



Engager les élèves dans un processus de création artistique

SOMMAIRE

Engager les élèves dans un processus de création artistique.....	1
1. Rappel des textes et enjeux éducatifs.....	2
2. La <i>dimension artistique</i> des activités physiques artistiques en EPS.....	3
3. Les activités physiques en EPS qui relève des <i>arts du corps</i>	4
Les spécificités des activités à dimension artistique et des activités à dimension esthétique.....	4
4. Engager les élèves dans un processus de création artistique.....	5
À chacune des étapes du processus, des obstacles à lever	5
L'œuvre d'art, un appui fondamental pour lever les obstacles.....	6
5. Étapes du processus de création artistique et conditions de mise en œuvre	6
6. Exemples de mises en processus de création artistique à partir de références diverses	9
Exemple 1.....	9
Exemple 2.....	11
Exemple 3.....	13

1. Rappel des textes et enjeux éducatifs

RAPPEL DES TEXTES

Finalité de l'EPS au lycée : « Former, par la pratique physique, sportive, **artistique**, un **citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés** pour s'engager de façon régulière et autonome dans un mode de vie actif et solidaire. »

Les APSA, support des compétences à construire : « Ces formes scolaires de pratique restent porteuses du fond culturel des APSA contemporaines. »

Éléments du préambule du programme : « Luttant contre les stéréotypes sociaux ou sexués et résolument inscrite dans une école inclusive, l'EPS offre à tous l'occasion d'une pratique physique qui fait toute sa place au plaisir d'agir. »

ÉLÉMENTS DE CONTEXTE

La situation de l'EPS au collège en 2016 (Observatoire National Collège EPS – IGEN EPS) : « Au cours de sa scolarité collège un élève passe environ **70 % de son temps dans des activités de performance ou de confrontation.** »

À l'entrée au lycée, l'EPS est le seul enseignement obligatoire susceptible de proposer une éducation artistique à TOUS les élèves, ancrée sur la pratique.

Une contribution à la mise en œuvre des **Parcours d'éducation artistique et culturelle** au cours de la scolarité obligatoire.

« Au cours de l'année de seconde, compte-tenu de la diversité des parcours de formation au collège et de l'hétérogénéité des publics scolaires, les élèves doivent être engagés dans un processus de création artistique. »

ENJEUX DE FORMATION

Les enjeux de formation du processus de création artistique s'inscrivent au cœur du programme EPS à travers ses cinq objectifs généraux :

- **Développer sa motricité :** vivre l'expérience sensible du corps en mouvement ; développer une écriture gestuelle personnelle et assumée (affirmer son identité) en lien avec ses ressources ; **expérimenter de nouveaux registres de motricité en s'affranchissant des codes et des normes, pratiquer de nouveaux modes de relation au corps de l'autre.**
- **Savoir se préparer et s'entraîner :** s'appropriier les étapes du processus afin d'acquérir des méthodes et des outils pour explorer les possibles et **développer sa créativité** ; faire des choix seul et à plusieurs en gérant la prise de risque affective d'être singulier et de (se) donner à voir ; créer et présenter une composition en apprenant à se connaître.
- **Exercer ses responsabilités individuelles au sein d'un collectif :** assumer les rôles d'interprète, de compositeur et de spectateur pour apprendre à agir ensemble au service d'un projet de création collectif partagé, à **assumer la singularité de ses propositions** et à **apprécier de manière constructive celle des autres.**
- **Construire durablement sa santé :** vivre l'expérience de la création en s'engageant dans un projet et une motricité qui révèlent des choix singuliers ; **développer la conscience de soi et l'écoute sensible des autres favorise l'estime de soi et le bien-être des élèves.**
- **Accéder au patrimoine culturel :** connaître, lire et apprécier les œuvres ou productions artistiques appartenant à différentes cultures permet à l'élève **d'interroger le rapport à la norme et de développer un regard critique sur le monde.**

2. La dimension artistique des activités physiques artistiques en EPS

Voir également le document [La notion de processus de création artistique](#)

L'ART AUJOURD'HUI, DES FORMES ET DES PRATIQUES PLURIELLES

L'art aujourd'hui est pluriel :

- dans ses contextes, ses milieux, ses médiums, ses publics ;
- dans ses ressorts, ses ressources et ses processus ;
- dans ses esthétiques : d'un *idéal du beau* - fondé sur les principes d'*imitation*, harmonie, ordre et symétrie - qui a traversé l'art classique et a donné naissance au mot « esthétique » au XVIII^e s. à une diversification des esthétiques artistiques depuis le début du XX^e s. (registres abstrait, naïf, quotidien, minimal, laid, transgressif, kitsch...).

L'art actuel se nourrit du présent. Il propose des regards singuliers sur le monde ainsi que des regards sociologiques et anthropologiques sur les enjeux du corps dans les sociétés.

La question esthétique est de nos jours omniprésente dans nos modes de vie de consommateurs. Les arts du corps et l'éducation au sensible contribuent à la construction d'une identité corporelle et d'un regard distancié sur le corps propre, face aux problématiques de consommation. Les sports engagent également un rapport esthétique au monde.

L'ART, UNE ACTIVITÉ DE COMMUNICATION

La communication est une fonction première qui traverse toutes les formes artistiques. En effet, si les arts premiers visent à établir une communication avec des forces naturelles ou surnaturelles, si l'art religieux soutient une forme de communication avec le sacré ou avec le sentiment du sacré, les œuvres de l'art actuel invitent à une forme de communication avec le spectateur et entre les spectateurs.

Les arts peuvent ainsi être envisagés comme des formes de langage, dotés chacun de leur médium. Des langages qui visent à interroger et rendre partageable un rapport sensible au réel. Mais le sens que produisent ces langages ne se résout jamais pleinement dans le discours. Ce sens va au-delà du sens langagier, il contient toujours une part de mystère, d'énigme, d'étranger qui se laisse saisir et échappe. Le médium - la matière du langage - est porteur de quelque chose qui échappe au concept. Quelque chose qui, par l'œuvre, communique au-delà du sens, au-delà de l'entendement : qui advient *aux sens* par l'expérience esthétique.

L'ART EST CRÉATION : LA TRIADE ŒUVRE - AUTEUR - SPECTATEUR

Le processus de création se nourrit de chacun des trois pôles suivants, essentiels à la condition artistique :

- l'œuvre : elle concentre un geste artistique en un objet esthétique ;
- l'auteur : le compositeur - l'interprète : ils portent chacun spécifiquement la responsabilité de l'œuvre ;
- le spectateur : il vit une expérience sensible de l'œuvre selon la posture de spectateur qu'il adopte.

Dans une perspective pédagogique, engager l'élève dans les différents rôles d'interprète, d'auteur et de spectateur-lecteur l'invite à appréhender la démarche artistique sous différents angles complémentaires.

3. Les activités physiques en EPS qui relèvent des arts du corps

Quelques remarques pour situer la pratique du professeur d'EPS au regard des APA :

- la production d'une activité artistique n'est pas une exclusivité réservée aux spécialistes de l'art. Elle repose *a minima* sur la mise en place de conditions pour qu'un processus artistique puisse se développer ;
- l'acte de création ne relève pas directement de la responsabilité du pédagogue. Il relève de l'activité même des élèves en situations favorables à son émergence ;
- le processus de création artistique en EPS s'appuie sur *les arts du corps* ;
- le travail du corps en mouvement, qui est au cœur de ces pratiques artistiques, trouve des résonances directes avec les compétences des professeurs d'EPS.

Les spécificités des activités à dimension artistique et des activités à dimension esthétique

ACTIVITÉS PHYSIQUES À DIMENSION ARTISTIQUE Danse(s) de création - Arts du cirque	ACTIVITÉS PHYSIQUES À DIMENSION ESTHÉTIQUE Gymnastique - Acrosport - Danse de compétition - Danse de reproduction - Step - Aérobie...
Reposent sur la créativité. Engagent dans un processus de création artistique.	Reposent sur la conformation à un code. N'engagent pas dans un processus de création artistique.
INTENTION	
Se donner à voir pour communiquer. Geste symbolique. Transmettre une vision, une manière d'être au monde, jouer avec le réel. Approche sensible du monde - fragilité possible.	Se donner à voir pour valoriser une performance. Geste utilitaire. Être efficace - efficient. Maîtrise - performance - puissance recherchée.
FORMES CORPORELLES	
Invention / transformation. Vocabulaire singulier. Stéréotypes à dépasser.	Reproduction. Répertoire codifié. Norme respectée.
COMPOSITION	
Cadre à concevoir. Règles inventées par l'auteur pour communiquer. Esthétiques plurielles en fonction de l'intention et de l'identité de l'auteur.	Cadre externe. Règles imposées à respecter pour gagner. Esthétique unique en référence à un code (symétrie, corps tenu, segments alignés).
CE QUI EST COMMUN	
Rigueur - Respect d'un cadre (inventé ou normé) - Maîtrise des trajets moteurs - Répétition - Mémorisation	

Plus que le choix de l'APSA support, c'est la question des conditions à mettre en œuvre pour engager un processus de création à finalité artistique qui doit être posée :

- Comment le corps peut-il devenir la matière support d'un langage ?
- Comment favoriser l'activité de création : transformer une gestuelle (codifiée ou non); inventer une gestuelle personnelle; composer en lien avec une intention artistique ?

Par exemple, si l'acrosport ne se définit pas comme une activité artistique, elle peut être le point d'entrée dans le processus de création artistique en tant que matériau gestuel support, par la motricité acrobatique ou les formes de relations corporelles qui lui sont spécifiques. L'enjeu est de créer les conditions pour amener les élèves à s'affranchir des codes et à inventer des formes singulières. Au regard des enjeux de formation artistique, il est important de diversifier les modes d'entrée dans le processus au cours du parcours de formation de l'élève sur les trois années du lycée afin de lui permettre d'appréhender la diversité des esthétiques qui fonde la culture artistique des sociétés contemporaines.

4. Engager les élèves dans un processus de création artistique

Engager les élèves dans un processus de création artistique	→ mettre en œuvre les conditions de l'action, de l'activité, de l'engagement des élèves ;
	→ prendre en compte la singularité des corps et des imaginaires ;
	→ accompagner un cheminement de l'intention vers la présentation d'une production ;
	→ favoriser l'expérimentation, l'invention ; guider la fabrication et la composition ;
	→ s'inscrire dans une relation sensible au monde qui prend appui sur des références artistiques.

À chacune des étapes du processus, des obstacles à lever

ÉTAPES	ŒUVRES ET RÉFÉRENCES	ANALYSE DE LA RÉFÉRENCE	CRÉATION DE LA MATIÈRE	TRAVAIL DU MOUVEMENT	ÉCRITURE GESTUELLE	ÉCRITURE SCÉNIQUE - REPRÉSENTATION
Enjeux de formation	Susciter l'envie de s'engager dans le processus.		Inventer la matière gestuelle.	Développer la qualité du mouvement	Composer Interpréter	Scénographier - Mettre en scène Restituer
Les obstacles à lever...	Du modèle ... à la référence Passer de la source codifiée qui valorise le modèle à reproduire... à la référence qui ouvre plusieurs		De la mise en mouvement ... à la mise en projet exigeante sur la qualité de la matière Passer : <ul style="list-style-type: none"> • d'une intention de variété, de richesse, de démultiplication des 			Du mime ... à l'interprétation et du jugement ... à l'appréciation Passer de la préoccupation de : <ul style="list-style-type: none"> • faire reconnaître le thème... à celle

	possibles, sources de créativité et de création.	<p>possibles dans la phase d'exploration de la gestuelle... à une intention de qualité choisie au service d'un projet artistique ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'une approche globale et simultanée de la composition gestuelle et scénique, où l'élève privilégie la mise en espace scénique au détriment de la qualité gestuelle... à la distinction du temps de l'écriture de la gestuelle (inscrite dans le corps de chaque interprète) de celui de la mise en scène collective de cette gestuelle dans l'espace de représentation et dans l'adresse à un public. 	<p>d'affirmer une manière personnelle de le traiter ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • la validation d'un thème... à celle de l'appréhension de la diversité des traitements possibles et à celle de la qualification et l'appréciation du niveau de traitement.
--	--	---	---

L'œuvre d'art, un appui fondamental pour lever les obstacles

L'activité artistique se nourrit de l'art, de la rencontre avec l'œuvre. L'œuvre se définit ici comme un objet issu d'un processus de création artistique - pouvant relever de toutes les disciplines artistiques - par lequel l'intention de l'auteur prend forme et se manifeste à l'adresse d'un public. Les artistes s'inspirent constamment les uns des autres pour engager, documenter, relancer, voire partager leurs processus de création.

La rencontre avec l'œuvre, en tant qu'objet-support d'une séquence d'enseignement, donne du sens, pour les élèves, à la création artistique. Elle offre un contexte concret d'appréhension d'un univers symbolique où les élèves disposent d'exemples de choix de gestuelle et de procédés de composition mis au service d'une intention.

S'immerger directement au sein d'un univers artistique par la rencontre avec l'œuvre suscite, impulse l'envie d'en créer d'autres.

5. Étapes du processus de création artistique et conditions de mise en œuvre

Mettre en œuvre une démarche qui articule des références, des inducteurs, des matériaux et des procédés vers la composition, l'interprétation et la présentation d'une production artistique à un public.

ÉTAPES	ŒUVRES ET RÉFÉRENCES	ANALYSE DE LA RÉFÉRENCE	CRÉATION DE LA MATIÈRE	TRAVAIL DU MOUVEMENT	ÉCRITURE GESTUELLE	ÉCRITURE SCÉNIQUE - REPRÉSENTATION
Enjeux de formation	Prendre appui sur une référence pour engager un travail		Inventer la matière gestuelle	Développer la qualité du mouvement	Composer Interpréter	Scénographe - Mettre en scène Restituer
Les conditions de mise en œuvre	S'inspirer d'une œuvre artistique Guider un temps de rencontre avec l'œuvre : <ul style="list-style-type: none"> • décrire les éléments caractéristiques ; les formes (éventuellement gestuelles), les procédés de composition ; • qualifier et interpréter l'univers artistique. S'appuyer sur tout type de mouvement (sportif, quotidien, dansé...).		Impulser la recherche, l'exploration, l'expérimentation, la transformation, le détournement du mouvement dans ses formes, ses qualités et ses usages à partir d'inducteurs variés pour se distancier du modèle, d'un code, d'une référence. Solliciter la pensée divergente et les imaginaires pluriels¹ et	Guider le travail de la qualité du mouvement : préciser, affiner, répéter, mémoriser des mouvements, des séquences gestuelles, des formes composées. S'appuyer sur les paramètres du mouvement² pour développer une matière de mouvement portée par une intention et dans la recherche d'une qualité singulière.	Accompagner la création : vocabulaires gestuels, écriture du mouvement S'appuyer sur des procédés de composition³. Définir les registres techniques, esthétiques, et expressifs propres au projet de création.	S'organiser pour mettre en scène les matériaux gestuels : <ul style="list-style-type: none"> • début et fin ; • entrées et sorties ; • logique de l'espace scénique ; • logique de l'action (dramaturgie) ; • musique ou environnement sonore ; • éventuellement : costumes, décors, accessoires.

¹ Pensée divergente et imaginaires pluriels : narratifs, abstraits, humoristiques, fictionnels, ludiques, poétiques, symboliques, scientifiques, conceptuels, identitaires, politiques...

² Paramètres du mouvement : espace - temps - énergie - forme ; états de corps ; vocabulaire corporel ; technique, stylisation ; posture ; équilibration ; qualité du mouvement ; musicalité du mouvement ; relation à l'objet ; relation à l'autre ; choix d'interprétation.

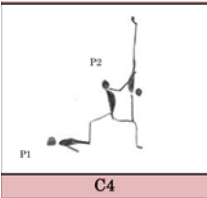
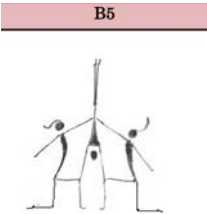
³ Procédés de composition : répéter, accumuler, transformer, détourner, amplifier, diminuer, contraster, nuancer, inverser, fragmenter, styliser, transposer, unisson, polyphonie, groupements et relations, scénario, structure narrative, structure rythmique, structure géométrique, structure mathématique, écriture modulaire, collage, jeux de hasard, aléatoire, partition

	<p>Porter une idée, traiter un sujet en lien avec d'autres disciplines.</p> <p>Choisir des œuvres (chorégraphiques, circassiennes, plastiques, photographiques, littéraires, audio-visuelles) et des répertoires de gestes (sportifs, quotidiens, animaliers, scolaires, des métiers) en fonction du contexte (profil des élèves, durée séquence, conditions matérielles...) pour engager un processus de création (inducteurs de création).</p>	<p>s'en servir pour élaborer - développer un projet de création personnel ou collectif.</p> <p>S'appuyer sur les outils de l'improvisation⁴ pour inventer, improviser, créer des formes ou des vocabulaires gestuels, des manipulations, des prouesses.</p>			<p>Répéter pour maîtriser la réalisation et être lisible par le spectateur.</p> <p>S'engager pour interpréter le projet artistique.</p> <p>S'engager pour créer une relation choisie avec le public.</p> <p>Présenter, adresser à un public une proposition artistique dans des conditions qui « font spectacle ».</p> <p>Analyse réflexive</p> <p>Développer une activité réflexive permettant de repérer et de nommer les éléments mobilisés au cours du processus de création</p> <p>Développer une activité critique permettant d'identifier des éléments de sens ou de questionnement portés par son propre projet de création et par les projets d'autres élèves.</p>
<p>Les ressources</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numéridanse : plateforme multimédia de la danse (vidéos, approches thématiques, fiches sur les œuvres et les artistes) https://www.numeridanse.tv/ • Théma sur les arts du mouvement https://www.numeridanse.tv/themas/parcours/les-arts-du-mouvement?t • Théma sur la genèse des œuvres et le processus de création : https://www.numeridanse.tv/themas/parcours/genese-des-oeuvres?t • Centre national des arts du cirque, de la rue et du théâtre https://www.artcena.fr/ 				

⁴ Outils de l'improvisation : procédés d'improvisation, règles du jeu, dispositifs, consignes, inducteurs de mouvement

6. Exemples de mises en processus de création artistique à partir de références diverses

Exemple 1

RÉFÉRENCES	ANALYSE DE LA RÉFÉRENCE	CRÉATION DE LA MATIÈRE	TRAVAIL DU MOUVEMENT	ÉCRITURE GESTUELLE	ÉCRITURE SCÉNIQUE - REPRÉSENTATION
Prendre appui sur une référence pour engager un travail		Inventer la matière gestuelle	Développer la qualité du mouvement	Composer Interpréter	Scénographier - Mettre en scène - Restituer
<p>Exemples de figures acrobatiques codifiées...</p>  <p style="text-align: center;">C4</p>  <p style="text-align: center;">B5</p> <p>... associées aux œuvres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La Fortune</i>, Camille 	<p>Concernant les figures acrobatiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Formes de corps</i> : chaque posture est référencée dans un code et relève de difficultés. Les lignes et les angles droits sont privilégiés. Les corps sont alignés entre eux. - <i>Espace</i> : l'amplitude extrême, la verticalité et la symétrie sont valorisées. - <i>Temps</i> : alternance systématique de phases dynamiques et d'arrêts sur image. - <i>Énergie</i> : les corps sont tenus, gainés. La tonicité et l'allègement sont valorisés. 	<p>Transformer les postures des figures codifiées</p> <ul style="list-style-type: none"> - À partir des postures alignées et tenues, expérimenter les formes courbes et/ou le relâchement dans les segments choisis ou les extrémités du corps. - À partir d'une posture, expérimenter de nouvelles formes de contacts et qualités de contact (contact sans poids, abandon de tout le poids d'une partie du corps sur le corps de l'autre). <p>Inventer de nouvelles formes de contacts et portés Par deux ou trois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'un reproduit la posture des œuvres support ou en propose une nouvelle ; - le(s) partenaire(s) 	<p>Outils communs aux différentes références</p> <p>Initiateurs et moteurs du mouvement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelles parties du corps sont mises en mouvement ? - Quand, où et comment commence et finit un mouvement ? - Quel est son trajet : au sol ? dans le corps ? dans les plans et les niveaux de l'espace ? <p>Paramètres du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace ; - temps ; - énergie ; - forme. <p>Registres moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - état de corps ; - posture - mobilité ; - déplacement ; 	<p>Deux propositions pour finaliser le processus de création :</p> <p>- PROPOSITION A : le duo ou le trio est la forme finale de composition choisie. Les deux dernières étapes se confondent.</p> <p>La référence aux contacts (acrobatique ou non) génère la simultanéité de l'écriture gestuelle et de la relation à l'autre qui relève plus de l'écriture scénique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le principe de la partition pour composer un duo ou trio de contacts et/ou de portés. - Définir le nombre de contacts et/ou portés, leur qualité et les modalités (trajets directs, indirects, vitesse, énergie, à l'unisson ou non, etc.) pour passer de l'un à l'autre. - Développer une activité critique et réflexive. - Qualifier la nature des contacts ou portés et en apprécier l'intention. <p>- PROPOSITION B : le quatuor ou quintet est la forme finale de composition choisie. Les deux dernières étapes se distinguent.</p>	

<p>Claudé, 1904. Voir l'œuvre</p> <p>- <i>La Rivière</i>, Aristide Maillol, 1938. Voir l'œuvre</p>	<p>Concernant les œuvres de Camille Claudé et Aristide Maillol :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Formes de corps</i> : des courbes se dessinent dans les bras, la position de la tête et la posture générale des corps qui s'engagent dans un début de torsion. La forme est sinueuse pour <i>La fortune</i>, et incurvée pour <i>La rivière</i>. Les extrémités des membres terminent librement le mouvement. - <i>Énergie</i> : certaines parties du corps sont totalement relâchées (tête, poignet). Le poids du corps contribue à créer le déséquilibre ou l'état d'abandon qui définissent la symbolique de ces œuvres. 	<p>expérimentent différentes façons d'entrer en contact (déposer une partie, s'appuyer sur, soutenir l'autre, varier la distance) et de concilier tonicité et relâchement du corps.</p> <p>Relier les formes de contact, les portés ou les acrobaties inventés</p> <p>À partir d'un point de contact, l'un des partenaires repousse la partie du corps de l'autre dans une direction choisie pour l'engager et prolonger le mouvement initié par la partie du corps qui était en contact.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - équilibration ; - manipulation. <p>Relation à l'objet Relation à l'autre</p> <p>Qualités du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - intention, projet du mouvement ; - modulation, contraste, nuance ; - musicalité du mouvement. <p>Registres techniques, esthétiques Vocabulaire corporel ou technique.</p> <p>Registres expressifs Théâtralité – abstraction.</p>	<p>Composer un duo ou trio de contacts et/ou de portés</p> <p>Définir le nombre de contacts et/ou portés, leur qualité et les modalités (trajets directs, indirects, vitesse, énergie, à l'unisson ou non, etc.) pour passer de l'un à l'autre</p> <p>Développer une activité critique et réflexive Qualifier la nature des relations choisies et apprécier la qualité de la réalisation. Apporter des conseils et remédiations au service de la qualité gestuelle</p>	<p>Composer un quatuor ou quintet de contacts et/ou de portés à partir des deux duos ou duo/trio existants</p> <p>Faire une partition d'espace et de temps pour définir l'ordre, les modalités de relation entre les deux duos ou trios (unisson, synchronisation, répétition, alternance, circulations au sein du grand groupe, etc.). Éventuellement mutualiser une ou deux séquences de chaque partition des duos ou trios respectifs.</p> <p>Développer une activité critique et réflexive Apprécier le projet artistique et l'écart produit entre le code et la création.</p>
--	---	--	--	--	--

Exemple 2

RÉFÉRENCES	ANALYSE DE LA RÉFÉRENCE	CRÉATION DE LA MATIÈRE	TRAVAIL DU MOUVEMENT	ÉCRITURE GESTUELLE	ÉCRITURE SCÉNIQUE - REPRÉSENTATION
Prendre appui sur une référence pour engager un travail		Inventer la matière gestuelle	Développer la qualité du mouvement	Composer Interpréter	Scénographe - Mettre en scène - Restituer
<p>Œuvre chorégraphique <i>Il n'y a plus de firmament</i>, Josef Nadj, 2003 Voir la vidéo Durée de la vidéo : 1'42</p> <p>Ressources</p> <ul style="list-style-type: none"> sur le chorégraphe ; sur l'œuvre. 	<p>Quatre interprètes masculins, en costume noir, trois chaises et des éléments de décor mobiles.</p> <p>Des gestes simples et quotidiens liés à la manipulation d'un objet. Le mouvement est ralenti, amplifié, décomposé ; ou accéléré, soudain ; précis ou déséquilibré...</p> <p>Des postures étranges : jambes demi-pliées, tête rentrée dans les épaules, corps courbé...</p> <p>Les procédés principaux de cette séquence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux d'apparition-disparition des corps ; - gestuelle quotidienne revisitée ; - manipulation et jeu avec l'objet : <ul style="list-style-type: none"> - est au centre de l'écriture ; - met en jeu tout le corps ; - structure la relation entre les interprètes ; - succession ou simultanéité d'actions très synchronisées ; 	<p>Visionner plusieurs fois un extrait de la vidéo pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'approprier - Citer : <ul style="list-style-type: none"> - un mouvement : sélectionner un mouvement, le reproduire à l'identique ; - une posture : sélectionner une posture de corps (même en mouvement), la reproduire à l'identique en la figeant 10 secondes ; - une manipulation : sélectionner un geste manipulant un objet, le reproduire à l'identique sans objet. <p>→ Préciser les qualités corporelles nécessaires pour reproduire ces 3 éléments.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inventer Inventer par des exercices d'improvisation guidée, avec divers objets de tailles différentes, en réutilisant la musique de l'extrait vidéo, avec de nouvelles 	<p>Outils communs aux différentes références</p> <p>Initiateurs et moteurs du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quelles parties du corps sont mises en mouvement ? - quand, où et comment commence et finit un mouvement ? - quel est son trajet : au sol ? dans le corps ? dans les plans et les niveaux de l'espace ? <p>Paramètres du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace ; - temps ; - énergie ; - forme : <p>Registres moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - état de corps ; - posture - mobilité ; - déplacement ; - équilibration ; - manipulation. <p>Relation à l'objet Relation à l'autre</p>	<p>S'appuyer sur des principes compositionnels de l'œuvre de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeu d'apparition-disparition ; - objet qui induit le mouvement du corps ; - objet qui induit les relations entre les interprètes ; - objet, support d'un imaginaire qui fonde le projet de création ; <p>pour inventer et écrire une structure narrative d'actions.</p> <p>Revisiter une gestuelle quotidienne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans un autre registre esthétique (comique, grotesque, maladresse, démesure, minimalisme...); - en s'appuyant sur les procédés identifiés dans l'œuvre (ralentir, amplifier, décomposer, accélérer, soudaineté, synchroniser, déséquilibre). <p>Répéter un motif gestuel. Intégrer des éléments</p>	<p>- PROPOSITION A : composer un duo en relation à un objet.</p> <p>L'objet est choisi et apporté par les élèves. Il est l'élément central du duo. Il est prétexte à une narration sur un mode détourné (qui ne raconte pas une situation habituelle avec cet objet). L'adresse au spectateur est envisagée dans des registres expressifs qui contribuent à la distanciation.</p> <p>- PROPOSITION B : composer un quatuor ou une pièce de groupe en relation à l'espace.</p> <p>Le projet de création prend appui sur l'idée de transformer un espace scénique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par des éléments de décor ; - par des corps immobiles (posture figée) ou manipulés, qui deviennent des éléments de structuration de l'espace.

	<p>- scénario (accrochage d'un tableau) traité davantage comme un prétexte au mouvement et aux relations que comme une narration ;</p> <p>- musique : répétition d'un motif rythmique-mélodique ;</p> <p>- manipulation du décor qui transforme l'espace scénique.</p> <p>L'esthétique peut faire penser au théâtre de l'absurde, à une forme de comique grotesque, à un tour de magie, à un numéro de clown...</p>	<p>propositions de manipulation d'un objet engageant le corps et la relation entre plusieurs interprètes.</p> <p>- Transformer</p> <p>Transformer les éléments inventés en s'appuyant sur un registre esthétique choisi parmi les caractéristiques identifiées avec les élèves (absurde, grotesque, comique...).</p>	<p>Qualités du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - intention, projet du mouvement ; - modulation, contraste, nuance ; - musicalité du mouvement. <p>Registres techniques, esthétiques</p> <p>Vocabulaire corporel ou technique.</p> <p>Registres expressifs</p> <p>Théâtralité – abstraction.</p>	<p>extraits de l'œuvre parmi les éléments d'invention (citation, mouvement, posture, manipulation).</p> <p>Le projet de création peut s'appuyer sur la référence au théâtre de l'absurde ou au surréalisme.</p>	<p>Créer une dramaturgie de la transformation de cet espace scénique.</p> <p>Développer une activité critique et réflexive</p> <p>Repérer les solutions motrices trouvées pour manipuler l'objet.</p> <p>Nommer les qualités de mouvements mises en jeu en relation avec le projet de création.</p> <p>Identifier les obstacles rencontrés au cours du processus de création.</p>
--	--	---	--	--	---

Exemple 3

RÉFÉRENCES	ANALYSE DE LA RÉFÉRENCE	CRÉATION DE LA MATIÈRE	TRAVAIL DU MOUVEMENT	ÉCRITURE GESTUELLE	ÉCRITURE SCÉNIQUE - REPRÉSENTATION
Prendre appui sur une référence pour engager un travail		Inventer la matière gestuelle	Développer la qualité du mouvement	Composer Interpréter	Scénographe - Mettre en scène - Restituer
<p>Lexique de gestes (Le nombre de références peut être démultiplié)</p> <p><i>Mouvement,</i> Mr So Phography. Voir l'œuvre</p> <p><i>Le Travail du Geste,</i> Centre Pompidou Metz. Voir l'œuvre</p>	<p>1. Geste sportif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tir au panier en basket-ball ; - corps, en suspension, qui combine plusieurs lignes directionnelles ; - geste décalé dans son contexte : du terrain de basket à un luminaire urbain ; - ballon dans une logique relationnelle au corps ; - photo qui « esthétise » le dunk et le dénature de sa fonction sportive ; - vue dynamique en contre-plongée. <p>2. Geste-signe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - geste ressemblant à un signe produit par le jeu de la forme et de la relation des deux mains ; - mains qui se croisent dans les plans horizontal et vertical ; - mains seulement visibles (partie du corps isolée) et détachées sur un fond noir ; - esthétique qui renvoie à une forme d'abstraction 	<p>Pour chaque iconographie : Reproduire - S'approprier Reproduire le plus fidèlement possible le geste figé par la photographie (trouver des solutions lorsque ce n'est pas possible physiquement). Développer le geste prélevé Inventer le mouvement qui précède le geste figé. Inventer la suite du geste. Faire une unité gestuelle en définissant un début et une fin du geste.</p> <p>Transposer dans différents plans de l'espace la posture de référence, puis les mouvements qui la précèdent et la suivent. Varier les niveaux haut-bas-moyen.</p> <p>Intégrer du déplacement dans l'espace dans le mouvement et/ou entre les mouvements. Varier les orientations face-dos-diagonale-profil.</p>	<p>Outils communs aux différentes références</p> <p>Initiateurs et moteurs du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quelles parties du corps sont mises en mouvement ? - quand, où et comment commence et finit un mouvement ? - quel est son trajet : au sol ? dans le corps ? dans les plans et les niveaux de l'espace ? <p>Paramètres du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace ; - temps ; - énergie ; - forme : <p>Registres moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - état de corps ; - posture - mobilité ; - déplacement ; - équilibration ; - manipulation. <p>Relation à l'objet Relation à l'autre</p>	<p>Chaque élève écrit des modules gestuels singuliers en sélectionnant une ou plusieurs caractéristiques des images de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - perspective fuyante / diagonale ; - aplatissement du geste en deux dimensions (un plan) ; - structuration / déséquilibre ; - isolation d'une partie du corps, fragmentation du mouvement ; - le geste comme signe. <p>Utiliser le principe de la partition pour définir l'ordre de succession des séquences gestuelles.</p> <p>- PROPOSITION A : partition graphique Disposer librement les iconographies choisies sur l'espace d'une feuille A4 ou A3 et les relier pour tracer une partition d'espace. Réaliser corporellement la partition.</p>	<p>Composer un duo, trio ou quatuor en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les partitions graphiques (A ou B) individuelles vers une partition spatiale collective. Intégrer des moments d'unisson et des moments où chaque élève interprète une séquence gestuelle singulière ; - les relations entre les interprètes présents sur la scène aux différentes séquences du projet (combien d'interprètes pour chaque séquence ? quelle manière d'entrer et de sortir ? quels principes de proximité et d'éloignement, de collaboration, de relation de mouvement et de corps ?) ; - des éléments scénographiques participent-ils au projet de création ? Lesquels (texte,

<p><i>Ours dansant,</i> Taquiialuk Nuna. Voir l'œuvre</p>	<p>et de graphisme dans un effet de plan sans profondeur.</p> <p>3. Geste animalier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - photographie d'une sculpture qui représente un ours de manière stylisée ; - posture sur un pied et déséquilibre de l'axe du corps qui donne l'impression que l'ours danse ; - sculpture qui renvoie à une esthétique anthropomorphe caractéristique de formes d'arts premiers (culture inuit pour cet exemple). 	<p>Créer de nouvelles postures en s'appuyant sur les répertoires moteurs et les imaginaires des élèves.</p> <p>Explorer différentes manières de passer d'une posture imposée ou inventée à une autre.</p>	<p>Qualités du mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - intention, projet du mouvement ; - modulation, contraste, nuance ; - musicalité du mouvement. <p>Registres techniques, esthétiques Vocabulaire corporel ou technique.</p> <p>Registres expressifs Théâtralité – abstraction.</p>	<p>- PROPOSITION B : partition aléatoire Tirer au sort l'ordre et la durée des images dans une partition linéaire individuelle.</p>	<p>musique, costume, éléments de décor, objet...) ? Comment ? Pourquoi ?</p> <p>Développer une activité critique et réflexive.</p> <p>Représenter schématiquement les postures inventées et les directions des mouvements en amont et en aval.</p> <p>Annoter avec des indications de qualités de mouvement les partitions graphiques.</p>
---	--	---	--	--	---