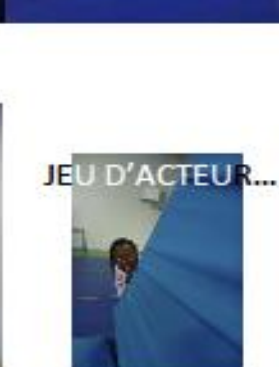




**ARTS DU CIRQUE Niveaux 1 & 2 FORMATION PROFESSIONNELLE CONTINUE E.P.S.**



## Les arts du cirque

### Journée de formation ESPE 19 décembre 2014

- a. Spectacle « Le mur d'équilibre » Cirque Baroque 12 décembre au Pin Galant
- b. Journée 19 décembre 9h à 17h au gymnase ESPE

#### 9h30 à 10h15 : Actualité et logique de l'activité Arts du cirque pour ouvrir les représentations

- . Histoire des arts du cirque en 10 extraits vidéo
- . Portail des arts du cirque dans l'académie de Bordeaux

#### 10h15 à 11h00 : Rentrer dans l'activité (Préalable dynamisant : *protecteur/ Agresseur*)

- . COMMUNICATION : Jeu spectateur/acteur avec consigne secrète -> affiner le regard extérieur
  - ➔ Référencer les critères d'observation utilisés
- . CREATION : Verbes d'action avec un tube en carton -> explorer le rapport à l'objet
- . EXPRESSION : Franchir l'obstacle -> réaliser l'impossible
  - ➔ Noter les titres des figures

#### 11h à 11h45 : Rentrer en création : Comparaison entre approche technique et approche créative.

A / Pédagogie traditionnelle = situations définies

Remédiation= Simplification

MODELE 1+ MODELE 2+ MODELE 3

- . Jongler à une balle (colonne, cascade, escamotage...)
- .Jongler à deux balles (colonne, cascade...)
- .jongler à 3 balles (cascade...)

B/ Pédagogie artistique = situations non définies

Remédiation= Motivation

**« Toutes les propositions sont acceptées sauf en cas de vulgarité ou de risque non maîtrisé »**

DECLENCHER + EXPLORER + FIXER+ MONTRER + ECHANGER

- . Manipuler une balle à deux (Self/Pass) = variables spatiales, relationnelles, rythmiques, corporelles
- . Composer, mettre en scène et interpréter = organiser la rencontre avec le public

#### 11h45 à 12h : Evaluation par validation de compétences

- . Présenter et observer (extraire un univers par le titre, l'ambiance, des caractéristiques...)
- . Visionnage de vidéo d'élèves

(Préalable dynamisant : la bouteille collective en scène)

**13h30 à 14h30 : Créer en construisant les procédures de sécurité pour gérer la prise de risque**

- .a/ Monter sur un objet instable sauf debout et renversé
- .b/ Monter sur un objet instable avec une parade arrière
- .c/ Monter sur deux objets avec parade arrière et parade d'agrès
- .d/ Monter sur trois objets avec parade arrière à hauteur, parade d'agrès et zone de chute

**14h30 à 15h30 : Créer par rapport à un thème (Construire un numéro de niveau 1/2)**

- . Illustrer un thème (photo, expression, morale...)
- en respectant des contraintes (passage à l'avant scène, recherche de hauteur, arrêts sur image...)
- en suivant un rétro-planning (discussion, choix du matériel, création de 3 images, composition, répétitions)

**15h30 à 16h30 : Bilan et perspectives**

Comment créer collectivement ?

Comment évaluer ?

Comment situer les interventions pédagogiques ?

Comment assurer la sécurité physique et affective ?

Comment définir une écriture ?

Comment permettre l'

EXPRESSION ?

HISTORIQUE DU CIRQUE :

Terminologique :

Vidéo :

RENTREZ DANS L'ACTIVITE :

Par la communication : Affiner le regard extérieur

. **Jeu du spectateur/ acteur** : une troupe d'acteurs réalise une consigne secrète (principe d'imitation, attraction, répulsion, classification, relation...), un parterre de spectateurs exprime ce qu'il voit (sensations, compréhensions, réflexions, intentions, thématiques...). *Se déplacer vers les espaces vides, éviter la proximité des autres, réaliser le déplacement de son lit à sa douche, choisir quelqu'un et l'approcher discrètement, enchaîner un saut, un passage au sol et une glissade, se classer par couleur de chaussette puis par couleur de T-Shirt puis par taille, se déplacer à sa guise sans quitter un mur du regard, saluer trois personnes, si tu touches tu bouges...*

. **Qualité de la présentation** : l'interprète reste dans la consigne, au mieux il prend des initiatives pour se sortir d'éventuelles impasses.

. **Qualité de l'observation** : le spectateur se prononce sur ce à quoi il a assisté, au mieux il s'exprime clairement en avançant des impressions subjectives.

. **Se présenter physiquement** devant autrui est un pré-requis du spectacle vivant. Cette aptitude est citée dans tous les niveaux des programmes et commence par un contenu concret, méthodique pour s'enrichir par une dimension expressive affirmant la singularité de chacun. Il ne faut pas négliger cette étape et deux comportements inappropriés réclament des remédiations et ajustements: l'inhibition (qui devra être dépassée) et l'exubérance (qui pourra être raisonnée).

. **Le jeu d'acteur** existe à partir du moment où un regard extérieur intervient. Présenter une improvisation intime et abstraite à un large public inconnu placé à 360 degré représenterait un très haut niveau de difficulté de présentation. En contrôlant l'incertitude, la subjectivité, l'abstraction, la diffusion, la confrontation, l'orientation on simplifie la tâche.

. **Connaissances repérées** : les propositions et remarques des participants représentent un corpus important de principes de communication : climat relationnel, vitesse, utilisation de l'espace, orientation des regards, significations, références à d'autres situations, symbolique, expression du visage, gestes parasites, signaux de rendez-vous...

***Il n'est pas nécessaire de comprendre mais chacun doit garder la liberté de percevoir et ressentir.***

Par la création : Explorer le rapport à l'objet

**Improviser un rapport avec un objet inédit et instable** (tube en carton). Les formes corporelles créées jaillissent de la relation entre l'individu et l'objet et témoignent d'un « tempérament ».

**Tâches non définies** : une fois que chacun s'est saisi d'un « objet » il est intéressant de laisser les élèves s'exprimer quelques minutes sans aucune consigne. Une présence d'approbation et de vigilance par le regard semble incontournable. Souvent des propositions émergent déjà spontanément mais parfois le groupe s'autocensure pour correspondre aux attentes de l'enseignant.

**Tâches semi-définies** : L'objet est défini ainsi que des consignes (verbes d'action) mais pas le but. S'équilibrer, Lancer/rattraper, déplacer l'objet sans les mains, assembler, suivre, chérir...

**Faire preuve de créativité :** la créativité peut se mesurer par trois de ses composantes : la fluidité (nombre de propositions), originalité ( fréquence d'apparition ) et flexibilité ( diversité des registres des propositions). Lorsque les élèves démontre une « boulimie » de proposition, on peut les inciter à fixer et à améliorer certaines d'entre elles .Lorsque les élèves ne proposent pas il faut les orienter en observant les autres ou en précisant le verbe d'action : S'équilibrer sur l'objet, Equilibrer l'objet ou s'équilibrer grâce à l'objet... Un nombre de propositions et un temps maximum permettent de cadrer les uns comme les autres (trois propositions en deux minutes).

**Démarches de création :** on peut créer à partir d'une idée ou d'une action, entre les deux il faut rester à l'affût des accidents qui jonchent les tentatives. Déplacer le tube sans les mains atténue considérablement le contrôle sur l'objet et permet d'être à l'écoute des réactions comme si l'objet décidait aussi. Ce travail en duo améliore la présence et la finesse du geste.

**Qualité de la créativité :** le fait de réaliser des propositions suffit à valider l'engagement. Il faut veiller à accepter toutes les propositions y compris celles qui paraîtraient malicieuses ou transgressives. Comme il s'agit d'un cadre scolaire il convient d'éviter les propositions « vulgaires ou dangereuses ».

**Connaissances repérées :** Les propositions individuelles et collectives peuvent être compilées et repérées dans un tableau grâce à un titre. Il est possible de tenter de les classer en famille pour mesurer la diversité et donc la richesse des pistes ouvertes ( virtuose, esthétique, symbolique, humoristique, transgressive, poétique, narrative...)

### **Ce n'est pas le produit qui compte dans un premier temps mais bien le cheminement**

#### Par l'expression : Découvrir et affirmer sa singularité

**Franchir un obstacle :** chacun des participants doit franchir à sa manière un obstacle (Dima mousse avec tapis de réception derrière).

**Sécurité :** Il est utile de proscrire les renversements pour éviter le danger en situation d'improvisation. En effet il n'y a pas de critère de réalisation. Le critère de réussite est une arrivée sur les pieds au milieu du tapis de réception.

**Singularité :** les propositions de chacun seront guidées par son tempérament, ses qualités physiques, son estime de soi, sa position dans le groupe, le regard des autres... Il est intéressant que chaque proposition fasse l'objet d'un titre et/ou de 2 caractéristiques. (ex : « le saut d'Icare », intrépide et voué à l'échec).

**Qualité de l'expression :** si au début, il est fréquent d'observer des solutions stéréotypées, la répétition, le temps d'attente/observation et la dynamique de groupe permet souvent de déclencher une recherche de distinction. Il est possible de demander dans un second temps de proposer une solution qui n'existait pas. La correspondance entre titre/ caractéristiques et mouvement en dit long sur la cohérence entre l'intention et la réalisation mais n'est pas à proprement parlé un indicateur d'expression.

**Connaissances repérées :** Les caractéristiques pourront servir à définir un personnage voire une ambiance pour une écriture de numéro à venir.

**La diversité est plus riche que le stéréotype.**

**RENTRE EN CREATION :**

**Créer par la recherche de l'exceptionnel (ou contre les stéréotypes) :**

**Exemple en jonglage / manipulation d'objet**

**Créer par la prise de risque (ou en construisant la sécurité) :**

**Exemple en équilibre**

**Créer pour délivrer un message (thème ou univers) :**

**Exemple en acrobatie**