

l'Autre "lieu"

R.A.P.A asbl

Rue de la Clé, 5

1000 Bruxelles

Tel : 00 (+)32.(0)2.230.62.60

Email : info@autrelieu.be

Site : www.autrelieu.be

Compte : IBAN BE77 0011 1061 5442
BIC GEBABEBB

Offre d'animations développées dans le cadre des campagnes d'information et de sensibilisation de L'Autre « lieu ».

Chaque année, dans le cadre de son axe « information et sensibilisation », L'Autre « lieu » élabore deux campagnes **d'éducation permanente** visant à ouvrir le débat et à apporter une vision critique sur diverses problématiques en lien avec la santé mentale.

Pour chacune de ces campagnes, des animations gratuites* sont développées. Elles sont présentées au sein des associations, collectifs, écoles... qui en font la demande.

* Une participation aux frais (notamment de déplacement) est souhaitée.

- Présentation succincte des thématiques proposées :

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autrelieu.be

Présentation de L'Autre « lieu » - RAPA ASBL

Dans un premier temps, nous allons clarifier la posture de L'Autre "lieu" et donner quelques éléments de contexte :

- L'Autre "lieu" et le mouvement des alternatives à la psychiatrie : influence de Franco Basaglia, réseau d'accueil chez l'habitant et maisons communautaires.
- 40 ans après, expériences quotidiennes de l'accueil de la personne malade mentale dans la cité.
- Nos missions d'éducation permanente en articulation avec les problématiques de santé mentale.

Dans un deuxième temps, il sera plus facile de comprendre notre "façon de faire" et posture(s) - en dehors de tout cadre clinique et à travers nos différents groupes et expériences. Nous pouvons partir de ce point de vue pour ensuite arriver à une discussion plus générale sur l'identité du professionnel (forte ou faible), ses modes d'interventions, ses limites, sa violence...

- Outil pédagogique : montage PowerPoint et capsules sonores de témoignages.
- Durée: min 1h30 à 2h30

Les droits du patient

Animation développée autour de la Loi sur les droits du patient. À partir de la vidéo "*La loi du plus faible*", nous reprenons point par point les différents aspects de la Loi. En cours de projection, des espaces sont aménagés pour laisser la place à des interventions.

- Outil pédagogique : montage vidéo.
- Durée: min 2h à 2h30

Psychiatrie, démystifions !

Animation destinée à un public non-professionnel ; présentation d'une partie du vocabulaire utilisé par les spécialistes, dans le but de nous positionner entre image et réalité.

Un des objectifs est de faire prendre conscience aux participants de **ce que recouvre la santé mentale** et de mettre en contexte cette problématique **au niveau politique et sociétal**, non pas à partir d'une fragilité individuelle, mais **à partir de la citoyenneté**, et donc des acteurs sociaux qui par leurs différences et leurs difficultés interrogent les relations dans la communauté. Les questions qui s'ouvrent sont celles de l'accès aux ressources, des rapports difficiles à l'autre et qui touchent, de façon globale, aux conditions de vivre ensemble dans la société. Ceci permettra de **faire prendre conscience des répercussions sociales de la maladie mentale** sur l'individu, de pouvoir **repérer, analyser, penser... les inégalités** (notamment en santé), ainsi que les **phénomènes sociétaux et individuels de stigmatisation et d'auto-exclusion...**

L'animation se veut interactive et se décline autour de capsules sonores et de dessins satiriques.

- Outil pédagogique : montage PowerPoint et capsules sonores de témoignages.
- Durée: min 1h30 à 2h30

La mise en observation

Animation comprenant une partie informative relative à la loi et ses procédures, suivie de la projection d'un photomontage concernant les aspects plus subjectifs liés au vécu d'une mise en observation.

- Outil pédagogique : photomontage.
- Durée: min 1h30 à 2h30

Ne serait-il pas temps de repenser la solidarité ?

Animation proposant différentes grilles de lecture du mot « solidarité » afin d'en clarifier les concepts et de dégager quelques pistes d'intervention.

- Outil pédagogique : montage PowerPoint.
- Durée: min 2h à 2h30

L'Habitat autrement.

Animation attirant l'attention sur la possibilité d'un nouveau type d'habitat, lequel serait plus attentif aux besoins spécifiques de populations plus fragiles, plus respectueux des choix de modes de vie de certains et, enfin, plus réceptif aux remises en question collectives de ses propres fondements.

- Outil pédagogique : extraits vidéo de témoignages et d'initiatives citoyennes. Jeux (mise en situation).
- Durée: min 2h à 2h30

Peur(s) de fou(s).

Animation interrogeant les différentes facettes de la peur liée à la folie (peur d'être fou, peur de l'imprévisible fou, peur qu'a le fou au sein de la société...) ainsi que l'équation "agressivité-violence-dangerosité".

- Outil pédagogique : montage PowerPoint agrémenté de capsules sonores.
- Durée: min 1h30 à 2h30

La participation en question

Animation centrée sur la question de l'engagement. Qu'entend-on par participation ? Quels en sont les enjeux ?

- Outil pédagogique : photolangage et montage PowerPoint agrémentés de capsules sonores.
- Durée: min 1h30 à 2h00

Et voilà le travail (articulation santé mentale et travail).

À partir d'un montage sonore et vidéo reprenant divers témoignages, on s'autorisera à interroger cette notion qui est le "(non)travail" et les articulations avec la santé mentale.

- Outil pédagogique : montage vidéo et capsules sonores de témoignages.
- Durée: min 2h00 à 2h30

"Vous êtes ici..." La psychiatrie en quelques repères

Puisqu'à l'heure actuelle, une nouvelle réforme de la psychiatrie se profile en Belgique, l'Autre "lieu" vous propose de revenir sur quelques dates importantes de l'histoire des pratiques de soins en Europe.

Le but de cet exercice ? Comprendre le passé pour mieux cerner les enjeux du présent, mais aussi, nous l'espérons, pour permettre une réflexion sur des thèmes qui, habituellement, sont vus comme étant du seul ressort des "experts" du soin.

Dans ce cadre, on vous propose une animation / conférence multimédia qui vise à contextualiser au mieux notre rapport à la folie dans une époque et une société données. Pour ce faire, nous avons choisi **de traiter ce sujet par l'histoire de l'art** - et, à partir de là, voyager dans les représentations de la folie que les artistes - témoins d'une époque - nous donnent. Il s'agit aussi de donner quelques balises dans le temps, où la (non) prise en charge de la personne malade mentale se transforme.

En effet, aucune maladie - car c'en est une depuis la plus haute Antiquité - n'a été plus porteuse d'iconographie que la folie. Les raisons en sont nombreuses, mais la folie porte principalement une ambivalence qui oscille entre fascination et peur. Quoique fondamentalement différents, ces deux sentiments se sont pénétrés mutuellement. Les artistes se sont engouffrés dans la brèche en jouant sur les deux tableaux et en cultivant comme à plaisir l'équivoque.

L'intérêt est que l'image qui illustre est aussi celle qui témoigne des préoccupations de son temps. De là, nous pouvons mieux comprendre ce qui s'est passé, et ce qui se joue actuellement.

- Outil pédagogique : Présentation multimédia
- Durée: min 3h00 à 3h30

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autrelieu.be

Qu'est-ce/qui fait soin.

Quelle est notre représentation du soin (thérapie, hospitalisation, traitement médicamenteux...) et surtout de ce qui fait soin (thérapeute, médecin, expert...) ? Le soin ne doit-il pas aussi se penser d'une façon plus humaine, globale, écologique... ?

On abordera ces questions à partir d'une recherche-action à travers laquelle un groupe de recherche composé de personnes ayant eu/ou non une trajectoire psychiatrique sont sollicitées sur la manière dont elles appréhendent le soin en regard de leur propre parcours.

Aussi, ce sera l'occasion d'une discussion sur la méthodologie d'une démarche collective d'élaboration de savoirs en santé mentale.

- Outil pédagogique : extraits vidéo et sonores sur support Powerpoint.
- Durée: min 1h30 à 2h30.

{ Courtcircuits }

Qu'est-ce que notre société met en place pour protéger les plus vulnérables d'entre nous ?

C'est à cette question que tentera de répondre l'Autre "lieu".

A l'heure de la réforme en santé mentale, un rééquilibrage entre les soins hospitaliers et ambulatoires est-il possible ?

Articuler à cette campagne, nous vous proposons des animations avec le jeu 107City : **un jeu pour informer, comprendre et mettre en débat l'actuelle réforme des soins en santé mentale.**

En effet, malgré les différentes communications autour de l'actuelle réforme en santé mentale, il subsiste une méconnaissance et un questionnement de la part des usagers, des proches, mais aussi des professionnels sur le fonctionnement et les dispositifs mis en place par la réforme.

De plus, dans le secteur de la santé mentale et du social, les professionnels ont développé tout un vocabulaire propre à leur secteur. Ce langage est parfois difficilement compréhensible par le tout-venant. Ce jeu permettra aussi de se familiariser avec certains termes, expressions et noms de structures utilisés par les spécialistes de la santé et du social.

C'est aussi lutter contre certaines représentations qui donnent une image erronée des personnes souffrant de troubles mentaux - notamment le fait qu'elles ne seraient pas à même de pouvoir s'exprimer sur les soins dont elles font l'objet.



Le jeu :

« De grands changements se préparent dans la belle petite ville de 107City. La réforme en santé mentale, ou « projet 107 » va avoir lieu !

Dans cette ville, vous incarnez un habitant qui cumule diverses difficultés et vous tenterez de les résoudre en profitant des moyens mis à votre disposition.

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autrelieu.be

Dans la perspective d'aller vers un mieux-être, vous ferez évoluer votre personnage à travers les lieux ressources de la ville - dans un premier temps avant la réforme, puis, dans un second temps dans 107City avec la réforme idéalement opérationnelle.

Parviendrez-vous à améliorer la qualité de vie de votre personnage, à éviter les embuches qui se dresseront sur son chemin? Utilisez toutes les ressources disponibles, y compris l'aide des autres joueurs. »

- Outil pédagogique : jeu de plateau
- Durée: 3h.

Remarque : le jeu 107City est prévu pour 6 joueurs accompagnés d'un animateur "maitre de jeu". Possibilité de faire des binômes, donc de jouer à 12 personnes (2 joueurs pour 1 personnage) mais cela rend le jeu moins fluide. S'il y a plus de 12 personnes, il faut prévoir un deuxième plateau de jeu et un autre animateur "maitre de jeu".

NOUVEAU REGIME DE PROTECTION DES PERSONNES MAJEURES

Aperçu de la loi du 17 mars 2013 réformant les régimes d'incapacité et instaurant un nouveau statut de protection conforme à la dignité humaine.

Animation visant une meilleure compréhension des changements par rapport à l'ex administration provisoire de biens, les rouages pratiques de la loi et les points à surveiller. Quelques pistes alternatives sont également proposées afin d'ouvrir la voie vers une responsabilisation mutuelle des acteurs sociaux.

Cette information est surtout mise en miroir par rapport à la loi sur l'administration provisoire de bien : Loi du 18 juillet 1991 (M.B. 26.07.1991) - réformée par la loi du 3 mai 2003 (M.B. 31.12.2003), elle-même complétée par l'AR du 21.09.04 (MB 03.01.05). "... relative à la protection des biens des personnes totalement ou partiellement incapables d'en assumer la gestion en raison de leur état physique ou mental".

- Outil pédagogique : montage PowerPoint et débat.
- Durée: min 1h30 à 2h30

CHEMINEMENT en santé mentale : se raconter par l'image

Ce module de formation a pour objectif de familiariser les participants à l'utilisation de l'image comme outil d'animation pour des groupes, collectifs, ateliers... œuvrant dans le champ de la santé mentale.

Mon désir au terme de ces rencontres est dans un premier temps que les participants puissent - en tant que futur animateur - partager leur expérience singulière avec d'autres. Dans un second temps, qu'ils puissent réfléchir à un propos plus général sur des problématiques, enjeux... de santé mentale, par exemple comment convertir une expérience singulière en un questionnement collectif ?

Pour ce faire, ce que je propose, c'est de travailler l'image en tant qu'outil d'expression via une initiation à plusieurs techniques du photolangage dans son utilisation et sa conception.

Pédagogie :

Mon option est d'établir un lien étroit entre la théorie, l'expérience et le vécu..., ces derniers servant de point de départ. Le savoir se construit à partir du contexte, des critères de jugement et des sentiments de ceux qui apprennent de manière participative et agréable, dans des allers et retours entre l'action et la réflexion et en utilisant comme outils les techniques participatives.

- Outil pédagogique : montage PowerPoint et exercices de mise en situation
- Durée: 2 à 3 modules de 6h

PROTECTIONS

Il serait trop facile, au nom d'une dangerosité potentielle, de s'isoler dans des réflexes sécuritaires : plus de surveillance des patients, plus de chambres d'isolement, de caméras vidéo, de bracelets électroniques, etc. ; accepter qu'on fasse aux fous ce qu'on n'aimerait pas qu'on nous fasse ; finalement, faire de la psychiatrie une discipline uniquement prédictive, mécanique, canalisante, détournée de la souffrance du sujet.

Penser notre peur, la problématiser, ne plus nous laisser surprendre par elle, évaluer les situations de danger à partir de l'expérience et des différents acteurs engagés dans le soin... Ne voilà-t-il pas un but vers lequel tendre?

Nous vous proposons ainsi de plonger au plus près du vécu quotidien, de l'expérience concrète de ceux dont la société cherche à se protéger et à protéger contre eux-mêmes, et de ceux qui les soignent. C'est leur parole qui est ainsi mise au centre d'un **documentaire sonore** et d'un **recueil photographique** réalisés par l'Autre "lieu", que nous vous invitons à découvrir afin de vous interroger avec nous sur les ressorts culturels de la dangerosité et la façon dont nous accueillons la folie au sein de la société.

- Outil pédagogique : écoute sonore et discussion.
- Durée: +/- 2h

Contact:

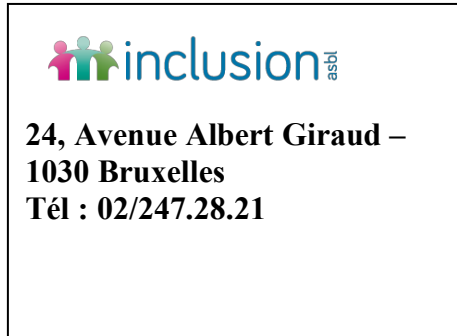
Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autrelieu.be

Animation commune AFrAHM/L'Autre "lieu".

Sensibilisation, démythification de la déficience intellectuelle et de la maladie mentale



1) Objectifs :

Cette animation est une collaboration entre Inclusion asbl pour la déficience intellectuelle et L'Autre "lieu" pour la maladie mentale. C'est à partir de l'expérience et du domaine d'expertise de deux associations qu'a émergé une proposition commune pour des **séances de sensibilisation pour un tout public, mais suffisamment souples pour être adaptées à des publics spécifiques.**

Les différents buts de cette animation sont :

- Présenter la **différence entre la maladie mentale et la déficience intellectuelle** de manière approfondie et détaillée. Ces notions sont en effet souvent confondues par le grand public mais aussi par les professionnels et, en l'occurrence par les **intermédiaires de l'emploi, les entreprises** et les **services généraux**. L'objectif est donc de **clarifier ces notions**, de faire comprendre la **différence**, mais aussi les **points communs** qui peuvent exister entre ces deux réalités.
- Réfléchir et **travailler sur les représentations du handicap en général** mais aussi de la **maladie mentale** et de la **déficience intellectuelle**.
- Donner des **conseils relatifs à l'accueil, la prise en charge, le maintien, l'orientation ou la mise à l'emploi** des personnes sujettes à des **troubles mentaux** ou porteuses d'une **déficience intellectuelle**.
- Concernant la **maladie mentale**, un des objectifs est de faire prendre conscience aux participants de **ce que recouvre la santé mentale**. En effet, le centre de gravité de la santé mentale se déplace. Du traitement des maladies mentales, elle s'ouvre à l'immense périphérie des **souffrances ordinaires** qui ne relèvent pas de la maladie mentale au sens strict mais qui sont

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autrelieu.be

l'expression des **troubles mentaux de personnes qui sont psychiquement malmenées, fragilisées par la précarité.**

- Par rapport à la **déficience intellectuelle**, changer le regard en amenant à comprendre qu'un réel échange est possible, en donnant l'envie d'aller vers les personnes déficientes intellectuelles non uniquement pour les aider, mais pour **ce qu'elles peuvent apporter en tant que personnes**. Retrouver face à soi une personne à part entière, avec des difficultés, mais aussi et surtout des capacités. Ces capacités lui permettent de participer au même titre que chacun à la vie quotidienne et d'être intégrée à la société grâce à certaines adaptations.
- Mettre en contexte ces problématiques (déficience intellectuelle et maladie mentale) **au niveau politique et sociétal**, non pas à partir d'une fragilité individuelle, mais **à partir de la citoyenneté** et donc, des acteurs sociaux qui par leurs différences et leurs difficultés interrogent les relations dans la communauté. Les questions qui s'ouvrent sont celles de l'accès aux ressources, des rapports difficiles à l'autre et qui touchent, de façon globale, aux conditions de vivre ensemble dans la société. Ceci permettra de **faire prendre conscience des répercussions sociales de la maladie mentale et de la déficience intellectuelle** sur l'individu et de pouvoir **repérer, analyser, penser... les inégalités** (notamment en santé), ainsi que les **phénomènes sociétaux et individuels de stigmatisation et d'auto-exclusion**.

2) Méthodologie générale :

Cet atelier est conçu pour favoriser au maximum la **participation du public** sensibilisé grâce à un **travail sur ses représentations personnelles et son expérience**, à une **dimension interactive** et à la **multiplication des supports de présentation** (vidéos, capsules sonores de témoignages, partages d'expériences, exercices, mises en situation ou jeu de plateau 107City*). Une **bibliographie d'ouvrages de références et d'articles scientifiques**, ainsi que **deux publications de L'Autre "lieu"** (Psychiatrie démystifications et Court Circuits) seront mises à la disposition des participants.

Les **présentations théoriques** sont amenées par **induction et en réflexion** avec les participants. L'idée est de **partir de leurs représentations et questions**, de leur donner des réponses à leurs interrogations tout en les amenant à **changer de regard** sur ces problématiques et à **mieux cerner les enjeux sociaux et éthiques**.

** le jeu 107City est prévu pour 6 joueurs accompagnés d'un animateur "maitre de jeu". Possibilité de faire des binômes, donc de jouer à 12 personnes (2 joueurs pour 1 personnage) mais cela rend le jeu moins fluide. S'il y a plus de 12 personnes, il faut prévoir un deuxième plateau de jeu et un autre animateur "maitre de jeu".*

4) Contenu

Introduction : Travail sur les représentations liées à ces notions et état des lieux des difficultés rencontrées quant à l'accueil ou à l'orientation des personnes atteintes d'une maladie mentale ou porteuses d'une déficience intellectuelle.

Le matin

Quizz sur les 2 thématiques. Ensuite :

a) présentation de la déficience intellectuelle.

Cette partie propose une réflexion commune sur les notions de déficience, incapacité, handicap et utilise des extraits vidéo. Elle reprend :

- définition et présentation des outils d'évaluation. Mise en perspective de ces outils.
- présentation exemplifiée des difficultés rencontrées par les personnes porteuses d'une déficience intellectuelle.
- présentation exemplifiée des capacités des personnes déficientes intellectuelles.
- présentation exemplifiée des qualités ou capacités extraordinaires des personnes déficientes intellectuelles et mise en lien avec l'origine du terme « handicap ».
- présentation éventuelle de caractéristiques inhérentes à certains syndromes spécifiques.
- pistes de savoir-faire et de savoir-être pour accompagner une personne porteuse d'une déficience intellectuelle
- Plus, en fonction du public (voir point « *Méthodologie proposée par rapport au public cible* »)

b) présentation de la maladie mentale

Cette partie utilise une présentation Powerpoint et des capsules sonores de témoignages. Elle se compose de plusieurs parties :

- généralités et éléments factuels pour définir la santé mentale,
- c'est quoi les troubles mentaux ?
- Santé mentale : tous concerné(e)s ?
- Quelques troubles et le danger des classifications,
- Les troubles mentaux fonctionnent-ils comme des maladies physiques?
- Qu'est-ce qui fait soin ?
- Quelques types de médicaments,
- Folie: exclusion ou inclusion?
- Le rapport à la norme,
- Folie et dangerosité.

L'après-midi

c) mise en commun

d) séparation en sous-groupes

1 groupe déficience intellectuelle : animations / mises en situation des difficultés que peuvent rencontrer les personnes déficientes intellectuelles et de leur ressenti face à ces difficultés (5 mises en situation possibles). Débriefing et explications supplémentaires par rapport aux outils permettant de favoriser l'adaptation de ces personnes.

2^{ème} groupe maladie mentale : voir les adaptations selon le public cible.

- jeu 107City en articulation avec des mises en situation

De grands changements se préparent dans la belle petite ville de 107City. La réforme en santé mentale, ou « projet 107 » va avoir lieu ! Dans cette ville, vous incarnez un habitant qui cumule diverses difficultés et vous tenterez de les résoudre en profitant des moyens mis à votre disposition.

Dans la perspective d'aller vers un mieux-être, vous ferez évoluer votre personnage à travers les lieux ressources de la ville - dans un premier temps avant la réforme, puis, dans un second temps dans 107City avec la réforme idéalement opérationnelle. Parviendrez-vous à améliorer la qualité de vie de votre personnage, à éviter les embûches qui se dresseront sur son chemin ? Utilisez toutes les ressources disponibles, y compris l'aide des autres joueurs. »

Le jeu 107City est prévu pour 6 joueurs accompagnés d'un animateur "maitre de jeu". Possibilité de faire des binômes, donc de jouer à 12 personnes (2 joueurs pour 1 personnage) mais qui rend le jeu moins fluide. S'il y a plus de 12 personnes, il faut prévoir un deuxième plateau de jeu et un autre animateur "maitre de jeu".

- Outil pédagogique : montage PowerPoint multi média, exercices de mise en situation, jeux
- Durée : 1 journée

Médocs

Les médicaments sont loin d'être des objets sans histoire...

Entre les prescripteurs de médicaments et leurs utilisateurs réside une vie souterraine, un monde implacable et - souvent - une bonne dose de confusion. Largement bénéfiques voire carrément miraculeux pour certains, véritables bombes à retardement pour d'autres, les médicaments sont loin de faire l'unanimité. Mais au fond, qui sont-ils ? D'où sortent-ils ? Comment arrivent-ils dans nos piluliers ?

Animation informative sous forme de brochure-affiche agrémentée de quelques pistes de réflexion et d'outils de référence. A travers les différentes étapes de fabrication et de mise sur le marché des médicaments en Belgique, nous pourrons identifier la complexité des pratiques de soins actuelles - sans oublier de questionner nos propres comportements de consommation.

- Outil pédagogique : montage PowerPoint et débat.
- Durée : min 1h30 à 2h30

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autreliu.be

Loser.

Projection & animation Freak, Geek, Nerd & co : Évolution de la figure du Loser dans la Pop Culture

Au cinéma et dans les séries TV, la figure du perdant est de plus en plus présente. Est-ce un signe des temps si celui qui n'apparaissait autrefois qu'en fond d'écran occupe aujourd'hui le centre de l'affiche ? Losers, inadaptés... qui a bien pu les aider à sortir du placard ?

• Outil pédagogique : Recollons les morceaux ensemble à partir de la geekissime pratique du **mashup vidéo** : montage, détournement et réappropriation d'images qui dévoilent les logiques sous-jacentes à l'œuvre dans cette transformation.

• **Déroulement.**

Durée de l'animation : +/- 1h30

Introduction : +/- 15'

Projection : 25'

Discussion /débat : de 30 à 60'

Matériel : écran ou mur dégagé pour la projection.

Loi relative à l'internement (modifiée en mai 2016 et entrée en vigueur le 1er octobre)

Persuadé que chacun peut participer à rendre moins sinieuse la traversée de l'internement (en interrogeant, par exemple, nos représentations de la folie et de la dangerosité), l'Autre « lieu » s'est tourné vers différentes personnes ressources afin de construire le webdoc « INTERNEMENT » qui fait le pari de lever le voile sur ce territoire méconnu.

Le but de cette animation est de donner - à travers ce webdoc - une information sur la loi relative à l'internement, mais aussi d'explorer diverses questions :

- Quelles représentations avons-nous de la « folie » couplée à un crime ou un délit ?
- Faut-il soigner et/ou punir ? Comment construire du soin lorsque celui-ci est imposé ?
- Quelles trajectoires d'inclusion sont possibles pour celles et ceux qui ont (eu) un statut d'interné ?

- Outil pédagogique : webdoc et débat.
- Durée: min 1h30 à 2h30.

Contact:

Christian Marchal.

Tel : 02/230 62 60 - 0477/52 69 81

E-mail : christian.marchal@autreliu.be

LE PRINCE-SERPENT, un spectacle conté de Julie Boitte.

Pour la réalisation du webdoc "INTERNEMENT", l'Autre "lieu" - RAPA a recueilli de nombreux témoignages dans les établissements de défense sociale et les annexes psychiatriques de prison. Tous n'ont pas pu être insérés dans le webdoc, mais il semblait essentiel de faire exister cette parole. L'association a donc fait appel à la conteuse Julie Boitte qui a créé "Le Prince-Serpent" en s'appuyant sur ces mots dont elle s'est imprégnée pour construire des histoires.

Dans ce spectacle, témoignages de personnes sous statut interné, mythologie et conte merveilleux se côtoient, dans une parole portée par la conteuse ou par Jimmy, marionnette de son état.

Volontairement grand public, "Le Prince-Serpent" a été testé en juin 2017 auprès des partenaires de l'Autre "lieu" - RAPA avant d'entrer en résidence au Théâtre de La Roseraie en septembre.

Chaque représentation sera suivie d'un échange avec ses interprètes.

- Sur le plateau : Julie Boitte et Christian Marchal.
- Durée de la représentation : +/- 50' + discussion avec les interprètes.
- Fiche technique et coût du spectacle sur demande.

Ultramorphose

Qui n'a jamais senti le monde s'écrouler, la terre s'ouvrir, l'horizon se mettre à tourner à l'annonce d'un diagnostic médical ? L'impression que tout est fini, qu'on est condamné, que plus rien n'en vaudra jamais la peine. [Oserait-on le mot : *malédiction* ?]

Après, apprendre à vivre avec les conséquences... car le diagnostic modifie profondément notre environnement et nos relations ; il reconfigure nos projets de vie, nos rêves, nos besoins. [Oserait-on dire : *transformation* ?]

C'est un cap critique, solitaire, quasi insupportable... un moment de bascule... un passage, escarpé et périlleux. [Oserait-on parler d'*initiation* ?]

Pour sa campagne *métamorphoses*, en 2017, l'Autre "lieu" vous invite à imaginer comment l'on peut passer d'une réaction passive de désarroi vis-à-vis d'un diagnostic à la construction active de nouveaux possibles ; se convaincre que la maladie peut aussi être une opportunité de (co)produire si pas une vitalité sereine, du moins une vitalité métamorphosée face à l'expérience de la maladie.

Outil pédagogique : Vidéos et discussion autour des effets du diagnostic