

OUTIL ARTISTIQUE



Phases du processus

1 (analyser la situation)

2c (planifier concrètement l'action)

Objectif

Approfondir les réalités vécues par les participant·e·s et tenter de trouver ce qui serait juste pour elles et eux.

Disciplines artistiques

Écriture

Théâtre

Durée :

4 à 6 rencontres

Matériel

Feuilles

Crayons

Les personnages

Déroulement

Le groupe doit en principe avoir identifié le problème commun ou l'injustice vécue, mais l'activité peut aider l'expression et la priorisation des situations-problèmes.

Nous avons un groupe assez hétérogène dont la difficulté était d'identifier une situation-problème commune. Diverses activités artistiques (improvisation, chant, écriture de haïku...) nous ont menées à mettre au jour des injustices vécues par les femmes. Une fois catégorisées, les histoires ont été synthétisées en trois grandes injustices :

- la difficulté à naviguer dans un système de paperasse sans recevoir d'aide (à cause de l'analphabétisme entre autres);
- la pauvreté (insécurité financière, la hausse du coût de la vie);
- l'aide sociale et ses règles injustes.

Première partie

Invitez les participant·e·s à inventer des personnages en lien avec les injustices identifiées. Durant une première rencontre, en sous-groupes de trois-quatre personnes, les participant·e·s remplissent une fiche de personnages selon les injustices dénombrées. Chaque groupe doit créer son personnage en lien avec une injustice. Sur la fiche peuvent se trouver les éléments suivants : le nom, l'âge, à quoi il ressemble (grandeur, posture, expressions, etc), des événements marquants de sa vie, comment il réagit aux injustices de la vie, etc.

Certaines équipes se sont inspirées directement de leur réalité ou de la réalité de quelqu'un de leur connaissance (la grand-mère d'une participante entre autres), d'autres se sont laissées aller dans des créations un peu moins collées sur leur réalité, bien que...

Suite à la création des personnages, invitez les participant·e·s à les présenter oralement.

Deuxième partie

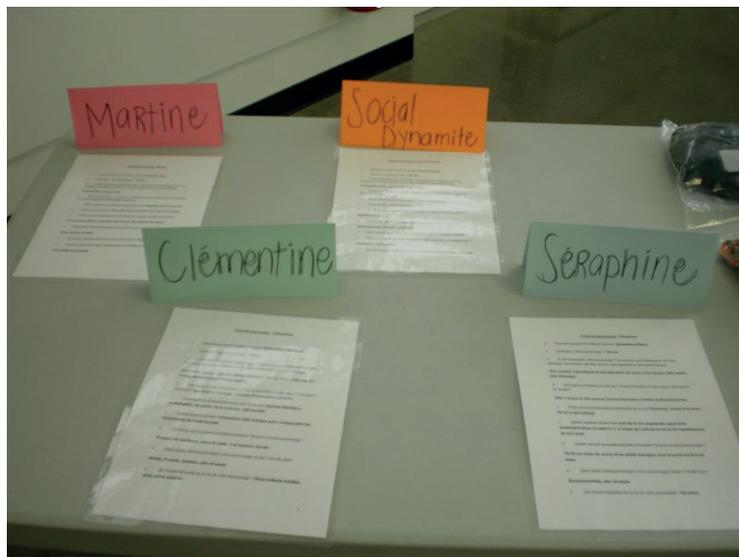
Les semaines suivantes, invitez les participant·e·s à mettre en scène les personnages par une improvisation semi-dirigée ou une autre activité créative.

La première semaine, notre proposition était une impro semi-dirigée : les personnages se retrouvent au Centre de femmes pour la première fois et parlent de leur injustice. Certaines participantes jouaient le rôle de membres de longue date de l'organisme ou d'intervenantes. Cette improvisation nous a permis de creuser le personnage de Martine et de créer un nouveau personnage-allié : Sophia Lorine.

Lors d'une autre rencontre nous avons approfondi le personnage de Séraphine à l'aide de la sculpture. Les participantes ont créé le logement qu'habiterait Séraphine, et aussi son logement de rêve. Cela a permis d'aborder son mode de vie (nourriture, dépenses, passe-temps...).

Nous avons moins approfondi le personnage de Clémentine qui vit des difficultés à cause de son analphabétisme. Les participantes trouvaient que le processus devenait lourd. Nous avons simplement pris quelques minutes pour noter des particularités de sa situation sur un flip chart.

Le personnage de Social Dynamite s'est développé en négatif (positif?) de ce que vivaient les autres personnages. Sa rencontre est devenue l'élément déclencheur de leur désir de changer les choses. Pour ce personnage nous avons également noté des caractéristiques sur un flip chart.



Troisième partie

Après avoir fait ressortir les grandes lignes de la réalité des personnages, vous pouvez faire cette activité pour entrevoir ce qui leur permettrait de s'en sortir, d'aller vers leur situation idéale. Vous pouvez utiliser la « peinture gestuelle affirmative » pour permettre de faire ressortir des idées : quand elles et ils ont une idée, les participant·e·s se lèvent, choisissent une couleur de peinture et l'appliquent d'un geste sur une feuille, en disant leur idée. Enregistrez l'activité et/ou conservez ce matériel afin qu'il se retrouve dans la création finale.



Quatrième partie

Pour « vivre », les personnages ont besoin d'une histoire dans lesquels exister. À l'aide des quatre éléments constitutifs d'un récit : la situation initiale, l'événement transformateur, les péripéties et la situation finale et idéale, animez un brainstorming pour trouver ces éléments. Posez des questions pour aider le groupe à aller plus loin : Comment les personnages se sont-ils rencontrés? Qu'ont-ils fait? Qu'est-ce que ça a donné? Les situations, les nouveaux personnages qui ont pu émerger lors de l'improvisation peuvent être utilisés dans la création de l'histoire. Le choix des éléments qui feront parti du récit final peut se faire par consensus avec tout le groupe, en sous-groupe (chaque sous-groupe peut travailler sur un des éléments constitutif du récit ou un seul comité peut faire le travail), ou encore l'artiste peut proposer l'histoire élaborée à partir des suggestions du groupe et la retravailler par la suite, après une ou deux lectures à voix haute dans le groupe.

Commentaires

Cet outil est très intéressant pour distancier les participant·e·s de leur réalité difficile, leur faire exagérer certains traits, les faire «sortir de la boîte». Il dédramatise les enjeux et amène un côté très ludique à la création. Le personnage, une fois créé, existe et on peut en parler comme d'une autre personne. Les participant·e·s, par le biais des personnages, peuvent agir.

Cet outil, en lui apportant des variantes, peut être utilisé par tout type de groupe. Par exemple, il serait possible de créer les personnages en brainstorming de grand groupe pour des personnes analphabètes en les représentant par la suite avec des dessins ou des collages.

Conception et Rédaction : Caroline Laplante