

DOSSIER

NAÏKÖ

Spectacle tout public
à partir de 6 ans



Romuald Poirier / 06 60 11 70 16

contact@artoutai.com

www.artoutai.com/naiko

INTENTIONS

ORIGINES

Notre démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques avec l'intuition que l'on peut créer un monde "numérique vivant": aléatoire, artisanal, éphémère et sensible.

Par nos performances visuelles et sonores, nous cherchons à élever le niveau d'attention et d'écoute du public jusqu'à cet endroit où le jeu live et le numérique se confondent pour porter un même propos.

Depuis 2010, au sein du collectif Mic Mac Factory, Heol Jeffroy et Grégory Bouchet expérimentent différents dispositifs mêlant peinture, fresques, constructions plastiques et numériques (mapping, morphing, animations, etc...).

Avec le projet "Influx", ils déploient une forme hybride axée sur des interactions entre peinture et animation vidéo. Ils se jouent du spectateur par l'utilisation d'illusions visuelles. Un dispositif original place le peintre en ombre chinoise derrière une toile tendue qui sert également de support de projection.

"Naikö" est née suite à cette performance peinture/vidéo autour du Japon et à la rencontre avec le compositeur et développeur Sam Verlen.

Au travers de "Naikö", c'est l'identité et la transmission dans un monde qui s'urbanise que nous voulons questionner.

INTENTIONS

MÉTHODE

Nous réalisons ce spectacle en développant pas à pas de nombreux micro-projets de recherches. Ils évoluent au fil de nos expérimentations en utilisant la méthodologie de développement "Agile": une logique prototypage / essais / validation / finition. Ce processus implique des allers-retours entre plateau, atelier de construction et atelier de développement logiciel.

Ce qui est validé par l'équipe à l'issue de chaque phase de recherche est ensuite finalisé pour être exploité au sein du spectacle.

Pour ce faire, nous avons mis en place depuis Juin 2018 :

- un travail de recherche documentaire autour du Japon depuis l'ère MEIJI, de l'urbanisation mondiale et de l'effet de "globalisation".
- l'écriture d'une histoire sur la relation d'un grand-père et de sa petite fille puis de sa transcription en storyboard filmique.
- une recherche sur l'adaptation scénique du storyboard avec le désir d'épurer les animations numériques au profit de manipulations au plateau.
- une recherche esthétique des personnages et la façon de les animer en direct et en numérique.
- une recherche scénographique: prototypage des décors et la façon de les donner à voir devant les caméras et le public, manipulation en live par les interprètes.
- une recherche technologique sur l'utilisation multi-caméras et la construction d'images provenant de différentes sources (mélanges, effets, etc...)
- une recherche musicale et sonore au service de l'image: ostinatos altérés aléatoirement en numérique, improvisations.
- une recherche d'interfaçage lumière / son multi-canal / multi-caméras / vidéo / plateau: utilisation des logiciels Ableton, MAX MSP, Résolume, développement d'outils spécifiques par Sam Verlen (en python et javascript) permettant la souplesse requise d'une écriture globale trans-régies.

INTENTIONS

MISE EN SCÈNE

Nous sommes au plateau avec nos outils à disposition, qu'ils soient numériques, musicaux ou plastique et construisons l'histoire en direct. Comme si l'histoire s'inventait au fur et à mesure devant les spectateurs.

Comme si rien n'était décidé à l'avance, cherchant à retrouver cet état d'enfance où l'imaginaire est débridé.

Comme si...

Dans cette configuration le spectateur est actif. Il peut porter son regard sur la manipulation, le peintre, le musicien ou le résultat diffusé à l'écran.

Le spectateur peut ainsi naviguer entre ces différents focus, jusqu'à écrire sa propre histoire. Plusieurs niveaux de lecture qui font se côtoyer au plateau le réel et la fiction.

FILM D'ANIMATION EN DIRECT

Le dessin d'abord figé prend vie, comme si le personnage sortait de la feuille. le décor en volume filmé est ensuite ajouté à la projection. Le spectateur a différents points de vue du processus de création: l'installation (décors), le dessin et l'animation.

C'est la superposition de ces trois techniques qui crée l'illusion, la poésie. Combiner ces techniques nous invitent à l'exploration de phénomènes visuels: mise en abyme, métamorphoses, anamorphoses, effets spéciaux...

Les différents calques visuels (provenant de cinq caméras et des animations/effets pré-enregistrées) se superposent créant l'illusion entre ce qui est réel et ce qui est pré-enregistré.

La musique apporte une tension dramaturgique. Elle souligne la narration, amène un paysage sonore, donne de la profondeur, de l'amplitude à l'image. Par cette spatialisation sonore, le spectateur est immergé dans l'univers de Naïkō, il est dans l'histoire.

Les interprètes agissent au présent, construisent l'histoire brique par brique. Tout fait sens : la manipulation, la gestuelle du peintre, la musique et l'image projetée. Le rapport au public est privilégié par les procédés technologiques mis en oeuvre (via des contrôleurs ad-hoc).



INTENTIONS

PITCH DE L'HISTOIRE

Naïkō est une petite fille japonaise de 7 ans. Chaque jour, en rentrant de l'école, elle retrouve ses grands parents. Elle entretient des liens privilégiés avec son grand père qui lui fait découvrir le monde tel qu'il le perçoit.

La maison est située aux abords d'une forêt qui disparaît progressivement pour laisser place à des buildings.

A mesure que la ville progresse, la santé du grand-père se dégrade.

DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE

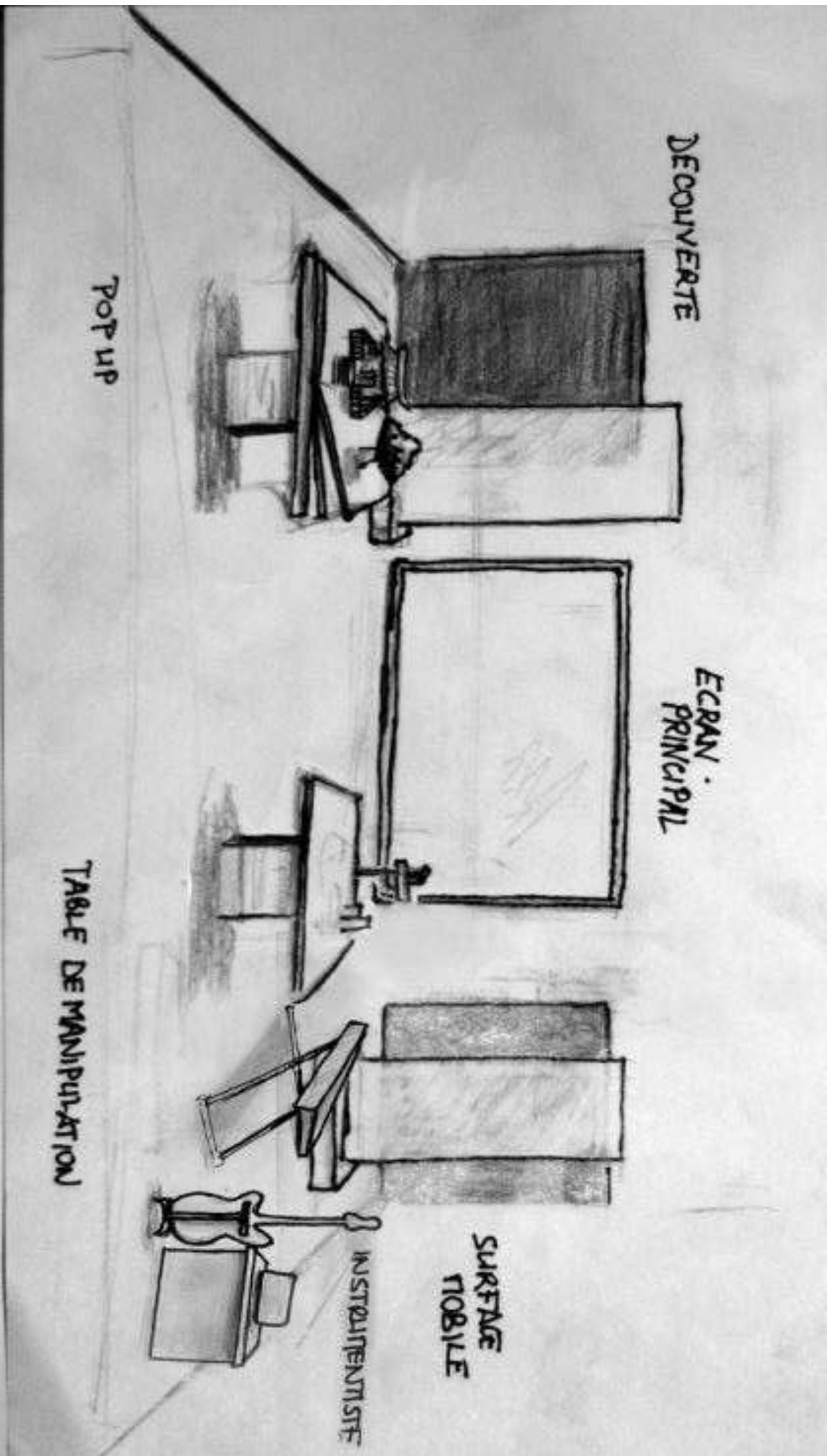
Au plateau :

- Un écran principal situé en fond de scène (3,5m de large, 2m de haut surélevé de 1m50) sert de support de rétro-projection. Cet écran en bâche tendue est aussi la toile sur laquelle le peintre intervient.
- Un plateau lumineux sur lequel le peintre vient dessiner et manipuler des matières (encre, papier, terre, sables, eau...). il est surplombé par une tête de caméra.
- Un plateau de décors dédié aux plans d'ensemble. Devant, un travelling doté d'une tête de caméra motorisée.
- Un plateau de décors rotatif (changement de point de vue) dédié aux plans serrés.
- Un espace dédié à la création sonore: outils de sound design et instruments (claviers, guitare).

Chaque décor 3D est sculpté, résiné puis peint en nuance de gris. Différentes échelles sont créées pour répondre aux besoins du film. Les personnages animés en 2D sont réalisés image par image à l'encre de chine (noir et blanc).

La couleur est amenée en numérique via la vidéo en rétro-projection.

Dans la dernière séquence, le peintre est derrière l'écran de bâche tendue. En ombre chinoise, il représente le tableau final en peinture. La rétro-projection permet à la vidéo d'intervenir sur l'oeuvre créée, amenant de la couleur, de la texture et de l'animation.



DECOUVERTE

POP UP

ECRAN PRINCIPAL

TABLE DE MANIPULATION

SURFACE MOBILE

INSTRUMENTS

ENJEUX DRAMATURGIQUES

Nous écrivons ce spectacle avec une attention particulière portée à l'horizontalité des rapports entre la narration, les interprètes, la vidéo, le son, la lumière, les contrôleurs. Que la technologie soit visible ou masquée, elle écrit le spectacle avec nous.

On assiste ensemble à la naissance du personnage, le dessin d'abord figé prend vie devant nos yeux. Les spectateurs peuvent alors se plonger facilement dans l'histoire, ils sont témoins de cette naissance et complice d'une création qui se fait devant leurs yeux.

A la manière d'un enfant qui se crée tout un monde à partir d'un objet inanimé (poupée, playmobil, dessin etc)... Le dessin s'anime, le décor devient terrain de jeu et l'écran représente la projection mentale de cette histoire qui se raconte, mettant en scène Naïko.

Le choix d'une création en temps réel (dessin/peinture/musique) allié à des séquences préparées (animation créée en amont et diffusée) ajoute à cette volonté de créer l'illusion. Nous donnons à voir la fabrication, comme un retour à une façon artisanale de faire, un retour aux sources.

Nous devons ré-inventer une manière de vivre, une autre façon de penser l'économie et l'industrie en ménageant les ressources naturelles.... Nous ressentons le besoin de retrouver nos racines et de nous remémorer ce qui était fait avant et observer ce qui peut en ressurgir.

Le grand père de Naïko meurt, pour autant Naïko n'oublie pas son héritage et utilise son plantoir pour aller de l'avant et faire pousser autre chose. une végétation symbole de ce qu'elle a puisé dans ses racines et de ce qu'elle aura ajouté au moderne (le pollen se distille sur les immeubles, créant un nouvel environnement, une cohabitation de la nature et de l'industire) .

De la même façon, nous utilisons des pratiques artistiques traditionnelles combinées au numériques pour renforcer cette idée. Ce n'est pas parce que les technologies avancent qu'elles doivent supplanter ce qui a été fait jusque là.

La modernité et la tradition fonctionnent ensemble pour créer notre histoire. Ainsi, le choix d'utiliser techniques traditionnelles et technologie numérique sert notre propos.

Par ailleurs, dans une société où tout va très vite, où nous sommes baignés d'images, de zapping, d'une vie dans un rythme effréné, nous cherchons à redécouvrir un temps étiré.

Les techniques traditionnelles affirment notre volonté de redonner (aux enfants) le goût de prendre le temps, inscrire notre démarche dans une certaine idée de la contemplation. Prendre le temps de regarder, le temps de voir le dessin apparaître peu à peu, de voir se faire une œuvre peinte : le pinceau sur la toile qui trace un ligne, puis une autre... L'imaginaire est sollicité, le spectateur est actif et peut s'inventer d'autres histoires avant le résultat final de l'image créée .

L'EQUIPE

GREGORY BOUCHET // Platicien multimédia

Il articule ses recherches autour de différents thèmes tels que la mémoire, la solitude, l'illusion. Leur formalisation plastique emprunte autant des techniques traditionnelles (peinture, dessins, paper cut...) que technologiques (mapping vidéo, interactivité). Il cofonde avec Héoï Jeffroy la MicMacFactory en 2011 avec lequel il réalise des performances mixant peinture et animation vidéo. Il crée des installations multimédia avec notamment une première pièce du «Bestiaire symbolique» en 2015, une série photographique en lightpainting intitulée «à l'Ombre de la nuit» en 2017. Il travaille actuellement sur un triptyque de tableaux animés interactifs.





HEOL JEFFROY // Artiste peintre

Toiles, fresques monumentales, performances picturales sont pour lui des supports récréatifs. Il travaille depuis toujours le geste du pinceau et sa rapidité d'exécution. En 2009, il décide de faire le tour du monde avec ses pinceaux dans le sac à dos favorisant ainsi les rencontres avec sa peinture. Influencé par les performances de Jean-Pierre Blanchard, l'univers fantastique de Dali, l'énergie des oeuvres de Pollock et l'approche vandale de Keith Haring, Héol se veut un peintre instinctif et énergique.

SAM VERLEN // Compositeur, musicien, chanteur

Pianiste et organiste de formation classique, Sam Verlen est à la fois multi-instrumentiste, chanteur et compositeur / arrangeur.

Passionné par les sons des instruments 60'/70' et les sons acoustiques qu'il mélange volontiers à des sons plus électroniques, sa musique emprunte des chemins très divers au fil des projets avec en fil rouge la poésie: de la chanson, à l'écriture pour orchestre symphonique, la musique expérimentale, la musique acoustique pour tout-petit, en passant par l'électro ou le rock 60'.

En plus de ses propres spectacles jeune & tout public (LAHSA, A toute vapeur !, Tchipan, Fleuve), il intervient en tant que compositeur ou arrangeur pour des projets artistiques aux esthétiques très différentes: chanson, théâtre, arts de la rue, courts métrages, etc...

Ces dernières années, il se spécialise dans la musique à l'image et décline ce savoir-faire pour le spectacle vivant.



DANS L'OMBRE...

Regards extérieurs, mise en scène et en espace :

Morien Nolot Le Cunff, Marjorie Blériot

Constructions table de manipulation, régie et lumière :

François Marsollier

Production :

Romuald Poirier

Diffusion :

Gwenal Guriec

RECHERCHES



ACTIONS PEDAGOGIQUES

Sam Verlen, Grégory Bouchet et Héol transmettent depuis de nombreuses années leurs expériences artistiques respectives et leur envie de créer dans le cadre d'ateliers de création en écoles primaires, collèges, lycées, médiathèques, centres de loisirs et entreprises.

Naïkō est un spectacle convoquant différents supports visuels et sonores, qui peuvent naturellement être complétés par des ateliers où il sera question d'explorer l'expression artistique de manière intuitive et ludique.

Les trois artistes proposent ainsi, en lien avec le spectacle, deux formats possibles d'ateliers, tous deux axés sur l'expérimentation et l'échange :

- **Une fresque sonore avec toute une école** : pendant que des classes peignent une fresque avec Héol, d'autres classes réalisent la bande sonore de la fresque avec Sam Verlen (en enregistrant, détournant et trafiquant les sons de la nature et de la voix). Les élèves accompagnés de Grégory Bouchet préparent des animations qu'ils projetteront sur la fresque.
- **Un partage artistique entre deux générations** : des élèves de primaire et des personnes âgées (en EHPAD par exemple). Basé sur des échanges autour des souvenirs artistiques des personnes âgées: les premiers émois liés à la musique et à la peinture ou au cinéma. Les élèves vont créer une oeuvre s'inspirant de ces souvenirs et de leurs goûts personnels pour réaliser une fresque avec Héol et créer une bande son mêlant des musiques des deux générations et des témoignages collectés avec Sam Verlen. Les élèves accompagnés de Grégory Bouchet rechercheront des textures, lumières et couleurs en lien avec ces souvenirs. Ces matières seront projetées sur la fresque.

CALENDRIER

Juin à Décembre 2018

Recherches graphiques, écriture de l'histoire, premières recherches sur plateau, recherche de partenaires

Résidence : Jungle au Rheu du 15 au 19 Octobre 2018

Premier semestre 2019

Storyboarding, création des animations, compositions musicales, Tests et recherches sur plateau pour les éléments principaux : pop-up, écran principal, peinture live filmée

Résidences :

Centre Culturel de Fougères du 11 au 15 Février 2019

Théâtre de Bécherel du 25 au 29 Mars 2019

Second semestre 2019 et premier trimestre 2020

Mise en scène du peintre et du musicien, interactions avec la vidéo et avec la musique

Tests et recherches sur plateau pour les éléments secondaires : mécanique sonore et petits écrans.

Avec le régisseur son/lumière, installation sonore en 4.0 et mise en lumière du spectacle

Résidences :

Mjc de Pacé du 9 au 13 Septembre 2019

Centre Culturel de Liffré 14 au 19 Octobre 2019

Centre Culturel "Le grand logis" à Bruz du 17 au 21 Février 2020

Mjc de Pacé du 20 Avril au 1er Mai 2020

Mai 2020

Sortie du spectacle

4 Mai - Mjc de Pacé

6 Mai - Centre Culturel de Fougères

12/13 Mai - Centre Culturel de Liffré

29/30 Mai - "Théâtre de l'arche"- Tréguier (22)

PARTENAIRES

Co-Production

Centre Culturel de Liffré

Centre Culturel de Fougères

Soutiens (accueil en résidence)

Théâtre de Bécherel

Mjc de Pacé

Pré-achats (à partir de Mai 2020) :

Centre Culturel de Liffré (35)

Centre Culturel de Fougères (35)

Mjc de Pacé (35)

Centre Culturel "Le grand logis" à Bruz (35)

"Théâtre de l'arche"- Tréguier (22)

Nous sommes toujours en recherche de partenaires notamment pour des pré-achats pour la saison 2020/2021.

CONDITIONS TECHNIQUES

Naikö est un spectacle live audiovisuel dont les conditions techniques requiert un accueil dans une structure équipée en son et lumière (type centre culturel)

Dimensions plateau : idéalement 10m x 8m (8m x 7m minimum),
hauteur minimum de 4m

Lumière : 16 circuits minimum, essentiellement des découpes

Vidéo en rétro-projection

Prévoir 5 praticables (2m x 1m avec pieds à 1m de haut) avec jupettes
noir devant les pieds pour installer l'écran (3,5m x 2m)

Jauge maximum : 300 personnes

CONTACTS



Diffusion

Antoine Bouvier

07 66 65 64 26

diffusion@artoutai.com

Production

Romuald Poirier

06 60 11 70 16

contact@artoutai.com

Artistique

Sam Verlen

06 09 94 40 98

contact@samverlen.com

Lien vers un aperçu du spectacle en vidéo et photos :

www.artoutai.com/naiko

