

# DES JEUX DU CIRQUE AU PLAISIR D'EXISTER

## INTRODUCTION : (remerciements)

Martin Gerbier et Martine Leroy :

Nous sommes psychologues cliniciens spécialisés dans les pratiques corporelles (sportives, artistiques ou autres) et actuellement, nous dirigeons le centre des arts du cirque du Languedoc Roussillon à Montpellier.

Martin Gerbier vous expliquera son parcours tout à l'heure.

Je me permets de prendre quelques minutes pour vous expliquer le mien afin que vous puissiez remettre dans un contexte, la suite de cet exposé.

Pour ma part, je suis née en Belgique, donc dans une culture éducative et pédagogique du Nord, quelquefois inspirée des pays scandinaves mais surtout, j'ai eu la chance de suivre une scolarité particulière dans un projet de pédagogie active à l'école du Dr Decroly à Bruxelles.

Après avoir pratiqué le sport et les arts dans cette école, j'ai commencé des études de psychologie puis j'ai bifurqué vers le cirque, j'ai voyagé et pratiqué pendant 20 ans le métier d'artiste de cirque contemporain, après quoi j'ai enseigné et formé des artistes et j'ai terminé mes études de psychologue du sport.

Parallèlement, en 1990, j'ai fondé le centre des arts du cirque où nous travaillons aujourd'hui.

C'est un centre de recherche et de création artistique ainsi qu'un laboratoire de pédagogie de la créativité.

Il comporte deux secteurs :

- un secteur de formation professionnelle qui prépare et spécialise de jeunes artistes aux métiers des arts du cirque en 2 ou 3 ans.
- un secteur de pratique amateur qui propose que les arts du cirque soient accessibles à tous à travers des ateliers variés.

Nous avons donc des ateliers pour toutes les tranches d'âges et pour tous les publics :

- les ateliers réguliers sont proposés de l'âge de 6 ans aux adultes et des ateliers de circomotricité pour la petite enfance
- nous avons un certain nombre de projets plus spécifiques qui proposent les arts du cirque comme outil pédagogique, socio-éducatif ou thérapeutique.

Pour la petite enfance, les parents-enfants, pour les publics scolaires, dans des centres d'accueil, des établissements de soins...

Tous ces projets quels qu'ils soient sont élaborés à partir des résultats de recherche-action universitaire dégagant la notion de « pédagogie créative », ensuite nous les déclinons en nous adaptant au contexte en fonction de la demande travaillée en amont avec les partenaires.

Nous verrons donc :

- quels sont les liens entre l'enfance et les jeux du cirque
- quels sont leurs intérêts pour la petite enfance
- comment ils peuvent déployer le plaisir d'exister et à quelles conditions

Ensuite Martin Gerbier vous présentera le contexte pratique de projets spécifiques adaptés à la petite enfance.

## QU'EST-CE QUE LA PEDAGOGIE CREATIVE ?

La « pédagogie créative » est un concept dynamique pratiqué au sein de chaque projet mené par le centre des arts du cirque Balthazar.

La pédagogie créative prend son origine dans une éducation psycho pédagogique selon les principes d'Ovide Decroly à Bruxelles et inspirée par un vécu artistique.

*Ovide Decroly (1871 – 1932), est un médecin neuropsychiatre et un pédiatre de terrain.*

*Il s'est occupé d'enfants ayant des troubles de la parole. Une société de pédiatrie lui a confié une clinique laboratoire qui s'occupait de l'étude de l'enfance anormale, le docteur Decroly partant du principe qu'on ne peut étudier l'enfance en difficulté qu'en vivant parmi les enfants crée un internat s'appelant l'institut laboratoire docteur Decroly.*

*Dès 1901, il met en œuvre une méthode qui développe, à partir de situations spontanées les capacités maximum.*

***Elle est inspirée des méthodes actives mais son principe donne priorité aux connaissances fondamentales qui s'acquièrent par contact direct avec la réalité concrète.***

*En cela, elle se rapproche de la démarche artistique comme une recherche phénoménologique expérimentale.*

*Les exercices sont pratiqués de façon à développer la curiosité, sous forme d'expériences, de manipulation, de travaux manuels et de jeux.*

*En 1907 Decroly fonde également une école pour les enfants « normaux » dans laquelle les manuels s'avèrent inutiles car considérés comme stéréotypés et préétablis.*

***Cette école est un laboratoire d'éducation moderne dans lequel il faut agir pour apprendre et où l'on travaille en groupe.***

*Pour Decroly, il existe un cycle de trois opérations de l'activité mentale constitué par :*

- L'observation : développant la perception des sens et stimulée par l'intérêt.***
- L'association : découlant de questions suscitées par l'observation, elle se développe à travers les notions d'espace et de temps, pour comparer, classer, expliquer.***
- L'expression : qui se développe sous forme concrète ou abstraite, en diverses réalisations.***

**En créant le projet du centre des arts du cirque Balthazar, Martine Leroy insuffle les principes Decrolyens qui soutiennent l'expérience artistique et les met en œuvre en tant que « pédagogie créative », celle-ci l'est alors doublement : d'une part pour le pratiquant et d'autre part pour l'intervenant.**

**Actuellement, les expériences et les recherches actions continuent au sein du laboratoire pédagogique et artistique du centre des arts du cirque Balthazar en collaboration avec l'association « les arts en mouvement ».**

*Pour Martine Leroy, après 12 ans d'études decrolyennes, il en ressort une méthode scientifique et artistique vécue, qui s'affirme ensuite à travers son choix de vie. En effet, dès 1978, elle fait partie des artistes pionniers qui affirment la venue un cirque nouveau.*

*Ensuite, bien que les arts du cirque prennent un nouvel essor dans les années 90 et qu'ils commencent dès lors à s'enseigner, ils sont encore dépourvus d'études sérieuses et ont grand besoin de l'appui d'un corpus théorique.*

*Martine Leroy poursuit son travail pédagogique sur la créativité entre 1982 et 2000 et le conceptualise en sciences de l'éducation à l'université de Montpellier.*

*Puis elle développe ce travail en psychologie autour de la notion d'identité, en particulier à partir des concepts de Winnicott à l'université de Montpellier de 2000 jusqu'en 2008.*

*Quant à son travail artistique, il évolue depuis trente ans, de 1978 à 2008, au travers d'expériences professionnelles successives et polyvalentes avec le cirque Bidon, le cirque Archaos et la compagnie école et centre de formation Balthazar sous forme de tournées, stages et spectacles.*

*Parallèlement, elle poursuit également un processus d'écriture ponctué d'expériences graphiques, traces de ce parcours.*

*Avec Martin Gerbier, elle travaille sur les problématiques identitaires, la créativité, les styles et les formes artistiques, ils observent les phénomènes sur le terrain et les rapprochent de référentiels théoriques en psychologie, psycho pédagogie et phénoménologie.*

*Dès 1995 des recherches-actions prennent forme avec les partenaires:*

*Dans le champ artistique pour les formations de jeunes artistes.*

*Dans le champ psychologique pour les actions thérapeutiques et sociales.*

*Dans le champ pédagogique pour les formations d'éducateurs (rectorat, cemea, scolaires)*

*Dans le champ de la psychomotricité pour la petite enfance.*

*Dans le champ de la psychopédagogie pour l'enfance et l'adolescence.*

*Elles sont menées dans différents milieux : structures scolaires, établissements de soin, associations sociales, milieu artistique et pour les différents publics dits « publics sensibles » correspondant à ces milieux.*

## AU PLAN PSYCHOLOGIQUE : des liens importants

Par les liens existant entre les jeux du cirque et l'enfance, on peut dire que le cirque est l'enfance de l'art...

En effet, à leur source, les jeux du cirque sont liés directement à l'enfance, ils sont spontanés, naturels, il émergent de la découverte de soi, de l'autre et de l'environnement.

Nous allons voir comment :

- Quand on parle de cirque on entend souvent des propos reliant le cirque à l'enfance.

- On le pense aussi souvent comme un spectacle universel.

- Enfin, on y fait souvent appel dans toutes sortes de situations...

Comment comprendre ce qui le rend si populaire... ?

En vertu de quoi est-il attractif à ce point ?

Peut-il non seulement réjouir et émerveiller, déranger et bouleverser, mais aussi éduquer ou soigner ?

En effet il intéresse les familles mais également les danseurs et les comédiens, les chorégraphes et les metteurs en scène, les sportifs, les peintres, mais encore les médecins, les O.N.G., les établissements scolaires, les municipalités, voire même les politiques ...

C'est peut être parce que les sources des arts du cirque sont des jeux spontanés ordinaires :

- Les cours de récréation, les espaces de jeux d'enfants, fourmillent de milliers d'expériences et de centaines d'exploits...ils expérimentent le monde tel qu'il se présente à eux, cherchant à discerner ce qui est possible de ce qui ne l'est pas.

Dans chaque situation ils en profitent, pour repérer des lois fondamentales, des principes universels.

- *marcher bien droit sur le bord du trottoir, concentré et heureux,*
- *tourner sur soi-même toutes jupes dehors et perdre l'équilibre en riant,*
- *regarder le monde entre ses jambes la tête à l'envers,*
- *De leurs chaises hautes déjà, les enfants jettent des objets...qui ne remontent pas tous seuls ...*

*Ils font déjà du cirque !*

- Dans combien de maisons, de jardins ou d'appartements se déroulent de grandes premières ?

- *l'un rit et s'étonne des apparitions et disparitions des visages derrière un tissu,*

- *l'autre se prend à faire le pitre, il teste son public, ose un caprice... une comédie.*

*En chemise de nuit une petite fille enfille des hauts talons et fait un passage parmi les invités, pour voir quelque chose dans leur regard...*

*Après des heures d'improvisations en chambre, les enfants captent le regard de l'autre et n'en perdent pas une miette, pour exister un peu plus.*

*Ils font leurs débuts !*

Les enfants sont les **chercheurs** en herbe et des **acteurs** en devenir que nous avons vraisemblablement tous été. Ils extraient de l'ordinaire des exploits extraordinaires.

## D'un univers sensoriel à une compréhension corporelle du monde : les jeux du cirque quotidien !

Déjà dans l'univers aquatique et arrondi du ventre nous captions petit à petit des signes du monde.

Si nous ne pensons pas et n'imaginons rien, petit à petit nous sentons...et c'est par le sentir et par le mouvement, le « se mouvoir », que nous découvrons tout premièrement le monde.

Or, bien qu'ensuite, nous développons d'autres moyens de percevoir et de communiquer, nos corps garderont traces de ces expériences et cette accessibilité au « monde des sensations » ne nous quittera plus.

Au cours de l'enfance, nous continuerons à construire nos savoirs sur ce monde, en expérimentant par la sensation, c'est-à-dire en utilisant les réponses sensorielles (captées par nos sens), générées par les situations dans lesquelles nous nous trouvons continuellement.

Pendant la petite enfance, après avoir senti comment rouler sur le côté, comment attraper les objets, comment faire venir l'adulte (déjà !), ce sont nos parents qui ne cesseront de nous mettre en situation de découverte : tête en haut puis en bas, bercés, perchés sur des épaules, évoluant dans l'eau, dans l'air, rebondissant sur des genoux, assis dans une main ou même lancé en l'air !

En fait, nous vivons une espèce de cirque organisé au quotidien ! Grâce à quoi entre autre, pourra se constituer progressivement, un schéma corporel pour chacun (sorte de prise de conscience du corps par lui-même), grâce à quoi aussi chacun sentira corporellement d'abord, l'espace, le temps et aussi l'environnement.

Et nous continuerons de plus belle, de la maternelle au primaire : combien d'objets lancés pour connaître la distance, de sauts effectués pour prendre en compte la hauteur, de jeux instructifs sur le mouvement, la vitesse et tant d'autres paramètres : billes, ballons, diabolos, yoyos, élastiques, cordes à sauter et tant d'activités diverses (sportives, artistiques ou autres).

Ainsi, les lois et les principes régissant la vie sur terre, des plus simples aux plus complexes, se désignent d'eux-mêmes à travers nos expériences successives : odeurs et goûts, sons, couleurs et formes, distances, haut et bas, pesanteur, gravité, équilibre, rotation, vitesse, directions, surfaces, volumes, mouvement pendulaire, cycles et saisons....

En s'inscrivant sans que l'on en ait conscience, toute notre vie ces sensations corporelles feront références, même si parallèlement, nous avons commencé à raisonner et à comprendre intellectuellement comment fonctionne le monde.

Le corps est le premier vecteur entre intérieur et extérieur, premier vecteur de relation, de passif, il peut devenir actif et avoir une emprise sur son environnement, ce qui déclenche une jubilation.

L'enfant bouge donc pour le plaisir, pour grandir, pour montrer qu'il est là.

Pour découvrir son corps et le monde extérieur, pour établir des liens entre lui, les choses l'espace et le temps et pour communiquer avec les autres.

L'enfant doit pouvoir découvrir le plaisir que lui provoque sa propre activité spontanée.

C'est pourquoi le jeu va être si naturel et important dans son développement :

- un besoin : activité physique et mentale développées conjointement par le corps
- un moyen d'expression : favorise les échanges, la communication sensible
- un plaisir : source de sensations qui facilite les apprentissages
- une motivation : stimulant la prise de risque, cherchant les limites

Les jeux peuvent se classer selon différentes catégories, par exemple :

- jeux d'exploration / sensori-moteurs  
qui permettent de découvrir les lois du mouvement par l'action, c'est le mode énonctif de l'agir.
- jeux symboliques / faire semblant, imaginer, raconter  
qui permettent l'accomplissement symbolique des désirs par les images et les mots , c'est le mode représentationnel mental.

Ils peuvent aussi être répartis en:

- jeux fonctionnels / résolution problème et renforcement  
qui permettent de trouver par improvisation mais aussi de répéter
- jeux sociaux / collectifs  
qui permettent d'expérimenter et de comprendre des règles

Transversalement à ces catégories, le jeu permet des passages du principe de plaisir au principe de réalité.

Nous allons voir maintenant quels sont les intérêts de présenter le cirque sous sa forme ludique pour les petits comme pour les grands : afin que les dimensions identitaires et créatives mais aussi groupales et socialisantes soient présentes.

## **Le cirque, une dimension de socialisation**

### **Un espace de jeux spontanés pour explorer le monde**

La liberté est le moteur indispensable de ces jeux spontanés, de rêveries ou de turbulences qui nous font découvrir le monde et ce dont nous sommes capables. Ils sont une inépuisable source de sensations, elles-mêmes sources de plaisir et de dépassement.

Cette énergie de l'enfance, Roger Caillois, sociologue, l'a appelée *Paidia*. Les manifestations du terme *Paidia* sont toutes en mouvements, couleurs et bruits, provoquant allégresse et « ardent désordre », fantaisie et impulsion de toucher à tout.

Le cirque puise son énergie et son inspiration dans l'enfance par l'intermédiaire du jeu sous ses formes diverses :

- à travers les jeux dits de « simulacre », le cirque et particulièrement les clowns, dans leur tourbillon de diversité colorée, dans leurs intentions à la fois joyeuses et concentrées sont convoqués.
- à travers les jeux de « vertige » sont concernés également au premier plan acrobates et voltigeurs.

Mais le cirque comporte également une dimension groupale et ce sont si les jeux nous apprennent qui nous sommes, ils nous apprennent aussi comment vivre ensemble.

Car les jeux spontanés évoluent souvent vers les jeux à règles et peuvent être pratiqués avec un ou plusieurs partenaires ; en effet, petit à petit, nous prenons plaisir à établir et respecter les règles du jeu.

Ce que Roger Caillois nomme *Ludus* en le considérant d'une grande fécondité culturelle, est plus structuré que *Paidia*, car *Ludus* colore l'atmosphère du plaisir pris à vaincre une difficulté gratuite. *Ludus* utilise « en pure perte le savoir, l'application, l'adresse, l'intelligence, la maîtrise de soi, la capacité de résister à la souffrance, à la panique ou à l'ivresse ».

C'est bien notre enfance, celle de nos jeux, une enfance corporelle, qui nous sert de référence que ce soit lorsque l'on pratique comme artiste ou lorsque l'on regarde en spectateur.

L'enfance, c'est ce qui peut venir faire lien entre acteurs et spectateurs. C'est ce qui permettra de partager un même monde, un « monde commun ».

Parce que le cirque n'est pas seulement un spectacle pour enfants mais un spectacle qui traite de l'expérience de l'enfance.

Nous comprenons mieux pourquoi le cirque est si souvent considéré comme un spectacle universel et populaire, qui se diversifie à souhait culturellement et qui touche tout un chacun.

Mais le cirque c'est aussi un lieu particulier, dans l'imaginaire comme dans la réalité, ce qui lui confère une autre dimension.

### **Une dimension de dynamique identitaire :**

un lieu d'expériences spatio-temporelles : une aire intermédiaire pour le corps en jeu

« Le cirque est une énorme cuvette dans laquelle se développent des formes circulaires. Ça n'arrête pas, tout s'enchaîne... un cirque est un roulement de masses, de gens, d'animaux et d'objets » Fernand Léger

La liberté effervescente qu'évoque le monde du cirque tient à son ambiance, à sa climatique et à ses couleurs. L'occupation de l'espace qu'il permet, la valeur du temps qu'il offre et les exploits inédits qu'il présente nous plongent dans un monde sensationnel, extra-ordinaire et merveilleux.

Le cirque est un lieu d'expériences spatio-temporelles :

- L'espace du cirque est circulaire, contexte spatial sécurisant, qui comporte aussi des passages en offrant un dedans et un dehors, bulle protectrice, aire de transition et de création, que l'on peut dire « intermédiaire » (en la rapprochant du concept de Winnicott, pédopsychiatre).
- La temporalité du cirque est celle de l'événement à caractère éphémère et magique. Alliant permanence et passagèreté, les numéros se succèdent, comme

autant de fantaisies spontanées et de jeux de courte durée, c'est la qualité de cette durée qui confère aux arts du cirque les propriétés d'un terrain favorable à un travail de la temporalité :

« La valeur de la passagèreté est une valeur de rareté dans le temps. La limitation dans la possibilité de jouissance en augmente le prix. » dit Freud.

-Le lieu du cirque détient également une autre particularité, il va permettre la prise de risque réelle ou symbolique.

En effet le lieu central du sujet, c'est la piste, lieu de révélation, au centre duquel on va se risquer, entouré par le public dans un effet de lien.

C'est là que les corps en mouvement risquent l'expérience sensible de la métamorphose, ici et maintenant, en accord avec le monde, sous le regard d'un public chaleureux.

**Dans cette aire intermédiaire, cet espace-temps « entre parenthèse », tout est mouvement, corporalité, or le corps est la source du sentiment d'identité, d'une part ; et le médiateur de l'être en relation d'autre part, à partir d'ici beaucoup de choses peuvent trouver à se jouer : tout devient possible. Le cirque a les qualités d'un « espace potentiel ».**

Une démarche liant créativité et dynamique identitaire : le plaisir d'exister par le corps

C'est par le corps que la fonction du sentir peut se développer et d'où dépendra le sentiment de continuité de soi. Le corps constitue la base du sentiment d'identité ; l'enfant expérimente par les sensations la différence entre lui et son environnement.

Pour Merleau-Ponty, le corps est « le véhicule de l'être au monde », de sa permanence dépend la continuité de soi, qui est elle-même la garantie du sentiment d'identité. « le sujet sentant s'éprouve comme partie du monde dans lequel il est placé ». Si le corps fonde et participe à construire l'identité c'est aussi parce qu'il est sentant sensible, c'est par les sens, la motricité et l'expression qu'il rencontre autrui et se rend médiateur de l'être en relation.

Par le mouvement, l'être se rend présent au monde, aux autres et à soi.

Cet espace potentiel de jeu et de créativité, à la fois sécurisant et ouvert, est un espace garanti pour que le sujet se risque, la piste devient une aire d'expérience, c'est-à-dire, engageant un travail de transformation et de soutien à la métamorphose, un lieu où à travers la jubilation des corps possibles, il y a celle de « pouvoir être » et de prendre plaisir à devenir.

C'est le lieu qui permet la singularité à partir de l'exploit inédit:

Au cirque, l'homme, comme dans l'enfance, expérimente corporellement le temps et l'espace, (de même qu'en danse) mais il expérimente également les possibilités que lui offre son environnement, c'est ainsi qu'il entretient un rapport tout particulier aux objets et également aux autres.

La question de l'enfant serait (comme dans une chambre d'enfant) : que puis-je faire avec ce qu'il y a autour de moi ?

Et soudain, de cette simple question naît toute la curiosité nécessaire au développement des civilisations, de l'humanité ; entre connaissance, imagination et dépassement, sont convoqués tous les chercheurs : les scientifiques, les inventeurs,



les artistes, les explorateurs, les performeurs, les ingénieurs, les découvreurs invétérés, les bricoleurs fous et autres créatifs de tous poils...

Si le cirque reprend cette question à son compte, la question devient : qu'est ce que je peux faire avec *tout* ce qu'il y a autour de moi, doublée de : qu'est ce que je peux faire qui n'ait pas encore été fait ?

Le cirque prend alors un sens profond : au cirque, on (re)découvre les possibilités infinies de l'homme en devenir dans le monde, au cirque l'homme transforme le monde par les expériences qu'il y fait, avec et dans son environnement, et cet environnement le transforme en tant qu'homme, en lui permettant de se dépasser toujours plus.

Le cirque nous invite à sentir concrètement les interactions de l'homme avec le monde. Nous dirions même plutôt, de l'homme *en* le monde.

Il ouvre l'horizon de chacun sur un infini et en ce sens il a valeur de projet perpétuel de tous les possibles.

### **AU PLAN EDUCATIF : des valeurs éducatives**

Pour l'éducateur, la pratique du cirque contribue à une vision globale de la personne, vision largement portée en avant par l'esprit des gens dits « du voyage ». S'ils sont artistes de cirque, ils sont polyvalents, itinérants et aventureux et ils concilient volontiers art et mode de vie.

**Le cirque est porteur de valeurs éducatives de première importance :**

- **développement conjoint physique et mental,**
- **facilité de rencontre et d'échanges interculturels,**
- **vie et travail pratiqués collectivement qui demandent solidarité et compréhension**
- **capacité d'initiative, engagement à faire des choix et prise de responsabilités.**

**Le cirque engage un travail corporel, groupal, créatif et singulier autour de l'exploit inédit.**

**C'est une éducation à la créativité dans sa version artistique mais aussi sociale, un fabuleux terrain éducatif!**

Il est vrai qu'il couvre un champ éducatif extrêmement vaste, à condition de savoir l'offrir à la manière d'un éventail, en présentant ses multiples facettes de façon à valoriser la personne apprenant et à développer ses aptitudes naturelles comme ses facultés créatrices.

### **AU PLAN PEDAGOGIQUE : adapter l'outil en en préservant les richesses**

Les arts du cirque sont pluriels. Le spectacle de cirque s'est élaboré comme un spectacle mosaïque. Variété des cultures et des disciplines, succession de surprises et d'émotions.

Ce que les arts du cirque ont de particulier fait toute leur richesse : ils se situent au croisement des disciplines sportives et artistiques et ils se déclinent en de nombreuses techniques différentes.

Grâce à la variété des propositions, chacun va trouver à se réaliser à travers les cinq familles :

jongleries et manipulations d'objets, magie, illusion,  
acrobaties, équilibres et pyramides,  
voltiges aériennes sur agrès différents,  
équilibres sur objets divers, fil de fer, cycles,  
expression clownesque,

Et éventuellement une 6è :

Travail à cheval, dressage et présentations d'animaux...

Il va être nécessaire d'adapter cet outil pédagogique à la petite enfance, Pour cela, la « circomotricité » est une méthode qui en s'appuyant sur le référentiel de psychomotricité va permettre d'amener le cirque « en douceur », en respectant le développement de l'enfant tout en découvrant des expériences primordiales concernant la corporalité et en respectant la globalité de l'enfant.

Schema corporel, spatio-temporalité, image du corps, discrimination visuelle, développement de l'intersensorialité, équilibration, coordination motrice...seront des notions présentes dans nos propositions.

Mais surtout, expériences globales corporelles et relationnelles.

Par exemple, confier son poids, du centre vers la périphérie et jusqu'à l'autre est une expérience de la confiance en le monde puis en l'autre. Elle ouvre l'espace, développe mobilité, stabilité et fluidité.

Faire glisser sur le sol, contacter l'autre, rouler, balancer, envelopper un tout petit c'est lui faire vivre des expériences primordiales.

A partir de ses sensations, il peut ressentir le plaisir d'exister.

Laisser une liberté de mouvement à l'enfant est nécessaire tout en le protégeant des dangers.

Aussi, jouer, laisser jouer, jouer avec, faire jouer, sont des situations différentes qui demandent d'identifier désirs et besoins pour être dans la juste disponibilité.

C'est la mobilité psychique de l'adulte qui va faire varier sa place et donner à l'enfant à la fois le principe « facilitateur » et la notion de limites. Grâce à quoi, l'enfant pourra s'ajuster à son rythme entre besoin d'aide et autonomie, entre sécurité et prise de risque.

Encore une fois les activités du cirque sont propices à ces efforts d'ajustement et ceci même lorsqu'il y a nécessité de prendre en compte la régression comme partie de la progression.

Puisque la « capacité d'être seul » est travaillée par tout artiste prenant des risques, le recours à la « parade », aide manuelle, ou à la « longe », sorte de ceinture de sécurité, fait partie du métier.

L'enfant apprend ainsi qu'il peut gérer sa prise de risque différemment selon les conditions dans lesquelles il se trouve.

Aussi, même si la pratique attire d'abord parce qu'elle est ludique et originale, l'adulte averti sait combien il pourra tirer parti des situations variées et complexes que les arts du cirque proposent.

**La valeur des projets pédagogiques tient à ce que les apprentissages permettent à la fois de prendre confiance dans ce qui nous est facile et de prendre des risques dans ce qui nous est plus ardu.**

Au début, on découvre en jouant, toutes sortes d'objets, de sensations et d'exercices et puis insensiblement l'on y arrive mieux, on s'y sent plus à l'aise et petit à petit, l'on se met à persévérer et enfin, l'on se retrouve bien déterminé à réussir.

Et nous y voilà ! Du plaisir du jeu on est passé au désir d'exploit, au dépassement de soi et même si c'est encore tout nouveau et tout à fait hors du champ des vrais exploits, la stratégie est amorcée pour comprendre le processus de la réussite par essai/erreur.

- Sur le plan affectif, l'enfant prend confiance en lui, s'autonomise dans ses activités, se singularise tout en découvrant le groupe.

- Sur le plan cognitif ( plan des connaissances), que ce soit en lançant, en balançant, en cherchant son centre de gravité, en prenant son élan etc... la somme de connaissances accumulées est énorme et d'autant mieux acquise qu'elle est vécue corporellement.

- Sur le plan de l'éveil artistique, c'est une éducation à la sensibilité, des liens entre mouvements et émotions se développent, il peut laisser libre cours à une expression corporelle naturelle et déployer une corporalité propre. Il observera celles des autres et entrera en contact grâce à des signes corporels complémentaires à la parole.

Il pourra imaginer et parler à partir des sensations qu'il a du monde qui l'entoure.

## **LES CONDITIONS NECESSAIRES A UNE PRATIQUE ADAPTEE :**

Après avoir déterminé ces conditions en confrontant pratique et théorie, nous élaborons un dispositif à visée psycho-éducative, pédagogique et artistique, qui se fait en respectant trois étapes, sous forme d'atelier et s'appuie sur l'expérience de la création.

(Nous le mettons en œuvre au centre des arts du cirque Balthazar aussi bien avec des populations gitanes que des classes cirque ou des stagiaires en formation professionnelle.)

Description et conditions du dispositif :

Il s'agit de trois temps nécessaire si possible dans chaque séance, en tous les cas indispensable en amont d'une présentation aux yeux d'un public.

Tout se passe dans les conditions que réclament les qualités de l'aire intermédiaire : C'est un espace de jeu et de créativité, construit sur la confiance, permettant de cheminer de la dépendance vers l'indépendance, une aire de passage, dans laquelle le corps va éprouver et s'éprouver dans son rapport à soi et au monde.

- Le temps de confiance : ( holding)

Il se construit en donnant à la personne un cadre fiable (consignes) et un espace accueillant, bienveillant et porteur (regroupement en cercle par ex.).

Le cadre, sa continuité et ses repères sont pensés pour fonctionner comme le « holding » de Winnicott.

C'est la qualité de l'accueil qui crée un processus d'où émerge la rencontre.

Sollicitude durant l'échauffement et se poursuivant lors du temps de travail collectif. L'ensemble va créer un rapport groupal étayant qui engage la dimension corporelle. La personne retrouve une confiance basale, une alliance avec le monde qui s'acquiert dans l'éprouvé d'un environnement facilitant.

- Le temps du Jeu et de la créativité : (aire intermédiaire et espace potentiel)

Il se poursuit ensuite, en allant vers une découverte de soi à travers la spontanéité et la créativité : le jeu, plaisir communicatif et jubilatoire qui engage des relations réciproques, le jeu instaure une ouverture la rencontre, c'est une « décloison » de présence, une possibilité d'échange avec autrui et la voie royale vers la créativité.

Aussi ce temps débouche sur un temps de recherche originale, d'exploration personnelle très intérieure et agréable. A un certain moment, il y a surgissement du soi, le sujet se surprend lui-même, c'est ce que nous nommons l'inédit .

Cette dimension ludique comporte des valeurs contribuant à la singularité, en effet, ces moments d'assomption jubilatoire donnent lieu à « pouvoir être », des propositions (artistiques) fécondes, riches de sens possibles, qui sont aussi des occasions de réorganisation psychique.

Trois penseurs nous affirment ceci :

- « Le jeu est un élément cristallisateur de la personnalité, d'épanouissement et de communication parce qu'il développe sensorialité, imagination et maîtrise des choses. » Dolto

- « C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. » Oury

- « La créativité est la tendance de l'homme à s'actualiser, et à devenir ce qui est potentiel en lui. » Rogers

- « C'est l'activité créatrice/transformatrice qui permet au sujet de se saisir de lui-même, de s'appréhender comme acteur de sa vie, comme agent de sa destinée. » Roussillon.

- Le temps du regard : ( stade du miroir)

pour que l'expérience d'oser être devant les autres et de présenter sa recherche au regard des autres soit positive, il faut remplir les deux conditions précédentes.

Le « plus de soi » est confirmé par l'expérience du regard qui valorise.

Le regard est un miroir : J. Lacan dit : « C'est dans l'autre que le sujet s'identifie et même s'éprouve tout d'abord. » et aussi : « Pour que l'expérience du stade du miroir permette la constitution d'un moi, tout imaginaire qu'il soit, la jubilation éprouvée à ce moment doit recouvrir une trace, un signe, un signifiant du manque dans l'autre. » dit Laznic-Penot

Winnicott dit : « Si cette créativité est réfléchi en miroir, mais seulement *si elle est réfléchi*, elle s'intègre à la personnalité individuelle et organisée et, en fin de compte, c'est cette créativité qui permet à l'individu d'être trouvé. C'est elle aussi qui lui permettra finalement de postuler l'existence de son soi. »

La dimension du regard comporte des valeurs contribuant à l'élaboration : en prenant appui sur des éprouvés, le sujet se trouve et est trouvé, autrui donne un sens à ce qui se présente à ses yeux.

C'est pourquoi l'autre prend une telle importance dans l'échange des regards car il m'assigne une place et une valeur, grâce au regard de l'autre, du public, « l'exploit » prend sa valeur et sa signification tant sur le plan individuel que socioculturel.

Nous avons pu réaliser combien la pratique des arts du cirque permettait de restaurer la confiance et de relancer une dynamique existentielle et à quelles conditions l'expérience d' « être en piste » prenait toute sa valeur positive

Nous voyons combien la présentation en public peut et doit être considérée comme une occasion identitaire et non pas seulement une opération banale.

Je rappelle que ce dispositif s'est appliqué aussi bien dans le cadre d'une pratique amateur que dans le cadre d'une pratique professionnelle.

Conclusion :

Plaisir d'exister sur le plan identitaire :

- Accès à l'imaginaire
- Fantaisie au-delà du cadre social
- Créativité
- Confiance en soi
- Plaisir du risque mesuré
- Limites éprouvées
- Persévérance
- Autonomie

Plaisir d'exister sur le plan de la sociabilité :

- Interaction
- Coopération
- Entraide
- Réciprocité
- Reconnaissance mutuelle
- montrer