans aucun doute l'une des danses nationales les plus difficiles à pratiquer.

### Le choix de la mélodie

La Earl of Errol se danse sur la mélodie du même nom, un **rythme 4/4** (mais 2 temps par mesure)

### Le tempo de la mélodie

Entre **72 à 76 battements à la minute** (de 36 à 38 mesures à la minute).

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Earl of Errol dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (The Earl of Errol) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position et salue, dure 8 mesures :

Le 1er step (16 mesures) :



Le 2e step (16 mesures) :



Le 3e step (16 mesures) :



Le 4e step (16 mesures) – tenir la dernière note le temps du salut :





## Les danses dites de « caractère »

Les danses de caractères, plus récentes, sont une stylisation théâtrale où le danseur joue un rôle.

### Jig dress

Cette tenue est portée pour pratiquer la jig, une danse de caractère où les danseurs imitent les mimiques d'une personne en colère (poing levé, piétinements, bras dressés, sourcils froncés). Celle des femmes représente une blanchisseuse.

#### Pour les femmes :

- **Robe** : blanc, rouge ou vert (robe blanche pour être portée avec le type de gilet corsage).
- **Corsage** : rouge ou vert.
- **Chemisier blanc** : n'est porté que si la robe est sans manches.
- **Jupe** : Rouge ou vert pour être porté avec chemisier blanc et un gilet corsage en rouge ou vert. La jupe peut aussi être portée avec un chemisier et une ceinture. La longueur de la jupe ou de la robe doit être une à deux pouces au-dessus du genou pour les mineurs. Les danseurs adultes peuvent porter une jupe plus longue.
- **Ceinture** : Rouge ou vert, peut être portée avec une robe rouge ou vert ou une jupe.
- **Tablier** : un petit tablier blanc. Un petit trèfle est autorisé.
- **Jupon** : blanc seulement et de préférence du coton. N'est pas soulevé pendant la danse, seule la jupe ou la robe l'est.
- **Sous-vêtements** : blanc.
- **Chaussettes** : chaussettes (ou mi-bas) de couleur blanche ou collants couleur chair.
- **Chaussures** : chaussures de jig (claquettes irlandaises) noires, rouges ou vertes.
- **Cheveux** : Un ruban brut peut être porté.



### Sailor dress



Cette tenue est portée pour danser la hornpipe, une danse de caractère où la danseuse joue le rôle d'un matelot et mime ses activités sur le pont (saluer, faire la vigie, lever l'ancre, hisser la grand voile, laver le pont, toucher la paie...).

- **Bérêt de marin** : blanc avec un ruban foncé sans inscription.
- **Vareuse** : bleu marine ou blanc, ajusté au corps, avec col en V fermé par 2 rubans. Le bas des manches doit coïncider avec celui de la vareuse.
- **Col et rabat dos carré** : couleur bleu marine avec trois bandes blanches quelque soit la couleur de la vareuse (blanche ou bleue).
- **Débardeur** : blanc avec encolure carrée bleu marine.
- **Pantalon** : doit être fait de la même matière et être la même couleur que la vareuse. La circonférence du bas de pantalon doit être de deux ou trois pouces plus large que celle du genou. Le bas du pantalon reste simple.
- **Chaussettes** : simples, blanc uni ou marine.
- **Chaussures** : Highland ghillies noires.
- **Cheveux** : aucune parure visible.





La Jig irlandaise, version écossaise, est une caricature où les danseurs imitent les mimiques d'une personne en colère (poing levé, piétinements, bras dressés, sourcils froncés). Elle parodie une blanchisseuse irlandaise en colère quand elle découvre que des garçons du voisinage ont renversé puis piétiné son linge propre qui était étendu pour sécher.

### Le choix de la mélodie

La Irish Jig se danse sur une **jig 6/8** (2 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- Paddy's Leather Breeches
- The Atholl Highlanders
- The Glasgow city Police pipers
- The Cork Hill
- The Banjo Breakdown

### Le tempo de la mélodie

Entre **118 à 122 battements à la minute** (de 59 à 61 mesures à la minute).

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (16 temps).

Un step de Jig dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



## **PARTITION** (Paddy's Leather Breeches) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position, dure 8 mesures (cette partie, répétition du 1<sup>er</sup> step, accompagne parfaitement l'introduction où le danseur martèle du pied par série de 3, mieux que ne l'aurait fait la partie jouée au 2<sup>e</sup> step) :



Le 1er step (16 mesures) :



Le 2e step (16 mesures) :



Le 3e step (16 mesures) :



Le 4e step (16 mesures), le lemluath et le B ont été ajoutés pour accompagner le salut final :





Le Hornpipe est une danse où les Écossais se moquent des marins anglais. Elle exige de la force et de l'endurance pour garder le tempo rapide. La danse parodie les tâches des matelots à bord : brosser le pont, hisser la grande voile, lever l'ancre, grimper sur les cordages, faire la vigie, saluer, écoper, glisser sur le pont, toucher sa paie... Le marin est supposé avoir les paumes sales (à cause du goudron de houille « coal tar » utilisé pour enduire les cordes de chanvre pour qu'elles ne pourrissent pas à l'humidité, rendre étanche la coque, imperméabiliser les vêtements et raidifier leurs cheveux pour qu'ils ne se prennent pas dans l'équipement du navire), ce qui explique que durant la danse, elles ne touchent jamais l'uniforme...

### Le choix de la mélodie

Le Hornpipe se danse sur un **hornpipe 2/4** (2 temps par mesure)

Parmi les airs les plus fréquemment joués, citons :

- Crossing the Minch
- My Love but she's a Lassie yet
- The Wee man of Skye

### Le tempo de la mélodie

**104 battements à la minute** (52 mesures à la minute).

### La durée de la mélodie

L'introduction dure 8 mesures (32 temps).

Un step de Hornpipe dure 16 mesures (32 temps).

La danse se décline en 2 versions : 4 steps (courte) ou 6 steps (longue).

Le salut final, où il suffit de tenir la dernière note...



**PARTITION** (My Love but she's a lassie yet) pour une danse 4 steps

L'introduction, pendant laquelle le danseur prend position, dure 8 mesures :

Le 1er step (16 mesures) :

Le 2e step (16 mesures) :

Le 3e step (16 mesures) : rejouer le 1<sup>er</sup> step

Le 4e step (16 mesures) : rejouer le 2e step et tenir la dernière note durant le salut final.



## Jouer pour la compétition

---

Si, après avoir assimilé les spécificités de la danse et joué pour les danseurs plusieurs fois à l'occasion de sorties « festives », vous vous posez la question : « suis-je prêt à jouer pendant 4 à 6 heures d'affilée et à apprendre tous les airs figurant sur la carte des danses ? », c'est que sonner pour des compétitions de danse vous tente...

Il y a des places à prendre et tout sonneur apte et motivé peut trouver à jouer en compétition.

Dans cette optique, il vous faudra vous constituer un répertoire complet des mélodies à danser. Il faut choisir des airs où les rythmes sont clairs et où vous sacrifierez la technique musicale en dépouillant les partitions de toutes les ornements complexes superflues, car les airs trop richement ornementés rendent difficile la lecture du tempo pour les danseurs. Si ces derniers ne trouvent pas le battement alors, le sonneur ne fait pas son travail ; il confond compétition de danse et concert musical. Par ailleurs, cela aura également l'avantage de rendre plus faciles à jouer les mélodies, ce qui n'est pas du luxe lorsqu'on doit les répéter x fois de suite. Du reste, mieux vaut être concentré sur les danseurs que sur ses doigts.

Il est cependant conseillé de commencer le jeu en compétition en ne jouant que pour quelques danses en laissant les plus difficiles à un autre sonneur plus expérimenté. Parfois les sonneurs jouent en duo (un expérimenté avec un débutant), mais cela profite rarement aux danseurs, les sonneurs reportant davantage l'attention sur leur duo que sur les compétiteurs... cela augmente le risque d'irrégularité dans le rythme et ajoute un risque de désynchronisation entre les musiciens.

### Avant la compétition

#### **Préparez-vous physiquement**

L'endurance (physique et mentale) est un souci constant. Jouer pour la danse demande un gros investissement. Si un medley de pipe band dure 5 à 7 minutes, le jeu pour la danse dure bien davantage et les airs doivent être joués de nombreuses fois d'affilée, ce qui requiert une concentration mentale à toute épreuve pour ne pas s'égarer en jouant un air. Cela vient avec la pratique. Vous devez donc travailler votre condition avant de venir jouer pour les danseurs en compétition.



## Préparez votre instrument

Le meilleur jeu est toujours rendu par un instrument bien entretenu et bien accordé. La cornemuse doit donc toujours être préparée avec le plus grand soin. Le premier travail du sonneur est donc de s'assurer que sa cornemuse soit en mesure de tenir 6 heures d'affilée, d'autant plus que cet instrument n'est pas fait pour ! C'est un vrai challenge que de le tenir en parfait état de 10 heures du matin à 6 heures du soir, d'autant plus que la compétition n'autorise guère de pause pour réparer. Il faut donc anticiper pour parer sans délai aux petits accrocs pouvant survenir.

Jouer pour une compétition de danse est très exigeant, il est donc important de choisir des anches avec lesquelles vos lèvres ne céderont pas après avoir joué 4 heures non-stop ! Choisissez une anche de chanter douce, et qui ait une tonalité brillante sans être trop bruyante, car vous n'êtes pas là pour impressionner par la puissance de vos anches (sauf à être naturellement capable de le faire) d'autant plus que les danseuses se plaignent souvent d'entendre le son de la cornemuse dans leur tête bien encore après la compétition ! Le mieux est d'utiliser les anches que vous connaissez et sur lesquelles vous savez pouvoir compter. Vos anches de bourdons ne doivent pas être trop consommatrices d'air. N'essayez pas de nouvelles anches pour l'occasion, n'utilisez que celles que vous avez déjà éprouvées. Certains sonneurs n'utilisent qu'un bourdon ténor lorsqu'ils jouent pour les compétitions de danses pour rendre la cornemuse plus facile à accorder et à jouer.

Il est courant d'avoir des problèmes d'humidité lorsque l'on joue pendant de longues périodes, pour y remédier partiellement, l'usage d'une trappe à eau est fortement recommandé.

Avant de jouer, assurez-vous que votre cornemuse soit bien accordée. Vous n'aurez ensuite qu'une poignée de secondes entre les sets de danses pour rectifier et/ou ajuster.



## Pendant la compétition

### **Appropriiez-vous le programme du jour**

En arrivant sur le lieu de la compétition, la première chose à faire est de demander le programme de la journée et, si vous jouez en compagnie d'un autre sonneur, de vous partager les épreuves. Pour chaque danse, renseignez-vous sur le nombre de steps et prévoyez d'adapter votre tempo selon les groupes d'âge à se présenter.

### **La position du sonneur**

La position du sonneur est très importante. Il doit avoir une parfaite visibilité sur les danseurs et le juge sans nuire à celle des spectateurs ni gêner les danseurs dans leurs déplacements. En extérieur, surtout, il doit occuper une place où tous les danseurs puissent pareillement l'entendre.

### **La coopération avec le juge**

Attendez un signe du juge pour commencer à jouer et gardez avec lui un contact visuel au cas où il voudrait vous indiquer de changer votre tempo. Toutefois, ce sont les danseurs et non le juge qui doivent surtout retenir votre attention. Du reste, si les danseurs aiment votre musique, le juge devrait suivre !

Les danseurs et leurs parents n'ont pas à approcher le sonneur pour lui suggérer des airs et des tempos. Seul le juge est habilité à lui demander de changer de mélodie ou de jouer plus ou moins vite.

### **Quelques difficultés spécifiques à gérer**

Il y a deux ou trois petites choses qui peuvent survenir et distraire le sonneur... comme les danseurs qui ne dansent pas tous les mêmes pas, font des erreurs ou s'arrêtent... et le sonneur commence à gamberger en se demandant s'il n'est pas fautif... Jouer pour les danseurs est donc un exercice éprouvant qui peut mettre à rude épreuve les nerfs du sonneur et lui faire perdre ses moyens... pour y pallier, le mieux est de rester concentré à être le plus régulier possible, au tempo requis, et de le dicter.

Un bon conseil (sauf à être vous-même un danseur) ne regardez pas les pieds des danseurs. Parfois certains danseurs peuvent être légèrement en avance sur le temps ou d'autres en retard ou (Dieu merci, rarement !) aucun n'est dans le rythme. Cela risque d'affecter votre rythme en vous laissant prendre par celui du danseur que vous regardez.



Dans la mesure du possible, évitez de vous placer sur la plateforme si vous n'y êtes pas préparé, car le bruit sourd qui se propage à chaque réception sur la plateforme des danseurs équivaut à celui d'une grosse caisse en pipe band et vous risquez de dévier en suivant ce rythme qui arrive à vos oreilles et qui n'ait pas forcément le bon si tous les danseurs ne sont pas à votre diapason.

Dernière gêne à affronter, mais pas la moindre, ce sont tous les bruits et les mouvements autour de la plateforme de danse lorsque l'événement se tient pendant des Highland Games où les pipe bands défilent, les cyclistes tournent en rond autour, les poids, troncs et marteaux volent sous les acclamations. Ces interférences sonores et visuelles mettent à rude épreuve la concentration du sonneur.

Enfin, jouer pour les plus petits, relève d'un autre art. Vous devez impérativement savoir ce que vous faites parce qu'eux ne le savent pas ! Soyez sûr du nombre de steps, car si vous continuez à jouer, ils continueront à danser...

## Conclusion

Les sonneurs nouveaux venus (et même les anciens) ont besoin de tout le support et les encouragements que danseurs, enseignants et parents puissent donner. Une critique constructive accompagnée d'un sourire sera toujours bien reçue et prise comme un encouragement à mieux faire.

Les danseurs sont très exigeants envers les sonneurs et le sont d'autant plus qu'ils s'entraînent durement et viennent parfois de loin pour concourir. Ils aspirent donc, légitimement, à bénéficier d'un accompagnement musical les mettant en valeur.

Un dernier conseil : l'ambiance peut être parfois très politique dans le milieu de la Highland dance... aussi, gardez vos distances à tout prix. La compétition peut provoquer des tensions et électriser l'atmosphère ; le mieux est donc de ne pas prendre parti et de vous contenter de ce pour quoi vous êtes venu : mettre en valeur les danseurs en jouant pour eux.

« Parfois, un danseur s'arrête et vous dit "merci" et vous réalisez alors que tout cela en valait la peine ».



# Annexe 1 - Le tableau des principales danses

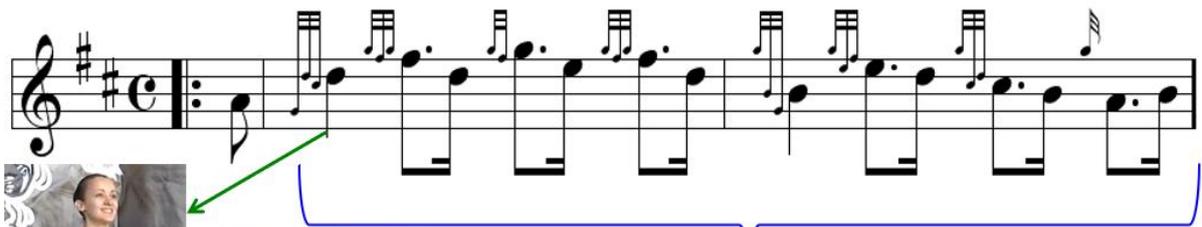
DANCE	Dress	Intro Nb of bars	Nb of bar per step	Tempo range (1) (beats per minute)	Nb of Steps	Average Duration	Time signature	Most worldwide played tunes
16 Pas de basque	Kilt dress	4	8	104 - 116 28 to 29 bars to the minute	1	0:25 to 0:28	Sword 4/4 time count 4 in the bar	Chillie Calum
Pas de basques and High cuts	Kilt dress	4	8	104 - 116 28 to 29 bars to the minute	2	0:41 to 0:47	Sword 4/4 time count 4 in the bar	Chillie Calum
Highland Fling	Kilt dress	4	8	112 - 124 28 to 31 bars to the minute	4	1:10 to 1:18	Strathspey 4/4 time count 4 in the bar	The Marquis of Huntly The Devil in the Kitchen Orange and Blue
Sword dance	Kilt dress	4	Slow: 16 Quick: 16	Slow: 104 - 116 28 to 29 bars to the minute Quick: 120 - 144 30 to 39 bars to the minute	6	1:41 to 1:52	Sword 4/4 time count 4 in the bar	Chillie Calum (slow time) Chillie Calum (quick time)
Seann Triubhas	Kilt dress	4	Slow: 8 Quick: 8	Slow: 92 - 104 23 to 26 bars to the minute Quick: 112 - 124 28 to 31 bars to the minute	4	1:21 to 1:32	4/4 time count 4 in the bar	slow part: Wishie O'er the Lave O! Quick part (strathspey): Wishie O'er the Lave O! / The Keel Row / Orange and Blue
Strathspey and Highland Reel								
Strathspey and Half Tulloch	Kilt dress	4	Strathspey: 16 Reel: 16	Strathspey: 112 - 124 28 to 31 bars to the minute Reel: 200 - 210 50 to 54 bars to the minute	2 steps Strathspey 2 steps Reel	1:46 to 1:57	Strathspey and Reel 4/4 time count 4 in the bar	<b>Strathspeys</b> The Keel Row / The Rose Among the Heather / O'er the Bows to Ballindalloch Dainahassag / Miss Ada Crawford / Mionymusk / Susan MacLeod / Mac an Irish Captain Home <b>Reels</b> The Reel of Tulloch / Miss Girdle / Mrs MacLeod of Raasay The Piper of Drummond / Jock Wilson's Ball / Sleepy Maggie Willie Davie / High Road to Linton / Leve Mcaiskill Kate Dalrymple / The Kilt is my Delight / The Fairy dance The Ale is Dear / Tired We are a Carrying / The Devil among the Tailors Mason's Apron / Clumsy Lover
Strathspey, Highland Reel and Half Tulloch								
Half reel of Tulloch	Kilt dress	8	16	200 - 216 50 to 54 bars to the minute	4	1:20 to 1:27	Reel 4/4 time count 4 in the bar	The Reel of Tulloch / Miss Girdle / Mrs MacLeod of Raasay The Piper of Drummond / Jock Wilson's Ball / Sleepy Maggie Willie Davie / High Road to Linton / Leve Mcaiskill / Mason's Apron Kate Dalrymple / The Kilt is my Delight / The Fairy dance / Clumsy Lover The Ale is Dear / Tired We are a Carrying / The Devil among the Tailors
Full reel of Tulloch or Hullaichan								
Highland Laddie	Kilt dress	8	16	96 - 100 48 to 50 bars to the minute	4	0:1:30	March 2/4 time count 2 in the bar	Highland Laddie
Wilt thou go to barracks Johnny	Kilt dress	8	16	100 - 106 50 to 59 bars to the minute	4	0:1:27	March 2/4 time count 2 in the bar	The Braes of Mar / Teribus / Cornehillie's Welcome to the Northern Meeting The Barmen Rooks of Aiden / High Road to Caimon / The 76th Farewell to Glorillar Mair's wedding
Irish Jig	Jig dress	8	16	118 - 122 59 to 61 bars to the minute	4	0:1:12	Jig 6/8 time count 2 in the bar	Paddy's Leather Breeches The Atholl Highlanders / The Irish Washewoman Cork Hill / The Banjo Breakdown
Sailor's Hornpipe	Sailor dress	8	16	104 52 bars to the minute	4	0:1:24	Hornpipe 2/4 time count 2 in the bar	The wee man of Slaye / 78th's Walk Round / Jackie Tar / Bobbie Cuthbertson
Scottish Lilt	Lil/Aboynne dress	4	8	96 - 102 32 to 34 bars to the minutes	4	0:1:08	6/8 time count 3 in the bar	The battle of Somme Drops of Brandy The Heights of Dargai
Flora MacDonald Fancy	Lil/Aboynne dress	8	16	86 - 96 43 to 48 bars to the minute	4	0:1:40	6/8 time count 2 in the bar	Leaving Port Askaig / The Glendanael Highlanders / The Atholl Highlanders Haughts of Cromdale / Dovecoote Park / Steamboat / Muckin' o' Geordies Bye Miss Lily Christie
Village Maid	Lil/Aboynne dress	8	16	80 - 92 40 to 48 bars to the minute	4	0:1:48	2/4 time count 2 in the bar	The Liberton Pipe Band / A Man's A Man For A That
The Earl of Errol	Lil/Aboynne dress	8	16	72 - 76 36 to 38 bars to the minute	4	0:2:00	4/4 time count 2 in the bar	The Earl of Errol The Black Bear
Scotch Measure (Twasome)	Lil/Aboynne dress	8	16	88 - 96 44 to 48 bars to the minute	4	0:1:38	4/4 time count 2 in the bar	Mair's wedding / Teribus / The Liberton Pipe Band Cornehillie's Welcome to the Northern Meeting Campbell's Farewell to Redcastle
Blue Bonnets are over the Border	Lil/Aboynne dress	8	16	86 - 94 44 to 47 bars to the minute	4	0:1:39	6/8 time count 2 in the bar	All the Blue Bonnets are Over the Border

(1) RSCGD Recommended Tempo



## Annexe 2 – L'introduction expliquée pour la Highland Fling

En se basant sur la mélodie « The Marquis of Huntly », voici la décomposition, mesure par mesure, battement par battement, du salut et de la mise en place du danseur sur une Highland Fling. Cela montre au sonneur toute l'importance de l'introduction, véritable « rampe de lancement », où le danseur fait face à son public et se concentre pour « partir du bon pied ». Le savoir ne peut que rapprocher le musicien du danseur ; ils ont, tous deux, avantage à mieux connaître l'art pratiqué par l'autre... ils n'en coopéreront et s'apprécieront que mieux !



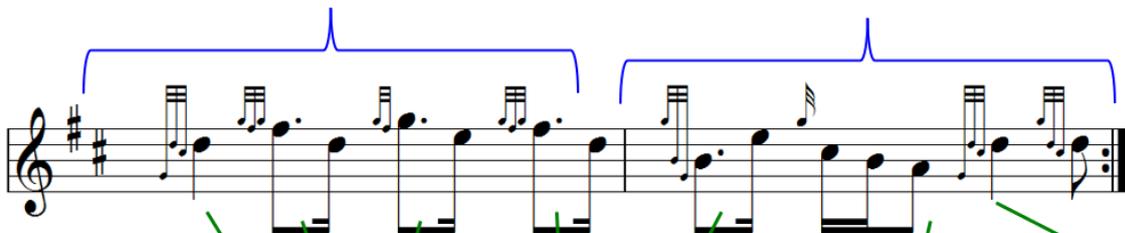
### Mesures 1 & 2

#### Salut (temps 1 à 8)

Le danseur prend position (dite "1ère position") pendant les mesures 1 et 2 (compter 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) avec les chevilles jointes et les orteils pointant vers l'extérieur, chaque pied étant à un angle de 45° par rapport à la ligne de direction. Les poings fermés sont placés sur les hanches, les coudes pointent sur les côtés.

### Mesure 3

### Mesure 4



#### Salut (temps 9, 10 et 11)

**Mesure 3** : le danseur salue en se penchant vers l'avant en comptant 1, 2, 3.

#### Salut (temps 12, 13 et 14)

**Mesures 3 et 4** : le danseur se relève en comptant 4, 5, 6).

#### Salut (temps 15 et 16)

**Mesure 4** : de retour au point de départ, le danseur se met sur la pointe des pieds (compter 7) puis tient la position (compter 8) prêt à enchaîner sur la danse.



## Annexe 3 – Quelques traductions utiles pour mieux se comprendre

---

Aujourd'hui la langue de communication des danseurs reste principalement l'anglais. Même si c'est en fredonnant les airs ou en tapant le tempo des mains que sonneurs et danseurs s'accordent souvent le mieux, il peut être utile de connaître la signification de certains mots clés pouvant aider à se comprendre.

À cet effet, voici un petit lexique de certains d'entre eux :

**Bar** = mesure

**Beat** = battement

**Music score, sheet music** = partition

**Tempo** = tempo

**Introduction** = introduction

**Tune** = air musical

**Bagpipes** = Cornemuse

**Dance platform** = scène de danse

**Number** = dossard

**Bow** = salut

**Curtsey** = révérence

**Judge, adjudicator** = juge

**4/4 time** = rythme 4/4

**Warm-up** = échauffement

**Break** = temps mort, pause

**Not before 11am** = pas avant 11h du matin

**Primary** = catégorie des jeunes danseurs entre 4 et 6 ans

**Beginner** = débutant – premier niveau (le plus faible) de compétiteurs

**Novice** = Novice – 2<sup>e</sup> niveau de compétiteurs

**Intermediate** = Intermédiaire – 3<sup>e</sup> niveau de compétiteurs

**Premier** = premier – dernier niveau (le plus fort) de compétiteurs

**Age group** = tranche d'âges (au sein de chaque catégorie les compétiteurs peuvent être regroupés par tranches d'âges pour éviter de trop grands écarts sur scène)

**I have to tune my bagpipes** = je dois accorder ma cornemuse.



# Le guide de survie du sonneur pour danseurs

(réservé à l'usage des sonneurs)



Humeur du danseur



Attitude appropriée du sonneur



Vous jouez pour le danseur et il n'essaye pas de danser sur votre musique. Votre jeu offre au danseur d'être à son meilleur, il est la star ! Ne vous réjouissez pas ! Continuez à vous concentrer sur votre seul jeu.



Ralentissez le tempo ! Vous jouez trop vite et le danseur peine à vous suivre.



Accélérez le tempo ! Vous jouez trop lentement ! le danseur est en avance et doit danser au ralenti !



Mal de mer... C'est un signal d'alarme (même pour un hornpipe) ! Votre tempo n'est pas régulier ! Parfois trop lent, parfois trop rapide !



Vous n'êtes pas fautif ! Rassurez vous ! Ne paniquez pas... le danseur a juste omis un pas ou touché les épées !



Vous jouez pour des enfants. Vous devez maîtriser ce que vous faites parce que eux ne maîtrisent rien ! Sachez la durée exacte de la danse car si vous continuez à jouer, ils continueront à danser...



Vous avez probablement très mal joué. Une prompte marche de retraite s'impose. Puis revenez vous excuser sans délai et prenez conseil...





*Je suis l'instigateur de l'introduction des danses des Highlands en France. Bien que non-danseur, ni parent de danseur et seulement joueur de cornemuse à un niveau faux débutant, j'ai dû me cultiver de ces disciplines durant de nombreuses années pour mener à bien mon projet et réussir à faire éclore une première danseuse de haut niveau capable d'en former d'autres ainsi qu'un premier piper, référencé au RSOBHD, capable de jouer pour la compétition toutes les danses.*

*Comme souvent avec les danses des Highlands, la transmission du savoir reste essentiellement sur une base traditionnellement orale. Mais lorsque les personnes potentiellement intéressées débutent sans expérience de la danse, résident à un millier de miles du plus proche sachant et ne savent même pas quelle question poser pour bien débiter ni à qui la poser, un support écrit s'avère être un précieux sésame pour éviter le « syndrome de la page blanche ».*

*C'est pourquoi, j'ai écrit ce tutoriel à l'attention de tous les pipeurs désireux de sonner pour les danseurs, mais en pensant plus particulièrement à ceux qui débutent, isolés de tout et sans grandes connaissances préalables, pour aider au développement de la Highland dance partout où une telle volonté existe et pas seulement où elle est déjà fortement implantée.*

*Ce tutoriel est donc davantage conçu comme un starter kit qui n'a pas vocation de tout dire, mais à permettre au joueur de cornemuse d'acquérir un minimum de culture "Highland dance" pour pouvoir communiquer avec les danseurs et ensuite progresser par lui-même.*

*Je propose, pour les principales danses, des exemples de partitions "prêtes à l'emploi" avec des mélodies couramment utilisées pour la danse (plutôt choisies parmi les plus simples) et écrites sans excès ornementaux (ni triolets, car les danseurs les aiment rarement) qui ne serviraient pas mieux la danse en rendant les battements moins audibles pour les danseurs.*

