Pitch

Topos

La sagesse, c'est d'avoir des rêves suffisamment grands pour ne pas les perdre de vue lorsqu'on les poursuit.

Les motivations du dessin

Les usages des outils, à nommer

L’histoire

Le fonctionnement

Dessiner, c’est créer des mondes, des lieux autres qui débordent sur le réel jusqu’à le supplanter. Ce projet est une expérience de curiosité, d’observation et de découverte.

*Topos* est un jeu dans lequel le spectateur incarne un crayon. Nous sommes dans l’atelier d’un.e artiste. Alors qu’iel allait achever sa plus belle œuvre ; une île dont la beauté n’avait pu être empruntée qu’au monde des rêves, une bourrasque vint frapper la fenêtre de l’atelier et fit basculer une bouteille d’encre de Chine qui se déversa sur le dessin. Tous les outils de l’artiste furent imbibés du liquide noir. Il ne restait qu’un tout petit crayon, qui avait été si souvent taillé qu’il avait été mis sur le côté. Il devint ainsi le seul témoin capable d’aider l’artiste à reconstituer son œuvre.

Ici, le geste créateur se fait révélateur. Du mouvement de sa main tenant le crayon, la personne se promène sur la surface de l’île, au gré de la surface, guidé par l’apparition de sons et de visuels, iel découvre et dévoile les détails effacés du monde créée par l’artiste.

Lorsqu’on parle de dessin, on parle souvent de travail, d’application, de précision ou encore de quête de perfection. Mais qu’en est-il de l’enfant qui, le crayon à la main, se trouve perdu sur les routes qu’iel dessine, complètement absorbé ?

Ici, le geste créateur se fait révélateur d’hétérotopie.

Du mouvement de sa main tenant le crayon, la personne se promène

Nous sommes des émerveillé.es

Un jour, lorsque l'artiste eut presque achevé son chef d'œuvre. Une grande bourrasque de vent vint frapper la fenêtre de son atelier. La fenêtre fit basculer un pot d'encre de chine qui se trouvait tout à côté et celle-ci se déversa sur l'ile. Tout à coup, l'eau de la rivière cessa de couler, les promeneurs ne purent plus se baigner, les coquillages disparurent de la plage, les marchands de la ville fermèrent leur boutique et les oiseaux se turent.

L'artiste, désemparée, ne su comment redonner vie à son île.

Comment vais-je faire pour réparer tout cela toute seule ? Se demanda-t-elle.

Seras-tu capable de parcourir l'île avec l'artiste pour l'aider à redonner vie à son île ?

Promène-toi sur le dessin et aides-toi de tous les indices que tu pourrais trouver pour redessiner l'ile.

Le jeu commence lorsque la personne met le casque audio. La voix de l’artiste lui raconte alors l’histoire. Elle est ensuite invitée à réparer l’île en posant le crayon sur la surface. L’île se révèle au gré des déplacement du crayon, et des animations et visuelles projetées et des ambiances sonores guident la découverte. À certains endroits de l’île, des scénettes sont racontées par l’artiste et donnent des indices sur la poursuite de l’exploration. L’interaction se termine lorsque l’intégralité de l’île a été découverte, elle reprend alors ses couleurs et l’artiste remercie le crayon.