



L'Espace imaginaire

Utiliser un langage symbolique pour développer l'art relationnel en milieu urbain

Le projet **L'Espace imaginaire** consiste à capter, en vidéo, des récits urbains d'espaces imaginaires dans des lieux publics. L'objectif est de stimuler l'imagination du citoyen(nes) au moyen d'un jeu d'images abstraites : le jeu **55 ICÔNES** avec lequel des exercices de *storytelling* seront proposés aux participants toutes cultures confondues. Les séquences vidéo ainsi recueillies seront classées au moyen des images choisies par les conteurs, afin de promouvoir un art relationnel* associé à l'utilisation d'un langage symbolique universelle. La finalité du projet est de réaliser une série de documentaire sur *L'utilisation d'un langage symbolique pour développer l'art relationnel en milieu urbain*.

* Dans l'art relationnel, l'accent est mis sur « l'expérience de la relation sociale », elle peut, ou non, se matérialiser sous forme "d'objets d'art" qui, la plupart du temps, sont à considérer comme des documents a posteriori, des « traces » (au sens de [Jacques Derrida](#)) de ces instants de rencontre. WIKIPÉDIA

L'art relationnel dans des lieux publics

<https://youtu.be/MIOlxabcfTc>

Commentaires des participants

<https://youtu.be/hQ5D2bZqoi0>

Faciliter la discussion avec le jeu 55 icônes

<https://youtu.be/FYY9bl-6AGU>

Démarche artistique en art relationnel du concepteur du jeu 55 ICÔNES

L'expérience de la relation sociale dans un lieu public débute presque toujours par la découverte d'un dénominateur commun imaginaire, dans une communication axée sur la reconnaissance d'un langage symbolique (langue, image sociale, tenue vestimentaire, etc.). Depuis 10 ans, Michel Delage enrichit ces interventions à caractère artistique avec différentes installations dans des lieux publics (parcs, festivals, forums publics, etc.) pour développer un art relationnel axé sur un langage symbolique universel : les archétypes. Il s'agit de demander aux personnes présentes, toutes cultures confondues, de faire des exercices de *storytelling* en interprétant les archétypes (images primitives) du jeu 55 ICÔNES. L'objectif de départ était de valider l'utilisation d'images projectives d'une façon ludique, dans des lieux publics. L'engouement populaire pour jouer publiquement avec son monde imaginaire, et ce, en racontant des histoires inspirées par des archétypes, a dirigé les interventions vers le développement d'un art relationnel où le récit et les fables urbaines sont la courroie de transmission de toutes les interactions. Les différentes expériences ont montré que les images abstraites servaient à réactualiser l'existence d'un imaginaire collectif capable de faciliter une réflexion identitaire, un récit poétique ou même des discussions d'ordre philosophique en groupe. Les participants deviennent ainsi les témoins vivants d'un art relationnel basé sur la découverte de leur faculté imaginative. Leur récit révèle souvent plusieurs connexions avec une trame poétique très personnelle, associée, entre autres, à la géographie d'un lieu, qu'il soit réel ou inventé.

Le concept *L'Espace imaginaire* :

Une symbolique universelle pour valoriser l'imagination

L'art relationnel de Michel Delage, dans des lieux publics, se dirige de plus en plus vers la cueillette d'histoires thématiques (l'utilisation de thèmes pour se raconter) comme la famille, la culture, le vivre ensemble, l'environnement, etc. Les interventions avec les différentes installations multidisciplinaires entraînent une relation avec plusieurs composantes, dont l'espace public est le premier catalyseur, les individus, la matrice essentielle, et le jeu 55 ICÔNES, la source d'inspiration commune pour tous les conteur(euse)s. A partir de ces trois éléments de base, nous pouvons réactualiser l'imaginaire collectif en utilisant un cadre mnémotechnique comme point de départ : l'interface du jeu 55 ICÔNES,

Les représentations symboliques proposées permettent de faire émerger des fragments de mémoire, voire des souvenirs significatifs, grâce à des exercices de *storytelling* et aussi de garantir un aide-mémoire visuel pour l'identification de nos installations dans les espaces publics sélectionnés.

Le jeu 55 ICÔNES : Stimuler l'imaginaire avec des images abstraites

Le jeu 55 ICÔNES tient ses fondements théoriques de la fusion de trois approches en psychologie : le test de Rorschach, basé sur la création de taches d'encre pour évaluer l'état psychique, le test de couleurs de Max Lüscher, basé sur l'organisation de 8 couleurs dans une hiérarchie pour évaluer les états émotionnels, et la Gestalt, qui met en lumière l'importance d'évaluer une composante symbolique ou psychologique dans un contexte plus vaste afin de l'analyser sous divers angles. À partir de cette recherche, j'ai inventé un jeu d'images abstraites, facile à utiliser, pour favoriser la communication et jouer avec l'organisation de notre monde imaginaire, que ce soit pour provoquer la discussion, canaliser les émotions ou stimuler l'imagination.

Assises historiques et scientifiques du jeu 55 ICÔNES

Choisir spontanément des images abstraites provoque des ancrages visuels forts et permet de revenir ultérieurement sur l'histoire racontée plus facilement afin d'en comprendre certains détails ou de la situer dans le temps. Le jeu 55 ICÔNES, c'est 55 archétypes capables d'accélérer la mise en commun de nouvelles images mentales. Si le conteur utilise au départ des représentations symboliques d'un jeu préalablement calibré pour provoquer différents types d'images mentales, il sera encore plus facile pour tous les intervenants impliqués comme pour l'auditoire présent de découvrir comment les symboles proposés stimulent l'imagination et provoque l'art d'être en relation avec son monde imaginaire ou son environnement social immédiat.

L'interface de jeu



<http://www.faireimage.org/histoires-publiques/>

L'interface du jeu 55 ICÔNES représente une image primitive élémentaire : un carré dans un cercle. L'image finale suggère une cohérence logique entre l'organisation de nos souvenirs associés à des représentations symboliques et la construction de nos paysages imaginaires. Le carré dans le cercle est un symbole 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 d'une structure imaginaire en perpétuel développement.

Théâtre de Guignol



Au Parc La Fontaine



Mondial des jeux



L'interface de jeu facilite la cueillette de récits d'espaces imaginaires

Dans un circuit itinérant prédéterminé de parcs et de lieux publics, les participants pourront prendre le temps de faire une expérience imaginative dans le cadre d'un exercice de *storytelling*, inspirée par le lieu d'intervention, les thèmes proposés et les images du jeu.

Comment ? En choisissant au hasard une des 55 images du jeu sur une table incorporée à l'installation, les participant(e)s s'inspireront de l'image choisie pour stimuler leur monde imaginaire. L'histoire racontée, d'une durée minimum de 60 secondes, sera filmée, avec l'approbation des conteur(euse)s, pour créer la banque de données du futur documentaire.

L'utilisation des images du jeu **55 ICÔNES** facilitera ainsi l'accès à différents territoires imaginaires, qu'ils soient associés à un lieu géographique particulier ou à une vision personnelle du vivre ensemble à l'intérieur d'une activité culturelle planifiée (festival, rencontre etc.). Ce faisant, les conteur(euse)s participeront volontairement à la construction d'un imaginaire collectif à caractère symbolique.

Une girafe qui voulait entendre la mer par des coquillages
https://www.youtube.com/watch?v=MusJ1CG6WIQ&feature=em-upload_owner

Le scénario de base du futur documentaire :

Valoriser l'art relationnel en milieu urbain en utilisant un langage symbolique universel




La réalisation d'un documentaire tiendra compte de l'approche semi-théâtrale de la cueillette des histoires. Les fables urbaines et paysages imaginaires recueillis serviront à orienter l'organisation des séquences du documentaire vers une réflexion plus large sur le vivre ensemble. L'ensemble des captations vidéo alimenteront également une discussion en parallèle entre différents professionnels de la santé et intervenants sociaux sur la pertinence de valoriser l'imaginaire populaire pour intégrer des transformations sociales dans un monde de plus en plus multiethnique et multi-générationnelle.

Exemples d'interventions dans des espaces publics, avec commentaires et histoires des participant(es)

Forum social Mondial 2016 <https://youtu.be/IGMufkCGCPw>
Mondial des jeux 2016 <https://youtu.be/OwMDSOJZkQk>
Théâtre de Guignol 2017 https://youtu.be/X_QBLekSDnc
Faire image sur l'avenue du Mont-Royal <https://youtu.be/qzOK1m-Qjfl>

Exemples d'histoires racontées par des participants, participantes

Une toile d'araignée dans la jungle <https://www.youtube.com/watch?t=3&v=xgdNP6DtCbA>
Un feu dans une prison https://www.youtube.com/watch?v=VI6GnhiJVuw&feature=em-upload_owner
La couronne d'un roi https://youtu.be/kRvLhx3_QTc
Un bouclier de chevalier https://www.youtube.com/watch?v=kQteEbWYA_w
Acceptar las diferencias <https://www.youtube.com/watch?v=Xd6XDvEhRTO>

 <p>www.peinturesmicheldelage.com</p>  <p>info@55icones.com 514-278-3885 www.55icones.com</p>	 <p>Exportation du concept en France https://youtu.be/bkKfQPmRJaE</p>
---	---