



D’histoire en histoire, tout le monde enrichit son espace imaginaire

Résumé de la proposition d’animation de rue

L’organisme *Faire image* propose de valoriser l’espace imaginaire des passants et des festivaliers en leur demandant de raconter des histoires à partir des images abstraites du jeu **55 ICÔNES**. Pour souligner le 375^e anniversaire de Montréal, les animateurs demanderont aux participants d’insérer le mot *Montréal* dans leur histoire. Cet exercice de *storytelling* a pour but de donner l’occasion aux familles et aux visiteurs comme à de petits groupes d’amis de montrer leur capacité à inventer rapidement une histoire à partir d’une des 55 images du jeu et de valoriser Montréal. **D’histoire en histoire, tout le monde enrichit son espace imaginaire.**

Un stand mobile contenant deux interfaces de jeu (recto/verso) n’occupant que peu de surface de terrain servira à la fois de décor et de repère visuel pour retrouver l’animation dans l’espace public. Deux animateurs aideront les conteurs à stimuler leur imagination, en plus de valoriser l’interaction avec le public présent. Une fois l’histoire racontée, le jeu se termine par un exercice de mémorisation. Le conteur devra replacer son image dans l’interface vide (côté verso) au même endroit où il l’a vue dans l’interface colorée (côté recto). Le fait de retrouver la place de son image dans l’interface de jeu lui permettra de se remémorer plus facilement sa performance de conteur. Certaines histoires pourront être filmées et diffusées sur le Web pour promouvoir le circuit d’animations du projet **L’espace imaginaire** et les différentes histoires créées de toutes pièces par les participants de tous âges.

Les 5 composantes principales du projet d’animation de rue

1- Le stand mobile	Le décor mobile, le besoin en électricité, la possibilité d’abri tempo en cas de pluie, une place d’entreposage, la signalisation sur le terrain
2- Le jeu 55 ICÔNES	Le jeu d’images, ses interfaces, sa version iPad sur trépied, la version jeu de mémoire
3- Le scénario d’animation	Les exercices de <i>storytelling</i> , l’interaction avec le public, les animateurs et les exercices de mémorisation
4- Les prises de vue vidéo	La captation vidéo des conteurs, des commentaires du public, des animateurs en action et des mini-spectacles
5- La diffusion sur le Web	Le montage de capsules vidéo, la diffusion sur Internet et sur les réseaux sociaux des histoires racontées par le public

Le stand mobile

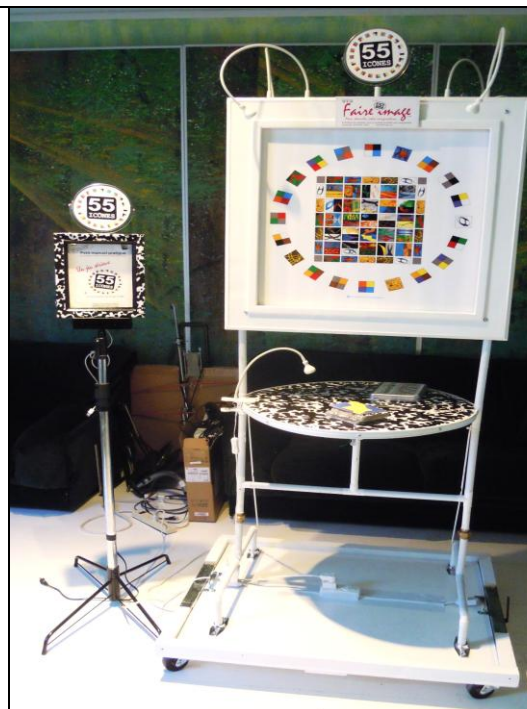
Le stand mobile du projet **L'espace imaginaire** sert à la fois de décor pour l'animation de rue et de borne visuelle pour jouer à **55 ICÔNES**.

Le stand mobile est démontable et facilement transportable grâce à une base à roulettes amovible, qui permet de le déplacer dans la rue ou dans un espace désigné. La surface utilisée est d'au maximum 25 pieds carrés. Les deux côtés du stand sont utilisés pour l'animation.

Tutoriel pour les animateurs <https://youtu.be/w9A99IE714M>

Le stand mobile contient une première interface de jeu (l'interface colorée) où l'on peut voir toutes les images du jeu **55 ICÔNES** utilisées pour les exercices de *storytelling* dans un mandala. Côté verso, une deuxième interface (l'interface aimantée) permet de mémoriser l'image choisie en la replaçant au même endroit où elle était dans l'interface colorée. Il arrive fréquemment que cette partie de l'exercice procure un sentiment de difficulté, car plusieurs ont besoin de se faire aider par leurs amis ou leurs proches pour se remémorer la position de leur image. En dessous des deux interfaces, une petite table sert à brasser les 55 images du jeu pour que le participant puisse en choisir une au hasard. Le stand possède des lumières qui éclairent autant les interfaces que la table pour faciliter le choix des images le soir venu.

Un iPad dans un boîtier fixé à un trépied permet de mieux voir les images choisies par les participants et aussi de visionner des vidéos d'histoires racontées (voir le site www.faireimage.org/histoires-publiques/). Une application Web transfère les images choisies en format grand écran à partir de l'interface de jeu numérique.



Le jeu 55 ICÔNES

L'interface du jeu 55 ICÔNES représente une image primitive (un archétype) : un carré dans un cercle. Le carré représente symboliquement la complexité d'un espace organisé, dont l'agencement est axé sur la complémentarité des couleurs; le cercle, divers cycles de transformation transférables en rythmes. L'image finale symbolise une cohérence logique entre l'organisation de notre espace mental et nos différents cycles de transformation associés aux dimensions qui nous habitent. Le carré dans le cercle est un symbole plusieurs fois millénaire ayant servi de modèle à la pensée humaine (monnaie chinoise, mandala indien, réflexion mathématique grecque, etc.) et de cadre mnémotechnique universel pouvant schématiser à sa plus simple expression graphique les assises symboliques de notre langage imagé.

Les assises historiques et scientifiques de l'approche 55 ICÔNES

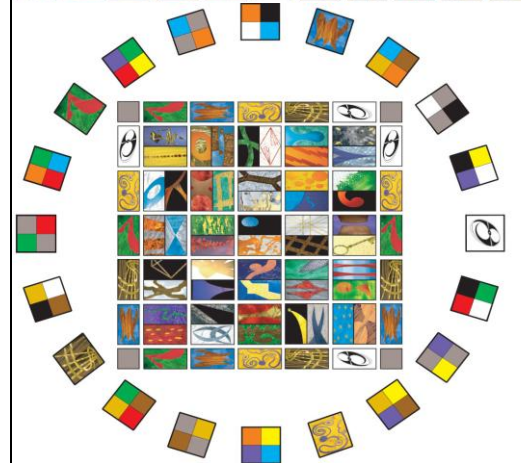
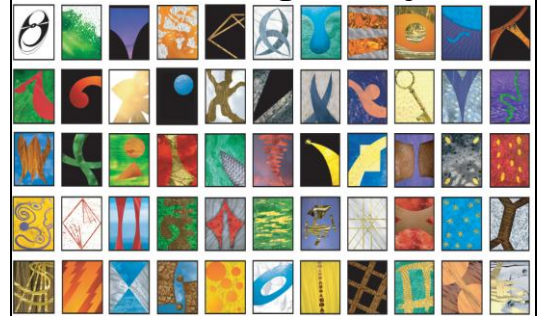
<http://www.55icones.com/system/wp-content/uploads/2014/03/Assises-scientifiques-du-jeu.pdf>

Les images du jeu **55 ICÔNES** ont toutes été calibrées pour stimuler rapidement notre l'imagination et ainsi déclencher des souvenirs et des images mentales faisant partie intégrante de notre mémoire.

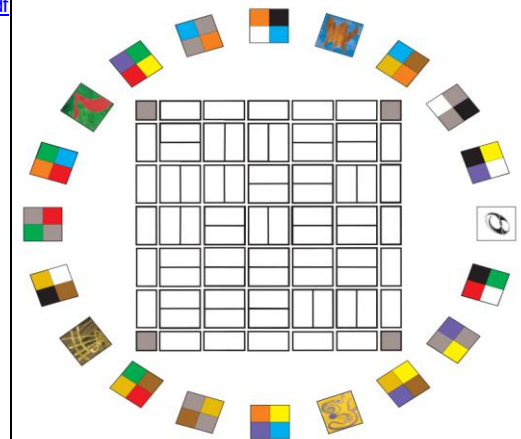
Chacune des images du jeu est constituée d'une forme simple et d'un fond, tous deux d'une couleur différente. Jouer avec 55 archétypes (images primitives) circonscrit en images les variations de notre imagination à travers un système de représentation symbolique universel.

Toutes les images possèdent une image complémentaire dans le jeu, de façon à donner l'impression visuelle que l'interface est équilibrée, c'est-à-dire que notre regard embrasse constamment un ensemble (le carré dans le cercle) plutôt qu'une section de l'interface, voire une image ou une couleur en particulier.

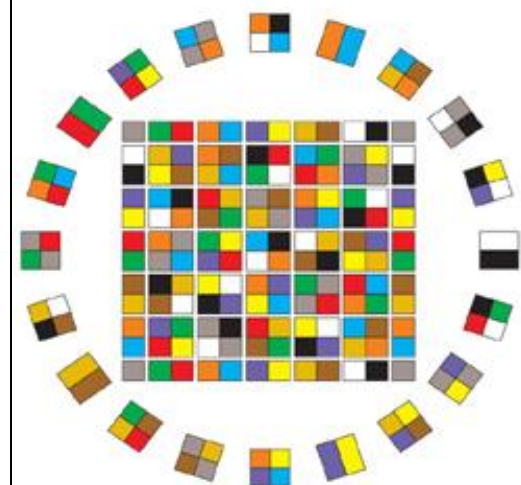
Les 55 images du jeu



L'interface colorée



L'interface aimantée



Équilibre chromatique

Le scénario d'animation

Les histoires racontées peuvent être humoristiques, cocasses et même étranges. Qu'importe ! Elles sont toutes intéressantes à entendre, car elles révèlent une façon d'organiser spontanément son imagination comme de voir la réalité ou de donner un sens à une image abstraite.

L'exercice se fait à l'aide de 55 images abstraites placées sur une petite table incorporée au stand, de façon à ce qu'on puisse en choisir une seule, à l'aveugle. Pour aider à la concentration du conteur et lui donner un ancrage visuel, on lui demande de tenir compte des couleurs et de la forme de l'image pigée en disant, dès le départ, ce qu'il y voit. Ensuite, à partir de ses différentes impressions, le conteur construit de toutes pièces une histoire en y incorporant le mot *Montréal* ou encore des souvenirs reliés à la ville de Montréal. Stimuler son imagination est salubre pour plusieurs, car l'exercice permet d'exprimer des émotions, des sentiments comme des réflexions personnelles.

L'histoire racontée, d'une durée moyenne de 60 secondes, pourra susciter toutes sortes de conversation, voire de réflexions sur des sujets très variés comme l'immigration, la culture, l'histoire de Montréal, les festivals, la famille, etc. L'important est de jouer, en groupe, avec son imagination, d'exercer sa mémoire et sa reconnaissance visuelle des symboles pour réussir à exprimer sa façon de voir Montréal.

Les animateurs(trices) de *Faire image* valorisent toutes les histoires racontées et aident les participants pour que l'exercice de *storytelling* devienne une expérience inoubliable pour les conteurs et le public.



Les prises de vue vidéo

Le but visé :

Pendant les exercices de *storytelling*, les animateurs(trices) demanderont la permission de filmer les histoires racontées, qui seront par la suite diffusées sur Internet. L'objectif est de découvrir, par la vidéo, les variations d'interprétation des images du jeu et les types d'histoires que les participants peuvent créer spontanément pour parler de Montréal.

Les capsules vidéo seront la mémoire de ces exercices projectifs populaires pour montrer comment un jeu d'images abstraites permet de jouer plus facilement avec son monde imaginaire, que ce soit pour se remémorer ses souvenirs ou pour inventer de nouvelles situations en lien avec le thème imposé.

Tutoriel pour les animateurs (l'espace imaginaire)

www.youtube.com/watch?v=w9A991E714M&feature=em-upload_owner

La technique :

Les techniciens(nes) qui s'occuperont des prises de vue pendant l'animation filmeront avec un iPad pour faciliter le visionnement des séquences. Cette façon de faire permet de s'assurer que les personnes filmées sont d'accord avec ce qui a été tourné et d'éviter d'avoir un retour négatif sur ce qui sera diffusé sur Internet.

La prise de son se fait simultanément avec un petit micro cravate fixé sur une perche miniature, de façon à ne pas intimider les conteurs et le public. La perche miniature est rétractile pour faciliter son rangement et ne pas nuire physiquement aux mouvements du public sur le terrain.

Sur le boîtier, le nom de l'organisme est écrit de même que la raison de l'exercice : « **Racontez-nous une petite histoire** ». Le public présent voit, d'un seul coup d'œil, qui a organisé l'animation et pourquoi y participer.



La diffusion sur le Web

Les vidéos diffusées sur Internet par *Faire image* montreront comment les participants imaginent la ville de Montréal, qu'ils soient résidents, visiteurs ou originaires d'une autre région du Québec. Lors de nos interventions, plusieurs personnes se filment avec leur téléphone intelligent, car ils veulent garder la trace de cet exercice imaginaire à caractère ludique. Certains couples, des familles, des groupes d'amis et même des personnes seules reviennent faire l'exercice et se filment avec leur appareil numérique pour rediscuter, dans un cadre plus intime, des sujets abordés ou de l'histoire racontée. Plusieurs parents, après avoir filmé les histoires des membres de leur famille, nous remercient chaleureusement pour cet exercice qui a enrichi leur dynamique familiale et qu'ils vont s'empresse de diffuser sur les réseaux sociaux.



Le devis technique avec le stand mobile

L'animation ne requiert presque rien au niveau technique, sauf une prise électrique et potentiellement un abri tempo ou un petit toit pour le soleil ou la pluie. Le stand est conçu pour se monter et se démonter en 30 minutes et on peut le changer d'endroit rapidement grâce à un support sur roulettes. Nous pouvons déplacer le stand sur une distance équivalant à 5 minutes de marche, si le besoin se fait sentir ou s'il faut l'entreposer pour cause de pluie torrentielle. Les animateur(trices) travaillent au maximum 6 heures par jour (2 blocs de 3 h).

Il se peut que certains organismes, qui appuient notre démarche, soient présents avec leurs bénévoles.



Photos des interventions au Mondial des jeux



Michel Delage

Idéateur, et concepteur du jeu 55 ICÔNES



Né à Montréal en 1955.

Je fais une recherche depuis 20 ans pour traduire les comportements psychologiques en archétypes (images primitives). Ma démarche à la fois artistique et scientifique se situe à cheval entre les sciences cognitives, l'histoire du langage symbolique et l'utilisation des images projectives en psychologie organisationnelle. L'ensemble de ma recherche est ponctué d'expériences artistiques où la peinture www.peinturesmicheldelage.com la photo, comme la vidéo www.faireimage.org me permet d'approfondir le caractère abstrait de l'image et son influence sur l'organisation de notre monde imaginaire. C'est grâce à notre imagination que nous construisons nos images mentales et, par conséquent, que nous les traduisons en différentes représentations symboliques souvent beaucoup plus proche de l'abstraction que de la figuration.

Depuis 10 ans, ma recherche s'est concentrée autour d'un système d'images abstraits (**le jeu 55 icônes**) que j'ai perfectionné à travers toutes sortes de rencontres. Avec ce système et son interface de jeu, je fais des exercices de storytelling dans des lieux publics pour mieux comprendre le processus imaginatif et, par la suite, réfléchir aux différentes interprétations proposées. Les capsules vidéo servent à garder la trace des expériences des participants de tous âges.

Mondial des jeux 2015 https://www.youtube.com/watch?v=y9rjX_ctab8

Les capsules vidéo révèlent notre fabuleuse capacité à utiliser l'abstraction pour naviguer dans notre imaginaire, en mettant en scène la complexité d'un monde intérieur aussi furtif qu'éphémère.

Il serait intéressant que les jeunes, à l'école, grâce à la captation vidéo, puisse se regarder « plonger » dans leur monde imaginaire de façon à prendre conscience que l'abstraction est plus structurante que la figuration. Le processus créatif est directement lié à la possibilité d'avoir accès rapidement à beaucoup de composantes à la fois pour améliorer autant la connaissance que nous avons de nous-mêmes que de raffiner notre vision de la réalité en organisant, de différentes façon, ce que nous voyons, nous percevons et ce que nous interprétons de notre environnement sociale.

Vidéos à partir d'exercices imaginatifs de différents types de participants

Como jugar à 55 iconos en los lugares publicos

https://www.youtube.com/watch?v=MrdgDQ-3FLo&feature=em-upload_owner

Présence dans les parcs

https://www.youtube.com/watch?v=03eQIFQxnf8&feature=em-upload_owner

Rencontre avec les ainés

https://www.youtube.com/watch?v=qUR9pOLZrR8&feature=em-upload_owner

Tutoriel pour les animateurs (l'espace imaginaire)

<https://youtu.be/w9A991E714M>