

Série web **55 ICÔNES.TV**

Imaginaire urbain et drôles d'histoires

Série web sur l'évolution de l'imaginaire urbain en utilisant un langage symbolique comme vecteur de communication



www.artrelationnel.com www.55icones.tv

Le projet consiste à filmer et diffuser les histoires imaginaires du public inspirées par les images abstraites de l'interface **55 ICÔNES** intégrée dans une installation d'art relationnel. L'objectif de la série web est d'offrir aux citoyen(nes) une écoute active de leur monde imaginaire en utilisant un dénominateur commun imagé : les symboles archétypaux. Les interventions visent à montrer comment notre imaginaire collectif peut se modifier et se transformer en utilisant notre monde symbolique comme un vecteur de communication.

Le contexte social urbain est de plus en plus propice au développement d'un art relationnel axé sur la valorisation d'exercices de *storytelling* capable de stimuler l'imagination d'une population de plus en plus multiethnique. Donner la parole à ceux et celles qui désirent explorer leur monde imaginaire en public provoque souvent des conversations et des réflexions qui ne pourraient se manifester autrement. La série web exposera également le point de vue d'artistes, de psychologues, de sociologues et d'intervenants sociaux ayant une approche professionnelle axée sur la découverte, le développement et la diffusion de l'imaginaire urbain. **Démo pour la série web 55 ICÔNES.TV** <https://youtu.be/JGqEkeER91Q>

La série web 55 ICÔNES . TV

Série web sur l'évolution de l'imaginaire urbain grâce à des histoires racontées par le citoyen et à des entrevues de spécialistes de l'imaginaire.

Historique du projet 55 ICÔNES

Le projet de la série Web 55 ICÔNES . TV découle d'expériences artistiques en milieu urbain commencées en 2014, où une installation multidisciplinaire, une sorte de borne relationnelle, permettait aux passants de raconter des histoires en interprétant une des 55 composantes imagées de l'interface de jeu 55 ICÔNES. La présentation de cette installation à une population hétérogène visait à promouvoir un art relationnel associé à un langage symbolique abstrait pouvant stimuler l'imagination et provoquer des échanges de toutes sortes. Ces interventions mettaient de l'avant l'universalité du langage symbolique afin d'initier les participants à des exercices de *storytelling* improvisés d'environ 60 secondes. Il s'agissait également de valider le besoin de la population d'exprimer son monde imaginaire devant un auditoire de passants. **Mondial des jeux 2016** <https://youtu.be/OwMDSOJZkQk> Jusqu'à présent plus de 12 000 personnes issues de 35 nationalités différentes, de tous âges (4 à 102 ans) et de toutes confessionnalités, ont participé volontairement et bénévolement à l'expérience 55 ICÔNES. Sur notre chaîne YouTube, on retrouve 250 histoires racontées et 200 vidéos sur des activités liées à des interventions dans différentes zones urbaines avec l'interface 55 ICÔNES . www.55icones.tv

Pour quoi ? Le citoyen des grandes villes vit des situations sociales perturbantes et transformatrices qui pourraient être partagées dans des rencontres inattendues, où l'imagination via notre monde symbolique serait utilisée comme vecteur de communication. La série web montrera l'importance d'installer ces nouvelles sortes de « bornes relationnelles » à caractère artistique en zone urbaine pour valoriser l'expression libre de notre imagination grâce à des expériences de groupe. Nos expériences antérieures nous ont convaincus que le citoyen a besoin d'explorer et d'expérimenter son processus imaginatif.

Avec qui ? La priorité est de filmer des citoyens tous âges et toutes cultures confondues dans différents lieux publics achalandés, pour recueillir leur interprétation des images abstraites de l'interface 55 ICÔNES. Un animateur de l'imaginaire accompagnera les conteurs. et fera les entrevues avec différents professionnels qui travaillent avec l'imaginaire, tels que des artistes, des intervenants sociaux, des psychologues, des écrivains, etc. La série permettra également d'être en interaction avec les internautes qui suivront le projet sur un site dédié www.55icones.tv en utilisant une application Web nouvellement créée : l'application 55 ICÔNES. Les entrevues avec les spécialistes aideront à mieux comprendre l'évolution de notre imaginaire urbain dans différents secteurs d'activités.

Synopsis et format de la série

La série Web filmera la participation du public et des entrevues de professionnels (artistes, psychologues, sociologues, intervenants sociaux, etc.) dans des zones urbaines extérieures et intérieures avec une possibilité d'intégrer les commentaires des internautes ayant suivi les émissions via les réseaux sociaux. L'objectif est d'inciter les internautes à participer comme conteurs conteuses d'histoires durant les interventions en zones urbaines, afin de créer un engouement populaire pour valoriser l'expression libre de l'imaginaire collectif.

Les composantes minutées de chacune des émissions :

5 minutes	Introduction de l'émission par l'animateur présentation du thème choisi, des lieux de tournage comme des invités/ conteurs et de l'animateur de l'imaginaire qui accompagnera les participants dans leur exercice de <i>storytelling</i> .
8 minutes	Histoires racontées par des citoyens (3 histoires de 2 minutes maximum Les meilleures histoires racontées seront sélectionnées selon une grille de qualité et de médiation en lien avec le thème de l'émission. Les conteurs, conteuses invitées pourront commenter leur expérience de <i>storytelling</i> .
7 minutes	Entrevue avec un spécialiste pour discuter du thème choisi et de l'évolution de l'imaginaire urbain en lien avec le langage symbolique
4 minutes	Conclusion de l'animateur, incluant une invitation à participer à la prochaine émission sur les réseaux sociaux pour recueillir d'autres histoires et promouvoir l'application 55 ICÔNES.
24 minutes	. Démo pour la série web 55 ICÔNES.TV https://youtu.be/JGqEkeER91Q

Quelques thèmes suggérés aux conteurs, conteuses

L'imaginaire et l'identité culturelle

L'imaginaire et la famille

L'imagination et la mémoire collective

Les archétypes et les croyances

La santé mentale et l'imagination

Les différents langages symboliques

L'imaginaire collectif et la technologie informatique

Le monde imaginaire en période de pandémie

Le concept 55 ICÔNES

- **Faire connaître l'évolution de l'imaginaire urbain** grâce à des exercices de *storytelling* publics
- **Donner la parole à la population sur son monde imaginaire**
- **Améliorer la communication en milieu urbain** grâce à un langage symbolique utilisé autant dans des représentations publiques que sur Internet avec une application mobile
- **Créer une application mobile pour la participation en ligne des internautes aux émissions de la série web**
- **Exporter la série web à l'international**
- **Découvrir l'utilisation du langage symbolique comme vecteur de communication**

Note d'intention du concepteur

Je suis un animateur de l'imaginaire ayant commencé des interventions publiques en art relationnel en 2014 au Festival Juste Pour Rire avec une première installation artistique. Celle-ci, conçue comme une borne relationnelle, comprenait l'interface **55 ICÔNES** avec deux options de participation : un jeu d'images aimantées, où les participants essayaient de replacer les 55 icônes dans l'interface vide pour exercer leur mémoire et, côté recto, l'interface de référence pour raconter des histoires en pigeant, au hasard, une de ses 55 composantes sur un plateau.

Les raisons de faire une série Web sur l'imaginaire urbain et le langage symbolique comme vecteur de communication sont multiples, mais la principale est que notre monde imaginaire est une dimension qui peut transformer notre rapport à l'autre dans des milieux urbains de plus en plus multiethniques. Avec la surutilisation de la technologie, on observe également ce que *Tristan Demers* appelle un imaginaire en déroute comme un manque de communication dans les familles et dans les milieux professionnels. Autant pour les participants que pour l'auditoire présent, la série web valorisera les interactions grâce aux images de l'interface de jeu **55 ICÔNES**. Le langage symbolique utilisé pour stimuler l'imagination des participants et enregistrer les histoires racontées est universel dans le sens où il fait partie d'un langage à caractère symbolique archétypal.

Mon équipe et moi filmons les histoires des participants dans différents lieux et différentes zones urbaines. Nous avons développé une façon respectueuse de capter les histoires du public et une expertise dans le montage d'histoires improvisées. **Forum social Mondial 2016** <https://youtu.be/IGMufkCGCPw> Un pourcentage très élevé de citoyens se portent volontaires pour dévoiler leur processus imaginatif en public, car ils y voient une expérience relationnelle unique qu'ils peuvent directement filmer avec leur cellulaire et montrer à leurs proches. En visionnant des vidéos des histoires racontées, plusieurs réalisent l'importance de l'exercice et sont souvent fiers d'y avoir participé, car ils ont appris une nouvelle façon d'imaginer la réalité et de partager la complexité de leur monde intérieur. Les personnes des communautés culturelles apprécient également de conter des histoires dans leur langue et de faire découvrir la richesse symbolique de leur culture dans un acte de communication spontanée.

Como jugar a 55 icones en los lugares publicos <https://youtu.be/MrdgDQ-3FL0>

Le montage utilisera les images choisies par les participants pour faire le pont entre la dimension de l'imaginaire exprimée et celle plus analytique des spécialistes qui mettront en contexte certaines problématiques associées à l'expression de notre monde imaginaire.

Le concepteur et porteur du projet : Michel Delage

<p>Concepteur</p>  <p>Michel Delage</p> <p>Né à Montréal en 1955 créateur d'événements artistiques depuis 1978</p>	<p>Michel Delage a commencé une recherche il y a plus de 30 ans pour traduire les comportements psychologiques en archétypes. Sa démarche artistique se situe à cheval entre l'histoire du langage symbolique, l'utilisation des images projectives en psychologie organisationnelle et la construction d'installations multidisciplinaires destinées dans des lieux publics. L'ensemble de sa recherche est ponctué d'expériences artistiques où la peinture, les installations publiques et la photo de même que la vidéo et le jeu permettent de transposer le caractère abstrait de l'imagination</p> <p>www.peinturesmicheldelage.com Les couleurs et les formes des créations proposées visent à cristalliser la réflexion sur la connaissance de soi.</p> <p>www.artrelationel.com (CV et photos d'archives)</p> <p>Assises historiques et scientifiques du jeu 55 ICÔNES</p> <p>http://www.55icones.com/system/wp-content/uploads/2017/08/Assises-scientifiques-du-jeu-55-ico%CC%82nes.pdf</p>
--	---

Quelques références et définitions

Imaginaire urbain : La rue : une fabrique contemporaine de l'imaginaire urbain  [Philippe Chaudoir](#)

https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2008_num_12_1_1485

Borne relationnelle : Ce que nous entendons par borne relationnelle est un espace physique de rencontre dédié à la création de nouvelles relations interpersonnelles en lien avec des activités à caractère relationnelle comme des discussions, des échanges d'opinions et des exercices interactifs. La borne éphémère est installée dans des lieux publics ouverts pouvant accueillir une dizaine de personnes à la fois.

Art relationnel : L'art relationnel est un concept développé par Nicolas Bourriaud, où les interactions face à une œuvre d'art sont considérées comme faisant partie de l'œuvre. Ces interactions, issues du public, peuvent modifier et même transformer l'œuvre. Dans le cas de l'expérience 55 ICÔNES, les interactions des participants sont balisées par des exercices de *storytelling* où on leur demande d'interpréter une des 55 composantes de l'interface vue comme une œuvre d'art. La vidéo diffusée sur Internet est le médium qui garde la trace de ces interactions en tant que partie intégrante de l'œuvre d'art 55 ICÔNES

Langage symbolique et l'interface 55 ICÔNES : Le langage symbolique utilisé pendant la série web représente, d'une façon abstraite, différentes dimensions de notre vie schématisée à sa plus simple expression graphique dans des images archétypales. Le concepteur de la série web a inventé ce langage symbolique faisant office d'interface de jeu pour inciter le citoyen à interpréter des images abstraites à des fins relationnelles. L'interface de jeu possède 55 composantes imagées et est perçue comme une œuvre d'art capable de stimuler l'imaginaire urbain dans le simple fait de raconter une histoire en lien avec l'image choisie.

Archétype : Les archétypes sont des symboles primitifs utilisés par toutes les cultures pour schématiser le développement psychique et psychologique en images abstraites.

Le jeu de table 55 ICÔNES



Le jeu de table contient, dans son boîtier métallique, les 55 icônes imprimées, une interface de jeu grand format pliée et un petit manuel pratique. Le jeu de table est déjà en circulation et demanderait d'être révisé pour une version plus complémentaire à la série web.

Comment jouer avec le jeu 55 icônes

<https://youtu.be/GoSr4f9QmJA>

Création d'une application mobile associée à la série web

L'application mobile 55 ICÔNES pourrait être un outil pour promouvoir la participation des internautes à la série web.

L'application mobile **55 ICÔNES .tv** servirait à enregistrer, selon la préférence, les histoires des internautes sur leur cellulaire en utilisant les 55 images abstraites comme cadres mnémotechniques à leur processus imaginatif. En cliquant sur l'icône choisie, chacune des histoires (d'une durée maximale de 2 minutes) serait automatiquement classée et répertoriée pour être facilement téléchargeable sur les réseaux sociaux et devenir un moyen pour enrichir l'imaginaire collectif.

L'application permettrait également d'écrire des commentaires sur les exercices de *storytelling* de la série Web et d'échanger, sur un site dédié, les histoires de l'utilisateur en lien avec les thèmes choisis. C'est à partir des histoires issues de notre imagination que l'on peut plus facilement discuter de la complexité de notre monde intérieur, mais aussi des étapes de notre développement personnel et de bien d'autres sujets difficiles à aborder comme la santé mentale, la perte de cognition et les peurs de toutes sortes. Une médiation serait obligatoire avant toute diffusion des histoires racontées des internautes.

Une première approche pour créer l'application a été faite au Coopérathon de 2016.

Application mobile proche aidant

<https://youtu.be/yhmMa-G4HUU>



Vidéos de commentaires de participants sur les interventions publiques :

<https://www.55icones.com/55-icônes/commentaires-de-participants/>

El niño que hacía burbujas https://www.youtube.com/watch?v=x_aL9C8yBog&feature=em-upload_owner

Le physicien en famille <https://youtu.be/vAgx8rhwHLQ>

Bravo 55 icônes <https://youtu.be/i8RYcVP2xEo>

Commentaires des participants <https://youtu.be/hQ5D2bZqoi0>



Photo : Getty Images En parallèle avec l'étalement urbain, l'hyperconnectivité est venue reconfigurer nos interactions sociales.

Jérôme Glad et Céline Girard La Pépinière et Espaces collectifs

Après que l'étalement urbain nous eut éloignés physiquement, l'ère numérique est venue superposer à cette reconfiguration de nos milieux de vie une nouvelle forme de distance sociale. En nous rendant indisponibles pour la personne que l'on croise dans la rue, mais disponibles en tout temps pour nos « amis » en ligne, et tout en nous confortant dans nos opinions, les réseaux sociaux contribuent à créer un phénomène nouveau d'étalement social. Et si la réinvention de l'espace public était la clé pour concurrencer l'espace numérique et contrer ce phénomène d'étalement social ?

L'étalement urbain a complètement reconfiguré l'espace-temps des villes du XXI^e siècle. Marqué par une urbanisation résidentielle en marge des villes centres et une approche fonctionnaliste centrée sur l'automobile et la ségrégation des fonctions, ce phénomène de développement urbain est venu bouleverser notre rapport à nos milieux de vie et, par le fait même, les interactions humaines. Apparue dans les années 1950 au Québec, l'urbanisme fonctionnaliste a fait des villes des lieux de transit et de consommation où la spontanéité perd son champ de possibles. On avance dans nos villes sans hasard ni lignes de désir : à chaque lieu son usage, sa fonction et son stationnement. On développe moins d'interactions spontanées de proximité, de voisinage, et davantage de relations de distance où l'on se déplace pour rencontrer des connaissances pouvant habiter à des kilomètres.

Hyperconnectivité

En parallèle avec cet étalement urbain, l'hyperconnectivité est venue reconfigurer nos interactions sociales. Le clavardage est venu remplacer le bavardage à l'épicerie du coin, le « J'aime » remplace le sourire ou le regard approbateur de nos voisins, on glisse des émojis dans nos messages textes pour transmettre nos émotions ou faire oublier nos absences bien réelles. Notre disponibilité se signale aujourd'hui par une pastille verte en ligne au lieu qu'on se signale par une présence physique dans un lieu. L'ère numérique est venue également déterritorialiser l'esprit de communauté : de plus en plus de communautés en ligne voient le jour, alors que les communautés de type voisinage ou de village ont connu un déclin.

L'espace numérique modifie le rapport à la distance sociale et le rapport à soi. La quête de l'autre et l'aspiration à développer des liens sont pourtant au cœur des rapports virtuels et de cette hyperconnectivité. Mais, déterritorialisés et commercialisés, ces rapports hyperconnectés génèrent un étalement social qui vient se superposer à l'étalement urbain. Ensemble, les deux dessinent une trame sociale complètement différente de celle qui existait auparavant. Malgré la promesse de lien social, les réseaux dits « sociaux » échouent à nous rapprocher et contribuent à la montée en puissance de l'isolement social, devenu un des grands maux de notre pays.

Réinventer l'espace public

Dans ce contexte, les nouveaux courants urbains qui tendent à repenser la ville constituent une occasion de repenser aussi notre connectivité. « Le quartier est l'unité de changement social », comme le soulignait David Brooks dans sa colonne publiée l'année dernière dans le *New York Times*. Ramener de la proximité dans nos interactions, renforcer le tissu social local, avoir un milieu de vie où les amitiés trouvent du sens dans le quotidien : c'est à cela que devraient tendre nos espaces publics. Les espaces publics ont cette capacité d'incarner des véritables coeurs de quartier, des épïcêtres pour la vie de communauté, réinventant la fonction des parvis d'église d'antan. Alors que les groupes et communautés d'intérêts se multiplient sur les réseaux sociaux, la réinvention des espaces publics est une occasion de matérialiser, de développer et d'ancrer dans le réel ces communautés. Dans cet ordre d'idée, l'organisme Participatory City oeuvre à Londres pour démontrer à l'échelle d'un quartier complet comment la participation des gens à leur milieu peut contribuer à réduire les barrières entre chacun, à créer un quartier tissé plus serré et à ouvrir la voie à un nouveau modèle de vivre ensemble hyperlocal.

L'espace public doit être un espace social avant tout. Si une grande majorité des espaces publics de nos villes échouent aujourd'hui à devenir des coeurs de communauté, c'est en grande partie à cause de l'absence de mécanismes pour que la collectivité se l'approprie. D'un simple usage pour tous et souvent conçu dans une approche descendante (*top-down*), l'espace public doit se réinventer pour être imaginé, fabriqué et rendu vivant collectivement. C'est en devenant collectif qu'il pourra venir concurrencer la vie virtuelle, en offrant un quotidien et des espaces-temps de socialité authentiques et réels. Les aires de jeu de nos espaces publics doivent être repensées pour voler la vedette aux tablettes des enfants et ramener la spontanéité et la liberté comme vecteurs d'apprentissage.

Il y a une responsabilité et une nécessité à réinventer nos espaces publics. C'est dans ce mouvement participatif que l'on pourra reprendre le temps d'être là, dans un endroit précis et dans le moment présent, au lieu d'être partout, branché sur le monde entier, et paradoxalement sans réel contact avec quiconque. C'est par ces lieux collectifs que nos vies-écrans redeviendront des vies-épidermes. Il faut réactiver la seconde peau des villes, celle qui fait vibrer les espaces publics, qui les active, qui leur donne vie au-delà du bâti et des infrastructures. Aux bancs, aux platebandes et au béton, il faut ajouter le souffle, la magie du quotidien et la spontanéité d'être et de faire des choses ensemble, les réaffirmer avec force et engagement pour contrer l'étalement social qui fragilise notre bien-être collectif.