

invisible

MODE D'EMPLOI ORGANISATEUR.TRICE.S

Ce mode d'emploi vous guide à travers les différentes étapes qui vous permettent de programmer, de communiquer et d'accueillir le projet *invisible*.

INDEX

1. L'EXPERIENCE DU.DE LA SPECTA(C)TEUR.TRICE	P2
1.1. Texte de présentation court	
1.2. Texte de présentation long	
1.3. Inscription et infos pratiques	P3
1.4. Accueil des spectateurs le jour J	
2. LA PREPARATION POUR L'ORGANISATEUR.TRICE : AVANT	P4
2.1. Structuration du programme et mise en vente des places	
2.2. Référent.e de production local.e et repérage des lieux	
2.3. Le lieu d'accueil et de debriefing ; et les besoins techniques et de production	
3. LA PREPARATION POUR L'ORGANISATEUR.TRICE : PENDANT	P6
.	
4. TO DO LIST ORGANISATEUR.TRICE	P7
4.1 Au plus tôt	
4.2 Un mois avant	
4.3 Le jour J	

1. L'EXPERIENCE DU.DE LA SPECTA(C)TEUR.TRICE

Voici comment les spectateur.trice.s découvrent le projet et en font l'expérience :

1.1. TEXTE DE PRESENTATION COURT (P.EX. POUR PROGRAMME DE SAISON)

« *invisible* est un jeu qui vous envoie dans l'espace public pour y jouer un jeu collectif. Avec un groupe de 8 à 12 personnes, à partir d'un petit scénario et d'un compte rendu d'expérience, vous opérez des minuscules interventions. Ensemble, vous créez une situation sensible mais invisible, dont vous êtes simultanément les initiateur.trice.s et les spectateur.trice.s. Pendant un très court instant, vous sentirez peut-être une altération subtile, un trouble étrange, comique, politique ou étonnant. Comme un comité secret, vous créez une certaine poésie de l'absurde dont vous seul.e connaissez l'origine. En jouant le jeu, vous sentirez sans doute les possibles de l'être ensemble. »

1.2. TEXTE DE PRESENTATION LONG (P.EX. POUR SITE WEB)

« *invisible* vous propose de faire des actions comme on ferait un jeu. Et ce jeu consiste à s'insérer dans une situation ordinaire d'interaction sociale, pour la décaler légèrement. Cela se passe dans des espaces à accès public, donc dans des cafés, dans la rue, dans des magasins. Ces actions que vous allez faire resteront idéalement invisibles pour les usagers du lieu et ne seront perçues que par vous. Ou peut être qu'elles seront senties ou perçues par les usagers. En aucun cas, le jeu ne pourra leur être révélé.

Vous agirez en petit groupe, de huit à douze personnes, en contact permanent par WhatsApp.

L'intérêt du jeu est pour *vous*. Le jeu augmente votre attention à ce qui vous entoure. Et il permet de jouer avec la balance entre ce que vous ressentez et les éventuels effets produits sur le contexte. Puis, comme c'est un jeu, vous pouvez jouer avec les règles : cherchez à augmenter et diminuer les effets de vos actions sur le contexte et sentez ce que ça vous fait. Les intensités de ce qui se joue varient du très fort au presque rien.

Lors de votre venue, vous allez recevoir les feuillets de trois actions que vous allez jouer à la suite. Ces feuillets contiennent la description des actions à faire et des comptes rendus d'expérience d'autres gens qui les ont inventées et testées à Lausanne en Suisse, à Groningen aux Pays-Bas, à Goa en Inde et à Belgrade en Serbie. Ce qui est invisible à Goa, ne l'est pas de la même manière à Groningen.

Venez seul.e.s pour vous faire surprendre, ou avec un groupe d'ami.e.s. Il y a plusieurs séries de chaque fois au moins trois actions, toutes différentes, venez les jouer toutes ! »

1.3 INSCRIPTION ET INFOS PRATIQUES

Les spectateur.trice.s peuvent ensuite s'inscrire sur le site, par date, et on leur donne les informations suivantes :

« Des séries de minimum 3 actions différentes vous sont proposées. Vous pouvez donc revenir un autre jour en choisissant une autre série !

Pensez à prendre vos lunettes de lecture pour lire la marche à suivre de vos actions, ainsi que des habits d'extérieur de saison. La participation implique l'usage de WhatsApp, veuillez penser à charger votre smartphone. Si vous n'avez pas de smartphone, nous en avons quelques-uns à disposition.

Vous ferez partie d'un groupe de 8 à 12 personnes.

Durée approximative totale : environ trois heures. »

1.4 ACCUEIL DES SPECTATEURS LE JOUR J

A leur arrivée, les spectateurs sont réunis dans un groupe WhatsApp par un référent.e de production de l'institution accueillante pour les réunir.

Dans le lieu d'accueil choisi par l'institution accueillante (cf fiche technique), le.la facilitateur.trice, dit sensiblement le même texte que le 2^{ème} texte de présentation, aux joueur.euse.s-spectateur.trice.s.

Les joueur.euse.s reçoivent ensuite de le.la facilitateur.trice les feuillets d'action de la série qu'il.elle.s vont partir réaliser.

Après que les joueur.euse.s les aient lus, le.la facilitateur.trice leur dit :

« Les règles sont là pour être titillées. C'est un jeu, donc jouez, soyez inventifs si vous avez envie de l'être, pour autant que vous restiez dans une invisibilité certaine. Nous, on aime quand tout d'un coup on sent que l'air se densifie et qu'on ne sait pas si c'est dans nos têtes ou si c'est réel. »

Puis, le.la facilitateur.trice leur explique les spécificités de chaque action et enseigne les quelques bases nécessaires pour pouvoir les faire dans les meilleures conditions. Il leur donne également le matériel nécessaire à chaque action et décrit les lieux et l'itinéraire pour aller de l'un à l'autre.

Ensuite les joueur.euse.s partent en groupe mais non accompagné.e.s par le.la facilitateur.trice. Celui.celle-ci les suit digitalement sur le groupe WhatsApp, pouvant intervenir si nécessaire, notamment pour la durée de chaque action.

Après avoir exécuté les actions, les joueur.euse.s reviennent à l'institution accueillante, dans la même salle, pour un debriefing, avec un verre offert par l'institution accueillante.

Une tablette se trouve sur place. Les actions et les comptes rendus d'expériences passées y sont publiés sur un blog et peuvent être augmentés par les récits des joueur.euse.s. L'adresse de ce blog ne sera pas divulguée dans la communication du projet, mais donnée aux joueur.euse.s à la suite de leur participation.

NOTE : si *invisible* est programmé 1 à 5 jours d'affilée, Yan Duyvendak joue le rôle d'informateur décrit ci-dessus. Au-delà de 5 jours, l'institution accueillante prendra contact avec la Compagnie pour envisager la formation d'un.e informateur.trice local.e.

2. LA PREPARATION POUR L'ORGANISATEUR.TRICE : AVANT

2.1. STRUCTURATION DU PROGRAMME ET MISE EN VENTE DES PLACES

- > Il y a plusieurs séries de trois à quatre actions chacune. Le contenu des actions est détaillé dans les feuillets numérotés en annexe de ce document.
- > Chaque série, brief et debrief inclus, dure environ 3h.
- > Chaque série peut accueillir de 8 à 12 joueur.euse.s. En cas de grande affluence, deux groupes de 8 à 12 joueur.euse.s peuvent être briefé.e.s et debriefé.e.s en même temps, mais iront jouer dans des endroits différents.
- > Ces séries sont à exécuter soit l'après-midi, soit le soir. On choisira quelles actions composent chaque série selon les heures de programmation et la localisation du lieu d'accueil.
- > L'institution accueillante se coordonne avec la Compagnie pour la programmation du nombre de dates et de séries proposées avant de mettre en vente les places.

2.2. REFERENT.E DE PRODUCTION ET REPERAGE DES LIEUX

2.2.1. Roles

Les spectacles de Yan Duyvendak étant des dispositifs qui s'adaptent aux lieux dans lesquels ils sont présentés, ils se construisent dans un dialogue étroit entre la chargée de production de la Compagnie, Yan Duyvendak, et un.e référent.e de production de l'institution accueillante, en amont et pendant toute la durée de l'exploitation.

Le référent de production agit comme intermédiaire entre les spectateurs, l'institution accueillante et la Compagnie : il.elle doit extrêmement bien connaître le projet. Il.Elle travaille en lien étroit avec la Cie avant les représentations et avec le.la facilitateur.trice (généralement Yan Duyvendak) pendant les représentations. Le.la facilitateur.trice est en charge du debriefing, du suivi de WhatsApp et du debriefing des groupes.

2.2.2. Profil

Pour *invisible*, le.la référent.e de production local.e se devra d'avoir, en plus de solides compétences organisationnelles, une bonne connaissance du milieu social, politique et culturel de la ville et des lieux publics à proximité du lieu d'accueil. Il.Elle sera à l'aise socialement, avenant.e, capable d'accueillir les spectateur.trice.s et de leur expliquer le projet, ainsi que de parler en public. Il.Elle maîtrisera l'utilisation des nouvelles technologies (smartphones et blog).

2.2.3. Tâches

Avant le début du travail de recherche, la Cie briefera le.la référent.e de production local.e via Skype sur les enjeux du projet en général et de chaque action en particulier.

Avant ce premier briefing, il.elle lira le dossier de présentation, les feuillets d'action, et le présent document.

Pendant ce premier briefing, les séries d'actions possibles seront discutées avec la Cie (entre 2 et 4 séries de 3 à 4 actions chacune, selon les lieux et le nombres de dates programmées).

Suite au briefing, il.elle repérera les lieux adaptés pour chaque action programmée, tout en restant en contact avec la Cie pour toute question ou information.

Idéalement, plusieurs lieux seront choisis pour chaque action : si la même action est proposée plusieurs soirs de suite, pour ne pas se faire repérer, on s'assurera de changer de lieu à chaque fois ou le plus souvent possible. Les heures d'ouverture des endroits, leur capacité, leur fréquentation potentielle à l'heure dite, leur accessibilité, etc. sont autant de paramètres à prendre en compte.

Pour plus de détails, voir le mode d'emploi Référent.e de production local.e.

2.3. LE LIEU D'ACCUEIL ET DE DEBRIEFING ; LES BESOINS TECHNIQUES ET DE PRODUCTION

L'institution accueillante, en accord avec la Compagnie, met à disposition un espace d'accueil pour les briefing et debriefing des participant.e.s (cf Fiche technique).

La Compagnie fournit quatre smartphones avec WhatsApp installé. L'institution accueillante fournit quatre cartes SIM, avec de la 4G.

L'institution veille à imprimer les feuillets d'action nécessaires et les bonus pour chaque joueur.euse.s. Elle installe un ordinateur à disposition sur une table pour que les joueur.euse.s puissent écrire leur compte rendu.

Elle prend soin d'avoir le matériel requis pour chaque joueur à disposition pour chaque action.

Elle offre un verre aux joueur.euse.s à leur retour.

Pour plus de détails, voir fiche technique en annexe et le point 4.

3. LA PREPARATION POUR L'ORGANISATEUR.TRICE : PENDANT

A l'heure donnée, les spectateur.trice.s – joueur.euse.s arrivent.

Le.La référent.e de production de l'institution récolte leurs numéros et crée un groupe WhatsApp en y incluant le numéro du.de le.la facilitateur,trice.

Puis, le.la facilitateur,trice explique au groupe le contenu de la série en question (soit les 3 actions). Il.Elle donne à chaque joueur.euse.s les feuillets d'action préalablement imprimés et pliés ainsi que 4 EUR en cash pour les actions qui le requièrent avec l'aide du.de la référent.e de production. Le groupe part jouer sans le.la facilitateur,trice ni le.la référent.e de production de l'institution.

Le.la facilitateur,trice suit le déroulement des activités sur le ou les groupes WhatsApp et donne les informations concernant les lieux, la durée et les déplacements. Il.Elle peut également répondre aux éventuelles questions et intervenir en cas de besoin.

A la fin des actions, le ou les groupes reviennent au lieu d'accueil et retrouvent le.la facilitateur,trice. Ce.cette dernier.ère offre le verre avec l'aide du.de la référent.e de production, lance le débriefing en proposant de le faire dans l'ordre chronologique de actions. Il.Elle présente le blog et son fonctionnement, et donne les feuillets des actions bonus. Il.Elle envoie l'adresse du blog dans le groupe WhatsApp et le quitte. Les joueur.euse.s sont libres de garder leur groupe actif ou non.

4. TO DO LIST ORGANISATEUR.TRICE

4.1 AU PLUS TOT

- Planning de programmation des séries en collaboration avec la Cie.
- Annonces du projet selon les textes fournis par la Compagnie et mise en vente des places selon les habitudes et contraintes du lieu d'accueil.
 - Limiter le nombre de journaliste à un.e (1) par série et le.la briefer sur le fait de ne pas révéler le contenu des actions mais de ne parler que de l'expérience vécue/partagée. . (voir NOTE pour la presse, dossier de présentation, page 5)
 - Limiter le nombre de programmeur.trice / directeur.trice d'institution à un.e (1) par série.

4.2 UN MOIS AVANT

- Désignation d'un.e référent.e de production au sein de l'institution selon le profil décrit au point 2.2
- Repérage et sélection des lieux pour chaque action par le.la référent.e de production en discussion étroite avec la Compagnie
 - Une liste de tous les bars situés à une distance de maximum dix minutes à pied, ouverts pendant les heures programmées.
 - Une liste de tous les escaliers situés à une distance de maximum 10 minutes à pied, marches, et à défaut, petits murets.
 - Une liste de tous les magasins à franchise (H&M, McDonalds...) dans les environs qui ont des portes automatiques, ou à défaut, à battants fermés.
 - Une liste de tous les magasins d'habit franchisés qui ont des cabines d'essayage communes, donc non séparées par genre.
- Choisir un lieu d'accueil « invisible » au sein, ou hors-les-murs, de l'institution accueillante pour les briefing et débriefing (voir fiche technique)

4.3 LE JOUR J

- Préparer les feuillets d'action nécessaires imprimés + les bonus pour chaque joueur.euse
- Imprimer les noms des bars avec leur adresse chacun sur une feuille A4, afin de proposer chaque soir le choix aux joueur.euse.s.
- Récouter les numéros des participants et créer les groupes Whatsapp. Chacun aura un nom différent et clair. Exemple : J1_invisible_date.
- Distribuer le matériel nécessaire à chaque joueur.euse (voir fiche technique point 4)
- Servir un verre aux joueur.euse.s à leur retour dans la salle du débriefing

Annexes :

- Dossier de présentation
- Fiche technique
- Feuillet d'action et actions bonus
- Mode d'emploi Référent.e de production local.e