



## Racontez-nous une petite histoire....

### Résumé du projet :

Le projet **L'espace imaginaire** consiste dans l'utilisation d'un langage archétypal (le jeu 55 ICÔNES) comme médium de communication pour les citoyens et citoyennes, toutes cultures confondues, désireux de faire des exercices de *storytelling* dans des lieux publics. L'objectif est de stimuler l'imagination de la population pour faciliter la communication et créer un imaginaire collectif. Les 55 images du jeu font partie d'une installation multidisciplinaire : un stand vu comme une borne interactive semi-théâtrale favorisant des exercices de *storytelling*, captés par la vidéo et diffusés sur le Web. Des animateurs seront présents pour stimuler l'imagination des passants et valoriser la communication par l'image. Le jeu 55 ICÔNES servira à faire ressortir l'imaginaire poétique de la population à travers des fables urbaines improvisées.

Construire un imaginaire collectif <https://youtu.be/hQ5D2bZqoi0>



Exercice de *Storytelling* public



Test de reconnaissance visuelle avec le jeu 55 ICÔNES



Espace théâtralisé pour pratiquer son imagination

(Installation 2018)

## Détails de l'approche conceptuelle :

Dans un espace public prédéterminé les citoyens de tous âges pourront faire des exercices de *storytelling* : une expérience imaginative improvisée inspirée par des images abstraites

### **Comment :**

En choisissant au hasard une des 55 images du jeu, sur une table incorporée à l'installation, il sera proposé aux participants de s'inspirer de l'image choisie pour raconter une histoire (réelle ou inventée). Celle-ci, d'une durée de 60 secondes, sera filmée (avec approbation du conteur) comme un documentaire, pour être diffusée par la suite sur un site Internet dédié ([www.faireimage.org](http://www.faireimage.org)) comme une fable urbaine.

### **Pourquoi :**

L'utilisation des images du jeu **55 ICÔNES** facilitera l'accès à différents territoires imaginaires, qu'ils soient associés, par exemple, à l'histoire de Montréal, à un lieu géographique spécifique ou à une vision imaginative très personnelle de la réalité. Ce faisant, les conteurs participeront, par leurs récits, à la construction d'un espace imaginaire collectif. Le public aura également la possibilité de visionner des vidéos d'histoires racontées grâce à un iPad utilisé uniquement par un animateur ou une animatrice lors des interventions pour stimuler leur imagination.

## **Des images présentant le concept au Mondial des jeux 2014-15-16**



### **Filmer ses amis**

Spontanément, les 25 à 35 ans se filment pour garder la trace de l'histoire de leurs amis.



### **Exercice de mémoire**

Une famille d'Indiens trouve le jeu de casse-tête très intéressant pour exercer sa mémoire.



### **Découvrir son imaginaire**

Plusieurs personnes sont surprises de l'effet des images abstraites sur leur imagination.



### **Faire un mini-spectacle**

Au Mondial des jeux 2014, 2015 et 2016, les participants qui racontaient une histoire avaient toujours un public intéressé pour les écouter.



### **Des histoires de toutes sortes**

Au Mondial des jeux, des itinérants ont eu beaucoup de plaisir à raconter leurs histoires et à jouer avec l'interface pendant une vingtaine de minutes.



### **Apprendre à se raconter**

Le public présent dans la soirée demande presque toujours à l'animateur de raconter une histoire avec les images du jeu de façon à mieux comprendre l'exercice.

La démarche artistique du projet est de montrer comment les images abstraites (les archétypes) permettent de stimuler l'imagination de toutes les cultures et sert de courroie de transmission à travers des échanges avec des étrangers. Le caractère innovant réside dans l'implication du citoyen, comme conteur, spectateur, internaute et potentiellement initiateur au jeu pour ses proches. [www.faireimage.org](http://www.faireimage.org). Une étude de la réaction des participants sera faite par des stagiaires universitaires afin de raffiner le concept pour l'exporter dans d'autres pays comme la France et les États-Unis. L'ensemble des interventions sont organisées et structurées pour faciliter la discussion en milieu urbain

## **Vidéos de référence d'interventions dans différents lieux publics**

**Construire un imaginaire collectif**

<https://youtu.be/hQ5D2bZgoi0>

**Faciliter la discussion avec le jeu 55 icônes**

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

**Forum social Mondial 2016**

<https://youtu.be/IGMufkCGCPw>

**Théâtre de Guignol 2017**

[https://youtu.be/X\\_QBLekSDnc](https://youtu.be/X_QBLekSDnc)

**Mondial des jeux 2015**

[https://youtu.be/y9rjX\\_ctab8](https://youtu.be/y9rjX_ctab8)

**Commentaires des participants**

<http://www.faireimage.org/communautes/commentaires-des-participants/>

## Exemple de l'espace nécessaire pour l'installation



Installation 2017



installation 2018

### A noter :

Le projet **L'espace imaginaire**, pourrait s'installer à l'intérieur ou à l'extérieur dans un endroit achalandé pour permettre une meilleure cueillette d'histoires racontées. Pour l'été 2018, nous serons encore au Parc La Fontaine, à Espace La Fontaine, et aux abords du site du théâtre de Guignol. Le calendrier de nos interventions publiques extérieures n'as pas encore été totalement fixé ce qui nous permet de proposer nos interventions pour la période estivale 2018 à d'autres organisations (festivals, rencontres publiques et salons de toutes sortes).

Au plaisir de vous rencontrer pour parler de notre nouvelle installation et de notre objectif de créer un imaginaire collectif à partir d'histoires racontées vue comme des fables urbaines improvisées.

*Michel Delage* [info@55icones.com](mailto:info@55icones.com)  
514-278-3885 5965, Avenue du Parc Montréal  
H2V 4H4  
[www.55icones.com](http://www.55icones.com)



Merci à Espace Lafontaine,  
le bistro culturel, de nous accueillir !