

DOSSIER DE PRESENTATION

Quadrilogie de spectacles de conte dont vous êtes les héros

Direction Artistique : Guillaume Alix

Sorcellerie

SORCELLERIE 1

Spectacle de conte dont vous êtes les héros

SORCELLERIE 2

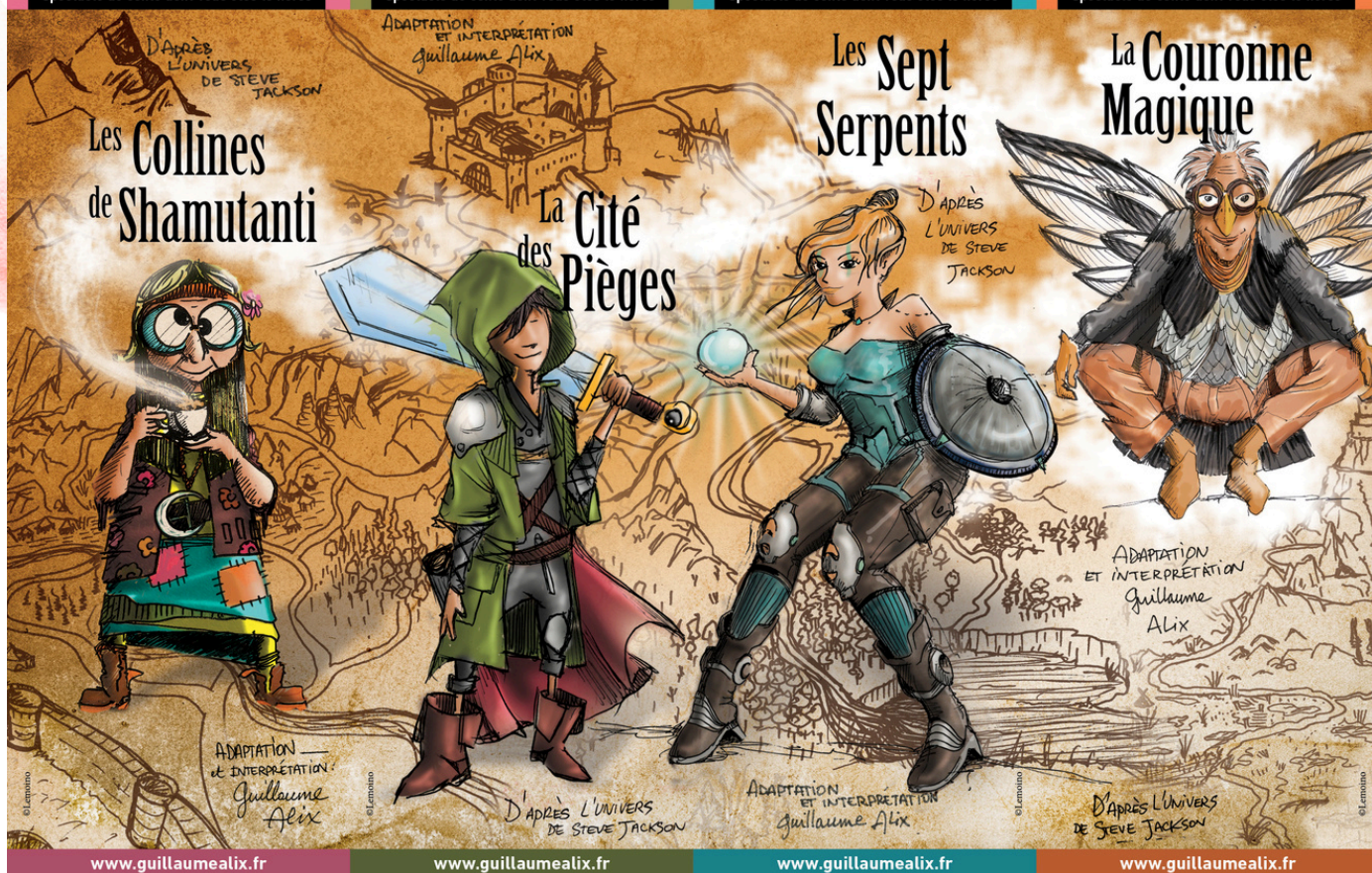
Spectacle de conte dont vous êtes les héros

SORCELLERIE 3

Spectacle de conte dont vous êtes les héros

SORCELLERIE 4

Spectacle de conte dont vous êtes les héros



Contact artistique et technique : Guillaume Alix

contact@guillaumealix.fr / 06.79.72.65.91

Administration et diffusion : Pauline Alix

contact@lerecigraphe.fr / 06.76.32.64.80

www.lerecigraphe.fr


6-99
ans


60
mn


150
max

DISTRIBUTION

TEXTE

Guillaume Alix, d'après l'univers de Steve Jackson

INTERPRETATION

Guillaume Alix

CREATION DES ICONES PIXELISEES

Yann Auger

DISPOSITIF NUMERIQUE INTERACTIF

Jean-Jacques Noury, Maxime Defin et Maxime Tricoire

AFFICHES ET VISUELS

Christophe Lemoine

ADMINISTRATION ET DIFFUSION

Pauline Alix

PRODUCTION

Cie Le Récigraphe



DISTRIBUTION

SYNOPSIS

LE SPECTACLE

Sorcellerie est une quadrilogie de livres dont vous êtes le héros, publiée dans les années 80 et écrite par l'un des maîtres du genre, Steve Jackson. Guillaume Alix l'adapte en une série de quatre spectacles interactifs dans un univers entre Harry Potter et le Seigneur des Anneaux. Les spectateurs, munis d'une télécommande, votent, contrôlent un inventaire projeté sur scène et font évoluer l'histoire au gré de leurs décisions.

Elève en première année d'école de sorcellerie, vous partez à la recherche d'une couronne magique volée et emportée par des hommes-oiseaux au fin fond du Kalkabad, un territoire peuplé de créatures plus maléfiques les unes que les autres.

NB : Chaque épisode se suffit en lui-même et ne nécessite pas impérativement d'avoir vu les autres.

LISTE DES EPISODES

Episode 1 - Les collines de Shamutanti

Dans ce premier épisode, vous traverserez les collines maléfique de Shamutanti. Vous chercherez les objets nécessaires à l'utilisation de vos sortilèges et tenterez de choisir les bons itinéraires pour éviter les mauvaises rencontres et passer d'un village à l'autre sans vous évanouir d'épuisement.





Episode 2 – La cité des pièges

Dans ce deuxième épisode, vous êtes enfermé dans la ville fortifiée de Kharé. De chaque rue peut surgir un piège ou un personnage malveillant. Il vous faudra pourtant parcourir la cité de long en large pour reconstituer la formule magique qui vous permettra d'ouvrir la porte de sortie.

Episode 3 – Les sept serpents

Dans ce troisième épisode, sept serpents se dirigent vers la forteresse de Mampang pour prévenir l'Archimage de votre arrivée. Vous parcourrez alors les plaines de Baddu, la forêt de Snatta et le lac Ilkala pour les retrouver et les éliminer avant qu'ils ne vous dénoncent



Episode 4 – La couronne des rois

Dans ce quatrième épisode, votre quête touche à sa fin, vous êtes au pied de la forteresse de Mampang. Vous devrez user de ruse, de votre magie et de votre détermination pour y entrer, vous fondre parmi les habitants, retrouver l'Archimage et lui reprendre la couronne magique.



DISPOSITIF NUMERIQUE

INTERACTIF

Depuis 2021, la Compagnie Le Récigraphe s'attache à tisser des ponts entre le spectacle vivant et le jeu de société. En s'inspirant de la mécanique des livres dont vous êtes le héros, elle a développé un outil numérique interactif et autonome qu'elle exploite dans plusieurs spectacles-jeu de société narratif.

Matériel

- 150 télécommandes
- 4 antennes Zigbee
- Un Raspberry
- Un écran (Vidéo-Projecteur ou TV, fourni par la compagnie ou l'organisateur)
- Un réseau intranet autonome
- Une tablette sur pied

Des télécommandes à deux boutons sont distribuées à chaque spectateur.ice. (Pour les spectacles en extérieur, les télécommandes sont déjà installées et attachées aux gradins)

Tout au long de l'histoire, le public vote pour des chemins à prendre ou des actions à réaliser. Le conteur pose des questions, les choix apparaissent à l'écran. A l'aide de leurs télécommandes, les spectateur.ice.s votent, les résultats s'affichent instantanément sous forme d'un graphisme avec les pourcentages du résultat et le conteur raconte l'histoire suivant la réponse qui a obtenue le plus de vote.

Des points d'énergie et/ou de compétence sont affichés sur l'écran et évoluent au gré des décisions prises. Si le public "perd", il obtiendra une pénalité mais pourra toutefois poursuivre l'histoire grâce à différents points d'étape.

Des objets peuvent être trouvés, achetés, ramassés tout au long de l'aventure. Ils apparaissent sous formes d'icônes pixelisées à l'écran et pourront être utilisé suivant les situations.

La Compagnie dispose de 150 télécommandes. La jauge peut cependant être augmentée en se partageant les télécommandes ou en tentant d'influencer le choix des votants.



ACTIONS CULTURELLES

ACTIONS CULTURELLES

Atelier d'écriture d'histoires dont vous êtes les héros et héroïnes.

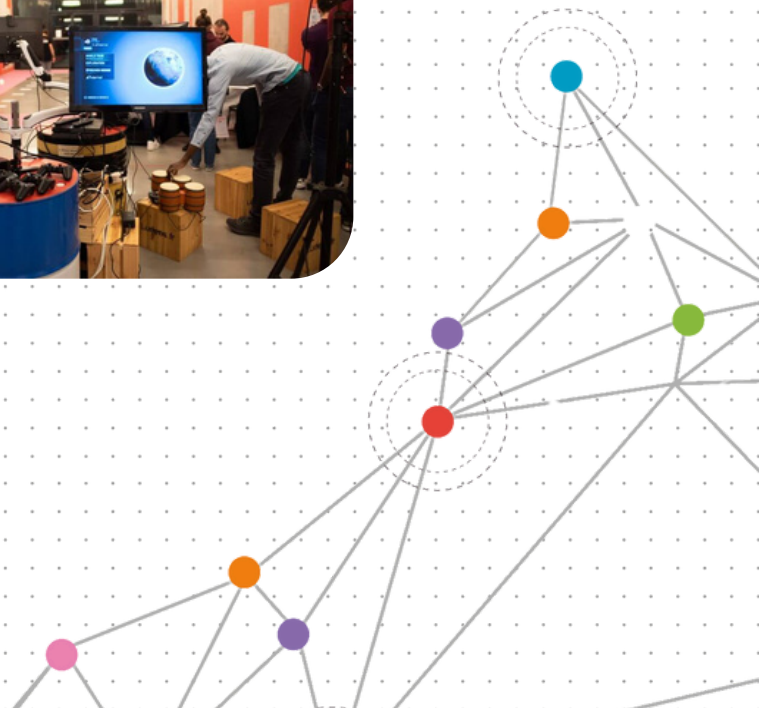
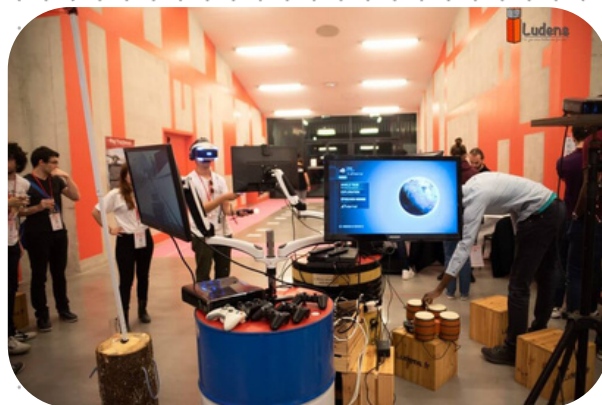
Après avoir déterminé un univers, une quête, un héros ou une héroïne en commun, chaque participant(e) réalise une tuile de puzzle comportant un lieu, un personnage, une épreuve et un objet magique. Une fois assemblées, ces tuiles forment une grande carte d'une histoire à choix multiples à raconter en public.

Public : scolaire ou périscolaire / adultes, ados et enfants dès 6 ans.

Organisation conseillée : de 2h à 6h d'intervention par classe ou groupe + un temps de restitution.

Partenariat avec la compagnie Ludens

Sensible aux ponts qui peuvent relier la pratique poétique du spectacle vivant au plaisir fédérateur du jeu, la compagnie Le Récigraphe tisse depuis sa création un partenariat solide avec la compagnie Ludens. Jeux de société autour de la thématique du spectacle, jeux surdimensionnés, jeux-vidéos, Rétro-Gaming ou jeux en bois permettent l'échange, la discussion et le partage en amont ou en aval des représentations.



BIOGRAPHIE

BIOGRAPHIE

GUILLAUME ALIX

Double finaliste du Grand Prix des Conteurs en 2005 et en 2006, Guillaume Alix se forme au Labo, groupe de recherches artistiques autour des arts du récit au sein de la Maison du Conte. Il y travaille notamment avec Abbi Patrix, Le théâtre du Mouvement, Pépito Matéo et Olivier Lettellier. En 2010, il devient artiste permanent de la Compagnie Commédiamuse. Il y partage son temps entre la création, la tournée de spectacles sur les arts du récit et la menée d'actions culturelles pour tous les publics. Depuis 2020, il développe de nouveaux projets et partenariats avec la Compagnie Le Récigraphe dont il dirige les actions.



« Que je sois sur un plateau équipé, amplifié, mis en scène, en musique ou en jean t-shirt dans une grange avec gradinage en ballots de paille et quartz de chantier pour l'éclairage, je fais le même métier : conteur. L'art du conte est un art polymorphe, adaptable en tout type de lieux, un formidable outil au service de la démocratisation culturelle. Toujours surpris que des récits de plusieurs centaines d'années aient encore autant de choses à nous dire sur notre époque, je puise mon répertoire dans la tradition orale avec un goût prononcé pour les contes merveilleux et récits fantastiques. En m'appuyant sur un motif ou un point de vue en particulier, à travers une langue contemporaine et une adresse sincère, j'essaye de transmettre à mon tour ces histoires qui font écho au monde. Nourri par toutes formes de spectacle vivant, le mouvement, la musique et la théâtralité du conteur ont une place importante dans mon travail. »

Financement

Les représentations et ateliers dès le collège peuvent être financés par le dispositif CRED (Seine-Maritime uniquement) ou Adage Pass-Culture (Toute la France). Des projets type CTEJ peuvent être mis en place avec les élèves du Cp au Cm2. Nous sommes à votre disposition pour élaborer ensemble un projet associant plusieurs partenaires et étudier ses sources de financement. Par ailleurs, en collaborant avec la compagnie Ludens, nous pouvons organiser une programmation artistique et ludique pour tous les âges sur une ou plusieurs journées.

Contact

Contact technique et artistique :

Guillaume Alix

06.79.72.65.91

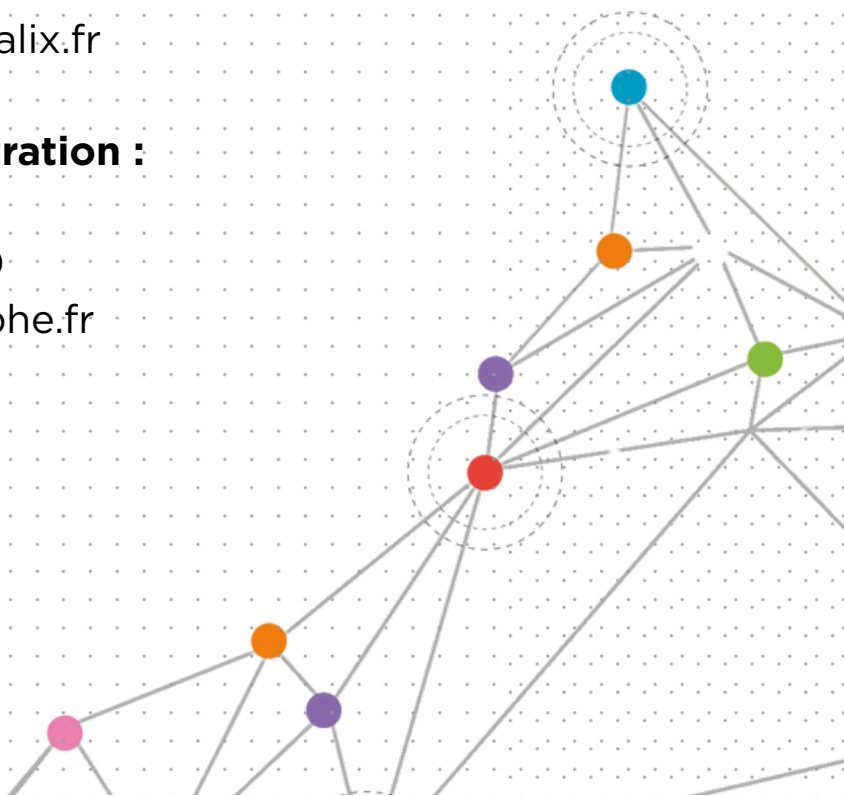
contact@guillaumealix.fr

Diffusion et administration :

Pauline Alix

06.76.32.64.80

contact@lerecigraphe.fr



CONDITIONS TECHNIQUES

CONDITIONS TECHNIQUES

EQUIPE	Guillaume Alix, conteur-interprète
DUREE	Spectacle : 1h
PUBLIC	Adultes-Ados-Enfants dès 6 ans Scolaires Cycles 2 et 3 - Financement Adage Pass Culture ou CRED Seine-Maritime
JAUGE	150 spectateurs max
TECHNIQUE	Son : si la jauge est supérieure à 100 spectateurs, prévoir une console, une diffusion en façade et la présence d'un technicien son pour l'installation La Cie amène son propre kit micro HF Lumière : Utilisation et adaptation des lumières déjà sur place. Electricité : Prévoir une prise 20A/220V au plus près de l'espace scénique. En extérieur : télévision avec port HDMI En intérieur : télévision avec port HDMI ou Vidéoprojecteur avec port HDMI et surface de projection visible par l'ensemble des spectateurs (Mur, écran, drap blanc, ...) La Cie peut amener son propre matériel sur demande. Espace : Extérieur ou intérieur - Espace scénique idéal de 3x4 mètres. Spectateurs sur gradins, 3 niveaux d'assises ou au sol. Suivant l'installation du public, un praticable de 3x4m à 40 cm de hauteur est le bienvenue.
INSTALLATION	1H30.
REPAS	1 repas végétarien à prévoir durant les temps de déplacement et de présence sur le lieu de la représentation. Prise en charge directe ou 20 €/repas.
DEPLACEMENT	Aller-retour en train au départ de Oissel (76) lorsque les conditions le permettent ou 0,70 €/km aller-retour + péages au départ de La Neuville-Chant-d'Oisel (76).
HEBERGEMENT	Chambre individuelle pour 1 personnes. 70 € par nuit ou prise en charge directe



Contact artistique et technique : Guillaume Alix
contact@guillaumealix.fr / 06.79.72.65.91
Administration et diffusion : Pauline Alix
contact@lerecigraphe.fr / 06.76.32.64.80
www.lerecigraphe.fr



6-99
ans



60
mn



150
max