CIE FHEEL CONCEPTS

Présente

THE ORDINARY CIRCUS GIRL

Création 2019

Une expérience sensorielle de cirque contemporain qui repousse les frontières entre réalité et fiction, physique et virtuel.

SYNOPSIS

The Ordinary Circus Girl est une expérience sensorielle qui associe la réalité virtuelle à la performance circassienne. Une expérience physique où le réel et l'irréel se mêlent en repoussant les frontières entre réalité et fiction, monde physique et virtuel.

C'est la chute qui mis fin à la carrière d'artiste de Corinne Linder. Basé sur cette expérience, The Ordinary Circus Girl relate de la sempiternelle question du risque, de la chute, qui touche tous ceux dont le corps est un outil de travail. Nous sommes tous conscients qu'un jour notre corps ne pourra plus satisfaire les envies de notre esprit. Alors, arriverons-nous à faire face à nos peurs.

Le spectateur, invité au milieu de l'action, évolue dans l'univers surréaliste et poétique d'artistes de cirque. Il est amené à suivre la narratrice Anna -artiste aérienne- et à vivre une expérience fascinante, des coulisses du spectacle jusqu'à la participation au numéro aérien final.

Expérience utilisateur :

Venez vivre une expérience hybride entre cirque contemporain, films 360° et art sensoriel. Laissez-vous emporter - au travers de casque de VR - dans un univers onirique et devenez acteur de votre propre expérience. Une expérience physique participative où votre corps et vos sens sont mis en éveil.

Genre: Réalité Mixte
Durée: 75 min (45 min VR et 30 min performance live)
Tout public à partir de 13 ans
Attention ! Expérience non recommandée aux personnes épileptiques ou à mobilité réduite.

Spectacle dirigé par Corinne Linder et écrit la cie Fheel Concepts avec la collaboration de la société Novelab/ AudioGaming dirigée par Amaury La Burthe.

DISTRIBUTION

Spectacle Vivant : The Ordinary Circus Girl

Dirigé et écrit par : Corinne Linder & Nicolas Quetelard
Interprètes : Corinne Linder, Julia Masson, Nicolas Quetelard et Marjolaine Grenier

Scénographie & aide écriture : Jérémie Chevalier.
Technicienne générale : Marjolaine Grenier
Regard extérieur court term : Sylvain Monzant & Sylvain Cousin
Musique : Katja Andersen (film et performance)
Création lumière : Margot Falletty
Post production : Studio Novelab

FILM - Équipe Film en réalité virtuelle

Acteurs et actrices | Circassien.nes

Andersen Katja (aérienne et chanteuse)
Behrendt Max (portés)
Bouissou Noëmie (actrice et acrobate)
Couhet-guichot Jean (acrobate et banjo)
Deumié Noémie (femme blanche)
Fouchereau Loric (main à main)
Freeman Peter (main à main)
Gaiser Ricardo (acrobate)
Gibeaux Antoine (acteur : le directeur)
Gilbert Clémence (main à main)
Guetta Amir & Ben Zvi Hemda (duo acrobates)
Hays Cali (acrobate)
Linder Corinne (aérienne)
Masson Julia (actrice : Séleste)
Oleinik Nathalie (aérienne)
Quetelard Nicolas (acteur : Nico | clown)
Sanchirico Silvana (aérienne)
Tibery Rende Alice (contorsionniste équilibre sur cannes)

Production
Wion Charlotte avec l'aide de Corinne Linder - Fheel Concepts

Administration
Itier Audrey - Fheel Concepts

Réalisatrice et chorégraphe
Linder Corinne - Fheel Concepts

Assistant réalisation
Martin Baptiste

Directeur de la photographie
Louahem Fouzi

Ingénieure du son
Comte Charlotte

Équipe technique

Technicienne générale et gestion de projet
Grenier Marjolaine

Mouvements caméra
Jadaud Jean - R-motions

Lumière
Bateau Marylou
Honoré Jordi
Munro Sarah

Technicien.ne Rigg
Malka Julie
Rillh Jeansens

Assistante scénographie
Bergès Elise

Création musical
Andersen Katja

Costumes
Masson Julia

Photographe de plateau
Jonasz Florian

Post-production (vfx & son)
Audiogaming / Novelab

Couchard Thomas: (Sound Design)
Sourzac Dimitri: Co-création visuelle et direction artistique de la VFX

LES ORIGINES DU PROJET

J'ai découvert la Réalité Virtuelle pour la première fois au Tribeca Film Festival en mai 2016.

Ce sont les sensations physiques et les possibilités immersives que la Réalité Virtuelle est capable de procurer qui m'ont donné envie de combiner les Nouvelles Technologies au langage du cirque contemporain.

J'ai réalisé grâce à cette expérience que l'on pouvait donner une place centrale au public, ce public que j'ai toute ma vie vécu de manière frontale, à 10m de hauteur. Lui faire ressentir ce que moi, je ressentais sur scène : sentir la hauteur, les mouvements, les souffles, le trac et la joie d'être sur scène devant un public. De là est née l'idée du projet The Ordinary Circus Girl.

NOTE D'INTENTION

Avec l'œuvre The Ordinary Circus Girl, je souhaite amener le public vers de nouvelles façons de découvrir le cirque contemporain.

Mon objectif principal est d'augmenter l'expérience du spectacle vivant en permettant au spectateur de devenir artiste de cirque et de lui faire ressentir ses sensations physiques. Abandonnant le point de vue frontal et l'espace scénique traditionnel, j'invite le spectateur au centre de l'action, dans une certaine intimité, dans un espace inaccessible dans le monde réel.

La réalité virtuelle m'a permit de sortir le format de diffusion hors de sa forme connue en proposant une forme nomade. Celle-ci est accessible tant aux salles de spectacles, festivals de cirque ou XR, qu'aux espaces hors cadre comme des gymnases, des musées, des lieux d'exposition ou des salles de classe.
L'idée est d'atteindre aussi bien un public peu habitué à fréquenter les salles de spectacles qu'un public aguerri, afin de proposer une nouvelle manière de vivre le cirque contemporain.

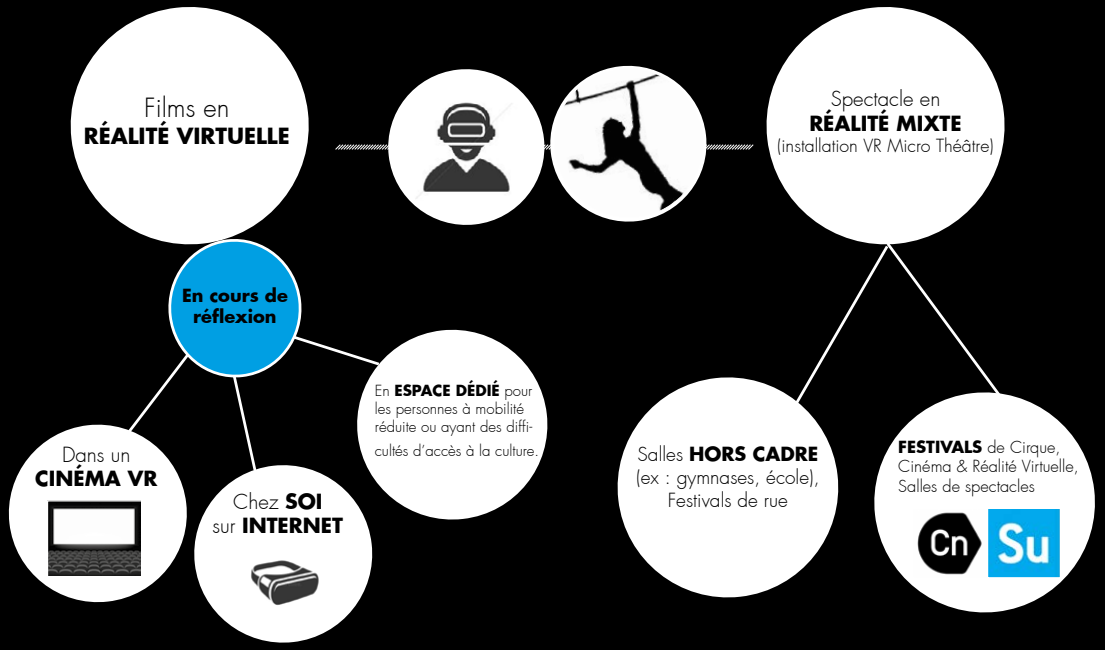
Corinne LINDER

FORMAT DE DIFFUSION

Format de présentation- VR Micro Théatre

L'expérience *The Ordinary Circus Girl* est jouée dans un espace spécifique appelé VR MicroThéâtre. Des artistes de cirque guideront et échangeront avec les spectateurs durant le temps du spectacle par le contact physique, par l'adresse, ou en sollicitant une mémoire olfactive.

ARCHITECTURE TRANSMÉDIA



Informations générales :

L'expérience se déroule en continu.
Une journée de représentation représente 6 cessions et une jauge de 96 personnes.

Une pause de 1-2h est requise après 4h de représentation (2 séances): pause artiste + rechargement des lunettes.

Déroulement d'une journée type :

Il est demandé aux publics de se présenter 10 min avant le début de l'expérience.

Séance n°1 : 10h-11h15
Séance n°2 : 12h-13h15

13h15-16h : Pause déjeuner + chargement des lunettes

Séance n°3 : 16h-17h15
Séance n°4 : 18h-19h15

Séance n°5 : 20h-21h15
Séance n°6 : 22h-23h15

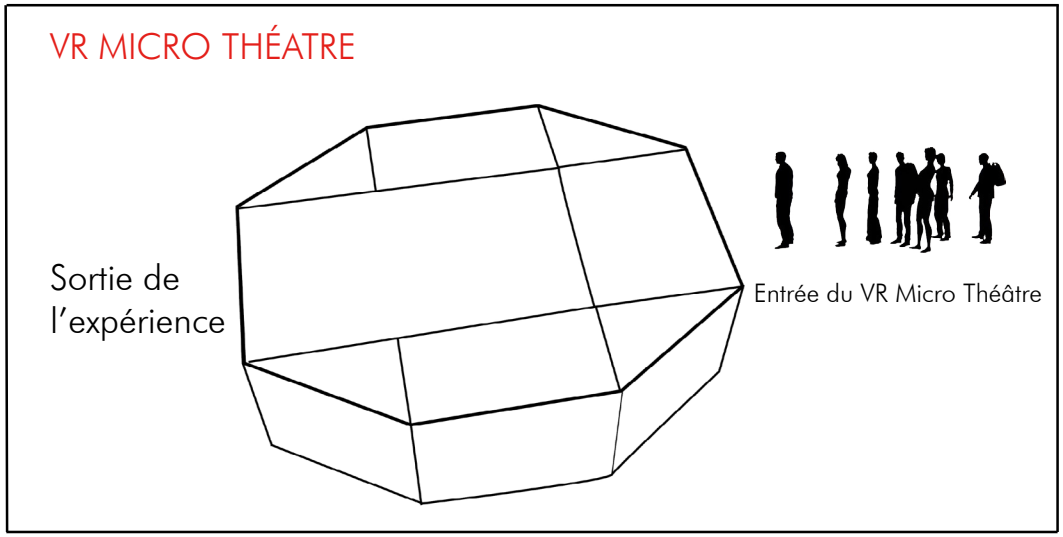
DÉROULEMENT DE L'EXPÉRIENCE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Matériels utilisés: Le squelette est en aluminium, le reste se compose de différents textiles.
Logistique: L'ensemble de la structure peut être transportée dans un camion fourni par la compagnie.
Scénographie: Différents pendrillons divisent l'espace afin d'augmenter l'immersion du public. Ceci grâce à plusieurs changements de scénographie durant l'expérience lorsque le public est coupé de l'extérieur par les casques de Réalité Virtuelle.

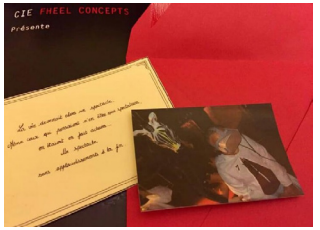
ACTE 1 - INTRO

Le public rentre dans un espace blanc.
La scénographie fait penser à un laboratoire futuriste. Le public comprend alors qu'il va auditionner virtuellement pour intégrer la compagnie de cirque en tant qu'artiste aérien.



ACTE 5 - FIN

Le public sort de l'espace du côté opposé à l'entrée. La fin est pleine de surprise, tout le monde repartira avec un petit souvenir : une lettre de la part d'un personnage du film.

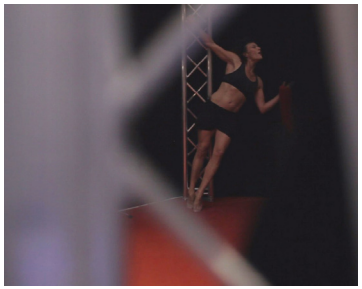


ACTE 2 - Premier film en Réalité Virtuelle - Expérience sensorielle assis & debout - 20 min

Le public se place au milieu de l'espace et est équipé de casques de Réalité Virtuelle. La scénographie du monde réel rappelle celle du monde virtuel. Durant le film les spectacteurs alternent entre la position assise et debout. Les acteurs les sollicitent par le toucher et la diffusion d'odeurs.

ACTE 3 - Performance live avec des «miroirs magiques»

La scénographie est changée en loge. C'est un changement important. De plus, les acteurs réalisent un spectacle en live : Clown, jeu et acrobaties. Cette performance live vient lier la narration entre les deux films en Réalité Virtuelle.



La fin de la performance se déroule face à des «miroirs magiques».
Le visage de chaque spectateur se trouve mélé

avec celui d'en face.

ACTE 4 - Second film en Réalité Virtuelle - Expérience physique - 15 min

Le public est à nouveau équipé des casques de Réalité Virtuelle.Lancement du dernier film.
À la fin du film, les spectateurs seront chacuns assis sur un trapèze, les imergeant dans le point de vue virtuel d'un artiste aérien à 10m de hauteur.

FICHE TECHNIQUE

Implantation en intérieur OU en extérieur protégé de la pluie
Espace à luminosité variable // modifiable, luminosité sombre

Espace scénique minimum:
- 13m d'ouverture
- 11m de profondeur
- 4m sous perches

Montage : 1 journée
Démontage : 8h

PLATEAU

- Outil de réglage pour une hauteur de travail de 3,50m (Idéalement au moins deux), pouvant circuler dans la structure.
- Nécessité d'une machine à fumée pendant la création des effets lumières et la représentation.
- Nécessite de deux ventilateurs.
- Nécessité d´une possibilité de noir ou sombre dans la salle
- Sol lisse et de niveau.
- Nécessité de deux grandes tables (minimum: 75cm x 160cm) au plateau et deux petites tables dans la partie accueil.

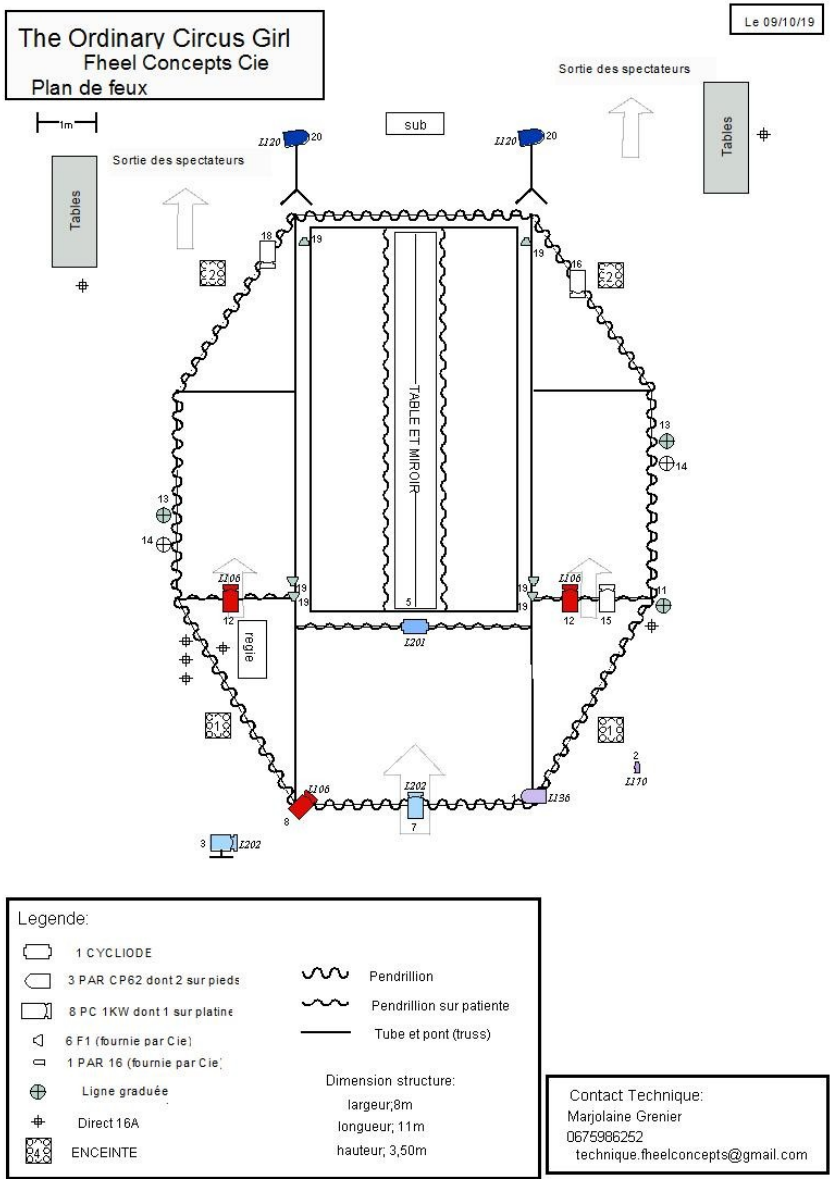
LUMIERE

1 jeu d'orgue 24 circuits minimum avec mémoires (back up)
Blocs de puissance min 18 circuits, 3kW
- 9 PC 1kW
- 3 PAR 64 CP 62
- 1 Cycliode
- 1 PAR 16 (fournis par Cie)
- 6 F1 (fournie par Cie)
- 1 platines de sol
- 2 Pieds lumières
- Minimum 11 prolongs de 5m
- Minimum 6 prolongs de 10m
- Minimum 4 prolongs de 15m
- Minimum 6 prolongs de 20m
- 6 Barquettes quadruple
- 6 Directs 16A

Gélatines: L203, L202, L201, L106, L120, L136, L170, R132

SON

1 Console Yamaha MG10 (fournie par Cie)
1 Mini Jack/XLR stéreo (diffusion à partir d'un ordinateur)
2 Boîtier DI
4 Enceintes sur pied (cf: plan de feux)



Contact Technique:
Marjolaine Grenier
0675986252
technique.fheelconcepts@gmail.com

CONDITIONS D'ACCUEIL

Arrivée de l'équipe J-2 matin
Départ J+1 soir

Nous demandons une loge sécurisée (minimum 20m2), avec au minimum une prise 16A, ayant une température tempérée (autour de 25°/27°C maximum). La loge servira à stocker et recharger les lunettes de réalité virtuelle, d'où la contrainte thermique.

Merci de vérifier la bonne connexion 4G du lieu.

Une personne en charge d'accueillir le public sur toute la journée de représentation.

ÉQUIPE PRÉSENTE
- Direction artistique (Corinne Linder)
- 2 artistes
- 1-2 technicien

Frais pris en charge par l'organisateur :
- Trajet en deux camion aller-retour depuis Toulouse (indemnités kilométriques à 0,54€/km)
- Hébergement sur place (4-5 chambres simple)
- Défraiements repas sur le trajet et repas sur place.

Un petit catering (biscuits, fruits secs, fruits frais, eau, jus de fruits, café, thé, ...) doivent être mises à disposition de l'équipe artistique et technique tout au long de l'exploitation du spectacle.

Diffusable à partir d'Octobre 2019

N'hésitez pas à nous contacter pour connaître les tarifs !

diff.fheelconcepts@gmail.com

Teaser de l'expérience : https://vimeo.com/357798922
Teaser de la partie Trapèzes : https://vimeo.com/393638970

FHEEL NCEPTS

www.fheelconcepts.com