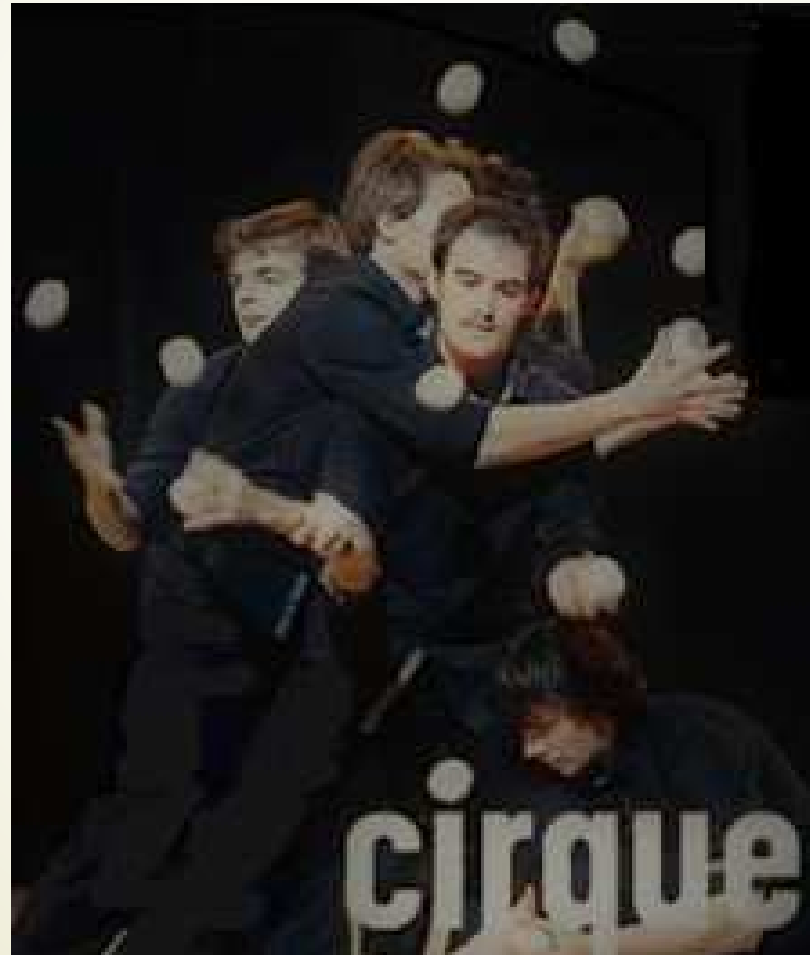


Formation continue en arts du cirque

« Quand le jonglage s'exprime »

Accompagner les élèves dans un projet de création collective à l'aide du jonglage




SOMMAIRE

- ▶ **Séquence 1**, activité de la matinée : créer à partir d'une circulation d'objets (balles), p2 et 3.
- ▶ **Séquence 2**, activité de l'après-midi : créer à partir d'une contrainte d'espace, p4 et 5.
- ▶ **Annexes** : exemples d'inducteurs et de bandes sonores, p6



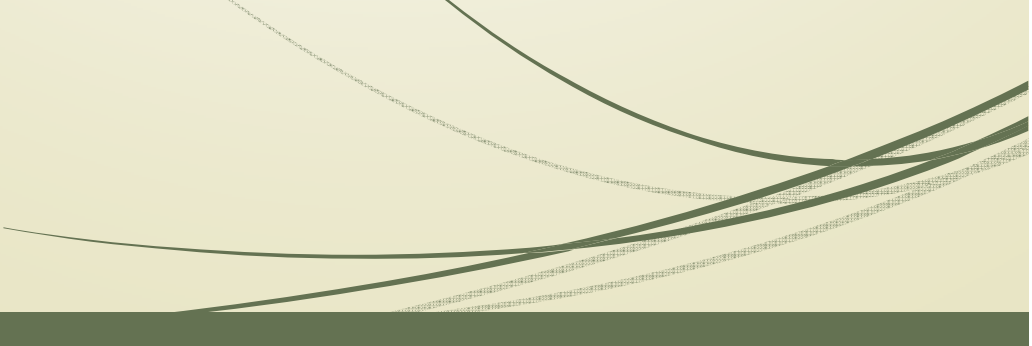
PREAMBULE

- ▶ Le cirque, discipline artistique soumise aux exigences sportives : en milieu scolaire, l'activité cirque, de par son côté artistique, peut développer chez l'élève des qualités créatives en mettant en jeu différentes techniques spécifiques. La diversité de ces techniques permet à chaque individu de trouver celle qui lui correspond le mieux suivant ses affinités et ses capacités. La patience et l'abnégation avec les équilibres. La vivacité avec l'acrobatie, la coordination et l'application avec le jonglage.
 - ▶ Le principe général de création réside dans l'accumulation de différents modules qui s'intègrent au fur et à mesure pour aboutir à un numéro final.
- 

SEQUENCE 1

Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

- **SITUATION 1 : PREPARER (entrée par la manipulation de l'objet)**
- **Objectif** : Se mettre en sensation avec l'objet. Le jonglage, discipline indissociable du rythme.
- **Dispositif** : En cercle, donner la balle à droite ou gauche en rythme après un *self* (lance, rattrape et passe). La coordination et la dextérité que demande le jonglage font que la pratique de cette discipline ne peut pas se "penser" sans le rythme. Il doit s'inscrire dans l'esprit et le corps de la manière la plus naturelle possible, par le biais d'exercices collectifs qui font essentiellement appel à l'écoute (de soi et des autres).
- Dans cet exercice, la technique de jonglage est très simple, pour permettre de se focaliser principalement sur l'écoute et le rythme.
- **Consigne** : Regard centré sur la balle
- **Evolution** : Complexifier le *self* ou la passe. Changer de sens, intégrer une gestuelle supplémentaire (blocage, rebond, clap, etc.).
- **Observer/réguler** : le rythme et le calage du groupe sur les différentes phases en unisson.



SEQUENCE 1

Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

➤ SITUATION 2 : SOLLICITER/INDUIRE

- **Objectif** : Reproduire et stabiliser une circulation d'objet.
- **Dispositif** : Les élèves par groupe de quatre ou cinq répètent une circulation montrée par l'enseignant et quelques élèves. Débuter avec moins de balles que d'élèves.
- La répétition permet de stabiliser la circulation (phrase) en réduisant le risque de chute (Si chute il y a, les groupes décident d'un code collectif amusant pour ramasser les objets).
- **Consignes** : Se concentrer sur les trajectoires et les cibles.
- **Evolution** : complexifier en augmentant le nombre de balles, de jongleurs ou en modifiant les saisies de balles. Simplifier en réduisant le nombre de jongleurs ou en se mettant au sol, faire rouler les balles.
- **Observer/réguler** : le respect des temps de lancer en léger décalage



SEQUENCE 1

Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

- ▶ **SITUATION 3 : EXPLORER/ENRICHIR**
- ▶ **Objectif** : Transformer la circulation apprise en intégrant un objet de la vie quotidienne.
- ▶ **Dispositif** : Chaque groupe se voit attribuer **une chaise** et doit l'intégrer dans sa construction. En jouant sur les contraintes données à chaque groupe, l'enseignant permet une première phase de création originale.
- ▶ Les inducteurs (en annexe) concernent prioritairement le positionnement des jongleurs (assis, allongés etc.), les manières d'échanger les objets (faire rouler, rebondir etc.) et d'exécuter les « self » qui peuvent se multiplier avant de donner la balle au partenaire.
- ▶ **Consignes** : Un élève se positionne dessus, un dessous, les deux autres autour... Chercher l'originalité, faire des choix collectifs.
- ▶ **Evolution** : l'enrichissement du passing peut se poursuivre en y intégrant quelques gestes acrobatiques simples (rotations, sauts, appuis) déjà maîtrisés par les élèves.

SEQUENCE 1

Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

- ▶ **SITUATION 4 : COMPOSER/CHOISIR**
- ▶ **Objectif** : Structurer les phases du numéro pour proposer une création inédite.
- ▶ **Dispositif** : Les groupes écrivent selon les contraintes suivantes (il peut être introduit des paramètres d'énergie ou de temps supplémentaires) :
- ▶ **Consignes** : Utiliser l'unisson et la cascade au début ou en fin. Choisir sa musique
- ▶
- ▶ *Entrée réparties à court et jardin en unisson.*
- ▶ *Circulation travaillée agrémentée de la recherche avec l'objet chaise*
- ▶ *Sortie en cascade*

SEQUENCE 1

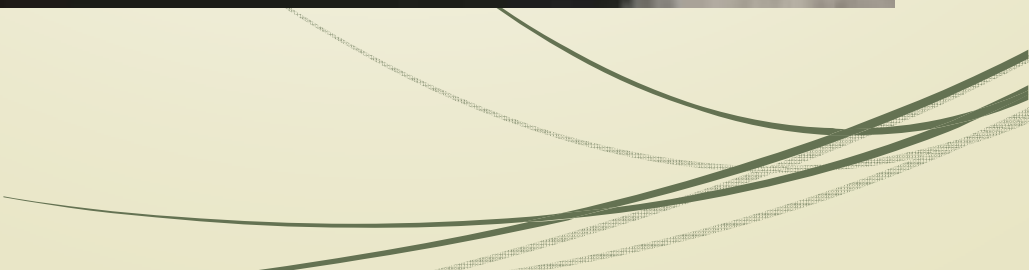
Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

- **SITUATION 5 : EXERCER LE ROLE DE METTEUR EN SCENE**
- **Objectif** : Améliorer la présentation d'un autre groupe en jouant sur les paramètres d'espace et d'énergie
- **Dispositif** : Chaque groupe présente sa création à un autre groupe. Les observateurs apportent des conseils et modifications (orientation des artistes ou des déplacements par exemple).
- **Consignes** : Les observateurs réagissent en fonction de leur ressenti.
- **Observer/réguler** : Si les élèves rencontrent des difficultés pour modifier la création, l'enseignant peut les guider en apportant des éléments de contraste avec ce qui est proposé : « Essayez en étant plus relâché ».

SEQUENCE 1

Créer un numéro à partir d'une circulation d'objets

- ▶ **SITUATION 6 : REPETER/PRESENTER**
- ▶ **Objectif** : Présenter et maintenir une continuité au numéro.
- ▶ **Dispositif** : Les groupes, à l'issue d'un temps de restructuration de leur création, présentent à l'ensemble de la classe ou bien à un autre groupe leur production.
- ▶ **Observer/réguler** : La concentration et l'état de corps. Gestes parasites ? Chutes ? Un deuxième voire troisième passage permet aux élèves de rectifier leur proposition et de l'intégrer pour améliorer leur présence scénique.



SEQUENCE 2

Créer un numéro scénarisé à partir d'un inducteur d'espace (lieu)

- **SITUATION 1 :_PREPARER (entrée par le déplacement et l'écoute).**
-
- **Objectif** : disponibilité, éveil musculaire et sensoriel, concentration. Du neutre au personnage.
- **Dispositif** : Déplacements à différentes vitesses dans l'espace donné. L'enseignant dirige et donne les tops : zéro arrêt, 1 marche, 2 trotiné, 3 course.
- **Consignes** : Equilibrer l'espace, se grandir sur la station debout, regard périphérique. Se croiser, se sourire, s'éviter. J'ai le droit de m'arrêter un instant pour me reconcentrer.
- **Evolution** : Aller au sol (sol), en l'air (air) puis possibilité d'introduire quelques acrobaties au sol simples (se déplacer à 4 pattes, tourner, rouler, s'appuyer etc.) et de contrepoids.
- Le silence doit être de mise dans cet exercice pour que la disponibilité s'installe.
- **Observation** : Les élèves sont concentrés et connectés. Le groupe peut évoluer alors en autonomie.

SEQUENCE 2

Créer un numéro scénarisé à partir d'un inducteur d'espace (lieu)

- ▶
- ▶ **SITUATION 2 : SOLLICITER**
- ▶ **Objectif** : produire de la matière corporelle à partir des contraintes données.
- ▶ **Dispositif** : Chaque groupe a sa scène propre. Par compagnie il est proposé à chacune un lieu (métro, centre commercial, plage etc.) et un objet de jonglage. Les élèves déambulent comme à l'échauffement. Chacun choisi un personnage à interpréter en rapport au lieu donné.
- ▶ **Consignes** : Evoquer la rencontre par l'intermédiaire des objets.
- ▶ **Evolution** : Complexifier en proposer d'intégrer un autre objet à détourner comme un vêtement, un morceau de bois etc.
- ▶ **Observer/réguler** : les élèves réussissent à intégrer l'univers choisi. Si non, leur proposer de revenir à des choix de déplacements individuellement différents pour suggérer les personnages (quadrupédie, pirouettes, sauts, roulades etc.)

SEQUENCE 2

Créer un numéro scénarisé à partir d'un inducteur d'espace (lieu)

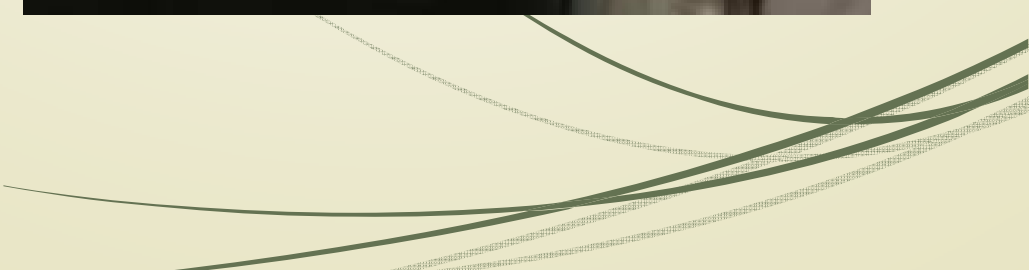
- ▶ **SITUATION 3 : EXPLORER/ENRICHIR**
- ▶ **Objectif** : Faire évoluer les propositions des élèves en imposant des inducteurs de paramètres de mouvement, en particulier d'espace et énergie.
- ▶ **Dispositif** : Les groupes font évoluer leur proposition en respectant l'espace scénique qui leur est donné.
- ▶ **Consignes** : L'enseignant donne un contraste à respecter pour cette création (rapide/lent, fluide/saccadé, lourd/léger, tonique/relâché). Les troupes jouent une fois dans un élément du contraste et une fois dans le deuxième.
- ▶ **Evolution** : Ne donner qu'une consigne sur les deux pour simplifier. Complexifier en demandant de mêler les deux contrastes dans la même séquence.

SEQUENCE 2

Créer un numéro scénarisé à partir d'un inducteur d'espace (lieu)

➤ SITUATION 4 : COMPOSER /PRESENTER

- **Objectif** : Structurer son numéro sous forme de scénario
- **Dispositif** : En groupe dans un espace délimité, les élèves construisent et ordonnent leur numéro sous forme de scénario (A,B,C,D...). Ils font des choix sur l'enchaînement des différentes phases et leur organisation.
- **Consignes** : Utiliser deux procédés de composition sur deux images distinctes du numéro.
- **Evolution** : Imposer les procédés pour faciliter le travail.
- PRESENTER (dans l'ordre voulu par groupe).
-
- Entrée depuis la coulisse (matelas vertical) en canon
- Mouvement d'ensemble structuré en petits modules qui s'enchaînent
- Fin sur scène immobile





ANNEXE 1

Exemples d'inducteurs

<u>Jongleurs</u>	<u>Les objets</u>	<u>Les actions</u>	<u>Espace/temps :</u>
Placements Déplacements Parties du corps mobilisées	Nombre Type Actions : lancer, bloquer, équilibre, rebond, rouler...	Verbes d'action Geste ou mouvement particulier, imposé	lieu Hauteur Trajets (droits, courbes, zig-zag etc.) Orientations Accélérer Ralentir

ANNEXE 2

Exemples de bandes sonores

➤ Musiques du stage :

- Gramatik : *just jammin*
- Rone : *bye bye macadam*
- Ratatat : *loud pipes*
- The mohawks : *the champs*
- B. Burgalat : *très grand tourisme (intro)*

➤ Autres possibles

<u>Univers balkans</u>	<u>Electro</u>	<u>HIP HOP</u>	<u>Classique</u>	<u>Autres</u>
- Kusturica - Les Pires - La fanfare du Belgistan - Goran Bregovic - Taraf Borzo	- M83 - Parov Stellar - Bonobo - Gotan Project - Chinese man - LTJ expérience	- Nxnja - Guts - BO de taxi - L'entourloop	- Vincent Segal - Erik Satie - L. Einaudie	- B.O. de Swing (Gatlif) - B.O. de Goodbye Lenin - Richard Galliano - Michel Portal - Camille - Tortoise - Bumcello - Amon Tobin