

Nom de l'activité	Création d'histoires In Situ
Temps nécessaire	4h00-20h00 (ou plus). 30mn pour écrire une histoire. Le reste pour la mettre en scène.
Public (âge-nb)	A partir de 12 ans, jusqu'à 20 participants. + en divisant le groupe
Objectif pédagogique	Développer l'imagination. Faire naître des histoires inspirées de l'environnement et de l'espace public. Investir l'espace public avec des propositions artistiques. Apprendre à mettre en scène une histoire inventée.
Description de l'activité	Un temps de repérage et de délimitation de l'espace de travail démarre la séance. Pour un groupe de 10 personnes, une distance de 500m suffit. Chaque participant doit ensuite, dans cet espace délimité, trouver un élément attrayant qui lui inspire une histoire. Cet élément peut être un édifice patrimonial aussi bien qu'un mégot de cigarette. Tout est propice à lancer l'imagination : un lampadaire, un arbre, un jardin, un banc, une porte, une poubelle, un tag... Chaque histoire inspirée par cet élément de décor devra mettre en scène des personnages joués par les autres participants. L'histoire peut être une histoire vraie (élément historique, vécu de l'auteur...), une fiction (film, roman...), ou purement imaginaire. L'auteur de l'histoire deviendra « le narrateur », « le révélateur » qui s'adresse directement au public pour témoigner : « ici, dans cette rue, sur ce banc, a eu lieu une rencontre incroyable entre une femme et un homme... » (femme et homme joués par des participants). Le déroulement de la scène créée fera alterner narration et jeu (les personnages jouent ce qui est conté). Le formateur aidera à la mise en scène et en espace de chaque histoire. Il faut être vigilant à l'alternance entre histoire contée et histoire jouée (sans répétition). Une histoire classique est composée d'une situation de départ, d'un élément perturbateur et d'une chute ou d'une situation d'arrivée. Il est possible d'imaginer un contexte différent pour chaque histoire (qui peut donner lieu à un spectacle en soi). Ou bien, il est possible de mettre les histoires en lien les unes avec les autres, en quel cas, un « code » de démarrage des histoires doit être donné au public. Les orateurs peuvent alors être des témoins d'histoires passées (qu'ils entendent comme les pierres leur parlent, qu'ils sentent comme l'air leur renvoie une odeur, qu'ils voient ou qu'ils goûtent grâce à des sens surdéveloppés).
Variantes / évolutions	Les histoires inventées peuvent donner lieu à une écriture et une balade contée (ou balade-lecture). Il est aussi possible de proposer une visite guidée d'un espace en trouvant du lien entre les histoires. Les orateurs seront alors des « guides touristiques » (d'un patrimoine réinventé). Toutes les histoires peuvent être écrites autour d'un même thème.
Matériel	Aucun (ou en fonction de chaque histoire)
Espace	Espace public délimité. Privilégier les espaces piétons.
Observations	Il est important que chaque histoire jouée par les participants soit théâtralisée. Un échauffement théâtral devra donc y être lié. Ainsi que des compétences en dramaturgie (et en écriture d'histoires scéniques). Une réflexion peut avoir lieu sur l'adaptabilité de chaque histoire à d'autres espaces publics (un mégot de cigarette est très facilement transposable d'un espace à l'autre, c'est moins vrai pour un monument particulier ou un tableau déterminé).
Valorisation et mise en scène	L'intérêt est d'aller jusqu'à la mise en scène des histoires inventées. Un spectacle peut être créé grâce à une succession d'histoires inventées. Vidéo : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fxMHpAleYmg">https://www.youtube.com/watch?v=fxMHpAleYmg</a>

