

TOUSSE EN PISTE !

1.Devant la mairie : trac avant l'action

1. On a tout refait du début à la fin trois fois, au moins,
2. Chacun connaît son rôle
3. Même si le proviseur nous traite d'irresponsables
4. Même s'il y a toujours des profs pour nous décourager
5. Et les parents comme quoi on allait mettre notre avenir en danger,
6. On est prêts.
7. On n'a pas peur.
8. Si. C'est le trac. C'est la peur.
9. On regarde comme pour la dernière fois le ciel

2. Arrivée dans la salle du conseil

10. On avance d'un pas léger jusqu'aux portes
11. On fait notre entrée dans le hall du conseil communal.
12. On passe sans problème le contrôle de sécurité et on s'installe dans le public.
13. Ça y est, ça commence : la séance est ouverte.

3. La séance est ouverte

14. Monsieur le Président du conseil
15. blablabla. Et ça dure.
16. Rien que du blabla.
17. Vous ne pouvez pas rester un peu concentrés ?
18. Présentation du nouveau réseau de pistes cyclables.
19. Applaudissements.
20. Point suivant : impact environnemental du projet de grande ceinture périphérique.
21. CEINTURE.

4. Action : en avant tousses !

22. C'est l'heure !
23. On a tous le doigt sur le déclencheur.
24. Prêt. Feu.
25. KOF.
26. C'est parti.
27. KOF, KOF.
28. Une chance pour la région. Enfin, un geste pour les entreprises. Des milliers d'emplois.
29. KOF, KOF, AHHKOFKOF.
30. Les gens commencent à tousser par contagion.
31. KOF.
32. Point suivant : TPE, aide au démarrage,
33. Kof
34. le futur complexe sportif. HIGH-TECH.
35. VLAM.
36. Olga tombe évanouie. Parfait.
37. Mouvement dans le public : les conseillers se lèvent,
38. Un médecin, un médecin !
39. J'ai plus d'air, ça me –
40. KOFKOFAHAH.
41. Appelez le Samu.

42. Tom est à fond. Il cabotine. Il improvise. Tsss.
43. Olga est évacuée sur un brancard,
44. Nadine les suit péniblement et dans l'agitation,
45. Doucement, tranquille, chacun met son masque, monte sur sa chaise et :

5. Bas les masques Le chœur

46. Ce poids sur le thorax, on n respire pas.
47. On sait plus c'que c'est que respirer.
48. Autrefois on sentait nos poumons dilatés,
49. Ouverts. Aujourd'hui la machine est serrée.
50. On s'agrippe à l'inspir'. A l'expir', on faiblit.
51. On n respire pas.
52. Nous sommes faits d'air et d'eau.
53. Comme vous.
54. L'air. Le vent. La vie qui résiste.
55. C'est nous.
56. Espèces urbaines menacées.
57. C'est nous.
58. Espèces urbaines menaçantes.
59. Encore nous. Encore vivantes.

6. Mouvement de panique

60. Attention nous vous prions de garder votre calme.
61. Votre environnement immédiat est pollué par un cocktail de gaz et de particules extrêmement toxiques.
62. Vous arriverez à la durée d'exposition critique
63. Dans 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9...
64. VLAM, Momo est tombé, j'adore, hurlements...
65. 6, 5,
66. respirez lentement, gardez vos réserves d'oxygène.
67. On ouvre les sacs, on distribue les masques,
68. 4, 3, 2, 1
69. Asseyez-vous. L'assemblée n'est pas terminée.

Le message

70. Nous, animaux des villes, nous n'allons pas vous expliquer pourquoi il est temps de changer les choses.
71. Vous le savez déjà.
72. Nous sommes là aujourd'hui et serons là demain, toujours plus nombreux, pour vous rappeler la loi :
73. Votre devoir de précaution et de prévention.

L'injonction : au boulot !

74. Ça y est, putain, Ils se mettent au travail,
 75. ça moufte pas,
 76. Ils se sentent en danger et ça lève tous les freins,
 77. Ça nous fait chialer de les voir bosser comme ça.
 78. On pense aux dix-sept morts : ils auraient pu faire quelque chose.
- Ils font quelque chose.

SUR LA CREATIVITE >> *Cahiers pédagogiques - n° 569 - enseigner la créativité*

La créativité est une puissante ressource pour mettre en action les principes de l'Éducation Nouvelle et pour donner sa pleine dimension artistique à l'atelier-théâtre : elle vise en effet à la fois une émancipation qui s'oppose aux formes scolaires traditionnelles et le développement de perceptions sensibles sur ce qu'on a à représenter, en permettant aux participants d'être à la fois auteurs, acteurs et saveurs du processus artistique. La créativité dont nous parlons est définie comme la capacité de découvrir une solution nouvelle, originale, à un problème donné.

Créativité : Principe 1

La fabrique d'une séance placée sous le signe de la créativité est déjà en soi une création pour celle ou celle qui l'anime. La créativité se pense en amont, en fonction de l'objet sur lequel on doit travailler et sur lequel on effectue un travail pédagogique et dramaturgique.

Créativité : Principe 2.

La créativité, c'est savoir inventer des situations problèmes qui permettent de trouver des solutions originales. On ne laisse pas au hasard le soin de faire les choses et on ne laisse pas les élèves devant la page blanche de leur imagination : on les guide de façon discrète dans un processus où leur initiative sera provoquée et prise en compte.

Créativité : Principe 3.

La créativité s'organise autour de contraintes et d'inductions. On laisse l'initiative aux participants mais pas dans n'importe quelle condition : il faut savoir donner des contraintes adaptées et ajustées en fonction de la tâche à réaliser, pour canaliser les initiatives et leur donner une forme. La contrainte doit être pertinente par rapport à la recherche qu'elle conduit : c'est pour cela que ces contraintes sont aussi appelées inductions car leur propriété est de conduire, « d'amener à », de « préparer à » et elle doit être ajusté constamment.

Créativité : Principe 4.

La créativité est l'organisation et la planification d'un faire et d'une production. Il s'agit de mettre au point des pratiques exploratoires qui passent par l'action, la manipulation pour acquérir des compétences techniques et découvrir par le tâtonnement expérimental les lois d'un art.

Créativité : Principe 5.

Les enjeux de la séance doivent être expliqués avec clarté par l'animateur, qui positionne les participants comme des associés à une vraie recherche. La proposition de travail invite à chercher des solutions plutôt que des réponses correctes.

Créativité : Principe 6.

La créativité s'organise autour d'un partage de références culturelles qui enrichissent l'imaginaire. Les modes d'élaboration varient selon les contextes et les publics. Mais on veille dans tous les cas à enrichir les imaginaires, en faisant travailler sur des références, des modèles, avec lesquels on va jouer pour les reproduire puis les transposer.

Créativité : Principe 7.

La créativité demande une organisation sans faille. Pour que le processus de créativité réussisse, il est nécessaire que les participants se sentent à la fois autonomes et en sécurité. La créativité fonctionne dans un programme bien défini, dans une temporalité rigoureuse et dans un espace structuré.

Créativité : Principe 8.

La créativité c'est se montrer ce qu'on a fait : savoir organiser la restitution et lui donner un sens

INDUCTION >> *Gisèle Barret, Jean Claude Landier - Expression dramatique Théâtre - Hatier*

Intermédiaire, instrument, masque ou écran, l'inducteur sert tour à tour de voie d'accès, de dérivation ou de déviation de l'expression ou du jeu, et c'est parce qu'il a l'air de s'écarter de l'objectif, de flâner, de faire l'école buissonnière, qu'il permet d'atteindre plus sûrement l'objectif caché. Qu'ils relèvent de l'objet, de différentes matières, de l'image, du son, de l'espace, du personnage, du texte, etc., ces inducteurs permettent des manipulations anodines. Différents du joueur, ils ne paraissent pas l'impliquer, ce qui autorise ce dernier à se sur-impliquer sans même s'en apercevoir. Ils servent toujours de canal d'expression, de réseau de communication et font toucher des domaines et des niveaux a priori peu accessibles.