

Play with me

Conception Eric Arnal-Burtschy

Design Laura Muyldermans

Conception musicale Chapelier fou

Ingénieur mécanique Sylvain Hochede

Ingénieur structure Dirk Jaspaert – BAS bvba

Construction Maxime Prananto

Direction technique Grégory Mortelette

Régisseur tournée Romain Gintzen

Diffusion

AdLib – Support d'artistes. Anna & Timo. contact@adlibdiffusion.be 0032 477 49 89 19

Aspects techniques

Préparation : Eric Arnal-Burtschy – pertendo@gmx.fr – 0033 6 67 90 73 72

Montage : Romain Gintzen - romsss@hotmail.com – 0033 6 60 19 50 86

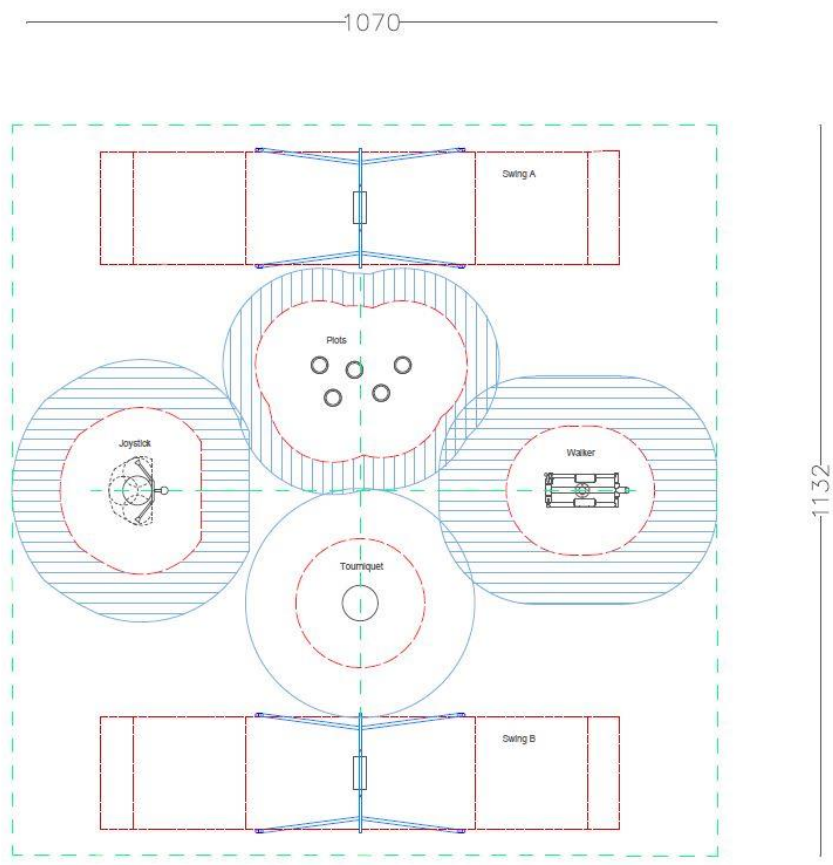


Présentation générale du projet

Play with me est un lieu de rencontre et de partage qui s'appuie sur notre tendance naturelle à expérimenter et à être pris par le jeu. Il prend la forme d'un ensemble de dispositifs activés par le balancement, la marche ou le rebond des utilisateurs. Chacun de ces dispositifs produit un rythme, une séquence mélodique ou des harmonies différentes, parties d'une composition musicale qu'il est possible de moduler par l'amplitude du mouvement et la pression des mains. L'arrivée d'un deuxième utilisateur fait comprendre qu'il est possible de développer une étroite complémentarité, incitant les gens à jouer avec cela et à expérimenter plus à travers le corps et la musique.

L'intuitivité du dispositif est ainsi l'une des clés du projet, tout comme la logique musicale. Cette dernière s'appuie sur des séquences pouvant s'agencer facilement les unes avec les autres afin qu'une personne non musicienne puisse s'approprier facilement l'objet. La possibilité de moduler ces séquences et le rythme offre une variété importante de compositions afin de donner la sensation de composer un morceau, un peu comme on pourrait le faire dans un petit orchestre. La logique d'ensemble est de proposer une version simplifiée de cet orchestre afin que n'importe qui puisse en faire partie et se sente connecté aux autres participants, incitation à l'écoute et au partage.

En créant une expérience collective et spontanée et en jouant sur l'excitation produite par le jeu, *Play with me* donne ainsi la possibilité de s'affranchir de la barrière sociale liée à l'interaction avec des inconnus et crée les conditions d'un possible échange, que ce soit avec des amis, des personnes que l'on croise parfois depuis des années sans vraiment les connaître ou de complets inconnus. Le projet se situe ainsi quelque part entre l'aire de jeu, l'installation artistique et la performance, revenant à l'étymologie première du terme concert, un 'groupe d'instruments de musique jouant ensemble' qui sont ici activés par l'ensemble du corps et des corps des participants.

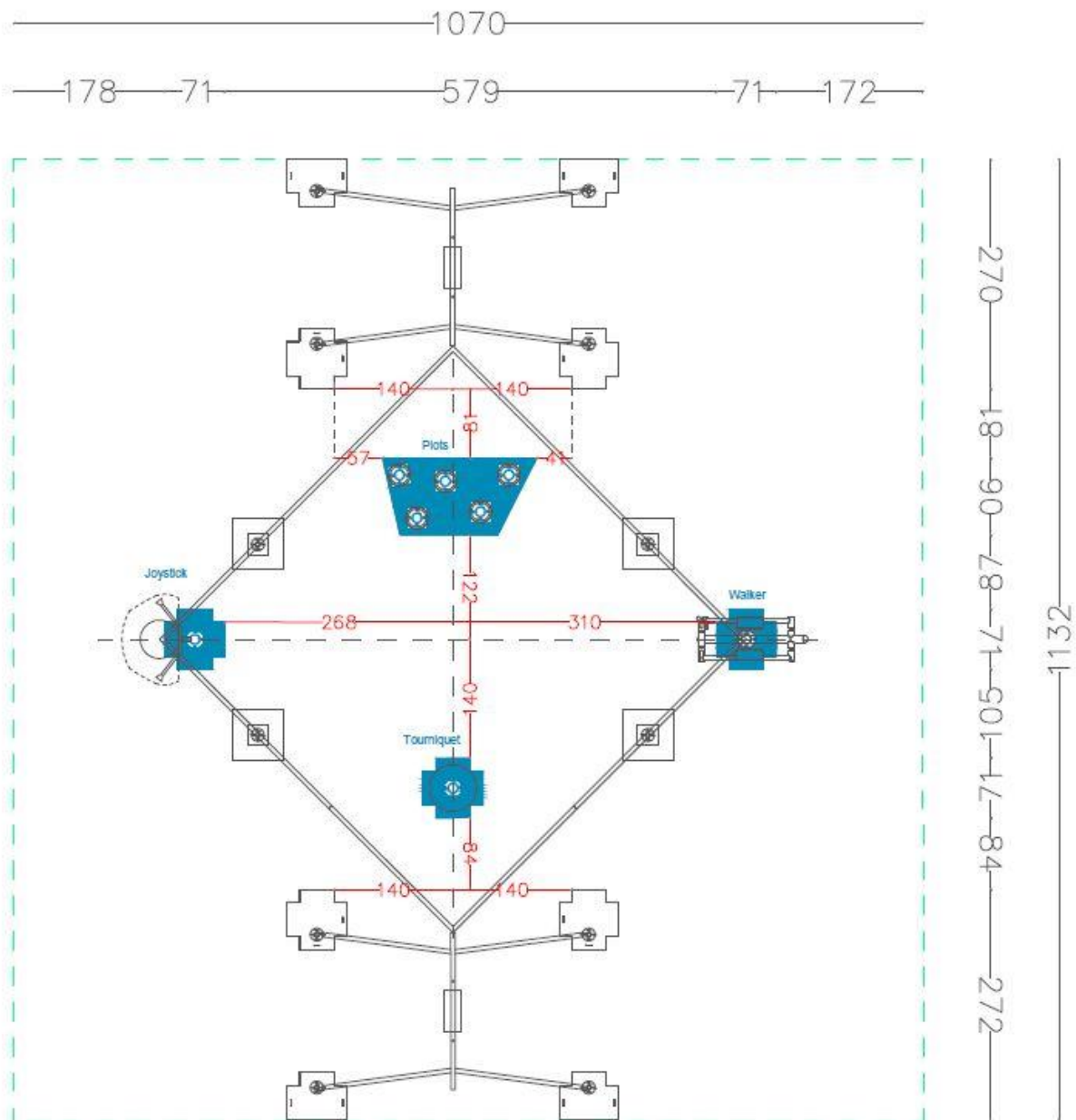




Espace de jeu

« Play with me » est adaptable à différentes configurations selon le lieu d'accueil, merci de nous communiquer les plans, la fiche technique de la structure ainsi que des photos de l'espace envisagé afin de convenir de la meilleure option.

- Dimensions minimales : 10,70m x 11,32m. Hauteur minimale 3m.
- Sol avec pente minimale et dégagé pour le montage.
- La structure est autoportante et ne nécessite pas de fixations.
- L'essentiel du matériel est fourni par la compagnie.
- L'installation d'une boîte noire à l'allemande est à déterminer selon la configuration du lieu.



Planning type

J-1

Note : la présence des régisseurs et techniciens lumière et son est indicative : elle est à déterminer avec le lieu en fonction de la configuration et du matériel de ce dernier.

9h00/13h00

Déchargement / Implantation lumière / Pose des premiers dispositifs et de la superstructure

- 1 régisseur plateau, 2 machinistes
- 1 régisseur lumière, 1 technicien lumière

14h00/18h00

Installation des dispositifs/Réglages lumière/Câblage des dispositifs / Tests

- 1 régisseur plateau, 2 machinistes
- 1 régisseur lumière, 1 technicien lumière
- 1 régisseur son

19h00/23h00

Fin des tests / Ajustements éventuels /Installations des tapis et moquette/Réglages son, lumière et dispositifs / Mise au propre

- 1 régisseur plateau, 2 machinistes
- 1 régisseur lumière
- 1 régisseur son

Exploitation

Démarrage et tests des dispositifs / Régie d'accueil / Maintien en condition de l'installation

- 1 médiateur professionnel et dédié à l'installation fourni par le lieu. Il sera accompagné par une personne de la compagnie.

Plateau

Des sacs de sable sont nécessaires pour lester et sécuriser les dispositifs. Des matelas de gymnastique gonflables et des blocs de mousses complètent l'installation. Cela permet de créer un sol souple aux endroits où le public peut être projeté (balançoires et tourniquet). L'ensemble de la surface de jeu est ensuite recouvert d'une double moquette : la sous-couche est apportée par la compagnie, une moquette noire rase est demandée.

Tous les éléments de sol sont apportés par la compagnie, à l'exception du sable et de la moquette.

Récapitulatif des demandes Plateau :

- Transpalette pour le déchargement du camion
- Petit outillage (clés hexagonales et deux visseuses)
- 80 sacs de sable de 25 kg ou 35 kg (poids des sacs en fonction du standard du pays). Chaque sac est ensaché sur place dans un second sac de chantier afin de limiter tout épanchement de sable en cas de déchirure. Ces sacs de chantier sont apportés par la compagnie.
- Moquette noire rase pour couvrir l'ensemble
- Sol sombre (tapis de danse le cas échéant) en périphérie de l'aire de jeu
- Coton à gratter noir pour masquer les raccords entre la moquette et le sol le cas échéant
- Raccordement sur trois lignes distinctes : une pour l'électronique, une pour la lumière, une pour le son (cf. ci-dessous pour ces deux derniers points).
- Câblage électrique : prolongateurs et multiprises.

Note : concernant les sacs de sable, la solution la plus aisée est de faire livrer ces sacs par un magasin de bricolage : le prix est peu élevé et cela évite la manutention. Certains magasins les reprennent contre le prix d'une nouvelle livraison. Certains lieux les ont sinon mis en vente sur les sites de petites annonces afin d'éviter une nouvelle manutention.

Son

Chaque dispositif produit un son modulé en fonction des interactions produites par l'utilisateur. Ces sons sont diffusés par des enceinte intégrées à l'appareil et reliées à la carte son de la compagnie. L'ambiance générale est assurée par quatre enceintes situées aux coins de l'espace. Ces dernières sont idéalement sous-perchées, elles peuvent sinon être également posées au sol.

Un flight case contenant la carte son, le PC et la centrale Arduino est installé à proximité de l'aire de jeu en fonction de la configuration.

Le câblage du matériel de la compagnie (Arduino, son et alimentation électrique USB des enceintes intégrées) est apporté par la compagnie.

Récapitulatif des demandes Son :

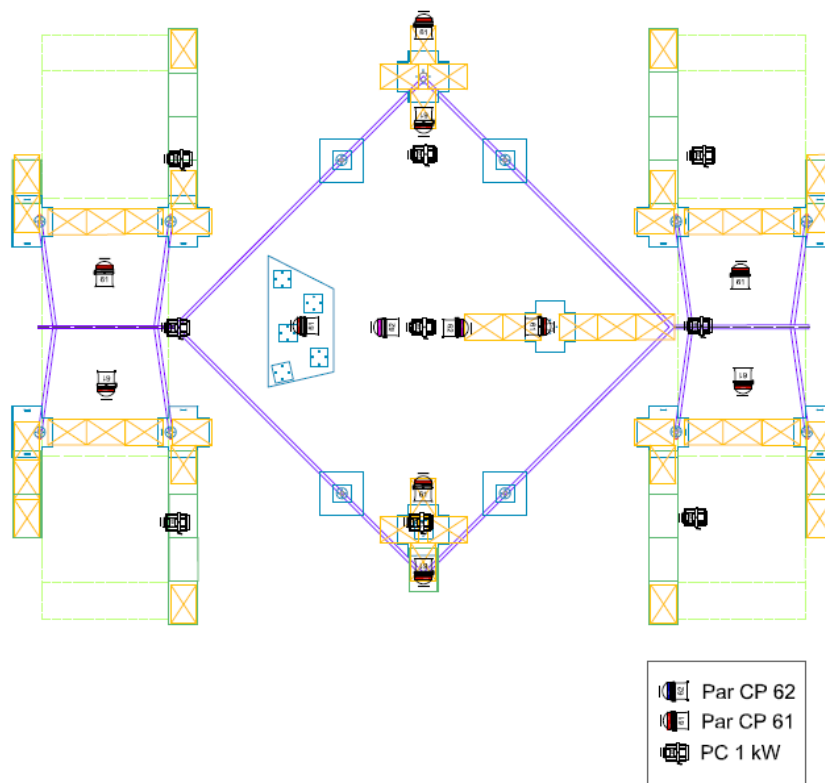
- 4 enceintes (type MTD 112) sur 4 voies d'amplification ainsi que leur câblage. Le sous-perchage est à privilégier pour limiter les risques de chute.
- Console son (type 01V96).
- Eventuellement câbles XLR supplémentaires en fonction de la taille du lieu

Lumière

Le plan de feu est à adapter en fonction du lieu. Le principe est d'avoir une douche pour chacun des 6 dispositifs ainsi que des latéraux avec correcteurs froids reprenant le carré couleur acier au-dessus de l'installation afin de lui donner de la brillance. L'objectif est d'avoir un aspect général assez sombre où chacun des dispositifs ressort un peu comme un objet précieux. L'idée est ainsi de créer une sensation de magie et de mystère, en décalage avec ce qui est associé généralement à une aire de jeu.

Exemple :

- Console lumière et gradateurs
- 9 PC 1 kW pour les douches (2 PC par balançoires, 1 PC pour les autres dispositifs)
- Découpes pour la structure latérale.
- Gélamines : Lee 201+ #119 (Découpes), Lee 204 (PC)



Exemple de plan feu