

LES ACTES !



**FESTIVAL
OSONS
LES ARTS
EN EPS
9 - 10
MARS**

AUBERGE PAJOL
20 ESPLANADE NATHALIE SARRAUTE
75018 PARIS
M^o LA CHAPELLE / MARK DORMOY



Arts du Cirque, articuler les dimensions technique et poétique

*Pour s'assurer de la maîtrise technique des élèves de CM2/6^e, **Éric Berthélem** propose dans un premier temps de ne s'en tenir qu'à une seule technique pour augmenter les temps d'apprentissage. De plus, après avoir établi de manière très précise le scénario et les différents tableaux de la création, il propose de mettre en relation la technique choisie avec ce qu'il y a à exprimer et centre les élèves sur le jeu d'acteur afin de faire vivre leurs personnages.*



La Machine à explorer le temps

Problèmes professionnels

Intégrer techniques de cirque et dimension artistique

Se transformer sur le plan moteur et donc approfondir au moins une technique de cirque

Une expérience de liaison CM2-6^{ème} transposable à tous les niveaux

La construction du projet/le scénario

Écriture d'un texte par les CM2, sur le thème de la quête

(programme C3 en compréhension de récit)

Unique contrainte : faire 5 chapitres, une introduction et une conclusion.

Le scénario

Cinq héros vont dans la machine à explorer le temps et débarquent chacun leur tour sur une planète.

1^{ère} planète :

Il y a des vers très méchants qui, chaque fois qu'on les coupe, se multiplient.

2^{ème} planète :

C'est un pays où tout est très grand.

3^{ème} planète :

C'est un pays où tout le monde perd la mémoire.

4^{ème} planète :

Au pays des météorites.

5^{ème} planète :

Au pays où tout est à l'envers.

Planète 1: les vers méchants qui, chaque fois qu'on les coupe, se multiplient

Technique choisie, une acrobatie au sol : le mille-pattes à 8, puis à 4, à 2, et enfin à 1.

Expression de la méchanceté avec des balles et des techniques de clowns (se voler les balles, se bousculer...).



Planète 2 : c'est un pays où tout est très grand

Expression : exprimer la petitesse des enfants par rapport aux objets.

Techniques choisies :

- la jonglerie avec des grosses boules, puis des ballons, puis des petites balles,
- l'équilibre sur des énormes bidons et rouleaux américains.



Planète 3 : c'est un pays où tout le monde perd la mémoire

Techniques : il faudra recommencer exactement ce que l'on a fait il y a une minute.

Jeu d'acteur : faire rire les spectateurs (comique de répétition).

Expression de la naïveté, candeur dans les mimiques et les postures.



Planète 4 : au pays des météorites

- Techniques : on choisit de faire des acrobaties tout en se protégeant des météorites (imaginaires).
- Le jeu d'acteur doit exprimer la peur.



Planète 5 : au pays où tout est à l'envers

On raconte une journée à l'envers :
manger à l'envers, jongler à l'envers,
marcher sur les boules à reculons, etc.



Choix pour le déroulé du cycle

1. Entrée dans le projet par le scénario (référence commune livrée aux élèves)
 2. Travail classe entière des techniques de cirque (référence commune) en relation avec une intention (mais pas directement liée au scénario)
 3. Travail par groupe : choix d'une planète, composition de la prestation en respectant les contraintes (intention et techniques)
- + tout ce qui n'est pas interdit est autorisé !*

Apprentissages avant de se centrer sur le scénario

2 approches différentes :

- **Pour l'acrobatie**

Technique  mise en scène

- **Le cas du mille-pattes**



Apprentissages avant de se centrer sur le scénario

2 approches différentes :

- **Pour le jonglage**

Technique et intention intégrée

- **Le cas de la méchanceté**

Le jonglage à 3 balles



Pour chaque situation, je pose 3 questions

- j'ai vu...
- j'ai ressenti...
- ça m'a fait pensé à...



Le travail expressif

- Des contraintes sont nécessaires : moins il y a de contraintes, plus c'est difficile
- Droit de copier
- Je propose des scénarios, différentes chutes possibles...



Le travail des groupes : créer notre numéro



A la 5^e séance, les élèves entrent dans un processus de création.



Et la dimension poétique ?

- Les formes poétiques sont extrêmement diverses, classables et inclassables.
- Ce sont les circassiens qui proposent, offrent leurs créations aux spectateurs.
- Ce sont donc les spectateurs qui, au final, avec leurs regards sensibles, y glanent de jolis moments, des images fortes, poétiques.

Notre tête est ronde pour permettre à la pensée de changer de direction (Francis Picabia 1879-1953)

Pour créer un spectacle

- Choisir un propos artistique et le mettre en corps
- Intégrer des procédés de composition
- Créer une motricité expressive
- Choisir l'orientation des numéros (amuser, émouvoir, impressionner, faire peur)
- Choisir l'écriture du spectacle (scénario, thème, écriture aléatoire, discours organisé (thèse/antithèse), etc.

La démarche de création

Etapes :

- Chercher, explorer, improviser
- Transformer
- Choisir
- Organiser
- Répéter pour les mémoriser
- Présenter

Démarche de création, Rôle de l'enseignant·e

1. Chercher des formes, des figures (mettre en jeu la créativité, explorer, improviser)
 - *l'enseignant invite à explorer, multiplie les propositions, les points d'accroche*
 - *recherche plutôt la multiplicité des réponses selon les critères de réalisation énoncés*
 - *registre plus quantitatif : prise en compte du foisonnement des réponses*
2. Transformer pour les enrichir (en jouant sur les variables du mouvement : temps, énergie, espace, relations aux objets, engins et partenaires)
 - *l'enseignant recherche à faire préciser le geste, affiner l'intention, joue sur des contraintes en étroite relation avec les critères de réalisation et de réussite (plus sur le registre qualitatif)*
3. Choisir : pertinence en fonction de la commande
4. Organiser selon le projet créatif de l'individu ou du groupe, combiner composer en lien avec les consignes, la commande
 - *l'enseignant intervient pour mettre en lien, aide à structurer dans le temps et l'espace, garantit la cohérence des choix, joue sur la lisibilité du propos, du projet de communication, joue sur les 2 registres du quantitatif au qualitatif*
 - *cohérence entre l'intention et les choix (axe communication)*
5. Répéter pour les mémoriser
6. Présenter à un public (donner à voir aux autres)
 - *l'enseignant aide à la mise en lien des propositions dans un projet de production collective valorise, met en valeur critères de réalisation / critères de réussite / projet de communication / registre qualitatif*

Je vous remercie !



eric.berthelem@ac-caen.fr