

ANIMO RAMA

UNE EXPOSITION LUDIQUE POUR LES ENFANTS DE 1 À 5 ANS



compagnie **en attendant...**



ANIMORAMA

Conception Vincent Mathy, Michel Liégeois et Jean-Philippe Naas

Construction Vincent Mathy, Florence Montfort et Félix Pieron

Production compagnie en attendant...

Coproduction La Passerelle, Rixheim

Avec le soutien de la ville de Dijon,
du Conseil départemental de la Côte-d'Or,
du Conseil régional Bourgogne-Franche-Comté,
de la Région Grand Est
et de la Fédération Wallonie Bruxelles



ANIMORAMA est une exposition pas comme les autres !

À travers un parcours ludique, elle invite les tout-petits accompagnés d'adultes à jouer avec les formes et les couleurs.

Dans ANIMORAMA, il y a ANIMAUX et dioRAMA.

Un crocodile, un éléphant, des poissons, des papillons et un serpent proposent des jeux de découverte et de manipulation.

ANIMORAMA, c'est une exposition qui invite l'adulte à prendre le temps du jeu avec l'enfant.

Bienvenus dans l'univers graphique et coloré de l'illustrateur Vincent Mathy !

À l'origine d'ANIMORAMA, un projet de livre de Vincent Mathy

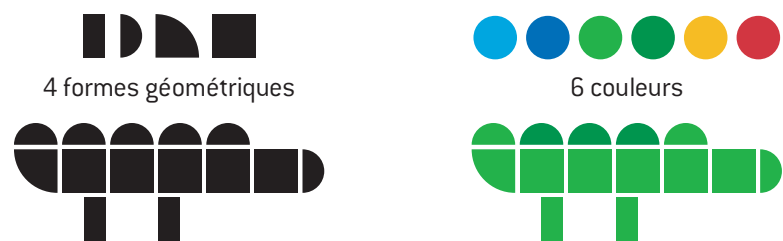
Suite à la création de l'identité graphique du festival JUNGLE, j'ai été contacté par un éditeur intéressé par le développement d'un projet d'édition autour des pictogrammes conçus dans ce cadre.

L'objectif du projet JUNGLE est ici d'affiner la culture visuelle de l'enfant en développant son esprit d'analyse de la forme et de la représentation.

La combinaison de formes est à la base de ce projet. Créer une image c'est avant tout choisir et organiser différents éléments qui, associés, créent du sens.

En affinant au maximum ce concept, l'idée est ici de partir des composantes les plus basiques de l'image (un catalogue de quelques formes géométriques et un nombre limité de couleurs) pour permettre à l'enfant, à travers une série d'étapes ludiques, de passer du rôle de lecteur d'images à celui de créateur d'images.

Combinées, les formes et les couleurs créent des images rigoureuses et simples.



Vincent Mathy
www.instagram.com/vincentmathy





Du projet de livre à l'exposition ANIMORAMA

En 2016, avec *À l'ombre d'un nuage*, la compagnie en attendant... s'aventure pour la première fois sur le territoire de la petite enfance. Ce qui se joue dans les premiers temps de la tournée du spectacle nous donne envie de ne pas en rester là. Pour prolonger l'aventure, la compagnie s'engage dans une vaste réflexion autour d'une question : Comment l'art s'invite-t-il dans nos vies ?

Plutôt que de créer un nouveau spectacle, nous décidons de lancer une collection de spectacles comme une collection de livres. Avec Michel Liégeois, nous choisissons trois illustrateurs avec lesquels nous souhaitons collaborer : Vincent Mathy, Laurent Moreau et Mélanie Rutten. À chaque illustrateur, nous proposons une thématique. Elles sont un point de départ, un premier cadre pour un premier chantier de recherche en équipe. À Vincent Mathy nous proposons les jeux de construction.

Les jeux de construction sont très riches en apprentissages et permettent à l'enfant de faire de multiples découvertes. Au début, l'enfant prend plaisir à manipuler les cubes dans tous les sens, à les mettre à la bouche, à les superposer, à les lancer, à les entrechoquer... Et plus tard, il essaiera de les empiler le plus haut possible, tout en gardant le plaisir de les faire tomber.

L'enfant réussit d'abord à faire tomber une tour avant de pouvoir en construire une lui-même. La démolition peut être vue comme un jeu de pouvoir : même s'il a du mal à construire la tour, il peut la détruire avec facilité. Il affirme ainsi sa domination sur

des matériaux qu'il a de la difficulté à maîtriser et aussi le plaisir de voir tout tomber dans un bruit puissant ! Et puis recommencer !

Grâce aux jeux de construction, l'enfant développe ses habiletés motrices, sa compréhension des relations qui existent entre les objets dans l'espace, sa patience et sa créativité.

Pour ce projet avec Vincent Mathy, nous avons eu envie d'aller au plus près des tout-petits. Nous avons imaginé deux formes, ANIMORAMA une exposition ludique et *Tout est chamboulé* un spectacle à jouer partout. C'est une sorte de triptyque : l'exposition, le livre, le spectacle. L'enfant peut traverser les 3, ou les 3 peuvent être indépendants. On peut voir le spectacle sans avoir vu l'exposition, on peut lire le livre sans avoir vu le spectacle. *Tout est chamboulé* sera créé en 2021.

ANIMORAMA est composé de six îlots, cinq animaux et un espace de jeu de construction. Dans ANIMORAMA, il y a un crocodile, un éléphant, des poissons, des papillons et un serpent. L'enfant peut passer d'un îlot à l'autre, revenir en arrière, tracer son propre chemin. Les différents îlots entrent alors en résonance et permettent au visiteur de cheminer dans l'univers graphique de Vincent Mathy.

Dans ANIMORAMA, il y a ...



Un crocodile

Avec le crocodile, le visiteur découvre le principe de composition des images de Vincent Mathy. Par un jeu d'encastrement, familier du tout-petit, les enfants recomposent l'animal, forme après forme. Les formes viennent s'encastrer dans les trous, l'animal coloré apparaît, tout vert ou tout bariolé.

Retourner, enlever, compléter... à eux de jouer !



Un éléphant

Un éléphant plus grand que moi ! Avec l'îlot de l'éléphant, l'enfant est invité à engager tout son corps. Un éléphant-tunnel pour passer en dessous, entre ses pattes et tout au bout découvrir un bébé éléphant ! Ici, c'est la notion de petit et grand qui nourrit essentiellement le jeu. Une famille d'éléphants de différentes tailles invite les enfants à les ranger, les classer, les organiser, ou se raconter tout un tas d'histoires en les disposant sur leur support. Un vrai petit théâtre !



Un jeu de construction

Un cube, c'est bien. Trois, c'est mieux. Cinq cents, c'est plus excitant ! Dans cet îlot central, il y a des cubes en bois de toutes formes et de couleurs vives ainsi que noirs. Les animaux de l'exposition et d'autres qui les ont rejoints sont là pour jouer, construire, inventer, cacher, démolir, raconter des histoires. Tout ce petit matériel est très vite investi par les enfants et les plus grands pour des constructions éphémères !



Un serpent

Un grand serpent sympathique et langoureux, invite les enfants à s'installer confortablement sur ses coussins-puzzle pour consulter les livres de la bibliothèque. Choisir un livre, le regarder, se le faire raconter seul ou à plusieurs... ici, calme et rêverie ! Des livres sur les thématiques d'ANIMORAMA (les formes, les couleurs, les animaux, les imagiers...) pour l'îlot du serpent, espace de lecture.



Des poissons

L'îlot des poissons est consacré à la couleur. Deux tables lumineuses comme deux aquariums accueillent une série de poissons translucides et colorés. Les poissons nagent et se croisent, se superposent, leurs couleurs se mélangent et en créent d'autres. Un décor fait d'algues et de rochers leur permet de se cacher.



Des papillons

L'îlot des papillons invite à ouvrir l'œil. Plus ou moins cachés dans une forêt luxuriante, des papillons colorés ne se laissent pas saisir du premier coup d'œil. Il faut faire le tour pour les voir tous. On joue à retrouver tous les papillons d'une même couleur, trouver l'instrus ou le plus courageux, choisir son papillon préféré et lui donner un nom. Un moment de complicité entre adulte et enfant.

La compagnie en attendant...

Depuis ses débuts en 2001, la compagnie en attendant... ambitionne de créer un théâtre qui sollicite l'imaginaire du spectateur. Quelques gestes essentiels, quelques notes et respirations choisies, le plateau est presque nu. Silence et lenteur permettent à chaque spectateur de se poser des questions, de trouver ses réponses et de se raconter sa propre histoire. Le moyen choisi est de limiter l'information, d'adopter à tous les niveaux, une attitude minimaliste.

Les spectacles se suivent et se répondent. Ils progressent par ricochets. Et derrière l'apparente diversité des formes, la construction de soi et la place de l'autre dans cette construction constituent la colonne vertébrale du travail de la compagnie. Une approche sensible, émotionnelle du théâtre où le corps est vecteur de sens.

En une quinzaine d'années, treize créations pour le jeune public ont vu le jour. La plupart sont encore au répertoire de la compagnie. Étiqueter "jeune public" la compagnie pourrait paraître une évidence. Ce serait oublier les nombreuses propositions pour adultes, *Derniers remords avant l'oubli*, *L'apprentissage* et *Juste la fin du monde* de Jean-Luc Lagarce, *Le dire troublé des choses* de Patrick Lerch, *La confiance faite au hasard* (montages de textes de Roland Barthes) entre autres. Un travail complémentaire guidé par l'envie de ne pas se laisser enfermer. Les spectacles pour le jeune public sont nourris de l'univers des adultes et le travail en direction du jeune public influence sa façon de faire du théâtre pour adultes, particulièrement la nécessaire prise en compte du spectateur.

Pour être au plus près de ce que vivent les enfants et les adolescents, auxquels elle s'adresse prioritairement, la compagnie met en place des projets de résidences longues (deux à trois années) dans des établissements scolaires. Avec les enseignants, nous tentons des expériences, guidés par l'envie de permettre aux enfants de se découvrir, d'être bien avec eux-mêmes et par conséquent avec les autres. Portées par des valeurs d'éducation populaire, nos interventions en milieu scolaire sont le prolongement logique de l'engagement de la compagnie pour favoriser l'accès de tous les enfants à l'art et à la culture. Pour les élèves, il s'agit d'ouvrir des fenêtres, de permettre un autre rapport à l'apprentissage, d'envisager l'individu dans sa globalité en s'adressant autant à son corps, sa sensibilité qu'à son intelligence. Ce dialogue avec des populations sur des territoires est rendu possible par quelques structures culturelles qui accompagnent de longue date la démarche de la compagnie et par l'implication de toute l'équipe artistique.



compagnie **en attendant...**

29 Boulevard Voltaire - 21000 Dijon / 06 72 01 75 16

compagnie-en-attendant@orange.fr / www.compagnie-en-attendant.fr