

POINT DE RUE

Petit manuel de jeu en espace public



SOMMAIRE

Edito	p.3
Petit lexique	p.5
I	
Faire corps avec le paysage	p.6
Jouer avec le mobilier	p.7
Le Présent est un cadeau	p.8
Improviser en groupe (ou bien tout seul) dans l'espace public	p.9
Jeux pour se connecter	p.11
II	
L'inclusion du public	p.12
Le menu sonore, exemple d'un protocole	p.14
L'Infiltration	p.15
III	
Médiation	p.16
Législation, ce qu'on en sait	p.18
Nos références qu'on aime	
Merci Merci	p.19

EDITO

Qu'est ce que l'Espace public?

La réponse semble évidente, par opposition avec l'espace privé: l'espace partagé, la propriété collective. Donc nos places nos rues et les espaces ruraux qui relèvent des «communs».

Parler de «communs» à propos de nos rues et de nos places, urbaines et rurales, c'est inviter à leur appropriation citoyenne, faire des «lieux publics» des lieux de la rencontre, de la palabre, de l'agora, plutôt que des flux incessants de circulation qui s'évitent collectivement.

Pour nous l'espace public c'est d'abord un domaine des possibles, où nos pratiques peuvent réenchanter le quotidien, inviter chacun à un pas de côté pour voir et réinventer son cadre de vie et de passage. Un fabuleux terrain de jeux où l'on compose avec les gens, habitants ou de passage, avec l'architecture et l'urbanisme, avec la météo et le paysage. Ou un désordre fécond métamorphose le familier et ses usages.

Qu'est ce que le collectif Lam-pioni?

C'est un collectif éphémère qui s'est formé en 2020 dans le cadre d'un projet Erasmus + . C'est quatre artistes à sa base: Benoît, Daniele, Pauline et Swan; quatre structure associative: dASA (FR), L'alberro de Macramé (IT), Le collectif 1984 (BL) et Le tube (FR); et trois pays: La France ,l'Italie et la Belgique.

C'est aussi le désir d'étendre nos pratiques de spectacle vivant au champ de l'art de rue, de l'intervention en espace public. C'est la curiosité d'expérimenter dans des pays, des villes, des contextes différents. Nos recherches ont tournées sur trois axes:

- Expérimenter des moyens de s'approprier l'espace public, que celui-ci ne soit pas uniquement un lieu de passage mais aussi un lieu de vie, d'échange, de partage, d'expérimentation.
- Favoriser la participation des usagers à des animations dans l'espace public vers davantage d'inclusion sociale.
- Adapter de nouveaux outils à une démarche d'animation dans l'espace public, et partager des compétences diverses, des approches variés pour favoriser la créativité.

Rencontre

A Mondovi en décembre 2020. Nous sommes invité par Daniele dans sa ville natale. Il neige beaucoup. On apprend quelques mots de piémontais, on rencontre l'association de cirque L'alberro de macramé, on échange sur nos envies de jeu, de rue, de spectacle, d'animations. On mange beaucoup.

Partage

A Sète en février 2021. Nous organisons un stage où on se propose de s'autoformer en se partageant des outils de jeu en espace public. On à chacun.e invité un binôme avec le.laquel.le on continuera à travailler dans notre pays.+ une photographe et une cuistot de choc. Alors on est 12 et on est accueilli par la compagnie Cacahuète, compagnie de rue emblématique et chaleureuse. Là, on lâche les chiens, on s'autorise quasi tout, on joue, on risque, on pousse, on tire, on prend pas mal de plaisir à la tentative. On vit la ville et la mer à 200 % pendant une semaine.

Création

A Bruxelles A Mondovi A Molières en Avril 2021. Les binômes bûchent dans leur coin du monde. Un stage est donné sur deux jours. Un groupe de travailleur.euses de rue s'empare du mobilier urbain pour divaguer la ville. Un canular géant se met en place au profit de l'imaginaire collectif. Un flash mob déboule sur les marchés. Une horde d'humain à tête d'animaux fait acte de présence dans les rues.

L'expérimentation passe par la recherche et prend ces formes.

Dissémination

A Mondovi en juillet 2021.

Carte blanche, on est invité au festival Circondato. Festival annuel de cirque en extérieur sur la piazza. On élabore une proposition originale, spécial piazza et on invite des habitant.e.s à participer à un atelier, puis à nous rejoindre dans le jeu. Le deuxième soir il pleut des cordes, on devient des stars pendant 5 minutes.

On part au bord de la mer.

On décide qu'on va écrire tout ça, toutes nos tentatives et ce qu'il nous en reste à chacun.es. On a envie de transmettre. Ça donnera lieu à ce livreto, comme un fanzine gratos qui peut circuler où bon lui semble et servir à qui veut.

On décide aussi qu'on va faire une expo photo parce qu'on à eu la chance de se faire mitrailler à chaque fois par des pros de l'objectif. Et que c'est beau, nous et la rue. 15 photos exposées en auvergne et à Mondovi puis distribuer aux participant.e.s de l'aventure *Lampioni*.

<i>Gracié</i>	<i>Merci</i>
<i>a tutti,</i>	<i>à toustes</i>
<i>a la strada</i>	<i>à la rue</i>
<i>ai lampioni</i>	<i>aux lampadaires</i>

PETIT LEXIQUE



I'EP

l'espace publique, notre terrain de jeu

« Le public »

il peut s'agir de passant.e.s, d'habitant.e.s, de commerçant.e.s... Le terme de public n'est pas tout à fait adéquat dans le sens où celui-ci n'a pas forcément été convoqué pour venir voir un spectacle ou une performance.

Le point de rue

Savant mélange entre le point de vue et la rue, donc lieu de la rue depuis lequel on proposera de regarder, de se placer.

Le canevas

Grille d'improvisation sur laquelle les joueuses vont jouer.

Le joueur La joueuse

Nous avons décidé de ne pas employer le terme d'acteur.ice car selon nous il ne correspondait pas avec ce que nous avons vécu.

Le baron, la baronne

Le fait qu'une personne ne soit pas identifiée comme l'un.e des joueuses alors qu'il en est un.e autrement dit, un.e complice dans le public, parmi les passant.e.s

FAIRE CORPS AVEC LE PAYSAGE

Révéler la lumière, dénicher l'odeur, briser la ligne, vibrer sur les escalateurs, chercher l'âme derrière le décor. Une trajectoire établie, figée à déconstruire, un passage piéton nous conduit, un feu rouge nous interdit, une flèche nous impose, un trottoir nous contient, un escalier nous pousse, l'insigne M du Métro nous terre. La ville est une grande composition. On peut dire que notre corps aussi. Prenons le temps de l'observation, de la lecture de ces vues, de ces paysages urbains ou naturels.

La composition

X choisit un point de rue. Une zone depuis lequel on regardera un certain paysage. Un à un les joueur.euse.s vont se placer dans le paysage. Une fois positionné.e, ielles ne bougent plus. La composition continue ainsi en prenant en compte le fait d'être visible depuis le point de rue, de jouer avec l'image qui se construit au fur et à mesure et jusqu'à ce que tous.te.s soit positionné.e.s. X peut alors contempler le tableau et puis faire des retours aux autres. L'image se défait et les joueur.euse.s vont chercher un nouveau point de rue.

Bonus : X peut prendre une photo depuis le point de rue quand tous le monde est placé, cela permet de se rendre compte du tableau général.

Comment s'agencent-ils ?
et comment s'agence-t-on ?

**Soyons architectes ,
urbanistes d'occasion**

Flux et densités, populations, couleurs,
signalisations, hauteurs, perspectives, pro-
fondeurs. . .

Jouons à

assembler,

superposer,

dessiner ,

souligner.

Trouve l'endroit où tout le monde te voit

Cherche celui où tu peux disparaître.

**Quitte tes yeux,
glisse dans ton corps,
va dans le décor. . .**

JOUER AVEC LE MOBILIER

Il existe un jeu qui permet de repérer les éléments avec lesquels nous pourrions jouer, on l'appelle **Lecture du paysage**.

Se mettre en groupe, choisir un point de rue et décrire ce qui compose le paysage à l'oral, des éléments que l'on repère dans l'espace :

- des pancartes, une terrasse de bar fréquentée, des couleurs, des textures, des points d'accroche, des points de fuite...

Le détournement d'objet est très intéressant à utiliser, mais il est également possible de personifier un élément du mobilier, ou encore de s'adresser à lui. Comme cette fois où l'un des joueurs du collectif a fait cette déclaration d'amour à ce lampadaire, ce qui d'ailleurs donna le nom du collectif : « lampioni » (qui signifie lampadaires en Italien).



Le mobilier urbain est un partenaire de jeu.

Un arrêt de bus devient l'élément central de la partition quand il empêche deux amoureux de s'embrasser, le mobilier urbain peut très vite se transformer en agrès de cirque, un panneau de direction peut devenir un élément central de l'histoire, une poubelle peut devenir une percussion...

Attention à l'utilisation que vous faites des voitures, vous savez, ces petites propriétés privées mobiles... Certain.e.s n'aiment pas beaucoup nous voir jouer avec leur jouet !
(cf rubrique législation)

LE PRESENT EST UN CADEAU

Si je suis attentif.ive à ce qui se passe dans l'EP et que j'invite mon.ma joueur.euse à voir chaque chose qui arrive comme un jeu, j'ouvre mon potentiel de jeu à l'infini.

Le mobilier urbain, les passants, le contexte, la météo, tout devient partenaire de mon jeu.

En improvisation dans l'EP, ne pas hésiter à abandonner son action pour suivre un cadeau du présent.

Exemple d'une situation *Lampioni*

Il se met à pleuvoir et toute la place se vide et se réfugie sous les arcades, la place vide sous la pluie est désormais un magnifique espace de jeu, et les passants à l'abri deviennent un public...

« ne vous inquiétez pas il va forcément se passer quelque chose... »

A vous de voir les jeux du présent : les ombres, les klaxons des automobiles, la musique de la ville, les feuilles qui volent, un endroit qui sonne, un.e passant.e qui marche très vite, un bus qui arrive alors que deux joueur.euses jouent une séparation déchirante et la joueuse finit par disparaître dans le bus.... **Les contraintes d'un espace sont aussi des cadeaux de jeu**, un endroit difficile d'accès donne beaucoup de jeu à qui aime les situations burlesques ! Même un contexte difficile comme les nombreuses interdictions liées au Covid, peuvent devenir des cadeaux pour le jeu.



IMPROVISER EN GROUPE (OU BIEN TOUT-E SEUL-E) DANS L'ESPACE PUBLIC

Il existe autant de manière d'improviser que de personnes. Les quelques consignes de jeu que vous verrez apparaître ici sont celles qu'il nous a plu de suivre.

Préparer l'improvisation

Si ces deux termes peuvent paraître antinomiques, préparer une improvisation peut permettre aux joueur.euse.s d'avoir des repères communs, de se donner des rendez-vous qui vont aider à rythmer ou à scénariser le jeu.

* Choisir un lieu et repérer son potentiel (cf. rubriques : *jouer avec le mobilier et faire corps avec le paysage*)

* Définir une durée

* Ecrire le **canevas**. Il s'agit de définir à l'avance différents rendez-vous entre les joueurs SANS définir comment chacun.e rejoint le rendez-vous et quelle en sera la durée. Ainsi le canevas permet d'accéder à une expérience en laissant libre cours aux joueur.euse.s de jouer avec ce qu'il se passe présentement dans la rue et avec son état du moment.

Par exemple un canevas expérimenté par les *Lampioni* à Mondovi lors d'une improvisation d'une heure était le suivant:

1 les joueur.euse.s arrivent de différents

coins de la place dans des cartons et se rejoignent autour d'un lampadaire, où ils. elles éclosent ensemble de leurs cartons

2 improvisation libre jusqu'à ce qu'un.e joueur.euse décide de braquer le bureau de tabac, alors tout.e.s les joueur.euse.s braquent le bureau de tabac et volent des plantes vertes

3 les feuilles des plantes vertes seront distribuées au public et placées entre les lèvres de chacun.e, débutera un concerto en free tree jazz forest

4 un.e joueur.euse amène les bouts de bois, le défi est de faire intervenir les gens du public en les invitant à placer un bâton entre eux et quelqu'un d'autre, formant ainsi une grande chaîne humaine et une sorte de chorégraphie.

5 les joueur.euse.s placent un bâton en équilibre sur leur tête et partent vers un point de fuite de la place

* Ne pas trop préparer !

Jouer à plusieurs

* **Nous sommes tous relié.e.s par des fils imaginaires**

- être en connexion avec les autres joueur.euse.s, même si je fais quelque chose dans mon coin j'ai conscience d'où se trouvent les autres. En déambulation, une règle peut-être d'avoir toujours le reste du

groupe dans mon champ de vision.

***Un travail de chœur**

- Repérer où est l'action principale : qui a le focus ? Cela peut-être une ou plusieurs personnes.

- Dire OUI aux propositions des autres, lâcher sa petite histoire pour se mettre au service de l'action principale, et expérimenter différentes postures mineures

- Etre soutien de la proposition :

- En imitant

- En agissant en fonction de ce que cette action vient faire rentrer en résonance en moi, mais attention sans prendre le focus !

- Etre témoin de la scène : j'assiste à la scène , en donnant mon regard à une scène, cela suffit à lui donner le focus

- Etre en contrepoint : je fais l'inverse du focus principal, par exemple si tout le groupe part en courant dans un sens, je cours à l'opposé.



Dans tous les cas que je sois au centre de l'attention ou en mineur, j'assume complètement ma proposition.

***Prendre le focus dans l'espace public**

Les images de groupe, le son (par exemple, débarquer sur une place en jouant à la guerre) permettent de capter rapidement l'attention des passant.e.s. Avoir un élément de costume commun permet également d'être reconnu comme un groupe de joueur.euse.s

JEUX POUR SE CONNECTER

Peuvent se pratiquer aisément en rue !



La contagion

les joueur.euse.s se placent en cercle . Chacun.e doit être regarder et doit regarder qlq un.e selon une distribution en étoile . La règle, c'est d'être le miroir de la personne que l'on regarde et de ne se soucier que d'elle. Il faudra reproduire chaque gestes, sons, mouvements, même involontaires, qu'il /elle produit. On commence les bras le long du corps et on ne cherche pas à produire du mouvement, on imite seulement. Ça peut paraître incroyable, mais figurez vous, qu'il va se passer des choses. Drôles.

L'hypnose colombienne

A deux : Une personne lève la paume d'une de ses mains ; à compter de cet instant, son compagnon y plante son regard et y accorde son visage de façon à y maintenir toujours la même distance et inclinaison. Le guide entame des mouvements lents, ce qui a pour effet de déplacer dans tout l'espace le corps de son partenaire, du haut vers le bas, vers la gauche, en tournant sur lui-même... avec

toujours comme point de départ le visage. Cet exercice permet de développer l'écoute mutuelle : des limites de l'autre, de ses capacités physiques (souplesse, endurance...) et de sa concentration, et de mesurer en soi la présence corporelle et mentale nécessaire pour être tout entier à l'exercice.

On peut également utiliser une autre partie du corps pour diriger son partenaire : l'épaule, le pied, le visage...

Victime bombe bouclier

On est un.e victime. On marche dans un espace plus ou moins délimité pendant qu'on choisit -sans les nommer- une autre personne qui sera notre bombe et une autre qui sera notre bouclier. Ensuite, au signal d'un.e joueur.euse on se déplace pour se positionner derrière notre bouclier afin de se protéger de notre bombe. Une autre variante consiste à trouver deux personnes: une qui représente la bombe et une qui est la victime qu'on doit sauver. Toujours sans dire quelles sont les personnes qu'on a choisies, on fait en sorte d'être le bouclier entre la bombe de la victime. Ce jeu permet des sortes de chorégraphies à plusieurs sous forme de jeu.

INCLUSION DU PUBLIC

Nous avons décidé d'expérimenter des propositions incluant le public. L'envie était de lui offrir la possibilité de devenir acteur.rice de l'EP, et **lui offrir une autre place que celle de simple spectateur.ice**. Il existe plusieurs manières d'intervenir dans l'EP, de manière visible où invisible. Nous pouvons être visible pour seulement une partie du public, ce qui rend certaines personnes complices de notre jeu. Il peut arriver qu'une action se passe autour d'une personne du public, auquel cas celle-ci peut devenir élément moteur de l'improvisation sans avoir conscience de jouer le rôle principal.

Quoi qu'il en soit, **nous cherchons à poétiser l'EP**, de manière à ce que les habitant.e.s, les passant.e.s redécouvrent le quartier avec un nouveau regard. Nous avons choisis de démonter le « 4ème mur » qui sépare l'acteur.ice des spectateur.ice.s., c'est à dire de les inclure dans nos propositions.

Différentes manières d'inclure le public existent. Nous pouvons improviser et être dans le registre de l'absurde. **Ne pas chercher à être narratif, et ainsi permettre aux gens d'imaginer leurs propres histoires à partir de notre jeu**. Nous pouvons nous inspirer des habitant.e.s pendant l'action, mais aussi en amont lors de repérages, réutiliser des mots entendus, etc

Lors d'une expérience *Lampioni*, il a été demandé aux gens de nous donner des mots pour les incorporer dans des poèmes. Vous n'imaginez pas le plaisir qu'à eu ce jeune garçon lorsqu'il a entendu ses mots aux milieu d'un poème récité à haute voix dans sa rue!

Nous pouvons inviter les usagers de l'EP à venir jouer avec nous, les inclure physiquement dans la proposition.

L'intervention n'est pas forcément une présence physique et des corps en mouvements, c'est aussi les traces que nous laissons derrière nous, des messages sur des post-its dispersés sur le mobilier urbain, des dessins à la craie laissés sur le sol ou sur la porte du bureau de poste...



Voici quelques exemples de protocoles vécus par le collectif *Lampioni* :

1 Se faire passer pour une personne aveugle et demander à une personne dans la rue de nous lire la lettre.

2 Se mettre devant un cinéma clos (pour cause COVID) assis en groupe et regarder tous dans la même direction, comme si nous étions dans une salle de cinéma. En fond sonore un medley composé de différents passages de grands classiques cinématographiques. Les passants se demandent ce qu'on regarde, s'approchent, entendent le son mais ne trouve pas l'image. Certain.e.s passant.e.s décident de rester parmi le groupe et d'écouter la bande son, sans l'image...

3 Brigade boum : imaginez deux individus, en perruque, avec des Kway des années 80 sur lesquels sont inscrit « brigade boum ». Ils.elles étaient deux, muni d'une petite enceinte diffusant de la musique. A la craie, ils.elles dessinaient des cercles plus ou moins vastes qui devenait des « zones à danser », fortes appréciées en période de confinement. Ce qu'on retiendra de cette performance, il y a une nuance entre proposer et imposer au public de danser.

LE MENU SONORE

Exemple d'un protocole



Dispositif

Installer une terrasse sur l'espace public, dans une rue passante, pas trop large. 2 serveurs proposent un menu sonore à deux personnes du public (possibilité d'avoir deux complices pour le lancement de l'opération) qui s'installent assis à une table. Leur soumettre le menu puis leur proposer de leur bander (ou de fermer) les yeux, et leur mettre un casque audio.

Par talkie, les serveurs préviennent les «cuistos» du menu commandé. ceux-ci créent une ambiance sonore en lien avec le menu, tandis que le serveur preneur de son les enregistre et diffuse dans les casques des deux « clients aveugles».

Au moment où les «client.e.s» retirent leur casque, la rue doit être revenue «à la normale».

Proposition de menus

Salade de ta mer (ambiance aquatique)

Salade forestière (ambiance animaux de la jungle)

Moule street (ambiance wall street)

Potée fermière (ambiance ferme agricole)

Guerre gourmande (ambiance guerre)

Matériel

Des tables et des chaises

Un enregistreur sonore + un double mini jack

Un micro + une perche son

2 casques audios

2 paires de chaussures à talon

Des talkies walkies

Un tableau sur lequel est inscrit le menu

Moyens humains

Deux serveurs en talon

Entre 6 et 12 «cuistos»

INFILTRATION

Une substance liquide qui pénètre furtivement un tapis ou le sol, une personne qui s'introduit clandestinement dans un groupe...

l'Infiltration!

Pour une action dans l'E.P., l'infiltration est un bon outil.

Etre incognito dans l'espace où l'on arrive, prendre le code d'une situation, passer inobservé pour rendre le jeu plus réel pour les passants.

L'infiltré.e par excellence c'est le baron: c'est le.la joueur.euse que le public n'identifie pas comme tel.le. Son rôle peut-être de faire le lien entre le public et les joueur.euse.s, à ce moment il.elle est donc infiltré.e dans le public ou parmi les passant.e.s. Il.elle peut aussi intervenir quand il y a besoin d'un.e médiateur.trice.

Par exemple: les flics débarquent pendant la performance, ne comprennent pas ce qu'il se passe et veulent poser des questions aux joueur.euse.s, le propriétaire d'un bar n'est pas content si tu fais des câlins aux plantes de sa terrasse ou les réactions des passant.e.s deviennent dangereuses pour les copaines ou encore un collègue est en train de danser sur le capot d'une voiture... c'est au baron

d'intervenir! Des explications simples et claires de ce qui se passe sont très efficaces pour résoudre les éventuelles incompréhensions et permettre aux joueur.euse.s d'aller jusqu'au bout du jeu.

Comment passer incognito? En s'habillant selon des codes connus (un.e travailleur.euse de la rue en gilet orange, un joggeur, une touriste...) ou tout simplement ne pas se déguiser, être un.e passant.e lambda qui se balade, assis.e sur un banc etc.. On peut aussi se cacher avec les objets qui habitent les rues: des poubelles, des plantes...

A Mondovì pendant une performance *Lampioni*, on est arrivé sur une place couvert avec des gros cartons.

Lorsqu'on était debout on ne voyait que nos pieds, mais quand on se baissait, on devenait de simples cartons abandonnés et on pouvait rester caché le temps qu'on voulait. Quand le carton bougait, les gens comprenaient bien qu'il y avait quelqu'un dedans et cela les rendait complice vis à vis des prochain.e.s passant.e.s qui se demandaient ce que faisait un carton au milieu de la place

MEDIATION

Cette rubrique a pour objectif d'éviter les emmerdements, les frousses ou les gardes à vue.

Pourquoi est ce que ça se passerait mal ?

Quelque soit votre démarche, lorsque vous jouez en rue, il peut se passer moult événements qui ne sont pas pour plaire à tout le monde, les gens peuvent se sentir dérangés ou agressés, souvent parce qu'ils ne comprennent pas ce qui se passe. Du coup de téléphone aux flics au règlement de compte en direct, en passant par une simple question sur l'objet de tout ce charivari, ces réactions peuvent être très déstabilisantes pour les joueur.euses.

Mais alors que faire ?

Différentes points de médiation :

* Que vous soyez seul ou en en groupe, soyez accompagné de quelqu'un.e qui restera en dehors du jeu et pourra pallier, de manière discrète ou assumée à d'éventuelles réactions ou questions. Cela permet :

- de protéger les joueur.euse.s
- de rester en jeu
- de faciliter la communication avec la police qui pourrait ne pas vous prendre



au sérieux si vous êtes l'objet du désordre.
ex : *tu donne un cours de natation dans la fontaine de la place public et les flics arrivent..*

* Avant d'engrainer un passant dans votre jeu (cf : *inclusion du public*) assurez vous qu'il.elle semble partant.e. Pour cela, un regard franc dans les yeux peut suffire.
ex : *Pendant une impro, vous et votre comparse arrêtez la circulation en vous roulant une galoche et l'ébat se poursuit sur le capot d'une voiture à l'arrêt. Avant d'effleurer la voiture, un coup d'œil au*



(cf *Lampioni*) ou encore montrer une autorisation de jouer (même une fausse) ou encore mentionner le soutien d'une structure connue (théâtre, mairie, etc..)

*Dans tous les cas, réagir à la peur, à la colère ou à la menace par la peur, la colère ou la menace, n'engendra rien de très positif. Il vaut mieux prendre le parti du jeu, ou de l'explication très concrète et restez cool. La plupart du temps, c'est l'inquiétude et l'incompréhension qui poussent les gens à réagir avec agressivité, soyez prêt à moduler votre énergie en fonction des situations.

Ces outils peuvent paraître effrayants mais justement, ils sont là pour **vous permettre de vous sentir légitime et serein de jouer en rue !**

chauffeur pourra vous éviter de finir comme une crêpe.

*Décidez au préalable d'un ou plusieurs mot-code avec vos comparses. Ils pourront vous servir pour prévenir les autres :

- d'une situation qui dégénère pendant le jeu.
- de l'arrivée de la police

*Si la police vous demande ce que vous faites, vous pouvez leur expliquer très clairement que vous êtes en train de déclarer votre amour à un lampadaire

LEGISLATION

(CE QUE L'ON EN SAIT)

En Belgique comme en France et en Italie pour jouer dans le E.P. il faut demander une autorisation à la mairie.

Bon... pas toujours en vrai!

En Italie existe l'article 32 qui explique les formes d'actions artistiques qu'on peut acter dans la rue sans autorisation mais elles sont assez limitées.

Si on veut se sentir complètement libre de s'exprimer et de s'amuser sans avoir peur d'une potentielle restriction, c'est donc possible d'obtenir une autorisation de la part de la mairie surtout si on fait partie d'une association ou d'une structure .

Etre légitime selon la loi est un moyen pour se protéger des incompréhensions et de possibles amendes.

Cependant gardez en tête que l'on est souvent plus libre que l'on nous le laisse penser.

L'intention que l'on met dans ce qu'on fait vaut mieux qu'un papier signé. Si l'intention est de provoquer ou de préparer des actions de frappe ,il faut aussi prévoir le coup, soit assumer en pirate, soit demander une autorisation pour pallier à l'arrivée quasi-évidente des flics. Mais si l'intention est de s'exprimer en jouant de manière relativement inoffensive, ça se tente très bien sans paperasse! A vous de tenter!



Cela dépend aussi du cadre dans laquelle on joue, si c'est un stage ou un laboratoire, il est peut être mieux d'avoir une autorisation, pour éviter de mettre tous les participants dans des situations délicates. La moindre des choses est évidemment de les informer du cadre dans lequel ils vont jouer. **En tous cas on est toujours plus ou moins influencé par la légalité de nos actions, surtout avant de jouer, car pendant l'action, on peut avoir vite fait d'oublier les règles et les restrictions.**

Nous, à propos de ça, on est pas particulièrement bien informé. C'est pour ça que on vous invite à aller à la pêche aux infos et à être conscient des limites légales.

NOS REFERENCES QU'ON AIME

Cie du Petit Monsieur
Francis Alys
David Hammons
Cie XY
La dérive
Biblialambic
Cie Cacahuète
Les gens d'Uterpan
Elodie Curado & Cie Vehiculo Longo
Pierre Pilate & cie 1Watt
Teatro selvatico

MERCI MERCI A

Erasmus +
l'association DASA
L'alberro de Macramé
Le collectif 1984
Le tube
La compagnie cacahuète
Piazza di Circo
Le festival Circondata

Pauline Grospeaud
Swan Gautier
Benoît Briand
Daniele Blanghetti
Stéphanie Caillé
Astrid
Marco et Mélania
Alma Lomax
Tom Boccara
Malo Bara
Wided Ouassale
Goulven Leroy
Josy Corrieri
Matteo Callauti
Neringa Greiciute
Mathieu Harzo
Ronan Furet
Charline Dupont
Laure Massiet du Biest



Livreto réalisé par le collectif **Lampioni**



<https://il-lampioni-nu.tumblr.com/>