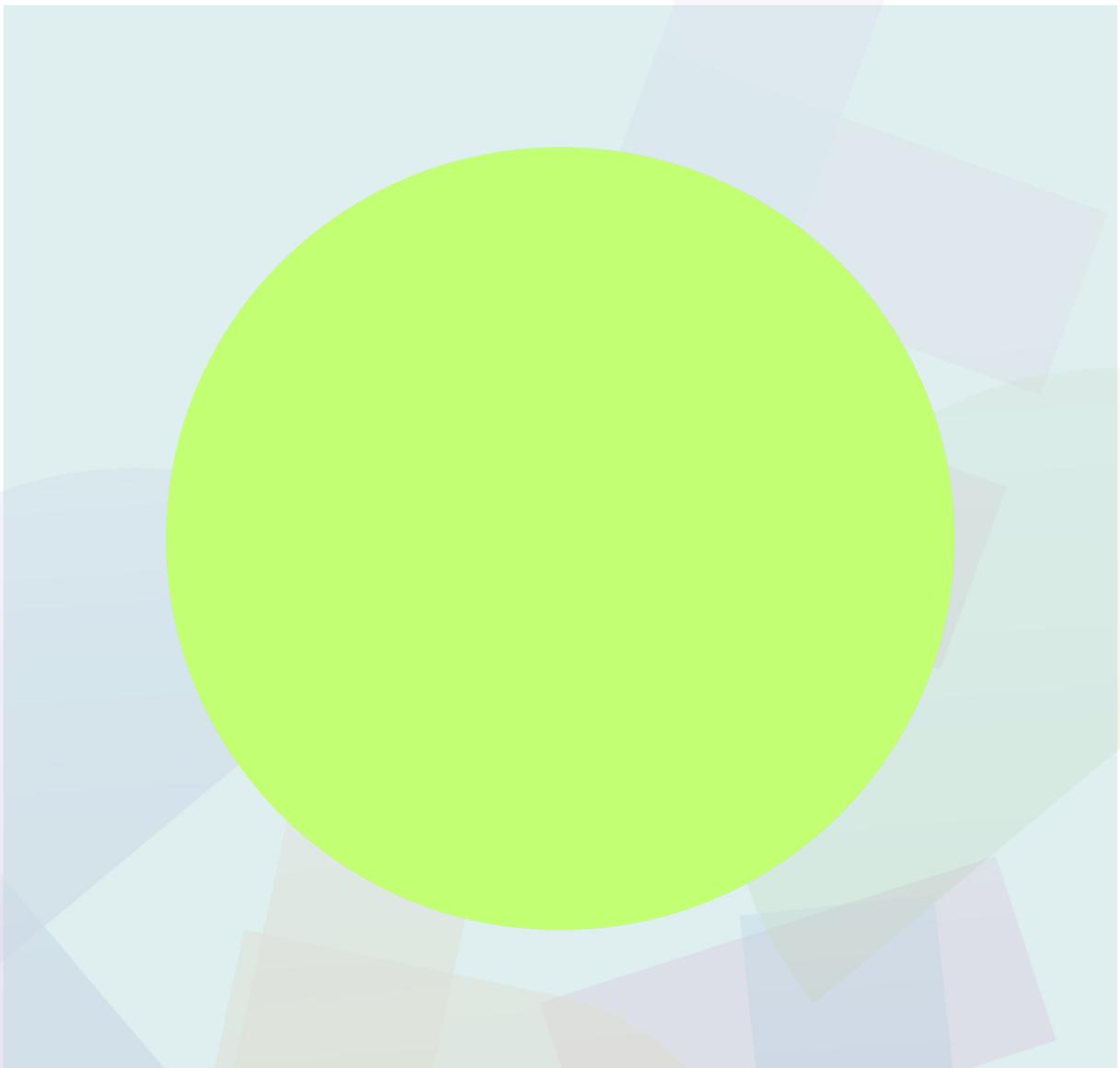


SPÉCIFIQUE AU SITE



À propos d'Europefiction et de l'Académie

EUROPEFICTION est une association de 10 théâtres de jeunes de 6 pays européens. Au sein d'un réseau de cinq théâtres pour jeunes publics de la région de la Ruhr et de cinq théâtres européens partenaires, nous voulons rechercher des rencontres transnationales et développer de nouvelles formes esthétiques avec les jeunes et d'autres partenaires.

Chaque année, un groupe de jeunes gens de théâtre se réunit dans un camp d'été pour une rencontre et un échange avec des spectacles, des ateliers, des conversations et des discussions. La rencontre crée la base de notre société : la communauté et la solidarité. Nous voulons développer une utopie artistique pour un avenir commun à travers l'art.

Après deux ans de collaboration sur le projet Europefiction, l'Académie Europefiction est une nouvelle étape pour renforcer les partenariats entre les théâtres partenaires, leurs réseaux locaux et pour réfléchir à des méthodes innovantes de collaboration entre les responsables des groupes professionnels, les anciens participants talentueux et les étudiants issus de diverses formations théâtrales.

Avec cette académie, nous voulons développer de nouvelles stratégies artistiques et communicatives pour transmettre la valeur d'un avenir démocratique avec une interaction entre les questions politiques et l'art à un large public professionnel de l'éducation formelle et non formelle des jeunes.

Vous voulez en savoir plus sur Europefiction et l'Académie ?

<https://europefiction.org>



INTRODUCTION.

Que signifie travailler sur un projet de site spécifique ?

- travailler **dans** un lieu
- travailler **avec** un lieu
- travailler **A propos d'**un lieu

Tout au long de l'atelier, c'est le voyage qui compte. Tout d'abord, en préparation de cet atelier. Vous devez vous poser beaucoup de questions pour déterminer le cadre.

D'autre part, dans le travail créatif, qui vous demandera d'explorer les lieux à occuper.

Étape 1 : "DANS" et "AVEC"

Travailler dans un espace spécifique signifie s'adapter à ses conditions techniques. Vous pouvez ainsi déterminer la forme que prendra votre projet créatif.

- **Relation avec le public** : où se trouve le public ? Le positionnement de la scène est-il frontal ou bi-frontal ? D'une autre manière ?
- **Environnement** : intérieur ou extérieur ? Quel type de bâtiment ? S'agit-il d'une rue ou d'un parc ?...
- **L'heure** : sera-t-elle diurne ou nocturne ? Aurez-vous besoin de lumières supplémentaires ou non ?
- **Le son** : comment mettre en œuvre la musique ? Existe-t-il déjà un environnement sonore imposant (trafic, passage de trains, travaux routiers, etc.) ? Et qu'en faire, peut-être l'utiliser !
- **Mobilier** : utilisez ce qui est déjà en place ! Mobilier urbain, structures...

Travailler avec un lieu spécifique implique de réfléchir à la direction que prendra votre projet créatif.

- **En ce qui concerne la représentation théâtrale, vous pouvez choisir :**
 - Théâtre de rue
 - Spectacles déambulatoires et transport du public dans des lieux différents
 - Utilisation de différents endroits dans le même bâtiment
- **En ce qui concerne la création sonore/musicale, vous pouvez créer :**
 - Une promenade audio
 - Un audioguide fictionnel
- **En ce qui concerne la création de vidéos, vous pouvez créer :**
 - Un clip vidéo de réalité augmentée
 - Projections sur un bâtiment comme le mapping

Étape 2 : "A PROPOS" de ce lieu

Vous voyez maintenant clairement quel est votre cadre, ce qui est possible et ce qui pourrait être compliqué à mettre en œuvre. Une fois que vous avez étudié les conditions techniques, vous pouvez commencer le travail créatif avec vos participants.

Il y a deux façons de procéder :

- historique et/ou géographique
- émotionnel

Votre choix dépend du résultat ou de l'objectif que vous achetez.

Deux approches

Nous avons imaginé deux façons de travailler sur le sujet spécifique au site :

- Historique/géographique
- Émotionnel

Vous pouvez choisir de suivre une seule méthode, de faire les deux ou de les mélanger. Nous vous recommandons de lire les deux méthodes afin de recueillir le maximum d'informations.

Historique/géographique

Cette méthode répond à un objectif touristique ou éducatif.

Nous vous recommandons de l'utiliser si vous êtes dans l'une de ces situations :

- Vous voulez que votre participant imagine une visite ludique à cet endroit et qu'il en apprenne plus sur ce lieu en même temps.
- Vous devez créer un spectacle pour l'anniversaire de la ville, par exemple. Pour cela, vous voulez dessiner une fresque historique.
- Vous travaillez avec une autre ville ou un autre pays (jumelage, correspondance...) et vous cherchez à créer un lien entre ces deux lieux.

I. L'enquête

Nous avons rassemblé trois façons de présenter le processus d'enquête à vos participants. Vous pouvez n'en utiliser qu'une seule ou toutes les trois.

Regarder à l'extérieur

Demandez au participant de relever tous les petits détails qui semblent intéressants et qui ne sont pas forcément visibles au premier coup d'œil : une forme étrange sur le macadam, un arbre particulier, une maison qui semble abandonnée, un vieux panneau publicitaire qui a presque disparu, une plaque commémorative, etc. Recueillez toutes les photos et les commentaires.

Processus d'observation ethnologique.

Demandez au participant de rester quelques heures au même endroit et de prendre des notes sur tout ce qu'il observe : les gens qui passent, leurs activités, leurs relations les uns avec les autres, la densité de la population en fonction de la journée...

Interviews

Entretien lié au site

Invitez les participants à interviewer des habitants, des commerçants ou même des passants. Ils peuvent poser des questions sur l'histoire du quartier ou sur son actualité.

- Y a-t-il des anecdotes amusantes ? Y a-t-il eu des événements tragiques ?
- Comment la population du quartier a-t-elle évolué ?
- Comment la ville a-t-elle évolué sur le plan architectural ?
- ...

Et des questions plus personnelles telles que

- Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans cette ville ?
- Quel est votre meilleur souvenir ?
- Pourquoi avez-vous choisi de vivre et de travailler ici ?
- ...

Interviews sur des histoires personnelles

En recueillant des histoires personnelles, en menant des entretiens, puis en explorant leurs schémas, nous écrivons des histoires et des récits qui rendent les expériences personnelles généralement compréhensibles et traitables sous une forme métaphorique.

Les participants peuvent poser ces questions et se laisser guider par la conversation :

1. ***Avez-vous un endroit préféré et pourquoi ?***
2. ***Avez-vous un endroit que vous n'aimez pas et pourquoi ?***
3. ***Allez-vous souvent dans votre lieu de prédilection ?***
4. ***Si vous avez le choix, partez-vous avec plusieurs personnes ou seul ?***

- 5. Vous rendez-vous souvent dans un endroit désagréable ?**
- 6. Comment vous rendre à votre endroit préféré ?**
- 7. Combien de temps passez-vous dans votre endroit préféré ?**
- 8. Quelqu'un connaît-il votre lieu de prédilection ?**
- 9. Quand retournerez-vous dans votre endroit préféré ?**
- 10. Depuis quand et pourquoi est-ce votre lieu de prédilection ?**

Ces questions déterminent les principaux sujets et orientations de la conversation. En dehors de ces questions, l'enquêteur laisse le sujet créer le récit de son histoire selon sa propre logique et son propre réseau d'associations. Car en fin de compte, c'est ce que nous recherchons : dans quel récit personnel le sujet inscrit-il son histoire personnelle, dont le cadre est fourni par sa relation avec les espaces ? L'enquêteur encourage l'interviewé à développer certains détails à l'aide de questions supplémentaires, non enregistrées auparavant. Ces détails préfigurent l'étape ultérieure de la recherche, liée au codage, et l'intervieweur doit donc poser ses questions en sachant qu'il devra plus tard découvrir l'ensemble des motifs du texte de l'entretien, à partir desquels l'adaptation artistique pourra être réalisée.

II. La documentation

Pour rendre vos résultats encore plus intéressants et complets, vous pouvez proposer à vos participants de la documentation. Cela leur permettra d'approfondir leur recherche, d'ajouter de nouvelles idées et de compléter leurs premières idées sur le lieu choisi.

Textes et recherches

Vous pouvez proposer à vos participants une liste de textes à lire pour s'inspirer ou les laisser trouver les leurs.

Vous pouvez consulter :

- d'autres interviews collectées sur le web (personnes célèbres, politiques traitant du sujet...). Également, des textes qui n'ont rien à voir avec des interviews
- textes des déclarations publiques
- extraits d'un procès
- une loi
- un rapport...
- le texte d'une publicité
- bien sûr, des documents provenant des participants (lettres par exemple)

Visites et inspiration

Chaque lieu et chaque sujet peuvent être étudiés d'un œil nouveau grâce aux activités déjà existantes.

Vous pouvez faire une visite touristique typique de l'endroit, même si vous vivez dans cette région. Essayez de trouver une façon ludique de le visiter afin de le voir d'une manière différente.

En tant que compagnie théâtrale basée à Paris, nous avons essayé de trouver de nouvelles façons de redécouvrir la ville afin de créer quelque chose de nouveau qui s'en inspire.

Voici les activités que nous avons proposées :

Le cimetière du Père Lachaise - Inspiration pour la création d'une performance artistique inspirée d'un lieu et des récits qui s'y rapportent

Objectifs :

- Visitez le cimetière du Père Lachaise et entrez dans une dimension inconnue, où la vie et la mort se rencontrent, où le temps semble s'arrêter et où les âmes qui hantent les labyrinthes du plus grand cimetière parisien révèlent leurs secrets.
- Laissez-vous accompagner par une guide passionnée qui se glisse dans la peau de son personnage, Marie-Anne Lenormand : la grande sibylle de la Révolution, pour vous raconter l'histoire du lieu.

Cité des sciences, exposition "Crowds" - Inspiration sur ce que l'on peut observer dans un lieu bondé et qui peut nourrir notre imagination

Une vision moderne de la foule. Dans l'imaginaire populaire, les foules sont souvent perçues comme quelque chose de négatif, comme des créatures étranges qui peuvent même inquiéter. Basée sur les recherches interdisciplinaires les plus récentes, Crowds vise à déconstruire cette image négative de longue date. Grâce à un parcours ingénieux, l'exposition invite les visiteurs à vivre une immersion plus positive dans la foule de l'intérieur ou à mieux comprendre le fonctionnement des foules en les observant de l'extérieur. En passant du statut de joueur à celui d'observateur, le visiteur devient un véritable "crowdologue".

Outil - Prendre et partager des notes

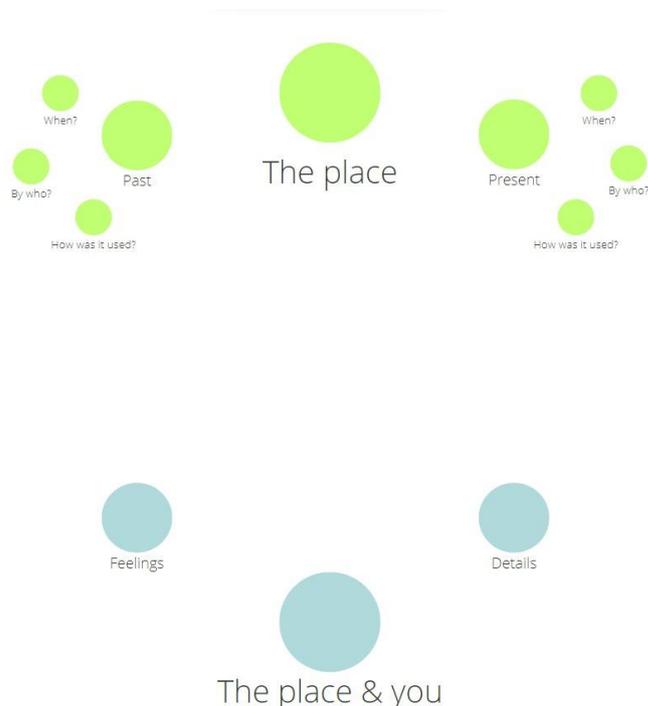
Comment prendre des notes lors de la découverte d'un lieu ?

Prendre des notes peut s'avérer fastidieux, surtout si l'on ne sait pas par où commencer. Et partager des notes au sein d'un groupe peut également s'avérer une tâche ardue. Nous avons préparé quelques outils pour vous aider à organiser tout cela. Ils vous aideront, ainsi que vos participants, à vous concentrer sur l'aspect créatif.

Prendre des notes :

Vous pouvez fournir une feuille avec quelques sujets. Elle peut servir d'indication et vous aider à vous concentrer sur les sujets que vous jugez intéressants.

Voici notre exemple :



Site-specific Method

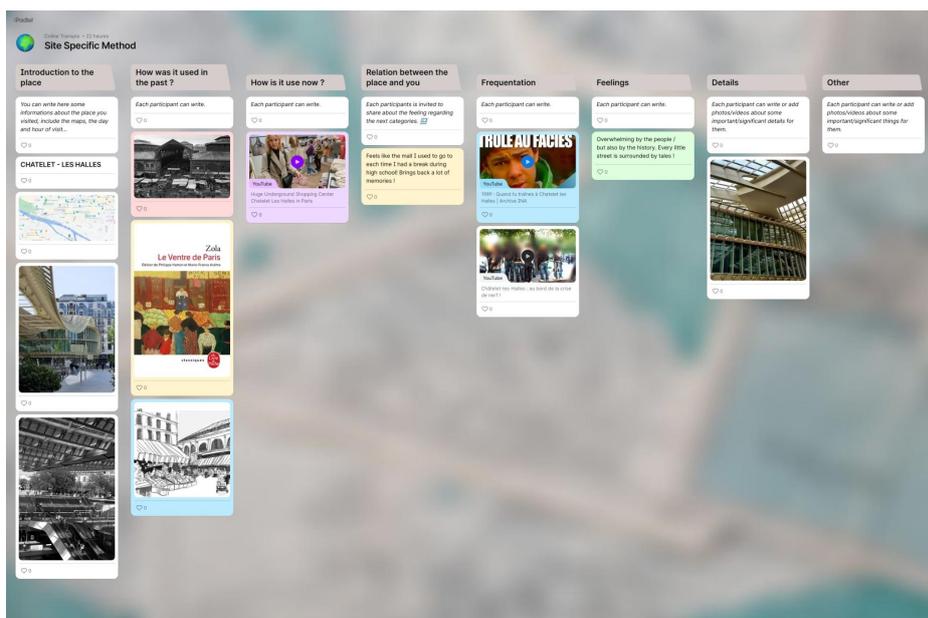
Take an overall photo of the place and a photo of each detail that is significant for you.
 Place the place on the map.

Pour partager des notes :

Vous pouvez créer un espace virtuel vierge afin de récolter les recherches de chacun. Nous avons utilisé Padlet. Avec cet outil, l'animateur peut créer des catégories et laisser les participants remplir chacune d'entre elles, ou vous pouvez choisir de laisser tout le monde mettre ses trouvailles librement. Vous pouvez demander à vos participants de le remplir non seulement avec des textes, mais aussi avec des fichiers audio, des vidéos, des dessins, etc.

Les catégories que nous avons utilisées sont les suivantes (vous pouvez les modifier si vous le souhaitez) :

- Informations sur le lieu
- Comment a-t-il été utilisé dans le passé ?
- Comment est-il utilisé aujourd'hui ? Fréquentation
- Relation entre le lieu et vous
- Sentiments
- Détails



Lien pour accéder au padlet : <https://padlet.com/colinetranspla/site-specific-method-s25pirtvdfacocng>

Si vous souhaitez l'utiliser comme modèle, vous pouvez le dupliquer !

III. Processus d'écriture

Maintenant que vous avez rassemblé le matériel, vous pouvez commencer le processus d'écriture. Les différents éléments (enquête, interviews...) constituent une base pour vos histoires.

Pour créer quelque chose de plus grand que vos expériences sur le terrain, vous pouvez essayer de trouver une correspondance avec des figures historiques et utiliser des contes et légendes. Voici notre méthodologie pour y parvenir.

Méthodologie.

Lorsque nous choisissons l'écriture de contes de fées pour traiter le sujet, la première étape consiste à comprendre la fonction et le fonctionnement des contes de fées/mythes. Pour cela, nous commençons par le travail de Joseph Campbell.

Les contes de fées - et par là nous entendons principalement les contes/mythes populaires - peuvent avoir les fonctions suivantes :

- **Fonction d'explication du monde** : elle cherche une explication aux phénomènes du fonctionnement du monde physique, elle trouve généralement cette explication d'une manière magique ou transcendante.
- **Fonction de transmission de valeurs** : elle définit la hiérarchie des choses présentes dans notre monde physique et des actions qui s'y déroulent, en commençant par les choses sans valeur/déprimables jusqu'aux choses de valeur/appréciables.
- **Fonction normative** : elle enregistre les modèles d'action et de comportement qui peuvent être considérés comme souhaitables dans une communauté donnée.
- **Fonction d'appartenance à une communauté** : la connaissance des histoires elles-mêmes est une condition pour qu'une personne se considère comme faisant partie de la communauté, pour qu'elle soit acceptée (c'est le cas de la plupart des histoires liées à la religion) :
- **La fonction de wish-fulfilling** : elle enregistre une situation de vie (ou une série

de situations), un parcours de vie qui semble inaccessible pour la société donnée ou une partie de celle-ci, mais qui devient relatable au cours de l'histoire.

Outre les fonctions, la théorie du CHEMIN HÉROÏQUE de Campbell est importante pour nous. Cette théorie part du fait que les histoires les plus importantes de l'humanité - complètement indépendantes de la culture et des fonctions détaillées précédemment ! - sont structurées selon une logique/schéma/dramaturgie bien définie, c'est-à-dire que si nous nettoyons les specifics de l'histoire donnée et examinons la fonction des événements inclus dans l'intrigue, nous découvrons des identités incontestables dans la structure des histoires.

Ces identités dans la structure sont

- 1. L'appel à l'aventure** : Au début de l'histoire, le héros indigne reçoit l'appel à l'aventure. Il doit quitter sa maison et, selon toute vraisemblance, accomplir des actions qui changeront radicalement sa vie et celle de son entourage. Il y a beaucoup d'incertitude quant aux capacités du héros encore indigne - qu'il s'agisse de ses propres capacités ou de celles de l'environnement - et quant à sa capacité à mener à bien sa mission.
- 2. Épreuves** : Une série d'épreuves physiques, humaines et mentales au cours desquelles le "héros" peut faire ses preuves. Les rencontres ont généralement lieu dans cette section.
- 3. Rencontres** : Le "héros" rencontre d'autres personnages et acteurs qui l'aident ou l'empêchent de devenir un vrai héros. Ces personnages peuvent être classés dans des archétypes bien définis (par exemple : chevalier, voyou, sage, sorcière, fou, amoureux).
- 4. Hellwalk (marche dans l'enfer)** : Au cours de son voyage, alors que le "héros" est tout à fait confiant dans ses capacités, il se retrouve dans une situation

désespérée, un piège. À ce stade de l'histoire, le "héros" perd ou limite considérablement ses capacités. Symboliquement, il entre en conflit avec lui-même et, au cours de ce "combat", il doit remettre en question sa propre personnalité, puis la recréer.

5. **La renaissance** : À ce stade, le "héros" prend la décision ou fait la chose qui rétablit l'unité de sa personnalité. Cela implique souvent de sérieux sacrifice, mais il est essentiel de remplacer sa confiance antérieure, non méritée, par de l'humilité et un véritable engagement dans sa mission. Cette élévation est liée à la compréhension des valeurs. C'est ce qui le qualifie pour être un héros.
6. **Devenir un héros** : Le héros renaissant peut faire ce qu'il est appelé à faire : il crée une nouvelle valeur et devient ainsi un véritable héros.

Les deux fondements théoriques (Les fonctions du conte, Le chemin du héros) se caractérisent par le fait qu'ils s'appuient sur l'importance des archétypes selon C. G. Jung d'une manière incontestable, tant sur le plan de la forme que du contenu. Dans la formulation de Jung, l'archétype désigne ces schémas picturaux dont les motifs communs sont les mêmes dans la mythologie de peuples vivant dans des régions différentes et qui peuvent être dérivés de l'inconscient collectif. Les archétypes permettent la communication entre des cultures éloignées dans le temps et/ou dans l'espace. En d'autres termes, puisqu'ils ont une signification universelle, les messages d'autres cultures peuvent être reçus avec leur aide. Il est attentif à la permanence et travaille avec des rapports fixés.

La réalisation pratique de l'écriture d'une histoire

Sur la base de ces idées, lors du codage des textes des entretiens, nous ne faisons que des codes uniques, qui sont propres à la personne interrogée, et nous insistons beaucoup sur l'utilisation des archétypes jungiens et **des** motifs des fondements théoriques de Campbell en tant que codes. Nous vérifions les résultats du codage artistique effectué de cette manière dans le cadre d'un travail en petits groupes, nous recodons si nécessaire, puis, dans un premier temps, nous créons l'adaptation, c'est-à-dire le conte de fées, avec une

sophistication littéraire et sommaire. Les travaux achevés - nous l'espérons - s'éloignent des histoires originales et, au lieu de la simple technique d'écriture de substitution/motif, nous créons des métaphores complexes et fabuleuses basées sur des archétypes, qui, dans leur "poésie", sont capables d'enregistrer une expérience humaine générale en relation avec les espaces modifiés.

Lien émotionnel

Cette approche est très utile si vous souhaitez travailler sur les témoignages et les récits autobiographiques. C'est une manière créative d'aider les jeunes à s'exprimer sur ce qu'ils vivent ou sur ce qu'ils ont vécu, en tant que personne ou en tant que génération. Ils peuvent partager des souvenirs, donner un peu d'eux-mêmes aux autres et raconter leur histoire.

I. Échauffement

Pour permettre aux participants de parler d'eux et de leurs réflexions, vous devez créer un lieu sûr où tous les participants se sentent à l'aise et confient.

Ces échauffements leur permettront d'apprendre à se connaître de manière ludique tout en s'ouvrant.

- **Être ensemble** : Points communs
- En un temps limité, trouvez les points les plus communs entre les membres des groupes.
- **Créer ensemble** : Île du désert
- Seul, choisissez trois objets que vous apporteriez sur une île déserte.
Ensuite, par groupes de 7 ou 8, créez quelque chose de nouveau grâce à

tous ces objets.

- **Partage** : Nous deux

Partagez une histoire personnelle par groupes de deux. En équipe, choisissez une histoire. Chacun d'entre vous devra la raconter au reste du groupe. Le but est de découvrir le véritable propriétaire de l'histoire. Le menteur doit être très convaincant pour faire croire à tout le monde qu'il s'agit de son histoire.

II. L'enquête

Comme pour la première approche, les participants devront recueillir des informations pour créer. Le processus d'investigation historique/géographique peut également être utilisé dans cette approche.

Objet de témoignage

Au préalable, les participants sont invités à trouver un objet (photo, jouet, bijou, vêtement, ustensile de cuisine, etc.) qui leur est cher, qui a une histoire ou qui les représente.

Les participants placeront tous leurs objets sur la scène en même temps, où et comme ils le souhaitent. Et ils reviennent tous prendre leur place de spectateur. Ensuite, à tour de rôle, chaque élève monte sur scène pour choisir l'objet qui l'interpelle. Il raconte ensuite l'histoire que cet objet peut lui inspirer. Le propriétaire se joint alors à eux pour raconter la véritable histoire. L'expérience est filmée et enregistrée pour garder une trace de ces histoires et témoignages imaginaires.

Contes préférés

Les créations artistiques contemporaines sont souvent basées sur des créations anciennes. Nous pouvons facilement chercher l'inspiration en réfléchissant des histoires, des films, des chansons, etc. et en les reliant à des sujets qui sont importants pour nous aujourd'hui.

En utilisant cette méthode, vos participants s'exprimeront et exprimeront leurs centres d'intérêt tout en créant des liens autour de créations artistiques qui leur tiennent à cœur.

Tout d'abord, demandez à chacun de réfléchir seul sur :

- Un conte, une mythologie, un film, etc.
- Un caractère fictionnel
- Un véritable problème de société

Leur réponse doit être développée : ils doivent expliquer pourquoi ils l'aiment, pourquoi ils pensent que le sujet est intéressant, etc.

Ensuite, réunissez tout le monde et commencez à écrire toutes les idées tout en laissant les participants discuter. Ils doivent décider, en groupe, des idées qu'ils veulent ajouter à leur création.

Il est plus facile d'écrire en utilisant le lien émotionnel lorsqu'on a un sujet. La principale chose sur laquelle ils doivent se mettre d'accord est donc la problématique contemporaine. Le nombre de problématiques nécessaires dépend du nombre de personnages. Quant aux contes et aux personnages, il peut être intéressant de les intégrer en utilisant de petites références.

III. Processus d'écriture

Les participants utilisent leurs témoignages pour écrire leurs histoires. Ils doivent essayer d'intégrer l'histoire imaginaire tirée de l'enquête (les histoires fictionnelles sur les objets, les questions contemporaines et les récits inspirants). Vous pouvez le faire en petits groupes de travail.

Pour les travaux de groupe, même les grands groupes, il est intéressant de donner autant d'importance à plusieurs personnages plutôt que d'avoir un personnage principal. De cette manière, tous les participants peuvent être impliqués dans le projet créatif sur un pied d'égalité. Les histoires en hyperlien* peuvent être une

bonne idée pour permettre à chacun de profiter du processus.

"Une histoire en hyperlien est une œuvre qui, à première vue, semble être composée de plusieurs intrigues distinctes, sans lien entre elles et qui, progressivement, au cours de l'œuvre, se fondent en une seule intrigue globale. Ce n'est qu'après la fusion que le public se rend compte qu'il s'agissait d'une seule et même histoire depuis le début.

Les bases

Pour ce type de spectacle, le travail sur les sentiments est important ! Il est prioritaire par rapport à l'intrigue. De notre point de vue, c'est un excellent moyen d'amener les jeunes à intégrer une ouverture d'esprit.

En ce qui concerne le résultat, c'est un moyen efficace de toucher le public qui doit être actif. En effet, il fait l'effort de voir le lien entre les histoires. Le public est satisfait lorsqu'il comprend l'énigme qui relie les différentes intrigues.

Éléments importants pour l'élaboration d'une histoire de lien hypertexte :

- **Vous aurez besoin d'une multiplicité de personnages principaux, d'importance relativement égale.** Chacun d'entre eux doit être lié d'une manière ou d'une autre aux autres. Cependant, trois protagonistes peuvent suffire.
- **Vous aurez besoin d'au moins deux scénarios.**
- **Chaque personnage doit avoir le même nombre d'aventures.**
- **La fin est ouverte, laissant une grande part à l'interprétation du spectateur.**

Lors de la rédaction de l'histoire, vous devez garder à l'esprit les points suivants :

- ***Une pluralité de protagonistes dans une œuvre chorale implique une pluralité d'intrigues et de trames narratives. Le lien peut également se faire***

par le biais du thème. En alternant les scènes entre les différents personnages, on peut alors créer des liens, des contrastes, des échos ou des liens de cause à effet.

- **La performance n'a pas besoin d'être trop démonstrative** : la construction de la narration ici visera à dissimuler ce thème, en le laissant planer doucement sur les multiples histoires.
- **Vous devez déterminer une temporalité commune** aux différentes parcelles.
- **La finale n'est pas une fin en soi**. Nous ne sommes là que pour observer des fragments de vie. Le spectateur est laissé libre de se faire une opinion et de se projeter sur ce que les personnages pourraient devenir par la suite.

Construction narrative

1. Index

Nous vous conseillons de dresser la liste des différents personnages et de tracer leur parcours avec des jalons. Vous pouvez tracer l'itinéraire géographique et préciser en cours de route les péripéties et l'évolution émotionnelle de chaque personnage.

2. Points de rencontre

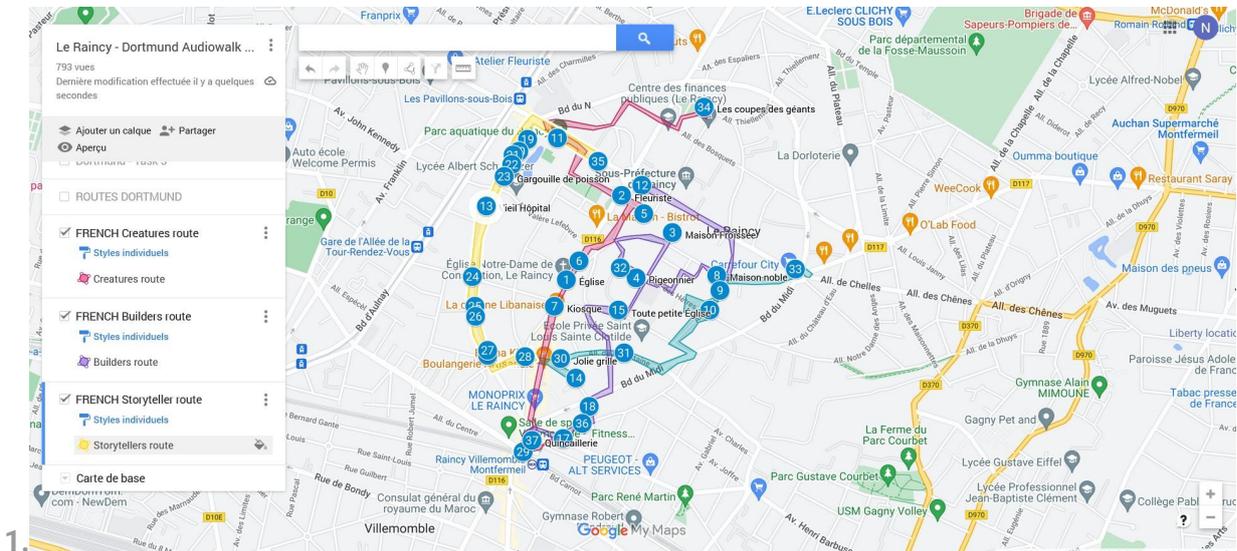
Vous devez trouver les points de rencontre entre les différents personnages afin de déterminer où les intrigues vont se croiser. Il peut s'agir d'un **lieu** (une gare, un hôtel, un immeuble, un poste frontière, une université, une entreprise, un hôpital...) ou d'un **événement** (un accident de voiture, une fête, une manifestation...).

Ces points de rencontre peuvent être communs à tous les personnages ou être multipliés pour ne concerner que certains personnages à la fois.

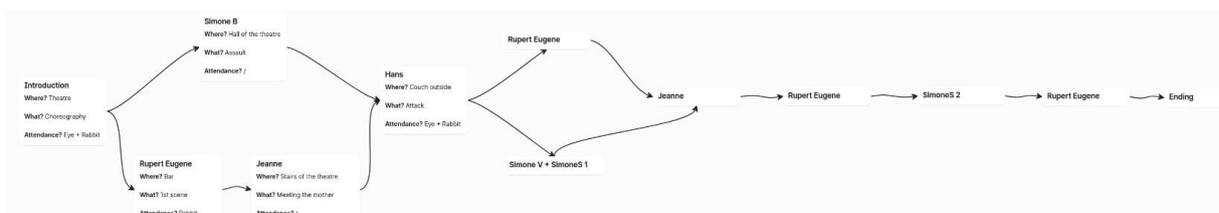
L'objectif est de faire correspondre la carte mentale (l'histoire) et la carte physique (le lieu) !

Voici deux exemples de cartes :

1. **Une carte géographique** : issue de la promenade audio *The Dream Paths* réalisée dans le cadre du projet Europefiction 2021.
2. **Une carte temporelle** : de la production 2022 Europefiction *DEUS : A (human)fiction* avec la liste des personnages et le schéma narratif, qui correspond également au mouvement du public.



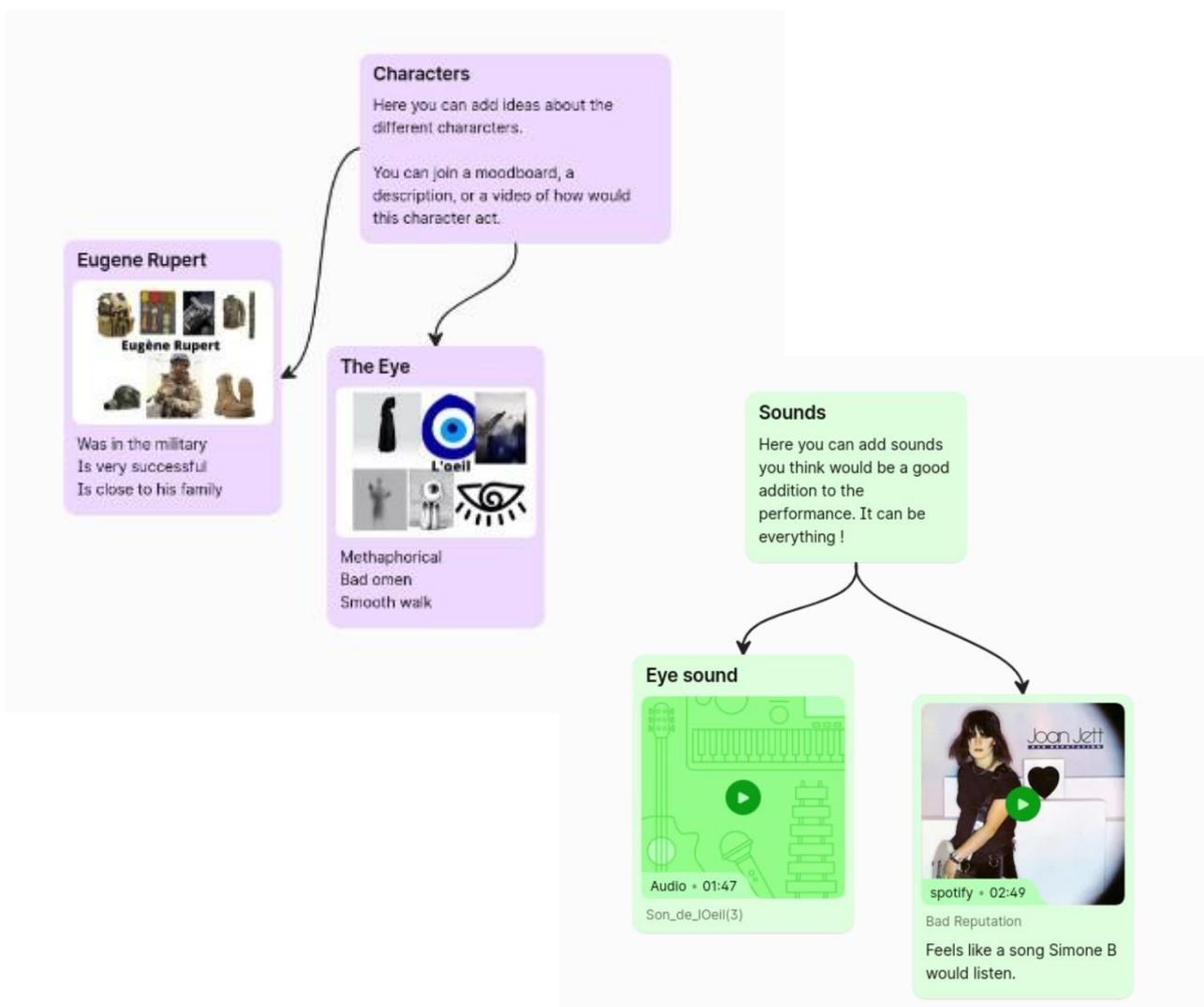
2.



Outils

Cette performance sera créée par un groupe. Pour disposer d'un espace créatif commun, vous pouvez utiliser une application appelée Padlet. Elle vous permettra de disposer d'un espace vierge partagé où chacun pourra ajouter du texte et d'autres ressources.

Voici quelques exemples d'utilisation :



Synopsis de DEUS

Voici ce que nous avons écrit pour promouvoir notre propre performance en matière d'hyperliens.

Notes sur la performance

2022 Europefiction :

Nous souhaitons travailler sur plusieurs axes avec les participants. Tout d'abord, le théâtre, ou plus largement la notion de performance dans les arts du spectacle. Comment être sur scène, au sens d'exister, et comment repenser le rapport au public ? La période récente nous a amenés à nous interroger sur la place du spectacle vivant, à la fois dans son rapport à l'espace physique et dans sa raison d'être sociale. Nous avons alors décidé d'imposer le cadre d'une performance dite in situ, c'est-à-dire qui se déroule dans un espace donné qui n'est pas nécessairement un théâtre ou une salle de spectacle conventionnelle. Dans notre rapport au public, nous avons également opté pour une création immersive, qui nous sort de la relation frontale entre la scène et les spectateurs.

Le format de la performance immersive vise à engager le spectateur émotionnellement dans la logique du théâtre de la cruauté théorisé par Antonin Artaud : nous cherchons à jouer sur les sens du public pour l'investir dans la performance. Pour DEUS, tous les spectateurs ne voient pas exactement le même spectacle, même s'ils assistent à la même représentation. L'objectif était de créer un dialogue entre les spectateurs à la fin de la représentation, afin que le spectacle puisse ouvrir la communication sur les sujets que nous avons choisis, mais de manière ludique : les spectateurs sont d'abord curieux de savoir ce que les autres ont vu, puis ils prennent plaisir à exprimer ce qu'ils ont ressenti, et ils ont la possibilité de pousser leur réflexion en comparant leur compréhension du spectacle et la manière dont ils l'ont vécu.

L'écriture de cette œuvre chorale a été un travail collectif. Nous sommes partis des contes et légendes qui ont marqué notre enfance. Ils ont été nos références et nos sources d'inspiration. Puis nous les avons relus à la lumière des questions sociales qui étaient chères aux participants. Ainsi, La petite fille aux allumettes résonne avec la situation des migrants. Aïcha et L'ogre et la peau de l'âne renvoient à la condition féminine. Barbe Bleue fait écho à l'extrémisme politique et religieux. La Princesse Pivoine et Jean l'Ours traitent des valeurs écologiques et de la condition animale. Vous pouvez aussi vous amuser à trouver des références à Alice au pays des merveilles, au Voyage de Chihiro, mais aussi à une sinistre actualité...