



Cie Née d'un doute - 107 rue du petit cardinal 33100 BORDEAUX
SIRET : 790 925 895 00035 - APE : 9001Z - Licence : 2-1068521

AM
STRAM
GRAM

Une réflexion sur le
rôle du jeu dans le
développement
de l'enfant.

Création
cirque
mars 2020.

Jauge maximale
120 enfants
en scolaire,
160 en tout public.

Jeune public
à partir de 4 ans,
durée 40 min.



un jeu qui se trame,
une once de drame.

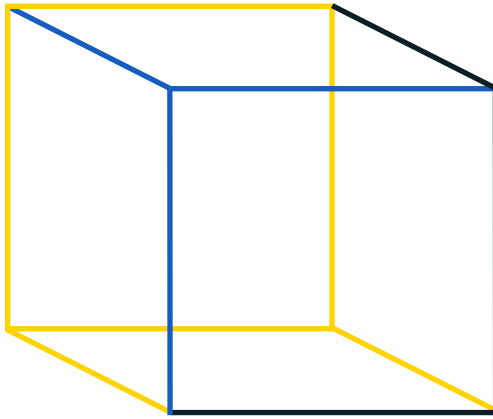
Bourre et bourre et ratatam,

mets les « gos »,
dépose les armes.

Pique et pique
on joue aux dames.

C'est pour jouer,
sèche tes larmes,

chat perché
et colegram.



Les adultes l'analysent, les enfants l'expérimentent : à travers **le jeu**, on pose les jalons de sa façon d'être au monde. En inventant une histoire, en construisant un décor, une cabane, en imaginant un voyage ou un paysage, on écrit un peu de soi.

Dans la lignée d'Orikaï, mais en choisissant une adresse plus directe vers **le jeune public** (à partir de 4 ans), Camille Fauchier et Laetitia Viecei explorent dans **Am Stram Gram**, nouvelle création de la Cie Née d'un Doute (sortie mars 2020), les possibilités foisonnantes des jeux d'enfants pour mettre en lumière le grand jeu des relations et de la construction de soi dans cette déroutante humanité.

A partir des éléments d'**un cube métallique**, à la fois structure, décor, abri, vaisseau, métaphore du soi qui se construit, elles développent un langage corporel ludique, **mettant en jeu les techniques de suspension, d'acrobatie et de portés**.

Privilégiant un langage sensible saupoudré d'humour, elles vont chercher, accompagnées de Soslan Cavadore, à mettre en avant la musicalité du monde en mouvement qu'elles s'attachent à construire.

Manipulant tour à tour le métal et le corps vivant, accumulant, assemblant, démontant et peut-être détruisant les propositions successives jusqu'à trouver le bon déséquilibre...

Une réflexion sur le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

Depuis la création de la compagnie en janvier 2013, Camille Fauchier et Laëtitia Vieceli sont intervenues avec leurs **ateliers de médiation auprès de plus de 50 classes en milieu scolaire, soit environ 1250 enfants de tous âges en 5 ans.**

Des volets d'heures à observer les enfants s'approprier la matière qu'elles leur proposent, à réinventer ensemble des règles, à oser franchir des limites.

Ce qui les pousse aujourd'hui à écrire **Am Stram Gram**, c'est l'étonnement qu'elles ressentent face à ces enfants qui leur offrent à chaque nouvelle séance d'innombrables possibilités de créer.

Cette façon qu'ils ont de se livrer ou pas à travers leur imagination, lire dans leurs jeux qui ils sont, voilà ce qui (é)meut les artistes de Née d'un doute.

Parce qu'elles se sont rendues compte qu'elles étaient capables d'identifier certains traits de caractère, d'esquisser des personnalités et parfois même des bouts d'histoire au regard des enfants qu'elles avaient en atelier, Camille et Laëtitia en sont venues à se questionner sur **le « jeu » comme traducteur émotionnel.**

Comment celui-ci est représentatif de l'âge, de la place occupée dans la classe ou au sein de la cellule familiale, du rapport au monde, à l'environnement ?

Comment le jeu aide l'enfant à se raconter, à se dévoiler ? Et de façon sous-jacente comment celui-ci intervient dans son développement ?

Bon nombre de recherches et d'analyses ont été faites sur l'importance du jeu comme outil structurant et ont donné lieu à diverses théories complémentaires. En voici quelques unes qui nourrissent les réflexions des artistes.

MONTESORI Maria (1870 -1952) Médecin et Pédagogue italienne.

Elle définit deux principes caractéristiques psychiques de l'enfant :

- *L'esprit absorbant : processus inconscient où l'enfant absorbe le monde qui l'entoure et l'analyse ensuite.*
- *Les périodes sensibles : le développement se faisant par bonds, par stades. Tous les enfants présentent les mêmes périodes sensibles (au mouvement, au langage, à l'ordre, à l'affinement des sens), mais pas forcément au même âge, ni avec la même intensité.*

KLEIN Mélanie (1882-1960) Psychanalyste.

Elle considère le jeu, mode d'expression naturel et privilégié chez l'enfant, comme l'équivalent des associations verbales que produit l'adulte en analyse. Elle pense qu'il s'établit un transfert chez l'enfant comme chez l'adulte.

Par le jeu l'enfant traduit sur un mode symbolique, ses fantasmes, ses désirs, ses expériences vécues. Elle découvre par l'analyse de son contenu que le jeu est un moyen d'accès direct à la vie pulsionnelle de l'enfant, car l'angoisse qui s'y décharge y est transformée en plaisir chez l'enfant normal.

PIAGET Jean (1896-1980) Psychologue, biologiste, logicien, et épistémologue suisse.

Pour lui, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et de d'étendre ses connaissances et savoir-faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action. Dans l'évolution du comportement ludique, PIAGET décrit trois périodes correspondant approximativement aux différents styles de jeux.

1- la période sensori-motrice (0-2 ans) pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « **Jouer avec son corps** ». « **Jeux d'exercice** ».

2- la période représentative, ou pensée symbolique (2-6 ans) durant laquelle l'objet étant devenu «permanent » l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut être imaginé et l'enfant peut alors «faire semblant ». « **Jouer avec son esprit**. »

3- la période sociale (7-11 ans) qui se caractérise par **les jeux à règles**, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.

WINNICOTT Donald W. (1896-1971) Médecin, Psychiatre, Psychanalyste

D'abord le jeu est créativité pure, sans règle (play), puis peu à peu accommodement avec le réel et ses exigences, pour se normaliser progressivement par des règles (game). Le « game » est une tentative pour tenir à distance, avec ce qu'il a d'organisé, l'aspect effrayant du « play ». Le « play » fait partie des phénomènes transitionnels. Il est caractérisé par la concentration et la préoccupation de l'enfant qui s'y adonne. Cet aspect du jeu compte plus que son contenu. Le « play » est créatif : il s'articule avec le rêve et la vie, mais la tension pulsionnelle menace. Le jeu est une expression du désir et de l'angoisse qui est protégé par un déni : «c'est du jeu, c'est pas pour de vrai». Il est comme un rêve éveillé, une production fantasmatique qui devient expression symbolique et il a une fonction réparatrice et libératrice.

Alors jouons !

Jouons à construire et déconstruire, à gagner et à perdre, à se tromper et reessayer, à être seul et ensemble, à avoir peur et à rire. Jouons avec le réel, avec l'imaginaire, avec ce qui n'existe pas. Jouons à être quelqu'un d'autre, qui l'on veut ou juste soi. Jouons et grandissons!

Avec le jeu, une comptine comme une ritournelle, un Am Stram Gram enfantin, récitée et chantée pour désigner celui ou celle à qui sera dévolu un rôle particulier.

Les règles vont s'inventer et se réécrire au fur et à mesure parce que jouer c'est s'exprimer.

C'est mettre en acte par le corps.

C'est être actif, accomplir ses désirs.

C'est réparer et reconquérir.

C'est faire et avoir confiance.

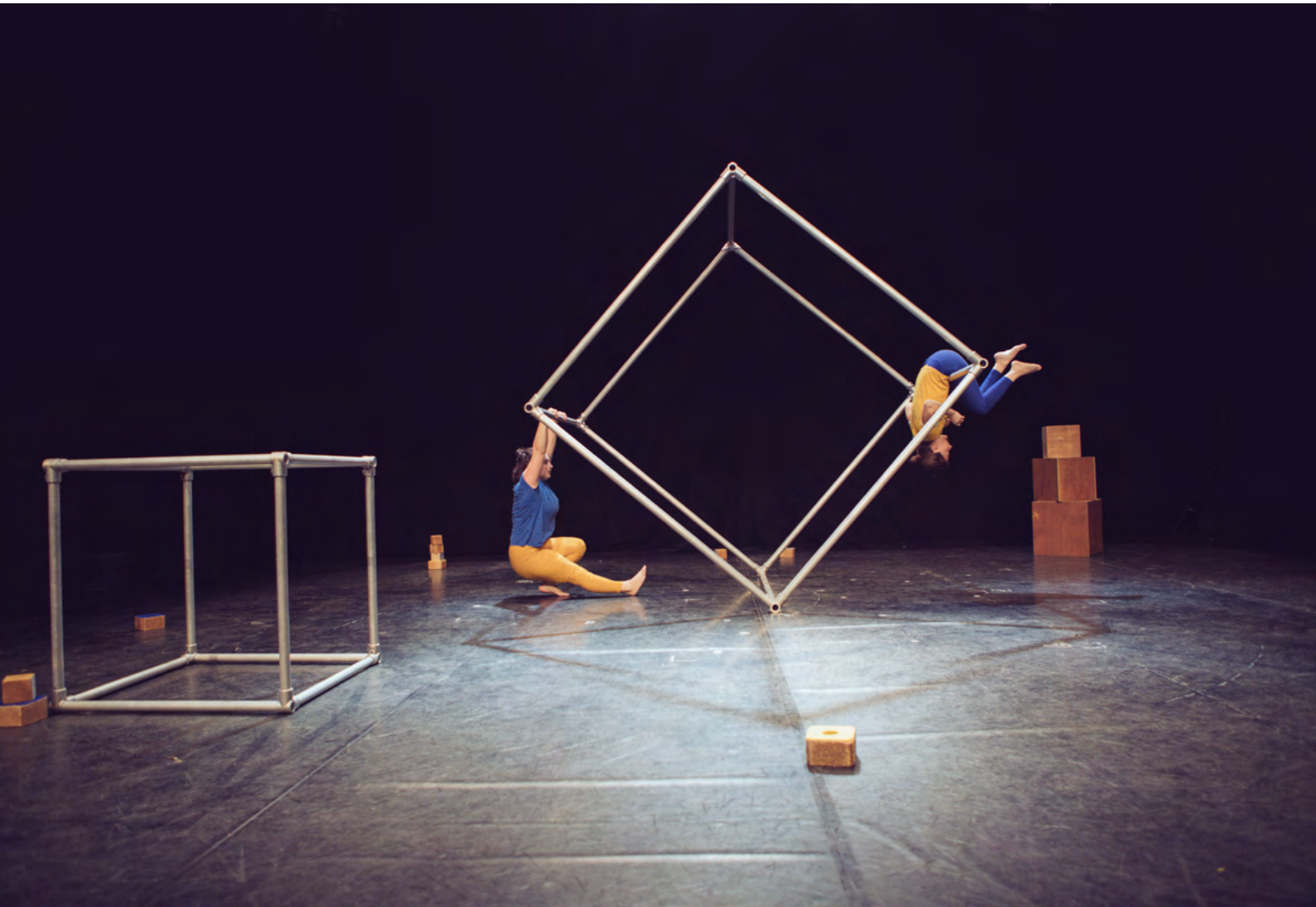
C'est avant tout...être et penser.



Un objet de réflexion pour le corps et l'esprit : le cube

Emblématique est le cube.

Celui que l'on attrape de ses petits doigts potelés. Celui qui ne rentre pas dans la forme ronde. Celui que l'on essaie d'empiler sans perdre l'équilibre. Celui que l'on aligne à d'autres pour former un wagon. Celui qui devient brique puis maison. Celui dont on tourne les différentes faces de couleurs. Celui qui est un vrai casse-tête. Celui que l'on dessine à partir de plusieurs carrés.



Ceux de **Am Stram Gram** seront composés de 12 barres d'aluminium (de 1m et 2m de long) emboîtables. Tantôt déstructurés, tantôt assemblés, leur géométrie sera variable et évolutive. Une fois montés ceux-ci restent légers et pourront aisément être déplacés, basculés sur ses différentes faces. Ils pourront alors porter et être portés.

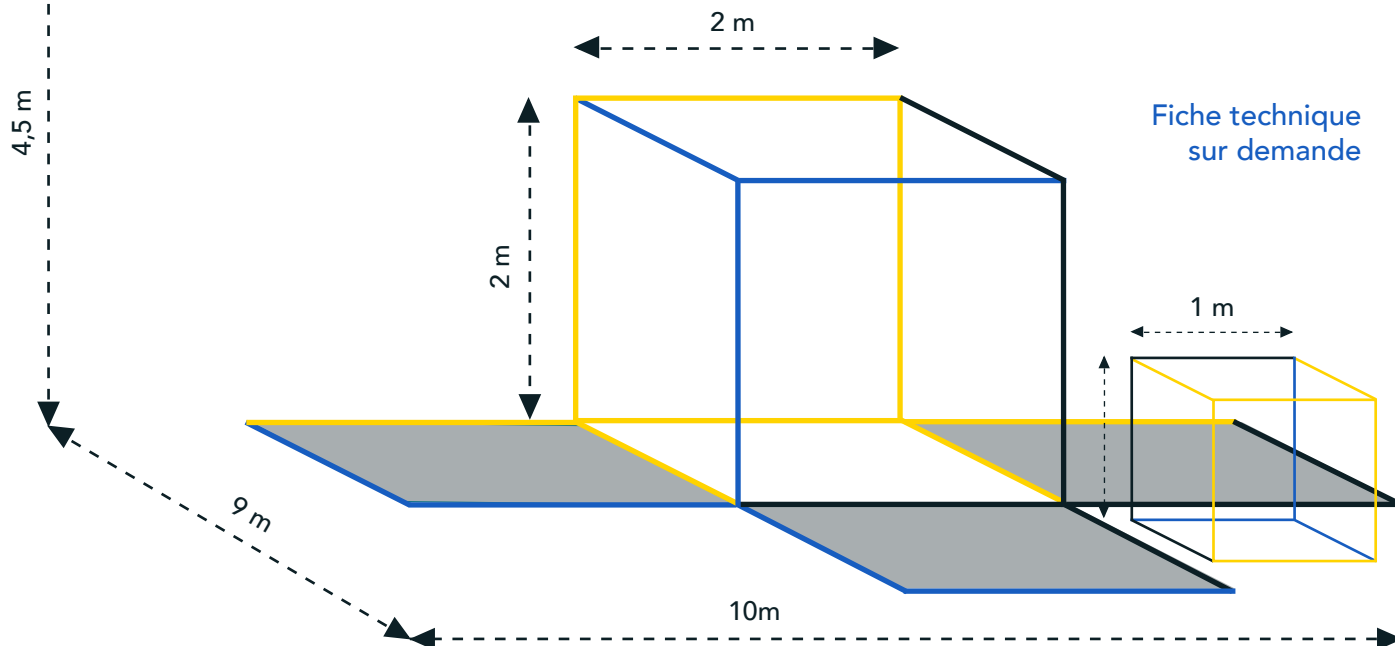
Si la compagnie choisit cet objet qu'est le cube, c'est parce qu'il reste un symbole fort de l'enfance et qu'il est graphiquement identifiable partout autour de nous, permettant ainsi de vastes projections et une grande liberté d'imagination.

La manipulation du cube, et ce dès le plus jeune âge, engage de façon concomitante le corps et l'esprit. Il apparaît donc comme une évidence dans la pratique circassienne de la compagnie. Il offre au corps acrobate des supports pour se suspendre, pour sauter, pour porter, pour travailler le contrepoids. Il fera également l'objet d'une recherche sur le mouvement à partir de jouets (robot mécanisé, playmobil, balle rebond, rubik's cube, boîte à musique).

Nous avons impérativement besoin d'un **sol plat, sans pente et lisse**, d'une **surface totale (espace scénique + espace public) de 9m x 10m** et d'une **hauteur de 4,5m**.

Ce spectacle est un **quadrifrontal pour la salle** mais il **peut être joué en extérieur** (voir conditions).

Fiche technique
sur demande



Le prix de cession est dégressif. Celui-ci est calculé pour 2 artistes en tournée et un régisseur technique.

Pour toutes propositions de jeu sur plateau, en boîte noire, en salle ou à la nuit tombée, un plan feu est prévu (voir fiche technique).

Nous pouvons jouer jusqu'à 3 représentations par jour (la durée d'une représentation étant de 40 min).

Un **projet de médiation** est associé à cette création. Nous pouvons, si vous le souhaitez, vous en transmettre le dossier. Un package spectacle + atelier est donc possible sur demande uniquement.

Vous pouvez visionner le teaser du spectacle en suivant ce lien : **Am Stram Gram**.



Sa passion pour les arts du cirque est née quand elle avait 6 ans. Attirée par les aériens, en particuliers la corde, il est rare qu'elle touche terre si ce n'est pour poser les pieds sur un trampoline ou porter. Elle s'est formée ces dernières années par le biais de stages et de formations auprès de professionnels du métier. C'est vers le Québec qu'elle se tourne pour acquérir une technicité en corde volante auprès de Victor Fomine (Ecole Léotard), et en trapèze danse avec Elizabeth Gaumond (Ecole de Cirque de Québec). Elle a pu enrichir sa recherche artistique en travaillant le mouvement avec Mathurin Bolze et des chorégraphes telles que Lauriane Chamming's et Kitsou Dubois. Elle découvre le travail en espace public grâce à des stages avec Pierre Pilatte (Cie 1watt) et Laure Terrier (Cie Jeanne Simone). Elle a travaillé en tant qu'interprète à la corde volante et à la corde lisse au sein de la Smart Cie sur le spectacle *Ay-Roop* et de la Cie Deus ex Machina sur le spectacle *Galileo*.

Elle crée début 2013 la Cie Née d'un Doute et écrit plusieurs spectacles : *Mains Vives* (2013), *Comme des moutons* (2014), *ORIKAI* (2016), *Duo d'escalier* (2018). Elle oriente complètement son travail sur la question de la place de l'artiste circassien dans l'espace public et entame une réflexion sur les relations intergénérationnelles avec le projet *Le Poids des aînés* (automne 2020).

Elle est également sur la nouvelle création de la Cie Jeanne Simone, *Sensibles quartiers* (2018) et jouera dans *Le Grand divertissement* de la Cie Brouniak en mai 2020.



Au terme d'un voyage en Asie, entrepris dans un désir de définir son rapport au monde, et à l'autre, elle rencontre le trapèze, début de réponse à ses questionnements. En 2006, elle approfondit sa recherche artistique en confrontant son intériorité aux notes tendues par la violoncelliste Julie Läderach dans un dialogue improvisé. L'improvisation devient une des bases de son travail en permettant des prestations insolites. Elle fonde avec Gaëlle Klotz la Cie Breloques, et creuse les thèmes qui définissent son univers artistique : la féminité, l'intériorité et l'enfermement, l'autre et la distance qui nous lie.

Elle crée au sein de la cie plusieurs spectacles : *sOmmes* (2007), *Menechme* (2012), *Qui tricote s'y pique* (2013). Elle s'ouvre également à d'autres pratiques, théâtre gestuel, danse, et équilibre, pour enrichir son vocabulaire artistique, puis entame une formation clown coordonnée par Paul-André Sagel.

Elle intègre la Cie Lagunarte où elle travaille avec Kristof Hiriart pour le projet *Dong!* (2009). En 2011, elle intègre le projet *Ay-Roop* de la Smart.

Elle rejoint la Cie Née d'un doute, dont elle devient membre à part entière tant sur le plan artistique que dans la transmission pédagogique, en 2014 pour deux projets : *ORIKAI* (2106) et *Duo d'escalier* (2018). Elle sera également présente sur la recherche autour du porté avec des personnes âgées et des adolescents qui donnera lieu à la proposition *Le Poids des aînés* (automne 2020).



La compagnie

2018 a été pour la Cie Née d'un doute l'année de la sortie de sa troisième création *Duo d'escalier* et l'ancrage fort de son goût pour l'espace public. Ce spectacle y est pleinement dédié, forme hybride borderline, cherchant à donner une nouvelle forme à la pratique circassienne. Le public est invité à se questionner sur la notion du point de vue et de la prise de risque, le tout guidé par une bande sonore live, émise par ondes radio au creux de leurs oreilles via un casque et un Pod FM. Cette création se réécrit in situ dans chaque nouveau lieu à investir.

Nous travaillons depuis quelques années à développer notre vocabulaire de portés circassiens et nous retrouvons souvent face à un constat simple : nous sommes toujours forcées d'aménager nos corps pour répondre aux contraintes propres à notre duo, et ces contraintes varient avec le temps, l'humeur, le poids, les blessures, l'envie, la peur... Autant d'états traversés par tout un chacun au long de sa vie.

Qu'en est-il du mouvement quand l'âge commence à nous rattraper ? Quel rapport les personnes âgées, ou vieillissantes, entretiennent-elles avec leur enveloppe charnelle, leur poids, leur souplesse, leurs peurs ? Sommes-nous capables, en tant qu'artistes physiques, de nous adapter à des corps « empêchés » dans leur mouvement ? Pouvons-nous accompagner une grand-mère vers le lâcher-prise qui permet le porté ? Comment reprendre confiance, se rencontrer, alors qu'un étrange fossé nous sépare ?

Ces questionnements nous ont menées à imaginer « Le poids des aînés », expérimentation pour 6 artistes (danseurs, comédiens, circassiens), 6 adolescents et 6 personnes âgées. Le rapport physique que l'on a avec les personnes âgées est bien complexe. Il existe une sorte d'entité, de bulle, de barrière les entourant. Considérées comme des êtres fragiles parfois repoussants (la beauté de la vieillesse étant une notion plus que relative) le touché devient compliqué et nous n'osons plus les enserrer. Le positionnement de la jeunesse est maladroit à leur égard, parfois peu respectueux. Pourquoi ? Probablement parce qu'on ne se met pas assez à leur place, parce qu'on ne prend pas suffisamment le temps de les comprendre. De comprendre l'enjeu d'être « coincé » dans un corps qui ne répond plus tout à fait aux indications qui lui sont données.

En parallèle, nous menons depuis maintenant 5 ans des ateliers de médiation auprès de jeunes, et principalement de collégiens. Âge charnière, des grands chamboulements physiques et des émotions à fleur de peau, l'adolescence est elle aussi le théâtre de nouvelles expériences. Nous avons assisté à des éclosions, des envols, des questions... des mises en corps, des audaces, des replis. Et toujours, le mouvement dénoue. Il permet la rencontre, le contact, la confiance. Le porté quant à lui permet de sortir un peu de soi-même, de se projeter avec l'autre. Nous avons vérifié cela de nombreuses fois, et c'est ce qui nous a poussé à l'essayer avec des personnes âgées. Nous leur avons fait vivre des expériences similaires. Posé un cadre dans lequel tout est permis. La seule limite : l'imagination.

C'est en levant des interdits, des idées préconçues, en acceptant le regard de l'autre, que finalement adolescents et grands-parents peuvent avoir le même âge. L'envie est forte de rassembler ces individus qu'un demi-siècle sépare, autour de nous, adultes en plein questionnement. Et si c'était possible ? Réunir, pour une création unique, 3 générations sur une piste : 6 adolescents, 6 adultes (artistes), 6 personnes âgées.

Avec 2019 naît aussi l'envie d'une création jeune public : « Am Stram Gram ». Complètement autonome et itinérante, pour les salles de motricité, les cours d'écoles, les grands couloirs, les parcs. Un format court de 30 min à destination des petits, dans les écoles ou en famille dans toute autre structure. Ce spectacle sera à nouveau un duo féminin, le même que celui qui dévale les escaliers, la paire Camille Fauchier et Laëtitia Vieceli. Un travail autour d'un grand cube métallique, des formes géométriques et de l'éternel « c'est toi le chat », saupoudré d'acrobaties, de portés et de suspensions.

La Cie a également dans ses cartons un projet vidéo et photo dans l'espace public, autour de la question des mouvements de foules et de psychose collective.

Contact

cieneedundoute@gmail.com

06 37 30 24 03



www.cieneedundoute.com

