

Une pédagogie de la mobilisation en arts du cirque niveau 2

Bruno ARMENGOL - Professeur d'EPS - Collège Croix d'Argent - Montpellier (34)
Chargé de mission DAAC Arts du Cirque - Membre de la CMN UNSS Arts du cirque

Compétence attendue

Composer et présenter (1) un numéro collectif (2) s'inscrivant dans une démarche de création (3) en choisissant des éléments dans les trois familles (4) dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement (5). Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples (6).

Lecture prescriptive : on pense qu'il faut ou qu'il faudrait...

(1) intégrer dans un enchaînement avec un début, une fin et une histoire, un certain nombre de techniques circassiennes. Accumuler au cours du cycle de nombreuses figures et les éléments techniques les plus difficiles à réaliser avant de les agencer dans un numéro.

(2) que chaque élève apprenne d'abord séparément plusieurs techniques avant de les proposer au groupe lors de la phase d'écriture du numéro. Après cette étape, les élèves sont prêts à passer devant leurs camarades.

(3) comme en gymnastique ou en acrosport, qu'une fois que les élèves ont acquis les éléments techniques, ils les collent les uns aux autres avec un début, une fin, des transitions en lien avec un thème, plutôt narratif et figuratif. Bref, une écriture sous forme d'enchaînement d'éléments techniques.

(4) que chaque élève présente au moins un élément dans chacune des trois familles.

(4) avoir à disposition les objets « classiques » du cirque, ou du moins reconnus comme tels, et présents dans les catalogues sous forme d'un « kit ». Pour le jonglage : balles, foulards, massues, anneaux, diabolos, bâtons du diable, ... Pour les équilibres : rola bola, boule, fil, monocycle, échasses, ... Pour l'acrobatie en revanche, on pense qu'il faut ou qu'il faudrait que les techniques fassent référence soit à la gymnastique, soit à l'acrosport, chacune avec plus ou moins son code de pointage.

(4) par conséquent, que l'élève maîtrise des techniques :

- de jonglage (le « savoir jongler » : 3 balles, lancer-rattraper un diablo, faire tourner une assiette, échanger des anneaux, faire balancer un bâton du diable),

- d'équilibre (monter debout sur une boule, tenir debout en équilibre sur un rouleau, pédaler pour avancer sur un monocycle, traverser sur le fil en marchant),

- d'acrobatie (roulade avant, si possible arrière, roue et quelques pyramides d'acrosport... sur des tapis)

... pour en choisir au moins une dans chaque famille qu'il réussit à faire si possible.

Toutes les figures à apprendre sont répertoriées et identiques pour tous les élèves.

(4) mettre à la disposition de l'élève, sous forme écrite (fiche), iconique (photo, dessin, image...), vidéo ou par la démonstration, un ensemble de figures techniques, classées par ordre de difficulté (progression préétablie, code de pointage) qu'il sera en mesure de choisir en fonction de son niveau.

(5) que le thème soit défini à l'avance. Plus ou moins abstrait/concret, c'est à partir de lui que :

- la chronologie des « éléments » techniques va s'organiser,

- l'élève va détourner les objets pour leur donner du sens, une signification souvent figurative,

- l'élève et/ou l'enseignant va (vont) choisir une musique illustrative du propos.

Au final, le public cherche à reconnaître le thème et le valider. C'est une vision très objective et figurative.