PROJET interdisciplinaire Laboratoire Corps en Mouvement

Espace artistique, d'innovation et de recherche en pédagogie autour des savoirs incarnés (Sciences cognitives, Sociologie politique, Esthétique)

Investigateurs

Virginie Anquetin, MCF en science politique, Université Paul Valéry, Département AES, UFR5, Université Paul Valéry Montpellier 3, Univ Perpignan, CNRS, CIRAD, ART Dev UMR 5281

Lionel Brunel, MCF en Psychologie Cognitive, Département Sciences du sujet et de la société, UFR4, Université Paul Valéry Montpellier 3, EPSYLON (EA 4556)

Germana Civera, chorégraphe, artiste associée, en résidence à l'ENSAM (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier)

Alix de Morant, MCF en esthétiques chorégraphiques et théâtrales, Département Cinéma &Théâtre, UFR1-Université Paul Valéry-Rirra 21 (EA4209)

Partenaires

Association Inesperada.

Centre Culturel Universitaire

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier

Présentation

Fenêtre privilégiée pour l'étude du processus créatif, l'atelier « Corps en mouvement » est un espace de recherche à la croisée des savoirs. Partant du corps, comme lieu d'observation et d'ancrage, c'est un laboratoire artistique expérimental, ouvert à tous, dont l'objectif est d'alimenter les recherches en sciences humaines et sociales sur la place et le rôle du corps dans la construction de l'individu, et dans son rapport à son environnement (au sens psychologique du terme). De par son positionnement, cet atelier hébergé au sein de l'université, grâce au partenariat de trois différentes composantes et avec le CCU, est un espace de recherche et de production des savoirs autonome. Sans être rattaché à un diplôme ni soumis à une évaluation, il a été dès sa création identifié comme un espace de recherche et d'expérimentation sur le corps et par le corps, où enseignants et étudiants se retrouvent sur un pied d'égalité et dans la perspective du dialogue entre Sciences cognitives et spectacle vivant. Il est animé depuis deux ans par Germana Civera, chorégraphe et est également porté par une équipe pluridisciplinaire constituée de chercheurs en arts du spectacle, sciences cognitives, sociologie politique, en quête de nouveaux espaces d'émergence de la connaissance. Après deux années d'expérimentation (2018-2020), pour Germana Civera, d'une prolongation de la recherche en tant qu'artiste associée à l'ENSAM, l'Atelier Corps en mouvement a donné lieu à la de présentation de communications dans des cadres scientifiques : 3e colloque international Sciences cognitives et spectacle vivant -Epsylon/Rirra 21, octobre 2019 ; - JE d'étude Laboratoires corporels -Faculté des Lettres et des Sciences-Humaines de Limoges, février 2021. L'objectif est aujourd'hui de vérifier par un travail d'analyses croisées émanant de ces différents domaines de recherches, que les compétences qui y ont été identifiées sont des compétences de vie, transférables, durables, qui peuvent aider l'étudiant à mieux se situer dans ses apprentissages, comme à se sentir acteur de son parcours.

Atelier le corps en mouvement, Décembre 2019

Contexte, objectif et état de l'art

Avec l'adoption des objectifs de développement durable, y compris l'ODD 4 (https://sdgs.un.org/goals) en 2015, la communauté internationale a fait de l'apprentissage un objectif central dans l'agenda mondial de l'éducation. Dans ce contexte, l'idée des compétences du 21e siècle est apparue en se concentrant sur des compétences non spécifiques telles que les « compétences transférables », les « compétences de vie » ou les « compétences socio-émotionnelles ». À un niveau plus opérationnel, ces compétences ont été répertoriées comme suit : créativité, communication, collaboration, compétences numériques, esprit critique, responsabilité personnelle. Ces compétences n'étant pas associées à un domaine spécifique, elles doivent être entendues comme une disposition spécifique de l'individu. De fait, se posent d'une part un enjeu théorique de définition de ces dispositions, et d'autre part un enjeu pédagogique/méthodologique de développement de ces dispositions ? L'objectif de ce projet serait au cours des deux prochaines années de répondre à ce double enjeu plus particulièrement en ce qui concerne la créativité, en abordant la créativité du point de vue de la psychologie, de la sociologie et de l'esthétique, dans le cadre non normatif du Laboratoire Corps en Mouvement, vu espace de recherche à l'intérieur de l'université et compris comme un terrain d'observation à partir duquel peuvent se dégager de nouveaux savoirs, favorisant le développement de l'individu. Nous faisons l'hypothèse alors que la créativité est une caractéristique centrale du fonctionnement des individus que la situation aide à révéler (voir aussi Runco, 2004).

La définition standard de la créativité (Runco, & Jaeger, 2012) reconnait deux dimensions : l'originalité et et son efficacité. L'originalité renvoie au caractère unique de la production et l'efficacité à son caractère adaptée au sens économique du terme (i.e., bénéfice et coût). Selon l'approche énactive (pour laquelle la Cognition est incarnée et située), la cognition est fondée sur l'activité de création de sens de l'organisme vivant - un être autonome qui se génère, se maintient, et qui produit son propre domaine de signification et de valeur (Thompson 2007; Varela et al. 1991). En ce sens la cognition humaine est issue d'un processus créatif où chaque état cognitif sont originaux (i.e., unique) et efficace (i.e., économie d'action). Chaque être, se trouvant dans son développement engagé dans un processus singulier d'autopoïèse (i.e., autorganisation).

L'approche pragmatique, veut quant à elle que la créativité se développe par l'expérience sensible (John Dewey, L'art comme expérience, 1934). C'est un talent partagé qui s'éprouve par l'expérience, par la capacité d'un faire ensemble, et que certains dispositifs sociaux sont en mesure de favoriser, en offrant un environnement où l'individu s'explore par lui-même et apprend par l'observation, tout en s'ouvrant à l'imprévisible. Il découvre ainsi ses puissances d'agir tandis que le maître l'oriente mais pour autant sans rien prescrire (Jacques Rancière, Le Maître ignorant, 1987). Certaines expériences pédagogiques alternatives ont été propices au développement de la créativité de l'individu que l'on pense aux préconisations et aux méthodes de Steiner, Montessori, Decroly ou Freynet. L'histoire de l'art n'est pas non plus exempte de ces phalanstères qui privilégièrent l'épanouissement de l'individu par la créativité que l'on pense à Monte Verità, au Bauhaus ou au Black Mountain College. Ainsi Buckminster Fuller, architecte et enseignant au Black Mountain College affirmait qu'il fallait se démarquer d'une éducation trop rigide dont l'objectif est de rendre les individus dociles : "Ce qui se passe en général au cours de l'éducation est que les facultés sont éteintes, exténuées, bourrées d'informations et paralysées, de telle manière que quand les individus sont devenus adultes, ils ont perdu beaucoup de leurs capacités naturelles." (Buckminster Fuller, Education, Automation : Comprehensive Learning for Emergency Humanity (1962), Lars Muller Publisher, Nouvelle édition 2003, p.7.)

Organisation du projet

En quoi, une éducation par l'expérience qui s'appuie sur la corporéité (Eleanor Rosch, Evan Thompson, Francisco Varela, L'inscription corporelle de l'esprit, 1991) peut-elle nous renseigner sur l'acquisition de compétences de vie, dès lors qu'il ne s'agit ni e donner un cours de danse, ni de mener un atelier de création chorégraphique, mais bien de susciter par la mise en œuvre de situations, les conditions d'une exploration tout à la fois individuelle et collective de la créativité ? Comment transmettre sans coloniser le corps d'autrui ? Comment découvrir et incorporer son potentiel créatif ? Comment promouvoir l'émancipation intellectuelle par l'expérience corporelle ? Comment penser ensemble ? Dans quels espaces ? L'enjeu de notre recherche est de développer une méthode (i.e., atelier) invitant les participants à découvrir ce processus créatif commun par l'expérimentation de son potentiel moteur, par le corps, par le mouvement, par l'espace, et dans un processus de dialogue et d'échange permanent. Jusqu'à présent, grâce à l'engagement des participants, ont déjà, par le biais d'entretiens mais aussi de séances de dialogue et d'écriture, été produits déjà de nombreux indicateurs permettant de mesurer ce que l'on peut entendre par créativité. Il s'agit de poursuivre ce travail, en s'intéressant cette fois aux compétences acquises comme au transfert de celles-ci dans d'autres domaines de vie, tout en mobilisant, autour de la notion de créativité, les ressources et les méthodes émanant de différents champs disciplinaires.

Méthode

L'atelier (i.e., corps en mouvement) repose sur le principe d'apprentissage par découverte (e.g., Hammer, 1997) et d'apprentissage expérientiel. Kolb, Boyatzis, & Mainemelis, 2001). En effet le participant est amené à vivre une expérience de son propre corps et de sa propre motricité dans un espace et en décalage avec une motricité quotidienne. Ce geste de créer génère de la surprise puisqu'il découvre son potentiel créatif. La suite de l'atelier est alors consacrée à un travail d'incorporation, d'appropriation de cette découverte afin que le participant développe une forme particulière d'agentivité sur le monde. Enfin, une fois ce sentiment d'agentivité établi, le participant est invité à dépasser cette stabilité afin d'être en mesure de générer seul son propre contexte de découverte.

Budget prévisionnel

Afin de conduire le projet, au niveau du recrutement du personnel non permanent, nous prévoyons l'emploi d'un post-doctorant (Mise en place de l'atelier, suivi des participants et organisation de la collecte des données) et de deux stagiaires (collecte de données). Au niveau du matériel, il semble nécessaire de s'équiper au niveau audiovisuel (caméra, micro) afin de capter le déroulement des ateliers et les entretiens avec les participants.

Enjeux

Enjeux Psychologiques - La créativité et le processus créatif sont des objets d'étude récents pour la psychologie cognitive. En effet, de nombreux travaux ont cherchés à définir à la fois le processus créatif au travers une certaine disposition de l'individu mais également part le produit de ce processus. Qu'est-ce qu'être créatif et en même temps qu'est-ce qu'une pensée créative ? Le principal écueil de ces travaux a été de considérer la créativité comme une caractéristique interne à l'individu. Un individu va être créatif par la présence ou l'absence de cette caractéristique interne. L'approche incarnée et située de la cognition peut nous amener à reconsidérer cette conception de la créativité. En effet dans cette approche, la créativité doit être envisager comme une caractéristique même de la capacité d'un individu à interagir avec son environnement. La créativité n'est pas une caractéristique interne mais la signature d'une adaptation réussie entre l'individu et son environnement et dont l'expression même est le geste moteur réalisé ou simulé. En ce sens, chaque action est un acte de création au cours duquel l'individu se transforme autant qu'il transforme son environnement. On comprend alors pourquoi le mouvement et notamment le mouvement moteur peut être un moyen privilégié d'étude du processus créatif mais également de découverte pour l'agissant de son potentiel créatif.

mais bien de susciter par la mise en œuvre de situations, les conditions d'une exploration tout à la fois individuelle et collective de la créativité ? Comment transmettre sans coloniser le corps d'autrui ? Comment découvrir et incorporer son potentiel créatif ? Comment promouvoir l'émancipation intellectuelle par l'expérience corporelle ? Comment penser ensemble ? Dans quels espaces ? L'enjeu de notre recherche est de développer une méthode (i.e., atelier) invitant les participants à découvrir ce processus créatif commun par l'expérimentation de son potentiel moteur, par le corps, par le mouvement, par l'espace, et dans un processus de dialogue et d'échange permanent. Jusqu'à présent, grâce à l'engagement des participants, ont déjà, par le biais d'entretiens mais aussi de séances de dialogue et d'écriture, été produits déjà de nombreux indicateurs permettant de mesurer ce que l'on peut entendre par créativité. Il s'agit de poursuivre ce travail, en s'intéressant cette fois aux compétences acquises comme au transfert de celles-ci dans d'autres domaines de vie, tout en mobilisant, autour de la notion de créativité, les ressources et les méthodes émanant de différents champs disciplinaires.

Méthode

L'atelier (i.e., corps en mouvement) repose sur le principe d'apprentissage par découverte (e.g., Hammer, 1997) et d'apprentissage expérientiel. Kolb, Boyatzis, & Mainemelis, 2001). En effet le participant est amené à vivre une expérience de son propre corps et de sa propre motricité dans un espace et en décalage avec une motricité quotidienne. Ce geste de créer génère de la surprise puisqu'il découvre son potentiel créatif. La suite de l'atelier est alors consacrée à un travail d'incorporation, d'appropriation de cette découverte afin que le participant développe une forme particulière d'agentivité sur le monde. Enfin, une fois ce sentiment d'agentivité établi, le participant est invité à dépasser cette stabilité afin d'être en mesure de générer seul son propre contexte de découverte.

Budget prévisionnel

Afin de conduire le projet, au niveau du recrutement du personnel non permanent, nous prévoyons l'emploi d'un post-doctorant (Mise en place de l'atelier, suivi des participants et organisation de la collecte des données) et de deux stagiaires (collecte de données). Au niveau du matériel, il semble nécessaire de s'équiper au niveau audiovisuel (caméra, micro) afin de capter le déroulement des ateliers et les entretiens avec les participants.

Enjeux

Enjeux Psychologiques - La créativité et le processus créatif sont des objets d'étude récents pour la psychologie cognitive. En effet, de nombreux travaux ont cherchés à définir à la fois le processus créatif au travers une certaine disposition de l'individu mais également part le produit de ce processus. Qu'est-ce qu'être créatif et en même temps qu'est-ce qu'une pensée créative ? Le principal écueil de ces travaux a été de considérer la créativité comme une caractéristique interne à l'individu. Un individu va être créatif par la présence ou l'absence de cette caractéristique interne. L'approche incarnée et située de la cognition peut nous amener à reconsidérer cette conception de la créativité. En effet dans cette approche, la créativité doit être envisager comme une caractéristique même de la capacité d'un individu à interagir avec son environnement. La créativité n'est pas une caractéristique interne mais la signature d'une adaptation réussie entre l'individu et son environnement et dont l'expression même est le geste moteur réalisé ou simulé. En ce sens, chaque action est un acte de création au cours duquel l'individu se transforme autant qu'il transforme son environnement. On comprend alors pourquoi le mouvement et notamment le mouvement moteur peut être un moyen privilégié d'étude du processus créatif mais également de découverte pour l'agissant de son potentiel créatif.

Enjeux artistiques - Il s'agit de profiter de l'atelier en tant que dispositif pour démontrer en quoi il peut permettre d'identifier "une méthode d'intelligence" créatrice et créative. L'enjeu de l'atelier Corps en Mouvement s'inscrit dans une dynamique de recherche en création, via un processus d'élucidation des principes et des méthodes de l'atelier et au travers de l'analyse des traversées du sensible qui s'opèrent dans les corps et dans l'espace : l'atelier est créateur de ses actes, de ses gestes et de ses paroles. Générant son propre espace, celui de la découverte, il produit sa propre poétique. Cette expérience du laboratoire en mouvement contribue également à mettre en évidence des savoirs dit tacites ou incorporés (Parviainen, Jaana. "Bodily Knowledge: Epistemological Reflections on Dance." *Dance Research Journal*, vol. 34, no. 1, 2002, pp. 11–26.), savoirs qui s'avèrent tout aussi utiles à l'acquisition de la connaissance que des savoirs plus académiques. On mettra donc l'accent ici sur la dimensionde l'expérience, comme sur celle l'*expérimentable*, soit la possibilité donnée aux participants d'explorer leur créativité, via des consignes et des situations, non directives mais participatives. On mettra ainsi en évidence que l'expériene esthétique, est une expérience spécifique, distincte d'autres classes d'expérience et

d'autres formes de vécus cognitifs. Elle se distingue justement par sa spécificité expérientielle, de même qu'elle suppose un engagement attentionel et émotionnel plein et entier qui ne s'éprouve que dans "la temporalité dynamique d'une expérience". (Jean-MarieSchaeffer, L'expérience esthétique, 2015).

Enjeux sociologiques - L'enquête repose également sur une analyse sociologique des processus qui conduisent les participants à investir le travail proposé dans le cadre de cet atelier et à reconnaître et valoriser un travail visant à encourager l'émergence de leurs dispositions à la "créativité". Suivant les travaux de Wilfried Lignier sur l'émergence de la "noblesse de l'intelligence" (Lignier, 2012), l'enquête vise d'une part à retracer de façon réflexive l'émergence de la catégorie de "créativité", non seulement dans l'histoire récente, mais également en train de se faire au cours de l'atelier et par l'analyse du travail conduit par Germana Civera. D'autre part, en nous appuyant sur l'observation des ateliers et sur des entretiens biographiques avec les participant.e.s - jusqu'à présent, des étudiant.e.s, des personnes en voie de professionnalisation artistique ou des professionnels de l'enseignement et de la recherche - nous analysons les formes de désajustement - scolaire, professionnel, institutionnel - vis-à-vis du rôle social qu'ils anticipent devoir tenir, qui les conduisent à percevoir le travail de développement de leur "créativité" comme nécessitant un travail spécifique, adapté à leurs besoins et finalement, nécessaire. L'enquête replace donc dans la compréhension des trajectoires sociales des participants
- et du rôle que la question scolaire y joue - le sens qu'ils assignent au développement de leur "créativité" et le résultat qu'ils en escomptent, dans des espaces sociaux où "l'entreprise de soi" est fortement encouragée. Ce travail a l'ambition au final de s'inscrire dans une analyse éliasienne (Elias, 1973 [1939]) du gouvernement des corps.

Références sélectionnées

Sociologie :

Lignier, Wilfried, 2012, *La petite noblesse de l'intelligence*, Paris, La Découverte.
Elias, Norbert, 1973 [1939], *La civilisation des moeurs*, Paris, Calmann-Lévy.

Art &Esthétique :

Dewey John, L'art comme expérience, trad. Jean-Pierre Cometti, Coll. Folio essais (n° 534),Paris, Gallimard, 2010
Parviainen, Jaana. "Bodily Knowledge: Epistemological Reflections on Dance." *Dance Research Journal*, vol. 34, no. 1, 2002, pp. 11–26
Buckminster Fuller Richard, Education, Automation: Comprehensive Learning for Emergency Humanity (1962), Lars Muller Publisher, Nouvelle édition 2003
Schaeffer, Jean-Marie, L'expérience esthétique, Coll.essais, Paris Gallimard, 2015.

Psychologie :

Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2001). Experiential learning theory: Previous research and new directions. *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles*, *1*(8), 227-247
Runco, M. A. (2004). Everyone has creative potential. In R. J. Sternberg, E. L. Grigorenko, & J. L. Singer (Eds.), Creativity: From potential to realization (p. 21–30). American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/10692-002
Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. Creativity research journal, 24(1), 92-96
Hammer, D. (1997). Discovery learning and discovery teaching. *Cognition and instruction*, *15*(4), 485-529
Varela, F. G., Maturana, H. R., & Uribe, R. (1991). Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model. In *Facets of systems science* (pp. 559-569). Springer, Boston, MA.

ATELIER CORPS EN MOUVEMENT

De 18h à 21h le 22 Octobre, 19 novembre 2021 et le 21 janvier, 18 février, 4 mars 2022

Studio - Théâtre La Vignette - Université Paul Valéry - Montpellier

Initié en 2018 comme un espace de recherche à la croisée des savoirs, cet atelier est un laboratoire innovant d'expérimentation artistique, ouvert à tous, sans qu'un niveau préalable ne soit requis. Partant du corps, comme lieu d'observation et d'ancrage, entre corporalité et conscience, il s'agit de se proposer d'entrer dans une expérience : celle de se mouvoir autrement.

Un partenariat entre l'école d'architecture de Montpellier (ENSAM) et l'université Paul Valéry Montpellier 3 (UPVM3)

Tarif : 5€ la séance/25€ le forfait. Accessible à tous sur inscription dans la limite des places disponibles en envoyant un mail à cieinesperada@gmail.com

CIA Inesperada
120 rue Adrien Proby
34090 Montpellier
cieinesperada@gmail.com
www.inesperada.fr
07 82 03 82 75

Projet
Corps en mouvement

Présentation du projet

- Le corps en Mouvement, atelier menée par Mme Germana CIVERA
- Atelier d'utilisation du corps pour découvrir les autres, l'environnement mais aussi se découvrir soi-même et le rapport avec l'espace
  - Avoir un espace d'expression
  - Découverte de sa propre corporalité
  - Finalité = développer des compétences:
    - Créativité
    - Collaboration…
- Mots clés: agentivité, synchronisation, mouvement, créativité

Objectifs du projet

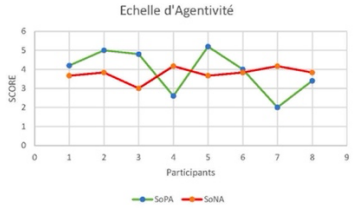
- L'objectif principale: mise en place d'une méthodologie précise de cet atelier et les rôles principale de l'intervenant
- Hypothèse : le travail de motricité sans verbalisations, à partir de la création d'un simple geste le niveau d'agentivité de l'individu serait renforcé.
  - Le développement d'autres formes pour agir

Synthèse des données récoltés

- Atelier du vendredi 22/10/2021
  - 8 participants
  - La grande majorité avait participé avant aux ateliers
  - Livret individuel pour chaque participant
- Questions posées lors du 1er atelier:
  - La méthode utilisé est-elle transférable ou pas?
  - Le mouvement est-il un prétexte (implicite/explicite)
  - Notion de surprise
  - L'échange au cours de l'atelier (se soustraire)

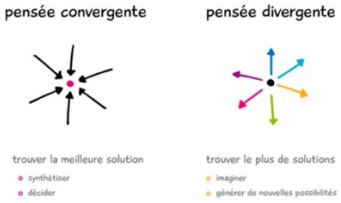
Echelle d'Agentivité

- Echelle qui mesure le niveau d'agentivité
- Deux dimensions:
  - SOPA (Positif sens of agency)
  - SONA (Négatif sens of agency)



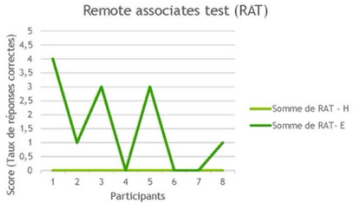
Mesure de la créativité

- La créativité divergente et la créativité convergent
- Deux questionnaire :
  - Guilfords alternative uses Test (GAU) : Test de créativité divergente (imagination)
  - Remote associates Test (RAT): Test de créativité convergente (logique)



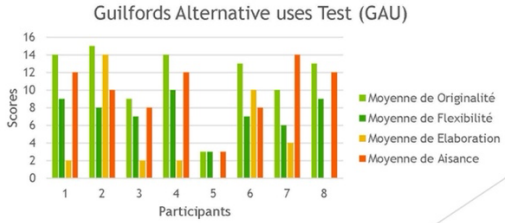
Questionnaire RAT

- Déterminer le potentiel créatif
- Méthode: 3 mot (liés sémantiquement) sont donnés au participant il/elle doit en proposer un 4eme
- Limite: contexte et l'adaptation du questionnaire à la langue française



Questionnaire GAU

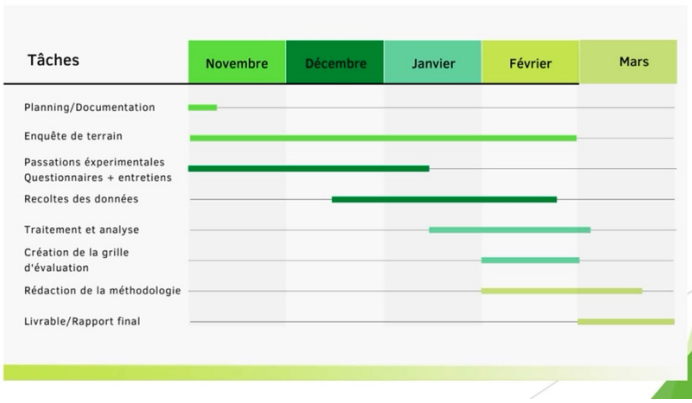
- Méthode: Proposer autant d'utilisation alternative d'un objet dans un temps limité (5min)
- 4 critères : Originalité, flexibilité, élaboration et aisance



Les questions à travailler

- Au cours de l'atelier: avec Mme Civera
  - Questions niveau de la méthodologique
  - Comment la pratique est constituée?
  - Comment l'atelier est conduit et comment il est guidé?
  - Mise en place d'une grille d'entretien (+la fréquence)
- Les participants:
  - Mise en place d'une grille d'entretien (+la fréquence)
  - Les transformations ou les modifications dans la vie quotidienne après cet atelier

Projet: Corps en mouvement



RESIDENCE ENSAM/PAYSAGE HUMAIN

Germana Civera .
Inesperada

Direction artistique :
GERMANA CIVERA

Contacts :

Germana Civera : + 33 (0) 636 006 690

Administration/Production
Sophie Albrecht : + 33 (0) 782 038 275

cieinesperada@gmail.com - www.inesperada.fr

120 rue Adrien Proby
34090 MONTPELLIER - France

Siret : 43347767600053
Code APE : 9001Z
Déclaration activité entrepreneur du spectacle : PLATESV-D-2019-000055

L'Association Inesperada est aidée au fonctionnement par la Ville de Montpellier et soutenue pour ces projets par la DRAC Occitanie - Ministère de la culture, La région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée et le département de l'Hérault