

QUE FAITES-VOUS DANS VOS RÊVES
QUE VOUS NE FAITES PAS
DANS LA RÉALITÉ ?

Je paye mon loyer

SI VOUS ÉTIEZ UNE VOITURE,
QU'AIMERIEZ-VOUS
QU'ON VOUS FASSE ?

Recevoir de jolies fesses
sur mes sièges en cuir

SI VOUS DISPOSIEZ D'UNE BOMBE
QU'EN FERIEZ-VOUS ?

Je mettrais des bonbons dedans

SI VOUS ÉTIEZ UNE VILLE
QU'AURAIT-ELLE DE PARTICULIER ?

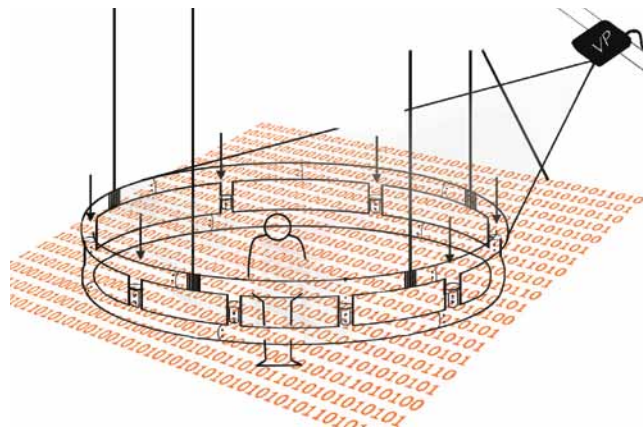
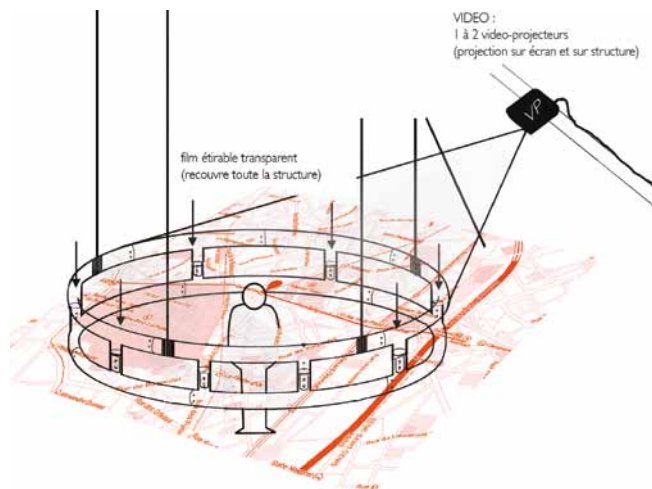
Elle serait troublante
comme le parfum des fleurs
offertes par mon amant

STRANGE TO MEET YOU

ORNIC'ART

Collectif de performeurs indisciplinaires - Marseille

STRANGE TO MEET YOU



Distribution (en cours)

Performers : Christine Bouvier - Anaïs Poulet - Jean Christophe Petit - Audrey Vecco
Aude Cartoux - Flavio Franciulli - Anna Ten - Anne Sarah Faget

Auteur - Direction artistique : Rochdy Laribi

Création multimédia : Naoyuki Tanaka

Régie Production : Léa Dommange

Ornic'art

Contact : Rochdy Laribi - (33)6 58 02 18 25 - ornicart@free.fr

www.ornicart.org

Friche la Belle de Mai - 41 rue Jobin 13003 Marseille



STRANGE TO MEET YOU

Présentation

Une indispensable quête de soi dans l'espace public.

**"Strange to meet you" est un parcours urbain transmédia.
Une traversée d'expériences sensibles où chacun part à la recherche de lui-même dans l'espace public.**

L'impossible rencontre de l'autre dans l'espace public. Constat à l'origine de cette quête. Il résulte du questionnaire sur les fantômes urbains. Pendant 2 ans, Ornic'art a demandé à son public de répondre à un questionnaire sur les fantômes urbains. Il contenait 12 questions les poussant à révéler leurs envies les plus folles dans l'espace public. 16000 réponses collectées ont servi de base à une exploration philosophique de l'urbain. Le corpus des réponses fournies est à l'origine des performances constituant *Strange to Meet You*.

Résumé

Strange to Meet You est un jeu d'échecs urbain qui s'adapte à chaque contexte de ville. Au départ seul, puis en duo et par petits groupes, le public plonge dans une expérience de la ville sous l'angle du fantôme.

Un corps central au milieu d'un disque représente une matérialisation organique et poétique de l'application facebook. Il retransmet au grand public ce qui est vécu à petite échelle par les spectateurs qui déambulent dans la ville. C'est une banque de données qui concentre les impressions et intègre les déplacements des participants grâce à une géolocalisation.

Le public est réparti en deux groupes: Expérimentateur et Voyeur. Il est ensuite guidé par messages privés et par l'intervention de performers tout au long de la performance.



Dispositif

Déambulatoire
Durée moyenne : 2 h
Départ toutes les 30 mn. 4 départs
Inscription en amont.
Smartphone et kit mains libres

Jauge jeu d'échecs : 24 pers. w(pions)
8 performers :
- 2 tours (sillonnent le parcours)
- 2 fous, 2 cavaliers (4 performances)
- Roi et Reine (disque de contrôle)

STRANGE TO MEET YOU

Écriture multimédia et numérique

Une écriture multimédia permet de structurer cette expérience immersive.

Considérer chaque spectateur dans sa singularité et non fondu dans un ensemble homogène. Comment le public évolue dans le spectacle, comment un tel établit des liens avec tel autre ou avec l'installation, comment la performance y est réactive ? Ce sont des enjeux majeurs de cette future création.

Collaboration multimédia spécifique pour ce projet : Naoyuki Tanaka

Artiste japonais rencontré lors de nombreuses créations impliquant le *Dicréam*, la *Friche Belle de Mai* et *Zinc*. Il travaille l'art numérique, la programmation sous forme de performances et produit des logiciels pour smartphones dans une société japonaise. Sa collaboration approfondit les écritures croisées liées à l'immersion de corps dans un espace urbain numérique.

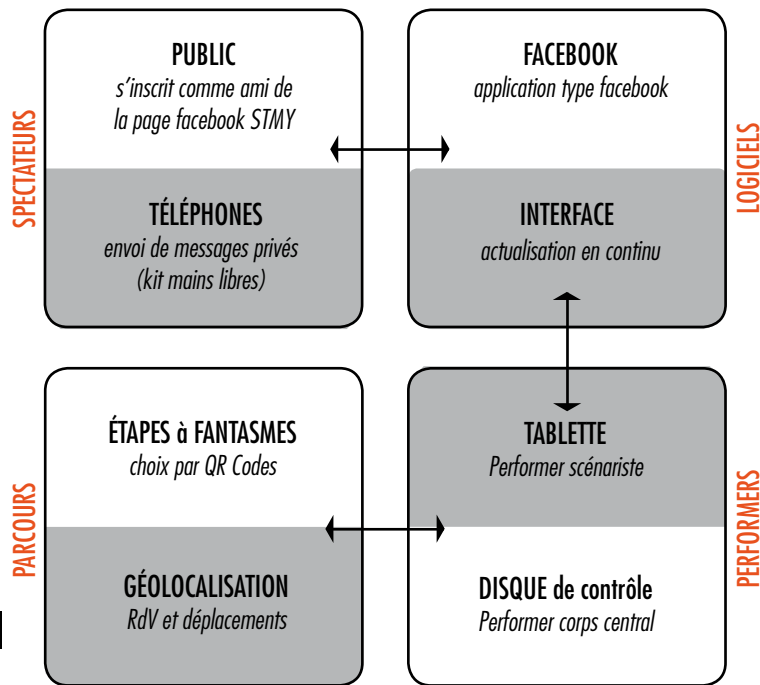
Interaction virtuel/réel : Smartphone/Facebook/Géolocalisation

Tout au long de la performance, les spectateurs sont invités à utiliser leur smartphone pour recevoir les consignes. Chacun intègre une fausse page Facebook, celle de *Strange to Meet You* avec son propre profil. Cette action permet de suivre les participants dans la ville, d'interagir avec eux tout en collectant leurs impressions en temps réel.

Le corps du performer au milieu du disque devient au fur et à mesure l'incarnation physique d'un réseau social numérique. Interface "homo-facebook" il se nourrit d'éléments trouvés sur le profil des spectateurs, les suit de façon virtuelle en se manifestant à différents temps du parcours. Un autre performer alimente en continu la fausse page facebook et envoie des consignes privées sur le réseau social.

Des performeurs interviennent physiquement et régulièrement à des instants clés du parcours pour veiller à la bonne orientation du public mais c'est principalement l'objet virtuel qui l'amènera au bout du parcours.

Schéma global: Performance/Multimédia



Facebook: Chaque participant devient "ami" de la page facebook *Strange To Meet You* avant le début pour y avoir accès pendant. Il se déplace dans la ville avec son téléphone et cette application comme seul moyen de repère. A la fin tout est supprimé, amis spectateurs et contenu. La page redevient vierge. L'interface est une plateforme virtuelle de l'espace urbain, elle permet de poser un autre regard sur la ville, poétique et vigilant ...

STRANGE TO MEET YOU

Réalisation d'un fantôme urbain

Fantôme : nom masculin (latin phantasma). Représentation imaginaire traduisant des désirs plus ou moins conscients. Scénario de l'accomplissement du désir inconscient.

Urbain : adjectif (latin urbanus). Qui appartient à la ville : Les populations urbaines. L'éclairage urbain. Littéraire. Qui fait preuve d'urbanité, de raffinement. *Dixit petit Larousse*

Au point d'accueil, tandis que les participants suivent les consignes et évoluent dans la ville, le corps du performer continue sa danse au milieu du disque et offre un spectacle en parallèle qu'un autre public peut suivre : la réalisation de fantasmes urbains.

Réalisation en direct de 4 fantasmes urbains.

Que faites-vous dans vos rêves (de ville) que vous ne faites pas dans la réalité ?

Mode d'emploi pour 4 étapes

Le public est réparti en 2 groupes. Puis guidé par messages privés et par l'intervention de performeurs tout au long de la performance.

Premier groupe : Voyeurs

Le corps d'une femme évolue au milieu d'un disque, visage invisible, plongé dans l'entrée USB, elle n'est qu'un corps dans «l'interface facebook».

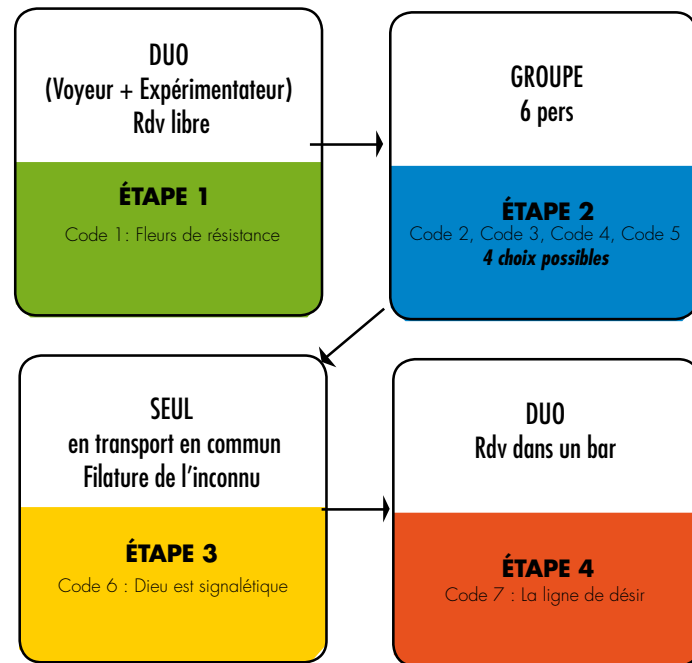
- Inscrivez votre N° de téléphone sur une partie de son corps, celle qui vous plaît.
- Prenez en photo l'inscription et envoyez là sur la page facebook *Strange to Meet You*

Deuxième groupe : Expérimentateurs

Un performer vous donne une fleur et vous explique comment s'en servir, suivez les consignes.

- Observez les 4 scénarios de fantasmes affichés autour du disque, choisissez-en un
- Sur la page *Strange To Meet You*, choisissez un N° de téléphone. (Voyeur)
- Prêts à expérimenter ! Appelez votre inconnu(e) et fixez lui un Rdv à proximité.

Parcours en 4 étapes



A chaque étape les consignes sont envoyées par messages privés sur l'interface.
Au départ, 2 groupes : 12 voyeurs - 12 Expérimentateurs
En milieu de parcours (Étape 2), 4 groupes de 6

STRANGE TO MEET YOU

Echiquier Urbain Code 12

La ville est-elle encore un lieu d'échanges, objet et source de fantasmes, ou est-elle condamnée à devenir un espace de résistance ?

Cette interrogation a servi de base à la conception de 12 performances urbaines sur le principe : **Si vous réalisiez un fantôme urbain avec un(e) inconnu(e), la ville serait-elle toujours la même ?**

Une invitation à redessiner les contours de la ville.

Codex en 12 versions

12 performances possibles à réaliser seul, en duo ou petit groupe, sur la base de scénarios audio et facebook. Chaque scénario est inspiré d'une double écriture : un extrait de "texte" contemporain (théâtre, cinéma, littérature, histoire...) et sa retranscription par un langage technologique ordinaire (sms, piste youtube, vidéo streaming, voix synthétique d'ordinateur, interface facebook ...)

Numérotées de 1 à 12, elles se réalisent dans la ville à la manière d'un jeu d'échecs. Une par question du questionnaire des fantômes urbains.

Chaque personne reçoit des consignes via son smartphone, alternativement en position voyeur (écoute) ou expérimentateur (double). Le public expérimente des duos urbains éphémères. Tour à tour inconnu(e), menace ou partenaire, il est plongé dans une relation où se mêlent indifférence, haine et amour.

Durée moyenne d'une performance : 15 mn - Jauge : 2 à 10 personnes

Rôle des performeurs

Le public glisse rapidement du rôle de spectateur à celui de performeur. A chaque étape les performeurs préparent les participants à réaliser la suivante avec autonomie et intensité. Ils créent physiquement et régulièrement des situations insolites qui troublent la perception du spectateur et encouragent son implication dans l'espace urbain, à la recherche de ses doubles....

ÉTAPE 1 - Rdv en Duo

Code 1 - Fleurs de résistance

QU'EST-CE QUI VOUS PARAÎT
IMPOSSIBLE DANS UNE VILLE ?

Marcher tout droit, sans tenir
compte des lignes de la ville.

QU'EST-CE QUI VOUS PARAÎT
IMPOSSIBLE DANS UNE VILLE ?

Un tsunami de lait
de vache entier



QU'EST-CE QUI VOUS PARAÎT
IMPOSSIBLE DANS UNE VILLE ?

Faire de l'accrobranche
entre arbres et immeubles.

Descriptif

Résister avec des fleurs.

Une expérience de résistance sensorielle et olfactive en écho aux manifestations de 1941 à Marseille dénonçant la politique de Vichy.

ÉTAPE 2 - 4 choix possibles dans l'ordinaire d'une ville

Vous devez vous rendre au lieu du fantôme choisi par le voyeur :
un hammam, un parking sous-terrain, un supermarché, des toilettes publiques.
Vivez le fantôme par petits groupes, avec votre partenaire, guidés par un performer

Code 2 - Sweet Suicide

Se suicider avec gourmandise en suçant des bonbons.

Simulation inspirée d'un extrait de 4.48 Psychose de Sarah Kane.

SI VOUS POUVIEZ RESSUSCITER,
COMMENT AIMERIEZ-VOUS
VOUS SUICIDER DANS VOTRE VILLE ?

En m'asseyant
sur des feux d'artifice

SI VOUS POUVIEZ RESSUSCITER,
COMMENT AIMERIEZ-VOUS
VOUS SUICIDER DANS VOTRE VILLE ?

Je me suiciderai sous les roues
du 4x4 de mon patron



SI VOUS ÉTIEZ UNE VOITURE,
QU'AIMERIEZ-VOUS
QU'ON VOUS FASSE ?

Qu'on me brosse
dans le sens du poil

SI VOUS ÉTIEZ UNE VOITURE,
QU'AIMERIEZ-VOUS FAIRE ?

Manger le trottoir

SI VOUS ÉTIEZ UNE VOITURE,
QU'AIMERIEZ-VOUS
QU'ON VOUS FASSE ?

Qu'on me laisse des mots doux
sur le pare-brise

Code 3 - Pyromane circuit

**Se jouer d'un accident comme on se joue d'une petite voiture télécommandée
perdue entre des tours d'allumettes en feu.**

Inspiré d'un extrait de Manque de Sarah Kane.

Code 4 - Shoot à l'Euro

Détruire de l'argent pour fabriquer de la richesse.

Fabrication et dégustation d'un grand cru dionysiaque de résistance à la crise.

Inspiré d'un extrait de *Ploutos* d'Aristophane.

QUEL INTERDIT AIMERIEZ-VOUS
TRANSGRESSER DANS UNE VILLE ?

Marcher sur le toit des voitures

QUEL INTERDIT AIMERIEZ-VOUS
TRANSGRESSER DANS UNE VILLE ?

Aller au parc pendant la nuit

QUEL INTERDIT AIMERIEZ-VOUS
TRANSGRESSER DANS UNE VILLE ?

Peindre tous les murs



QUEL ÉLÉMENT DU MOBILIER URBAIN
VOUS PARAÎT ÉROTIQUE ?

Les croix des pharmacies

Code 5 - Cantique de l'eau

L'eau ruisselle le long de la jambe avant de s'attarder sur le pied.

Une expérience sensorielle et poétique sur le désir, l'eau et le mobilier urbain.

ÉTAPE 3 - Seul à la recherche de Dieu dans l'espace public

A la fin de la réalisation de votre fantasme, séparez vous.

Expérimentateurs : le performer vous guide individuellement, écoutez le scrupuleusement. Il va vous donner une direction à suivre, le numéro d'un transport en commun dans lequel monter. Partez seul sur le lieu qu'il vous indique.

Voyeurs : le performer vous indique la personne à suivre. Une fois votre cible identifiée, suivez la discrètement, montez dans le bus avec elle, observez son action et les réactions des gens alentours.

Code 6 - Dieu est signalétique

Dieu existe-t-il dans l'espace public ?

La réponse est à chercher, ou à trouver, dans le décompte des plaques d'immatriculation.

Inspiré d'un extrait d'*Oeuvres complètes* de JL Borgès.

SI JE POSE UNE ÉCHELLE
AU MILIEU D'UNE RUE,
OÙ POURRAIT-ELLE ME CONDUIRE ?



SI JE POSE UNE ÉCHELLE
AU MILIEU D'UNE RUE,
OÙ POURRAIT-ELLE ME CONDUIRE ?



Consignes expérimentateurs dans le bus (audio)

Maintenant, enfilez les gants. Le noir. Puis le blanc.

Jetez le dé et mémorisez le chiffre obtenu.

A présent, repérez une plaque d'immatriculation.

Avec le feutre, inscrivez le numéro d'immatriculation en colonne sur la vitre du bus. Écrivez verticalement.

Renouvelez le processus autant de fois que le dé l'a indiqué.

Prenez le verre. Remplissez-le. Souriez à vous même, souriez à l'autre.

Inscrivez sous chaque colonne la somme des chiffres sur la vitre.

Faites la somme des sommes. Mémorisez la et effacez tout.

Buvez et pour la première fois regardez une personne en face.

Finissez votre verre et descendez du bus.

Code 6
Dieu est signalétique



Expérimentateurs
Cliquez ici



Voyeurs, Scannez ici

Expérimentateurs : Une fois votre chiffre de "dieu" obtenu descendez du bus. Cherchez un chiffre correspondant dans l'espace public. Placez vous dans l'espace trouvé. Attendez un signe dans le dédale des rues, un inconnu va vous fixer un RdV dans un bar.

Voyeurs : Descendez du bus, trouvez un bar et donnez Rdv à votre cible.

ÉTAPE 4 - RdV en duo dans un bar

SI UN PASSAGE PROTÉGÉ
NE SERVAIT PAS À TRAVERSER,
À QUOI POURRAIT-IL SERVIR ?

À éviter de se faire bouffer
par les piranhas

SI UN PASSAGE PROTÉGÉ
NE SERVAIT PAS À TRAVERSER,
À QUOI POURRAIT-IL SERVIR ?

À bronzer rayé

SI UN PASSAGE PROTÉGÉ
NE SERVAIT PAS À TRAVERSER,
À QUOI POURRAIT-IL SERVIR ?

À parquer
les forces de l'ordre

Code 7 - La ligne de désir

Prendre rendez-vous avec un inconnu.

Un doigt dans la terre, jouer l'amour en l'absence de l'amour, le désir par répulsion avant de se perdre entre haine et amour dans le dédale des rues.

Inspiré d'un extrait de *l'Amour de Phèdre* de Sarah Kane.

FINAL

2 options

1 - RdV dans les bars pour chaque participant de jauge (24)

2 - Final festif "Dance floor dans le disque" avec destruction de la bulle virtuelle

Commun à toutes les jauges



STRANGE TO MEET YOU

Une proposition d'ORNIC'ART

ORNIC'ART est un collectif à géométrie variable de performers urbains indisciplinaires (Arts visuels, Théâtre, Danse, Vidéo) en résidence à la Friche la Belle de Mai à Marseille.

Créé en 2002, le collectif se produit régulièrement en France et à l'étranger dans les festivals, l'espace public, les centres d'art et scènes nationales. Ses créations développent de nouvelles formes d'écriture artistique; performances urbaines ou installations-performances immersives qui proposent des actions de subversion du réel et ouvrent des perspectives originales dans la relation du spectateur à l'artiste et aux espaces de représentation.

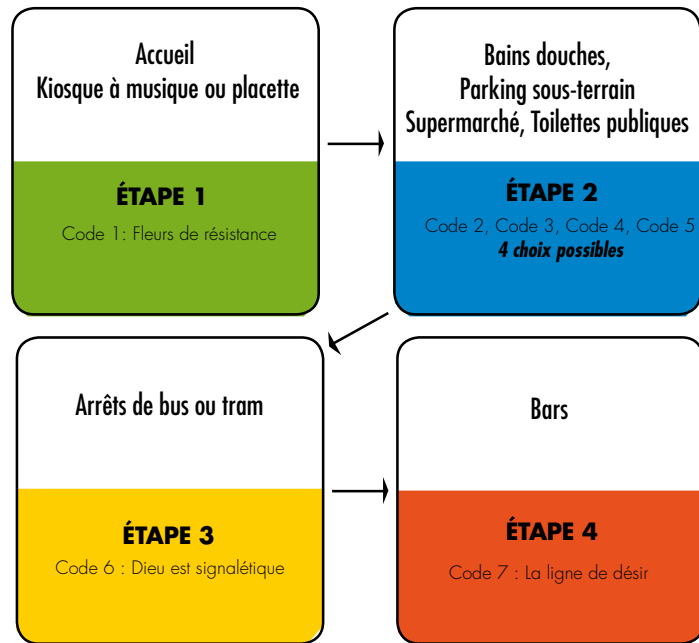
Performances urbaines. Proches de la performance-commando, les actions replacent l'individu au coeur de la ville et lui permettent de la remodeler au grè de ses désirs les plus profonds. Localisées dans des espaces urbains (abribus, passages cloutés, cabines téléphoniques, fontaines, macdo, lavomatics, parkings, métro) elles s'implantent dans la ville et l'abordent dans un contexte politique.

Performances immersives. Ornic'art invite le public à l'intérieur d'un théâtre d'expériences. Il est libre de choisir son degré d'implication, de vivre une expérience artistique plutôt que de rester spectateur. Au coeur de chaque projet, une installation-performance permet de s'immerger dans une expérience intime et troublante.

Ornic'art lance en 2007 RedPlexus, réseau d'échanges et de diffusion pour les nouvelles écritures de la performance à l'origine du Festival Préavis de Désordre Urbain

LIEUX POSSIBLES

Adaptation spécifique au contexte urbain



ANNEXES - A TITRE INDICATIF

ÉTAPE 2 : Autres choix possibles

Code 8 - Noces urbaines

Apprendre à faire une déclaration d'amour à un inconnu.

Le temps d'une union urbaine éphémère.

Inspiré d'un extrait de *Manque* de Sarah Kane.

QUE FAITES-VOUS CHEZ VOUS
QUE VOUS NE FAITES PAS
DANS L'ESPACE PUBLIC?

Faire un potager, jardiner



Code 9 - Bombe au Capitole

Réalisation d'une bombe artisanale à l'eau.

Simulation en écho à un attentat perpétré par un jeune résistant dans un cinéma réquisitionné par les SS durant la Seconde Guerre Mondiale.



SI VOUS DISPOSIEZ D'UNE BOMBE,
QU'EN FERIEZ VOUS ?

Je dégusterai toute la crème
qu'elle renferme

SI VOUS DISPOSIEZ D'UNE BOMBE,
QU'EN FERIEZ VOUS ?

Du chantage

Échanger temporairement son identité avec un inconnu dans l'espace urbain.

En miroir comme dans une ville en flammes traversée par une rivière :
l'eau et le feu se lèchent, mais l'eau est condamnée à noyer le feu, et le feu forcé
de volatiliser l'eau.

Inspiré d'un extrait de *La solitude des champs de coton* de B-M Koltès.

QUE FERIEZ-VOUS DANS UNE VILLE
SI VOUS NE CRAIGNIEZ PLUS
LE REGARD DES AUTRES ?

Je vole avec des petits parapluies
entre les orteils et les doigts

QUE FERIEZ-VOUS DANS UNE VILLE
SI VOUS NE CRAIGNIEZ PLUS
LE REGARD DES AUTRES ?

Je fais l'amour à tout le monde

QUE FERIEZ-VOUS DANS UNE VILLE
SI VOUS NE CRAIGNIEZ PLUS
LE REGARD DES AUTRES ?

Manger mon père

SI VOUS ÉTIEZ UNE VILLE,
QU'AURAIT-ELLE DE PARTICULIER ?

Il y aurait des chemins
qui ne mènent nulle part

SI VOUS ÉTIEZ UNE VILLE,
QU'AURAIT-ELLE DE PARTICULIER ?

Les voitures seraient cachées
dans un nuage de brouillard

Code 11
Scanner Urbain



Expérimentateurs
Cliquez ici



Voyeurs, Scannez ici

Code 11 - Scanner urbain

Se faire une beauté et une manucure en se livrant à une séance d'anatomie urbaine.

Comme on récite un poème donnant à la ville un corps humain.

Inspiré d'un poème de *Lise Rondot*.

Tester son degré de liberté face aux caméras de surveillance.

Bienvenue à CODE 12. Surtout ne vous retournez pas. Ayez l'air naturels, vous êtes dans le champ d'une caméra de surveillance. Soyez détendus, vous pouvez même sourire. Ils ne doivent pas se douter que vous vous préparez à emprunter un Sentier de Résistance. Soyez vigilants, il est fondamental, voire vital de suivre les SMS que vous allez recevoir au pied de la lettre. Ce peut être une question de survie...

Inspiré d'extraits du documentaire [Des terroristes à la retraite](#) de Mosco Boucault.



QUE FAITES-VOUS DANS VOS RÊVES
QUE VOUS NE FAITES PAS DANS LA
RÉALITÉ ?

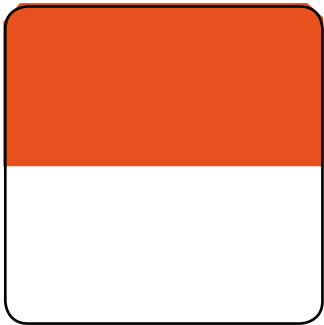
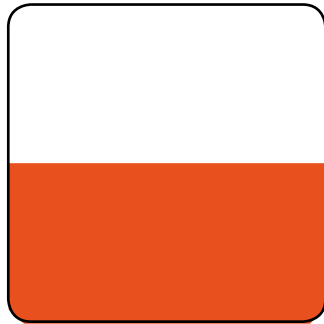
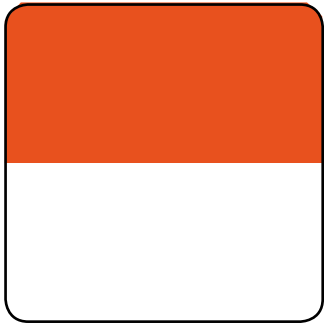
Traverser une rue en mode
anti-sniper

Traversée d'une rue en mode antisniper.

Vous glissez dans la peau d'un passeur. Prenez en charge un clandestin :

- Guidez le avec sensualité et douceur
- Protégez le si nécessaire du sniper

Vous allez devenir son ange gardien urbain et traverser l'espace urbain d'une manière inédite. Reprenez votre souffle. La menace du sniper s'éloigne. Revenez rapidement au lieu de départ. Durée : 20mn



QUE FERIEZ-VOUS DANS UNE VILLE
SI VOUS NE CRAIGNEZ PLUS
LE REGARD DES AUTRES ?

Je vole avec des petits parapluies
entre les orteils et les doigts

PARTENAIRES

MAIRIE DE PARIS 

