

Qu'apprennent les élèves dans l'étude des arts corporels en EPS ?

Le SNEP a décidé, à l'occasion de la publication des programmes alternatifs collège, de se référer à deux domaines de culture en EPS : les sports et les arts corporels. **Perrine Grandclément**, artiste interprète et enseignante en STAPS, explicite les caractéristiques de l'étude des arts. Au delà de la spécificité des apprentissages, y a-t-il des savoirs prioritaires ?

Olivier Clargé et Perrine Grandclément sont intervenus à deux voix lors du colloque. L'intervention d'Olivier Clargé centrée sur les enjeux de l'enseignement des arts corporels en EPS est publiée en complément du numéro sur le site de la revue.

La danse et les arts du cirque sont des activités motrices de symbolisation et de création qui mettent en jeu le corps et la sensibilité de chacun-e¹.

De plus en plus métissées, elles peuvent se confondre. Leur gestuelle est portée par des sensations et des intentions qui transforment la motricité usuelle et la rendent expressive, voire extra-ordinaire. Ce qui peut néanmoins les distinguer concerne la place de l'exploit. Le risque, parfois réel et non uniquement symbolique, est recherché dans les arts du cirque où on vise à impressionner le spectateur².

L'acquisition d'une culture motrice où le corps est un signifiant poétique et esthétique

Dans le cadre des programmes de l'EPS, ce qu'il y a à apprendre dans les arts corporels réside dans la démarche de création.

Un problème à résoudre : transformer la motricité expressive

La pratique des arts corporels permet de faire passer les élèves d'une réalisation de mouvements mécaniques et formels à des mouvements organiques qui touchent le public. Pour ce faire, la tâche de l'enseignant.e est de conduire l'élève à mettre en jeu son imaginaire, transformer et enrichir son langage corporel afin de partager ses expériences avec la classe. L'interaction entre les élèves et l'enseignant.e doit être constante, guidée, tout au long des expériences vécues à chaque leçon. Elle passe notamment par l'utilisation de métaphores pour relier un geste à une intention ou sensation (« être léger comme une plume »), ainsi que par la mise en place d'un climat propice aux échanges, à la création et à la représentation.

Le processus de création

Au cœur des pratiques artistiques, le processus de création est une démarche d'éveil qui se présente en trois étapes³ : un temps d'exploration (expérimenter), un temps de

composition (choisir et enrichir) et un temps de présentation (se produire, interpréter).

Ces trois phases se succèdent toujours dans cet ordre au cours d'une même leçon et sur plusieurs leçons consécutives. En fonction des objectifs poursuivis, l'enseignant en la présence possible d'un artiste intervenant, offre aux élèves un inducteur ou « matière » à travailler pour démarrer : gestuelle, musique, thème, objet, mot(s), émotion... Puisqu'on ne crée jamais à partir de rien, il s'agit d'adapter l'importance du guidage à travers chaque étape.

Trois rôles constitutifs

Afin de proposer un continuum de formation sur un PEAC⁴, les savoirs qui m'apparaissent prioritaires sont relatifs à trois rôles constitutifs de toutes pratiques artistiques de création. L'interprète, le/la compositeur et le/la lecteur permettent ainsi de développer et enrichir une motricité hors du commun au service d'un projet expressif à travers les compétences motrices, méthodologiques et sociales suivantes :

- savoir adapter sa motricité dans l'espace, le temps, avec les autres et éventuellement selon les contraintes de l'objet, pour la rendre « extra-ordinaire », produire des effets visuels, surprendre ;
- connaître les étapes du processus de création, réaliser un brainstorming corporel à partir d'inducteur(s)/matériau(x) supports de création, choisir, adapter, nuancer, répéter, présenter ;
- savoir respecter le silence et l'attention nécessaire à la réception de toutes propositions de représentation, savoir apprécier ce moment exceptionnel.

Des savoirs prioritaires

Pour garantir la réussite de tous les élèves dans un curriculum progressif de formation dans les pratiques physiques artistiques, apparaissent trois incontournables.



Définir des acquisitions prioritaires pour chacun des rôles et dans le temps⁵

Selon le niveau de départ observé chez les élèves dans l'activité concernée, on cible des savoirs prioritaires selon les étapes constitutives du processus de création.

Voici des pistes de progression de la fin du cycle 3 à la fin du cycle terminal :

Pour le rôle d'acteur - danseur/circassien : aller vers un mouvement inhabituel et contrasté pour présenter une gestuelle originale, plus complexe et singulière.

Construire un répertoire de formes variées : de plus en plus complexes, combinées et nuancées.

Enchaîner des formes : d'un gain en fluidité qui permet de dépasser la juxtaposition à un jeu sur le rythme et les ruptures.

Assumer un rôle (interpréter) : de l'absence de gestes parasites relatifs à une concentration scénique à une interprétation singulière, « habitée » et convaincante.

Pour le rôle de compositeur - chorégraphe/metteur en scène : aller vers une autonomie et une affirmation de ses choix.

Construire et acquérir des techniques pour s'exprimer et communiquer : tester différents principes d'écriture d'une œuvre – s'inspirer d'arts divers ; passer de la mise en œuvre de procédés de composition⁶ pour créer des effets de contraste à leur exploitation au service du propos (renforçateurs).

S'informer, choisir : d'une sélection à partir d'un cadre donné à l'inscription dans une démarche personnelle, voire un parti pris.

Organiser : d'une mise en espace gestuelle sur un fond sonore à l'exploitation d'éléments scéniques et d'un rapport particulier à l'environnement sonore au service du propos.

Pour le rôle du lecteur - regard extérieur ou spectateur : passer de l'observation respectueuse à l'argumentation éclairée d'une appréciation personnelle.

Repérer, qualifier : d'une manière très guidée selon des critères préétablis à une appropriation personnelle d'éléments de la culture contemporaine.

Apprécier : d'une réception attentive et respectueuse à l'appréciation de la pertinence des choix opérés au service du propos.

Cibler des acquisitions relatives à la motricité expressive en retardant le temps de composition collective

Le projet de création gagne à être prédéfini par l'enseignant afin d'aller plus loin dans l'acquisition d'une motricité

expressive. Il s'agit de donner un cadre de composition très guidé, voire imposé pour démarrer. Par exemple en danse, partir d'une séquence à reproduire afin de laisser ensuite les élèves la dépasser et l'enrichir. Dans la même logique en arts du cirque, baser une séquence à travers une seule famille, un seul agrès ou type d'objet permet aux élèves de véritablement construire une motricité riche, voire originale à mettre en scène dans le cadre du processus de création.

Pour récapituler, ce principe vise à privilégier l'acquisition de savoirs liés au rôle d'interprète chez les élèves, en laissant d'abord le rôle de compositeur à l'enseignant.e.

Impliquer le lecteur dans la construction des deux autres rôles tout au long de la séquence d'apprentissage ou du cycle

Je distingue deux fonctions au rôle de lecteur, tel qu'à faire vivre aux élèves en EPS à travers les arts corporels.

Le regard extérieur :

Puisqu'on forme les élèves aux trois rôles et que ces derniers s'articulent, il paraît dans un premier temps judicieux d'exploiter le rôle de lecteur pour se voir et se faire évoluer soi-même, notamment grâce à l'outil vidéo (attendu de fin de cycle au collège). Aider un autre groupe dans cette lecture, à partir de critères d'observation objectivables est également une source de progrès au service de l'interprétation et/ou de la composition. Dans ce cadre, on développe chez les élèves un regard critique sur l'œuvre pour proposer des pistes d'évolution.

Le spectateur :

Dans ce rôle, les élèves apprécient la production finale, ils et elles peuvent se laisser divertir, voyager jusqu'à un nouvel univers, portés.es par la création collective. Nous pouvons leur demander de retenir un ou plusieurs moments, en parlant d'« images fortes » et d'être capables d'identifier ce qui les a le plus touché en le verbalisant. Ce retour permet d'accéder à ce qui semble le plus émouvoir le public.

Pour conclure

Dans l'étude des arts corporels en EPS, c'est à travers la démarche de création et ses trois rôles constitutifs que l'élève « se meut pour émouvoir »⁷, et apprend une relation inédite au réel, un nouveau rapport au monde à la fois expressif, symbolique et poétique. ♦ PG

1. *L'éducation aux arts et à la culture*, rapport IG, 2003.

2. Voir *C'est quoi ce cirque ?*, revue Contre Pied 2012 ou M. Ruffin, *L'instant « Wahou ! »*, AEEPS 2017.

3. A. Beaudot, *La créativité à l'école*, 1969.

4. Parcours éducatif, artistique et culturel, circulaire du 10 mai 2017.

5. Pistes définies à partir d'un travail collectif, groupe ressource académique de Créteil (P. Angues, M. Avisse, C. Barrès, E. Cugnière, F. Demazeux, C. Duthil, P. Grandclément, M. Ruffin, C. Sévère)

6. F. Torrent, *Apprendre... oui mais quoi ?* Revue Contre Pied n°13, 2003.

7. M. Delga, M.P. Flambard, A. Le Pellec, N. Noé, P. Pineau, *Enseigner la danse*, Revue EPS n°226, 1990.

« Le projet de création gagne à être prédéfini par l'enseignant afin d'aller plus loin dans l'acquisition d'une motricité expressive. Il s'agit de donner un cadre de composition très guidé, voire imposé pour démarrer. »