



Foule

- Synopsis.....4
- La Compagnie.....5
- À la recherche de la foule.....6
- Concept et dramaturgie.....8
- Outils de jeu.....13
- Un processus d'écriture multiple.....19
- Équipe.....22
- Partenaires.....24
- Calendrier.....24

Compagnie Veiculo Longo

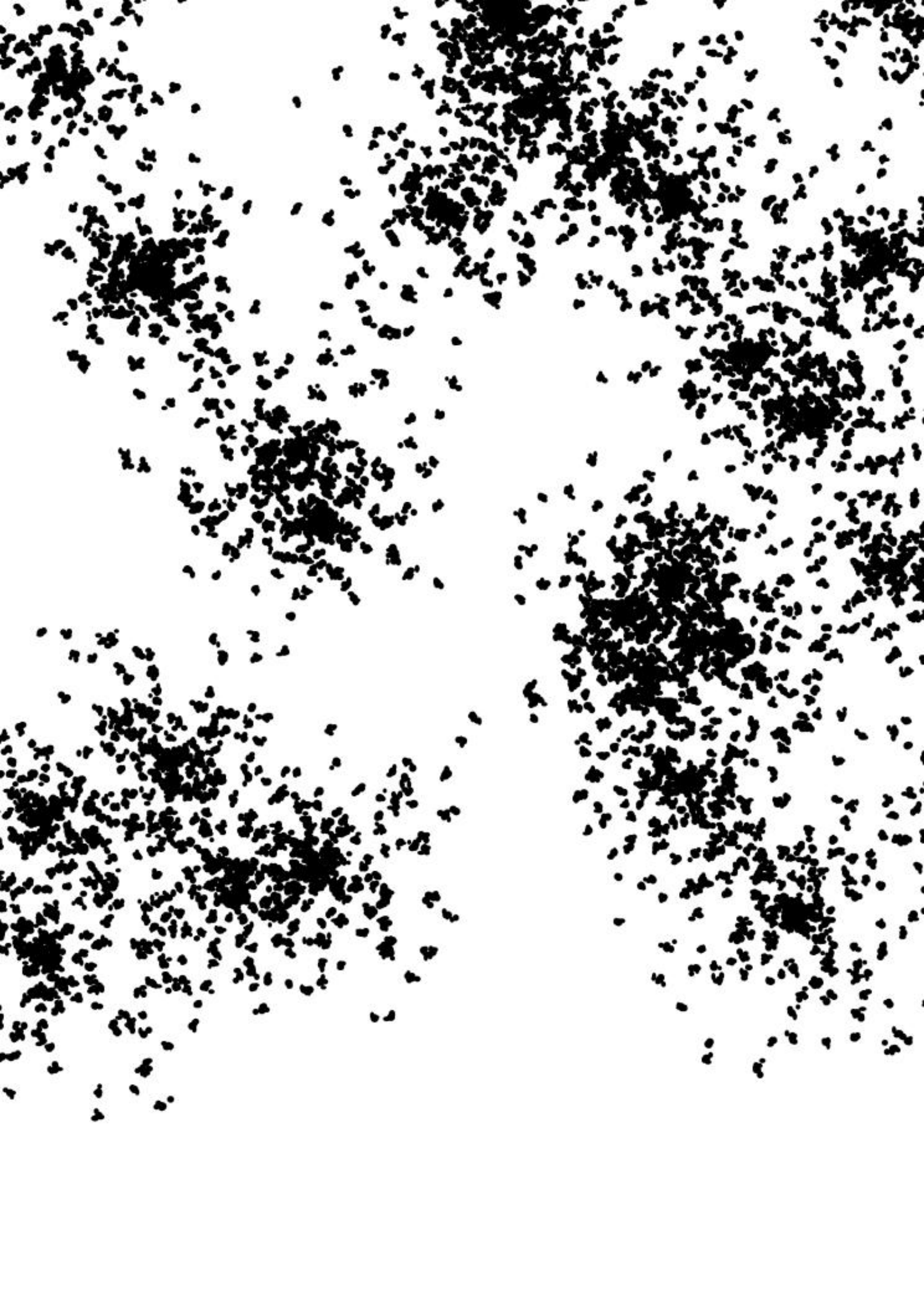
cie.veiculolongo@gmail.com

cie-veiculo-longo.fr

Tel : 06.32.84.90.51

SIRET 790 165 591 00047

LICENCE R-2023-000351



Synopsis

"Alors que chaque spectateur.ice se fond dans la foule, il ou elle devient un.e protagoniste pour tout.e.s les autres. Et la foule s'agrandit."

J'ai voulu voir la foule, d'après Veiculo Longo...

D'abord on m'a donné rendez-vous par SMS sur une place animée, remplie des mouvements des humain.e.s qui traversent, passent, vivent. Un échange de messages vérifie que je suis bien arrivée. Les suivants m'invitent à m'asseoir et observer. Une suite de consignes pour exercer mes yeux et mes oreilles à caractériser la place et ses flux : porter attention aux régularités, aux évènements, et bientôt aux incongruités qui, naturellement, apparaissent.



Fouloscopie - Mehdi Moussaïd

source : Philosophie magazine

Là, depuis ma bulle d'observation, tout semble devenir un spectacle que je vole au quotidien. Difficile de savoir si tout cela est bien dû au hasard et à la seule force de mon observation, ou à mon imagination, ou à autre chose encore. N'y a-t-il pas des comédien.ne.s quelque part devant moi ?

L'autrice ou l'auteur des messages semble être partout à la fois. Ielle me demande de changer de point de vue, de suivre certaines personnes, d'imaginer qui elles sont, de décrire ce que je vois... Je voyage dans les flux de la ville et je les lui décris.

Par vagues, la réalité et la fiction s'entremêlent, je m'installe dans cette confortable position de spectateur.ice. Au fil des messages, l'envie me prend de dépasser le cadre et de m'en amuser. Y a-t-il d'autres personnes à recevoir ces messages? Et qui reçoit mes réponses, et qu'en fait-elle ?

Ne serai-je pas en train de devenir acteur-ice d'une foule fictionnelle?

La Compagnie

La compagnie Veiculo Longo œuvre et construit ses spectacles au sein d'espaces publics vivants et ouverts. Espaces urbains, paysages, activités humaines, réseaux, environnements sonores etc... : le réel constitue la matière première, riche, imprévisible et complexe. Il propose une source intarissable d'événements et de prétextes à jouer.

Par l'écriture de protocoles d'improvisation, par le développement de dispositifs techniques et par un travail de corps, nous nous mettons en résonance avec l'espace public et venons souligner, révéler ce qui est déjà là et qui fait spectacle. Par cette action, nous nous plaçons comme constructeur- ices du lien entre les spectateur-ices et la ville.



Glissement de terrain (2022) - Veiculo Longo

crédits : Joué Images - Ville de Joué-lès-Tours

À la recherche de la foule

Au point de départ de notre recherche, l'envie de jouer avec la densité de la ville, de s'y fondre en tant que danseur.euse, comédien.ne, musicien.ne, public. Une fois installé.e.s, nos présences révèlent et soulignent le spectacle du quotidien dans lequel s'entrechoquent les chorégraphies du hasard, de l'organisation sociale, de l'urbanisme, mais aussi les singularités et les individualités des personnes qui traversent ces espaces.

Pourtant, nous n'avons pas trouvé la foule là où nous œuvrons : l'espace public des villes françaises. Dans sa forme classique, elle se fait rare.



Au lieu d'une foule, des flux éparés...

Parvis de la gare d'Helsinki - source : vanupied.com

Elle apparaît dans des lieux et horaires très précis et pour des événements particuliers tels que de grandes manifestations sportives, culturelles ou politiques. Dans le quotidien, on l'observe seulement de manière intermittente et cyclique, devant une gare, à chaque arrivée d'un train venu d'une grande ville.

Nous ne pouvons alors que constater l'efficacité de l'aménagement urbain et sa capacité à organiser la ville en flux, à aiguiller les foules dans des directions précises (logement, consommation, divertissement, etc ...). Il est aussi possible qu'à notre époque, nous nous regroupions moins qu'avant.

Les masses sont alors dispersées, atomisées et lorsqu'elles se reforment, c'est systématiquement à l'intérieur d'un cadre pré-établi garantissant l'ordre public. La peur joue parfois un rôle dissuasif lorsque l'envie de sortir dehors jaillit.

Alors nous avons usé de subterfuges pour convoquer cette foule, ce que nous avons trouvé c'est avant tout sa potentialité : ses traces dans l'espace, le temps et les réseaux, dans nos désirs, nos fantasmes mais aussi nos imaginaires.

Un immeuble dont on se représente tous.les habitant.e.s, un tas de mégots de cigarettes, un lendemain de fête sur une terrasse, la liste des réseaux wifi ou des périphériques bluetooth à portée, le décompte des individus à un arrêt de tramway pendant 2 heures, le vrombissement d'un métro probablement bondé qui traverse sous nos pieds...

La somme de ces couches fait densité. On retrouve à la fois des matériaux et un terrain de jeu qui nous inspire : la présence humaine et ses mouvements, ses traces.

Dans cet espace dense et chargé, produire du spectaculaire n'est pas le choix le plus adapté. Se dégage alors l'envie de jouer en "sous-marin", de se fondre dans la masse pour ne pas dénaturer ces espaces mais offrir une expérience d'observation, vue de l'intérieur. Travailler sur les manières de ressentir, d'observer, d'expérimenter depuis l'individu et non depuis le "groupe public".

Notre écriture dramaturgique s'oriente alors naturellement vers l'invention d'une manière d'appréhender ces lieux de passages et les vivant.es qui les traversent, tout en assumant d'en faire partie, d'y jouer un rôle.



Collecte photographique - Labo Foule #2

C oncept et dramaturgie

Pour avoir accès à un paysage réel non modifié, il nous semble nécessaire de questionner les codes du théâtre de rue. En résulte donc l'opportunité de se débarrasser joyeusement de certaines règles, quitte à s'affranchir de l'existence même du spectacle...

"Foule" ne se présentera pas comme un spectacle. Au premier abord, c'est une expérience, une proposition insaisissable qui joue avec l'invisibilité, l'anonymat, la clandestinité.

* À l'écoute...

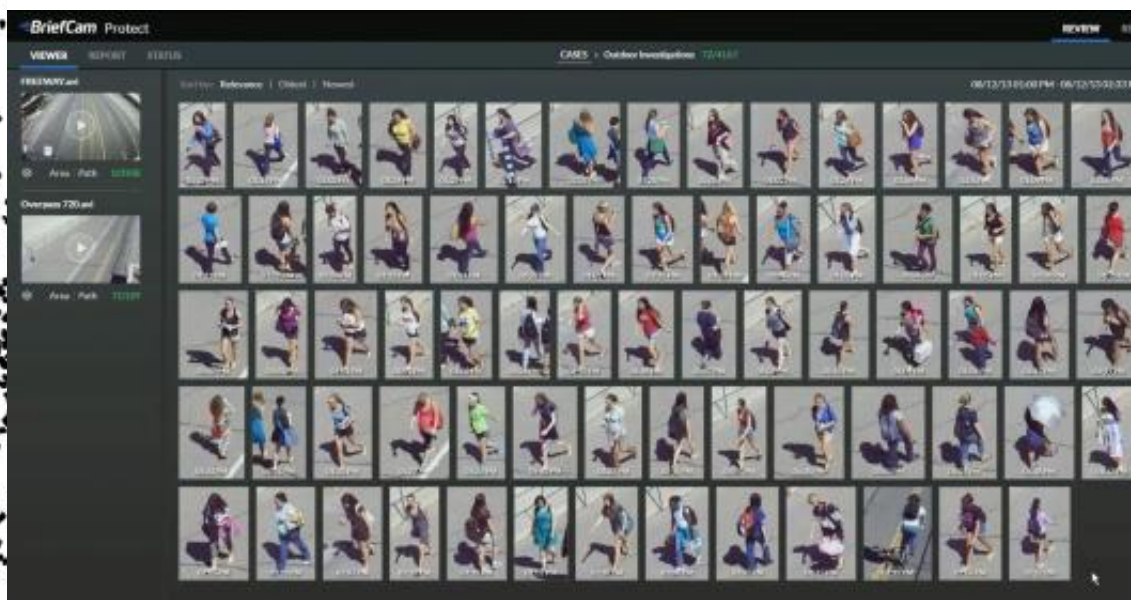


source : Article Wikipedia - Smartphone et sécurité des piétons
https://en.wikipedia.org/wiki/Smartphones_and_pedestrian_safety

Le téléphone est rapidement apparu comme le meilleur alibi, l'outil parfait pour voir la foule de l'intérieur. Grâce à celui-ci nous pouvons observer un espace et les personnes qui s'y trouvent, sans les troubler ni être suspect.es.

Rester au téléphone à lire ses messages, écouter ou parler, déclencher des sons à distance... D'une manière discrète il permet de naviguer, voire de glisser, entre les différentes postures d'observation et d'écoute, d'interaction, de guidage ou de manipulation. Cette prothèse connectée sert de camouflage pour observer le réel.

Mais nous souhaitons aussi convoquer l'ambivalence qui repose au creux de ces technologies : la dépendance émotionnelle, la surveillance de masse, la collecte de données, la monétisation de l'attention... (cf. Donna Haraway - Manifeste Cyborg).



source : disclose.ngo/fr/article/la-police-nationale-utilise-illegalement-un-logiciel-israelien-de-reconnaissance-faciale/

Alors que chaque spectateur.ice se fond dans la foule, il ou elle devient un.e protagoniste pour tout.e.s les autres. Et la foule s'agrandit. Les limites de statuts de ces individus deviennent floues. On ne sait plus quelle est la proportion de quidams, de passantes, d'opérateurs, de performeuses ou de simples spectateur.ice.s effectivement à l'oeuvre devant nous.

Le téléphone implante le doute : quand j'écoute, qui parle ? Quand je parle, y a-t-il quelqu'un.e qui m'observe ? Combien sommes-nous à observer cette foule clandestinement ? Le spectacle a-t-il déjà commencé ?



source : politico.eu



* Embarquer en spectateur.ices clandestin.es

Puisque nous faisons le pari qu'il existe une foule à l'intérieur de chacun.e, il nous faudra alors produire autant de spectacles qu'il existe de passagèr.e.s sur l'espace de jeu.

Avant de créer le doute, il faudra bien embarquer le public dans cette expérience de passagèr.e solitaire.

Avec le téléphone, une relation personnelle se déploie sous la forme d'une correspondance par SMS entre les instigateur.ice.s du spectacle et chaque spectateur.ice.

A travers une conversation (de simples échanges de SMS), que l'on considère comme la narratrice, nous invoquons ici ces bulles numériques, familières à tout un chacun. Faits de messages textuels courts ou abrégés, de messages vocaux ou peut-être de photographies.

Nous fabriquons alors un espace presque intime, propice à l'introspection et à l'observation. Cette conversation SMS semblable à mille autres se révèle aussi confortable qu'un fauteuil de velours rouge invisible installé en plein centre de la ville.

Dans un second temps, émerge la possibilité que tout ne soit qu'un mélange de hasards et de subterfuges. Une narration suffisamment aiguillée permet-elle de s'adresser de manière intime à 100 personnes en simultané ?

Une fois le dispositif narratif exposé, nous révélerons ainsi aux spectateur.ices, à la fois virtuellement connecté.e.s les un.e.s aux autres, mais aussi physiquement isolé, qu'i.elles partagent le même espace et le même "spectacle".

Cela invite à développer un autre tissu à partir d'événements du quotidiens qui tendent des fils et des trajectoires entre ces inconnu.e.s. Des noeuds ou des liens qui se font et se défont au fil des actions, de notre attention et du hasard.

Finalement, plutôt que des bulles, nous aimerions créer un ensemble de couches parallèles, d'espaces horizontaux qui se superposent et entre lesquels les individus pourront naviguer à leur guise.

Une fois que le public prend conscience de l'espace entre le réel et le spectacle, il sera alors possible de franchir des étapes, d'aller jusqu'à sa propre intervention au sein même de l'espace de jeu.

C'est le moment où le réel et la fiction viennent subtilement s'entremêler, et c'est peut-être à cette intersection que naît la foule.

* Viser l'invisible, défaire le spectacle

Organiser un spectacle au sein de l'espace public pour une centaine de spectateur.ices nécessite souvent un déballage de moyens sécuritaires (barrières, plots anti-bélier, agents de sécurité). Cette réalité à laquelle les organisateur.ices d'événements de rue sont soumis.es constituent à la fois un tue-l'amour du spectacle vivant en même temps qu'elles empêchent aux spectateur.ices de venir contempler le spectacle que la ville nous propose au quotidien.



Collecte photographique - Labo Foule #2

Plutôt que de lutter contre cette réglementation, nous souhaitons que ce spectacle se l'approprie pour pouvoir en jouer, la contourner, s'en moquer, s'en affranchir. Il s'agira de venir malaxer et tordre ces cadres juridiques pour en faire des outils d'écriture, quitte à se débarrasser de tous les appareils du spectacle, quitte à faire disparaître le public, les acteur.ices et la scène.

Sur la place au sein de laquelle se joue le spectacle, pas de point d'accueil, la communication n'existe pas. Ici, on transforme la communication séduisante qui invite souvent les spectateur.ices à devenir consommateur.ices de spectacle, en la réduisant à un simple accès, un accès à une expérience au sein de laquelle il faudra oeuvrer, faire appel à ses sens, à son imaginaire pour découvrir ce qu'il existe de spectaculaire dans l'espace public.

La question de la jauge quant à elle disparaît, on ne la maîtrise pas dans le sens où toutes les personnes ayant accès au numéro de téléphone ou au QR-code sont potentiellement présentes dans l'espace de jeu. L'anonymat fait disparaître la notion de public, plus de public signifie plus de spectacle. Nous échapperons aussi souvent que possible aux contraintes juridiques incombant à nos formes artistiques.



Collecte photographique - Labo Foule #2

Outils de jeu

* Places

Avec Foule, Veiculo Longo se projette dans des espaces où il est crédible de se retrouver à plusieurs dizaines de personnes sans les dénaturer. Les centres urbains, les lieux d'affluences, les espaces de transits ou de croisements, les places traversantes ou autres espaces multimodaux offrant une vision à 360 degrés : voilà autant de possibilités d'accéder à une ville dans laquelle le mouvement est le plus dense, le plus riche et le plus complexe. C'est cette qualité d'espaces mêlée à sa capacité à accueillir un public infiltré qui déterminera le lieu de l'expérience.

A priori, rien d'autre ne peut nous empêcher de jouer là où nous l'avons décidé.



Scène d'ouverture, zoom sur une foule, un mime et un inspecteur en civil

source : The Conversation - Francis Ford Coppola

* Expérience de la foule et Deeplistingening : en premier vient le réel

Nous puisons ici dans les pratiques expérimentales, notamment de la musique, au sens où il ne s'agit pas de recevoir une composition faite de gestes écrits ou improvisés par des interprètes trop conscients d'être observés.

Ce qui est donné à voir et à entendre, c'est un ensemble de sons et de mouvements, dépourvus d'intentions esthétiques, produits pour des seules raisons pratiques et aléatoires, dûes à des circonstances étrangères aux artistes, au public, au spectacle.

La proposition est expérimentale au sens où elle propose au public de faire l'expérience de la foule en tant que telle, mais pas de s'en servir comme le contexte d'une histoire ou le cadre d'une performance technique.

Pour Foule, notre écoute de la ville s'est basée sur les travaux de la compositrice Pauline Oliveiros et sur ses exercices de Deep Listening (d'écoute profonde). Une pratique dans laquelle ce n'est plus la musique qui crée l'écoute mais l'inverse.

Nous pouvons toutes et tous composer des paysages sonores en exerçant notre attention.

Par le biais de questions posées dans un cadre et un temps particulier, nous pouvons intensifier le rapport de chaque participant.e aux sons environnants.

Vient l'idée de transposer cette pratique dans le monde visuel. Inviter les personnes à concentrer leur regard, créer des liens avec des souvenirs personnels. Révéler les sensations engendrées par le stimulus oculaire...



Collecte photographique - Labo Foule #2

* Le Baronnage

un registre de jeu en sous-marin pour un réel altéré

Les baron.nes, dans la tradition foraine, sont des complices qui inscrivent leur jeu dans le réel. (ex : un.e faux.sse client.e qui achète des produits à un camelot.e pour susciter l'engouement d'autres vrai.es client.es). On peut donc les envisager comme des auxiliaires du mensonge influant sur le réel. Les interprèt.es de "Foule " joueront de ces codes pour mettre en lumière des évènements, en souligner d'autres, contraindre des déplacements... Ils et elles permettront aux spectateur.ices de s'immiscer eux-elles aussi dans ce même espace temps, venant troubler encore un peu plus les rôles de chacun.e.

L'idée n'est pas tant de savoir si oui ou non les présences baronnes sont visibles mais plutôt de jouer avec ce qui est réel et de créer des décalages plus ou moins subtiles, mais toujours plausibles.

* Corps et mouvements

C'est la multitude des corps qui crée la foule. C'est l'oppression des corps qui génère le mouvement de foule, c'est la pression des corps dans l'air qui souvent, crée le mouvement.

Il nous semble important de questionner la place des corps à l'intérieur de cet espace public. En observant les présences quotidiennes, nous développerons une danse en s'appuyant sur les postures des corps dans les lieux, les états de présence, l'occupation de son corps "intime".



Collecte photographique - Labo Foule #2

C'est depuis cette norme du quotidien, du crédible que les curseurs de jeu seront poussés jusqu'à leurs limites.

Un jeu de corps de l'infime, du minimaliste ou même parfois de l'invisible :

- une marche lente au milieu d'un flux qui crée un ralentissement.
- des "traversées" : entrées et sorties du champ de vision : apparition, disparition.
- des marches, des courses, des chutes, séparément, ensemble.
- des mouvements perpétuels : ces actions qui se répètent comme les montées et descentes d'un tramway, ou le fait de se lever, se déplacer, regarder les horaires, se rasseoir et répéter cette partition.
- des rapprochements et des éloignements.
- des déplacements organisés en fonction des contraintes, comme des obstacles à contourner.
- des corps qui dévient.
- des têtes qui se tournent, tout simplement.
- etc...

Nous explorerons "les curseurs" de jeu possibles sur ces mises en corps, de l'invisible au visible, de l'intuition à l'hallucination visuelle collective.

Cette composition collective de l'instant s'inscrit dans le lieu et sur les rythmes et cycles qui lui sont propres. Le rythme du spectacle est attaché à celui de la rue, il se nourrit des contre-temps, des retours au vide, laisse la place aux résonances, aux résurgences et aux échos plus qu'il ne prend la pente ascendante et attendue du bouquet final.



Collecte photographique - Labo Foule #2

* Son

Au-delà de l'écoute du paysage sonore "réel", qui est partagée avec les spectateur·ices, l'équipe de Veiculo Longo pourra introduire d'autres couches sonores.

Toujours de manière sous-marine et intégrée au paysage, nous développons ces pratiques que nous regroupons sous le terme d'hallucinations auditives.

À l'aide de haut-parleurs camouflés, dans un carton abandonné sur le trottoir ou dans un sac à dos, nous faisons apparaître des sons "plausibles" (Max Neuhaus), soit concrets (des chants oiseaux, une cour d'école au loin, un avion qui passe), soit abstraits (une note tenue, un bourdonnement, un bruit blanc, une impulsion). Ces sons peuvent créer tantôt le trouble ou la surprise, tantôt donner une couleur à la situation, lui apporter une certaine dramaturgie comme induire une certaine fixité (son continu ou drone), créer des événements (son courts, impacts) et des cycles.



Écoute des champs magnétiques - Labo Foule #2

* Narration

Comment déployer une narration à un public qu'on ne peut identifier et qui s'ignore probablement lui-même ? Comment faire naître un récit au sein d'un espace public alors que l'on cherche à faire disparaître tous les stigmates du spectacle?

C'est derrière le clavier d'un téléphone ou d'un ordinateur que notre narrateur-ice se cache. A travers des échanges de SMS, les spectateur-ices se laissent guider par quelqu'un.e qui souhaite partager quelque chose, une émotion, un avis, un regard sur la ville, sur l'endroit où se déroule cet échange. C'est ce lieu qui devient le sujet de la discussion. Ses rythmes, ses événements et ses étrangetés proposent aux spectateur-ices de décoller leur nez de l'écran, de se remplir d'images, d'actions morcelées. L'activité de tel lieu, la vie de telle place est filtrée par les mots reçus par SMS. Le ton est franc et rassurant, amusant, suspendu. On veut découvrir la suite, comprendre là où on nous emmène. Les spectateur-ices ne savent pas précisément ce qu'il faut regarder, mais se laissent aller au jeu proposé, jusqu'à s'inclure au sein de l'espace, jusqu'à y jouer.

Les différents niveaux de langage, la fine ligne entre réel et fiction, le dévoilement du dispositif, etc... sont autant d'éléments qui nous permettront de déployer une narration pour transmettre le goût d'observer l'espace public, et guider cette foule d'individus qui s'ignore dans un jeu à l'échelle 1/1.

Un processus d'écriture multiple

* Un projet écrit avec des spectateur-ices



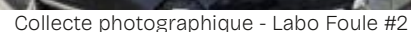
crédit : Pierre Acobas

Le processus d'écriture du spectacle est entièrement entrelacé à un travail de médiation. Au fil de rencontres avec un groupe de personnes amateur.ices, l'objectif est de réussir à générer, résidence après résidence, un protocole d'expériences qui deviendra la base du spectacle. La médiation enrichit et nourrit l'écriture, elle permet, dans le temps long de la création de venir l'affiner dans son fond, comme dans sa forme.

Le volet médiation de ce spectacle est évolutif. En fonction des différentes étapes de la création, nous aborderons la transmission de nos outils de manière assez simple : exercices, discussions, etc ... et à mesure que l'écriture du spectacle avancera, nous proposerons simplement aux participant.es de venir traverser ce spectacle.

Nous avons choisi d'associer des habitant.e.s tout au long de la création pour nous assurer que la forme que nous construisons soit intéressante et accessible pour le plus grand nombre. Iels devenant ainsi nos regards extérieurs. Après avoir présenté le spectacle, nous souhaitons faciliter les moments de discussions entre les habitant.e.s et l'équipe artistique pour pouvoir adapter notre écriture en fonction de leurs retours. Nous avons choisi d'associer un.e membre de l'équipe au groupe d'habitant.e.s. qui sera un autre regard extérieur et qui facilitera la récolte de ces retours.

Nous avons imaginé une phase d'écriture sous forme de laboratoires de recherches partagées auxquelles nous souhaitons inviter des personnes de profils et univers très variés. Artistes performeur.euse.s rompu.es à l'exercice de l'improvisation en espace public, comédien.ne.s venu.es du théâtre ou du clown, musicien.nes expérimentales.aux, bricoleur.euses de la mouvance du logiciel libre et open source, etc ...

[illegible]

En invitant ces artistes, nous voulons voir comment la performance peut tirer partie et jouer avec ces masses d'humain.es, avec ces espaces parfois quasiment saturés, à l'intérieur de cet organisme très versatile, composé d'anonymes en mouvement qu'est la foule dans nos villes...

Ces périodes de laboratoires sont pensées comme des temps de recherche "fondamentale", des espaces de tentatives, sans enjeux direct d'écriture, ni de résultat.

Un espace de rencontres humaines, de partage de savoir-faire, de pratiques artistiques partagées, de bricolage technique, d'inventions empiriques... de l'exploration à la marge du rythme de la création.

* Les temps de recherche techniques

La conception de dispositifs techniques est un travail fastidieux. Il s'agit à la fois de chercher quels types d'outils seraient adaptés à la forme artistique, puis, une fois identifiés, de réussir détourner leurs usages pour leur attribuer des fonctions directement liées à l'objet artistique que nous développerons. Inutile de dire que ces différents temps de créations ont leur propre rythme, c'est pourquoi nous leur consacrons des périodes de travail spécifiques.

* Résidences d'écriture et de mise en espace

Ces temps de travail nous permettront de venir concrètement tester l'avancée de l'écriture et de la projeter dans l'espace avec les avancées concrètes des dispositifs techniques, du protocole, du choix des espaces, du travail du corps, du rapport au public. Ces temps de synthèse nous donneront régulièrement une idée de la manière dont la forme évolue dans le temps, notamment grâce aux retours des spectateur.ices, des cobayes et des associé.es.

Equipe

Auteur.ice.s & performeu.r.se



crédits : Pierre Acobas / Joué Images - Ville de Joué-lès-Tours

* Aurélien Blandeau

Formé de façon empirique pour devenir comédien, clown, luchador et performeur. Il préfère simplifier les choses en se disant joueur. Il co-fonde en 2007 la compagnie « les Arracheurs de dents » avec laquelle il crée plusieurs spectacles dont les points communs pourraient être de tenter de considérer les spectateur.ice.s comme partie prenante des écritures

* Élodie Curado

Danseuse, performeuse et improvisatrice de l'espace public. Cette histoire débute avec une formation au conservatoire de La Rochelle puis la rencontre avec Karim Sebbar, La C.I.A., Laure Terrier (Cie Jeanne Simone), Pierre Pilatte (Cie 1watt) et Mathias Forge avec qui elle travaille autour de l'espace public, de l'individu et du rapport au corps. Elle crée la Compagnie Veiculo Longo en 2011 avec laquelle elle invente des performances autour de protocoles d'improvisation en déambulation.



crédits : Pierre Acobas

* Manuel Marcos

Depuis une quinzaine d'année, il joue dans la rue. Jouer ça veut dire chercher, et ce qu'il cherche, c'est un moyen de re-publiciser des espaces communs qui se referment à vue d'oeil. Ses outils sont le théâtre, le mouvement, le collage, la performance, la manifestation, la construction, l'installation, le bruit, la voix, l'accident, ... Tout ce qui peut permettre de venir dévier le flux trop bien rôdé des espaces constitue une brèche. Le monde tel qu'il est reste imparfait, il n'existe alors aucun intérêt à observer sagement ses failles et ses fragilités, mieux vaut s'y engouffrer, quitte à dérapier.

* Pierre Signolat

Artiste performeur son et image autodidacte intéressé par les matériels et situations dysfonctionnelles. Joue avec des instruments électroniques faits-main, des appareils hifi domestiques ou des langages de programmation informatique dédiés à la synthèse sonore.

Partenaires

- Cie Ktha (Paris)
- La Laverie (Saint-Etienne)
- Les Zaccros d'ma rue (Nevers)
- Interstice / Atelier Magellan (Nantes)
- Labomedia (Orléans)
- Le 37ème Parallèle (Tours)

Calendrier

Planning de production et de création

2024

Labo Foule#1 à Ménilmontant - Laboratoire de recherches collectives

du 16 au 24 mars 2024 // Cie Ktha // Paris

6 participant.e.s

Labo Foule#2 à Saint-Etienne - Laboratoire de recherches collectives

du 18 au 23 novembre 2024 // La Laverie // Saint Etienne

13 participant.e.s

2025

Atelier pré-production

Janvier 2025 // Autoproduction // Rennes

Résidence d'écriture #1

du 16 au 25 Avril 2025 // Les Zaccros // Nevers

Résidence d'écriture #2

du 16 au 24 septembre 2025 // Interstice, Atelier Magellan // Nantes

Ateliers règlementation du spectacle en espace public

Hiver-Printemps 2025-2026 // Recherche en cours

Résidence d'écriture #3 - penser la narration

Hiver-Printemps 2025-2026 - médiation à base d'échanges SMS

2026

Ateliers technologies téléphonie mobile : recherche et théorie

Printemps 2026, 3-4 jours // Labomédia // Orléans

Résidence création #1 : développements d'outils techniques et d'outils d'improvisation + rencontre avec les habitantes

Mai (2ème quinzaine) 2026 // Les Zaccros // Nevers

Résidence création #2

Fin Juin-Juillet 2026 // Le 37e Parallèle // Tours

Performance Premier jet : Festival Les Zaccros

Juillet 2026 // Les Zaccros // Nevers

Résidence #3 : écriture narration

Automne 2026

Résidence #4 recherche coproducteurs

Hiver 2026-2027

2027

Résidence #5

Printemps 2027

Sortie

Printemps 2027