

FICHE D'ANIMATION PHILO

TIRE-MOI LE PORTRAIT !²

LE VISAGE DE L'AUTRE POUR PENSER

OBJECTIFS³

Problématiser

Spéculer

Profiter d'une expérience artistique pour déclencher une discussion philo

Garder trace d'une discussion philo

Apprendre à collaborer

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Tire-moi le portrait !*, ce sont les créations collaboratives des participants qui permettent de dégager un thème, comme par exemple l'identité, l'apparence, la réciprocité... ou encore la moquerie, le visage ou la concentration.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*¹ où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 9 ans

NOMBRE De 6 à 26 participants

DURÉE De 120 à 180 minutes

ESPACE Moments en individuel
Moments en duo
Moments en grand groupe assis en cercle ou en demi-cercle

MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Un tableau et de quoi y écrire

Une feuille de plastique transparent (idéalement dans un cadre) par paire de participants

Un marqueur par paire de participants

Une feuille de papier calque de format A3 par participant

Une feuille de dessin de format A3 par participant

Un torchon et un spray nettoyant

Du matériel pour écrire et dessiner

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² La phase créative de la présente animation est inspirée du collectif C-paje (<https://c-paje.be>).

³ Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Tire-moi le portrait !* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2013

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a formé des couples de participants et leur a confié une feuille de plastique transparent et un marqueur.

La création

- 1 Un participant de chaque groupe tient la feuille de plastique transparent à quelques centimètres de son visage et s'efforce de tenir la pose, sans bouger.
- 2 Son binôme lui dessine alors le visage au marqueur, directement sur la feuille transparente. En particulier, le dessinateur est invité à reproduire au mieux ce qu'il voit (et non ce qu'il pense qu'il serait juste de dessiner pour faire un visage).
- 3 Le participant qui s'est fait « tirer le portrait » récupère le papier transparent et le recouvre d'une feuille de papier calque. À l'aide des marqueurs mis à sa disposition, il décalque son portrait et obtient ainsi la reproduction de son visage sur le calque.
- 4 À l'aide du torchon, les participants de chaque duo nettoient la feuille de plastique transparent et recommencent la procédure en échangeant leurs rôles.

La problématisation

- 5 Une fois la phase créative terminée, les participants se rassemblent en cercle ou en demi-cercle. L'animateur les questionne alors sur ce qui était selon eux en question dans l'expérience artistique menée jusqu'ici. Il note (ou fait noter) les

différents thèmes proposés au tableau (comme p. ex. l'image de soi, la réciprocité, l'apparence, la déception ou l'humour).

- 6 L'animateur invite les participants à formuler des questions à partir de ces thèmes ou directement au départ de l'expérience vécue. Il note (ou fait noter) ces questions au tableau.

Animateur - *Réfléchissons ensemble au thème du « portrait » qui a été proposé. Quelles questions pourrions-nous formuler ?*

Participant 1 - *Pourquoi les artistes font-ils des portraits ?*

Participant 2 - *Est-ce que c'est normal de se trouver bizarre quand on voit notre tête dessinée à la fin ?*

Animateur - *Et à propos du thème de « la concentration » qui a également été soulevé ?*

Participant 3 - *Est-ce que c'est important de se concentrer pour faire de l'art ?*

Participant 4 - *Est-ce que c'est important de se concentrer tout court ? Car on nous demande tout le temps de nous concentrer, alors que je ne sais même pas ce que ça veut dire vraiment...*

La discussion

- 7 Le groupe choisit collectivement une des questions formulées. Au départ de celle-ci, l'animateur initie une discussion philo⁴.

⁴ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

La trace

- 8 L'animateur distribue à chaque participant une feuille de dessin (qui sera destinée à être placée à l'arrière du papier calque) et indique qu'il est maintenant temps de garder trace de la discussion. À cette fin, l'animateur met le matériel d'écriture et de dessin à disposition des participants et les invite individuellement à inscrire ou dessiner sur leur feuille de dessin, en jouant avec la transparence du calque :
- une pensée non exprimée pendant l'atelier (au niveau du dessus de la tête, par exemple),
 - une parole entendue qui a retenu leur attention (au niveau de l'oreille, par exemple),
 - une parole qu'ils ont prononcée (au niveau de la bouche, par exemple),
 - ou encore une question qui leur reste et qu'ils souhaiteraient développer dans un atelier ultérieur.

Il est à noter que le portrait sur le calque pourra servir à d'éventuelles futures discussions philo et pour proposer un moment de synthèse individuel.



VARIANTE

Un travail artistique plus abouti peut être proposé aux participants en enrichissant les consignes. L'animateur peut par exemple inviter les participants à décorer le papier dessin pour en révéler davantage sur leur identité, ou encore à dessiner le corps d'un animal qui les représenterait et qui viendrait se placer juste en dessous de leur visage. Ce type d'activité enrichie peut servir de déclencheur ou de prolongation d'une discussion philo sur le thème de l'identité.

ASTUCES !

Lorsque vous communiquez les consignes, n'hésitez pas à insister sur les aspects ludiques et drôles de l'animation. Cela permettra d'éviter les tensions qui peuvent naître du travail en duo et de dédramatiser la « drôle de tête » qu'on peut avoir au terme du processus.

Il est préférable d'utiliser des marqueurs de couleurs foncées pour dessiner sur le plastique.