

Intermezzo présente



La Robe Rouge

Conte musical manga animé

Tout public à partir de 5 ans



La compagnie Intermezzo est soutenue par :



Sommaire

LA COMPAGNIE INTERMEZZO	p 03
LES SPECTACLES EN TOURNÉE	p 04
PRÉSENTATION DE <i>LA ROBE ROUGE</i>	p 06
L'HISTOIRE	p 07
NOTE D'INTENTION	p 08
NOTE DE CRÉATION	p 10
La création visuelle	p 11
Les images animées	p 11
Entre ombre & lumière	p 12
Le dispositif scénique	p 12
La création musicale	p 13
DU CONTE À LA MISE EN SCÈNE	p 14
<i>Le pagne noir</i> , le conte africain original	p 14
Du <i>Pagne noir</i> à <i>La Robe rouge</i>	p 15
<i>La Robe rouge</i> et la construction du conte	p 15
LE MANGA : HISTOIRE ET TECHNIQUE	p 18
Le manga	p 18
Le manga et <i>La Robe rouge</i>	p 20
ACTIONS PÉDAGOGIQUES	p 21
À mener en classe, en autonomie, avant ou après la représentation	p 21
Les ateliers faisant appel à des intervenants	p 22
ÉQUIPE DE CRÉATION	p 23
ÉLÉMENTS TECHNIQUES	p 25
CONTACTS	p 26



La Compagnie Intermezzo

« Qu'elle accompagne du texte, des images ou des gestes, la musique est toujours au cœur de nos créations. »

La compagnie Intermezzo est née en 2009 de la rencontre entre le musicien compositeur Erwan Flageul et la comédienne Marie Neichel. Ensemble, ils élaborent des *spectacles de musique vivante* en direction de tous les publics, avec une attention particulière pour la jeunesse.

Leur recherche artistique se situe dans cet espace de rencontre entre musique, images et voix :

La musique n'est pas pensée comme une simple illustration de textes ou d'images, mais d'avantage comme un langage, vecteur d'émotions et de sensations. S'inspirant de multiples courants et genres musicaux, les compositions d'Intermezzo convoquent aussi bien des sons acoustiques qu'électroniques, des instruments traditionnels que modernes, explorant ainsi une grande variété de possibles champs musicaux. Sensible et sensuelle, elle est toujours interprétée en direct au plateau, tel un véritable protagoniste de l'histoire.

La voix est primordiale. Envisagée en fonction de la partition musicale et non l'inverse, c'est elle, avant tout, qui sert le propos.

La matière mise en jeu peut être issue de textes classiques ou contemporains, de contes, de chansons ou même, pour ce qui est des plus petits, simplement sonore.

Dans ses créations, la compagnie mêle régulièrement plusieurs disciplines artistiques : conte, danse, musique, théâtre, vidéo,... donnant lieu à des spectacles à la fois populaires et poétiques, ayant en commun d'éveiller tous les sens du spectateur, pour une pleine immersion dans l'imaginaire.

La compagnie Intermezzo s'adresse à tous les publics, dans l'idée qu'enfants et adultes partagent un même moment d'émotion.

La compagnie est affiliée au réseau RamDam - fédérant les professionnels du spectacle musique jeune public. Elle est aussi membre du mouvement H/F pour soutenir l'égalité entre hommes et femmes dans les arts et la culture.



Les spectacles en tournée

LES AVENTURES DU PRINCE AHMED – création 2010

Ciné-concert dès 6 ans

Deux musiciens et une comédienne révèlent l'univers expressionniste du premier long métrage d'animation de l'histoire du cinéma, réalisé en 1926 par l'allemande Lotte Reiniger : *Les aventures du Prince Ahmed*, en ombres chinoises sur fond coloré. Du rock électrique à la psyché ethnique, la bande son originale, interprétée en direct, revisite intégralement ce classique du cinéma d'animation. Les personnages du film s'animent avec magie sous la voix de la narratrice, qui nous accompagne au rythme des "cartons", ouvrant ainsi la porte d'un voyage onirique et merveilleux au pays des milles et une nuits !

BIG UKULELE SYNDICATE / concert - création 2013

Le *Big Ukulélé Syndicate* a vu le jour en 2013, réunissant douze musiciens de la scène de musiques actuelles du bassin grenoblois autour de ce petit instrument qu'est le ukulélé... pour le plaisir de jouer ensemble dans un grand orchestre, en mode « big band », mais avec un instrument rikiki ! Malgré sa petite taille, le ukulélé est un instrument à la fois mélodique, complexe et joyeux, qui, lorsqu'il est joué en groupe, permet des orchestrations folles et décalées.

Une mise en scène « second degré » oppose des musiciens syndicalistes à des chanteurs issus de la classe dirigeante : une diva en boa et un patron en smoking. Ensemble, ils revisitent de célèbres chansons anglophones, véritables tubes inscrits dans la mémoire collective, qui suscitent une ambiance festive et rapidement contagieuse !!

LA ROBE ROUGE – création 2014

Conte musical manga animé dès 5 ans

Petite fille débordante d'énergie, Aiwa s'engage dans une quête initiatique impossible, une aventure onirique dans laquelle chaque rencontre la fait grandir. Ce spectacle mêlant dessin animé, théâtre d'ombres, conte et musiques électroniques s'inspire du conte africain *Le Pagne noir* et permet d'aborder le thème du deuil par le biais des émotions et des sensations. Son univers graphique s'apparente à celui du manga, une technique de dessin en noir et blanc, proche du croquis. Les animations dialoguent autant avec les ombres qu'avec les mélodies des guitares pour former une esthétique simple et poétique.

BIG UKULELE SYNDICATE / Bal – création 2015

Le Big Ukulélé Syndicate propose une formule *Bal* avec pas moins de trois heures de musiques ininterrompues. Forcément décalé, faisant un pas de côté (inévitables pour danser), on y retrouve toute l'ambiance d'un bal populaire, moderne et joyeux. L'objectif est d'inviter le public à retrouver le sens de la fête collective, de participer au spectacle par le biais de la danse et du jeu. Pour montrer les danses - qui se pratiqueront seuls, à deux ou en groupe - deux danseurs accompagnent les musiciens sur scène : valse, tango, rock, zouk, salsa, funk, slows et le fameux « square danse », tout est mis en place pour vibrer de la tête aux pieds !

LA PETITE TAUPE – création 2017

Ciné-concert dès 2 ans

Basé sur une sélection de cinq courts-métrages de *La petite taupe* du peintre et illustrateur tchèque Zdeněk Miller, ce ciné-concert rassemble deux musiciens et une comédienne. Les premiers prennent en charge une composition originale et les bruitages ; la deuxième, le doublage, composé de mots issus de langues étrangères, simples et aux sonorités chantantes. Les images joyeusement naïves se mêlent subtilement aux mélodies ludiques, pour un spectacle haut en couleurs et en poésie !

BIG UKULELE SYNDICATE / Rêve Général – création 2018

Rêve Général est une création collective basée sur des compositions originales des artistes musiciens du Big Ukulélé Syndicate : « *notre envie est de penser ces compositions dans une utilisation actuelle, amplifiée du ukulélé, à partir du son acoustique de l'instrument mais aussi de pédales d'effets ou autres techniques modernes* ». Les inspirations de chaque musicien sont autant d'influences qui nourrissent la création et convergent pour créer une musique nouvelle, collective et métissée. S'affranchissant cette fois du rapport ouvrier / patron, la joyeuse équipe développe un univers poétique et fantastique, une machine à rêver. Comme une utopie de création collective, comme un rêve général.

A TRIBUTE TO PEER GYNT – création 2018

Épopée rock dès 11 ans

D'après la pièce d'Henrik Ibsen (dans une traduction moderne de Marie Cardinale) et la musique d'Edvard Grieg, cette création nous emmène dans un monde où les frontières entre rêve et réalité sont abolies. Dans cette fable classique norvégienne aux allures de conte métaphysique, on suit Peer Gynt dans sa quête d'être lui-même. Tous les personnages qu'il croise dans cette épopée sont interprétés par deux comédiennes. Trois musiciens s'emparent de la partition symphonique de Grieg pour la détourner, la moderniser, la réarranger et créer une bande son électro-rock.



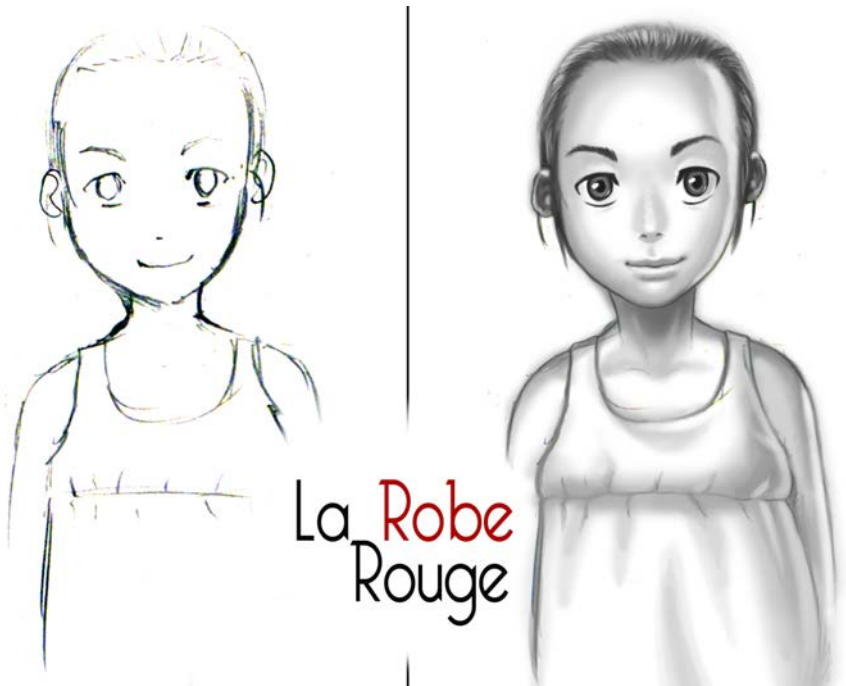
Présentation de La Robe Rouge

Un **CONTE MUSICAL** qui rassemble sur scène

du **CINÉMA D'ANIMATION**,

de la **MUSIQUE EN DIRECT**,

du **CONTE** et des **JEUX D'OMBRES**.



SPECTACLE TOUT-PUBLIC DÈS 5 ANS.



L'histoire

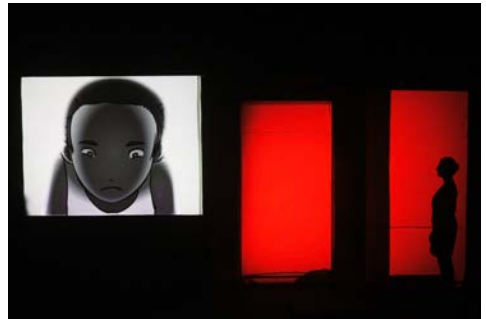
Aiwa est une petite fille débordante d'énergie qui vit avec son père et sa belle-mère.



Celle-ci lui demande un jour une chose impossible : laver une robe rouge et ne revenir à la maison que lorsque que celle-ci sera devenue blanche.

La petite fille s'engage alors dans une aventure extraordinaire au cours de laquelle elle va faire des rencontres surprenantes :

une vieille dame malicieuse, un mouton frileux, un crapaud philosophe...Au cœur de cet univers fantastique, Aiwa se découvre au travers des épreuves qu'elle traverse, l'aidant ainsi à mieux grandir. De la colère naît l'apaisement pour chacun.



Un voyage onirique où le temps du deuil se raconte en douceur.



Note d'intention

« Cette deuxième création jeune public nous tient particulièrement à cœur car elle met en œuvre un processus de travail tout à fait original pour la compagnie, une nouvelle approche de la création et de l'écriture scénique.

Après le ciné-concert Les aventures du prince Ahmed, nous souhaitons continuer notre recherche autour du lien entre image, musique et voix.

Le conte de La Robe rouge est simple, il rappelle celui d'un « synopsis » de film d'animation. Il est le point de départ de la création, à partir duquel toute la matière artistique a été pensée.

Pour raconter cette histoire, nous avons voulu travailler en collaboration avec un illustrateur qui a dessiné l'ensemble des images composant les séquences animées.

La narration est donc à la fois portée par la comédienne et le dessin animé.

L'animation nourrit la création scénique, complétée par des jeux d'ombres ou de silhouettes ; elles s'associent l'une et l'autre pour illustrer l'univers fantastique de cette fable.

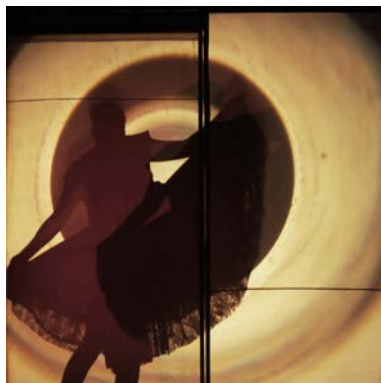
Trois écrans définissent l'espace scénique. Ils forment, grâce à une création lumière précise, un cadre dans lequel la comédienne et le musicien évoluent.



La composition sonore, quant à elle, reste toujours au cœur de notre travail. Sons, mélodies ou bruitages en direct, la partition musicale tisse des liens étroits avec la narration.

À travers ce spectacle, nous souhaitons aborder le thème de la famille, de la transmission et surtout soulever les questions suivantes : comment fait-on pour grandir ? Se détacher de ses parents ?

À partir de ces questionnements intimes, notre désir est de proposer au jeune public une création entre ombre et lumière, à la fois poétique, musicale et visuelle. »





Note de création

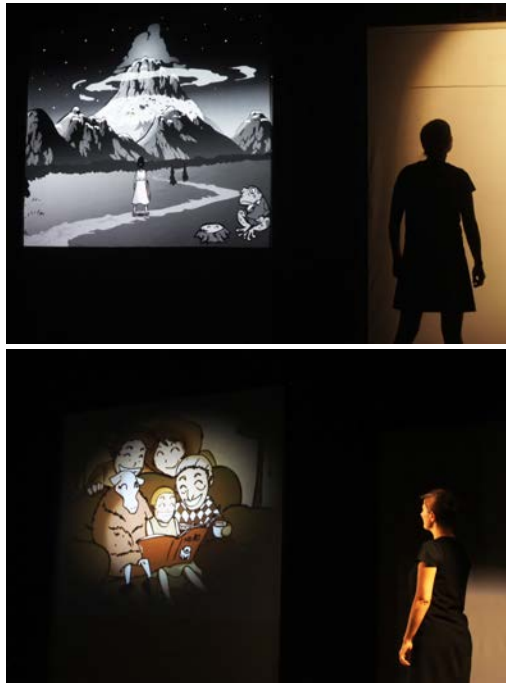
Deux axes sont plus particulièrement présents dans cette création : le texte et le corps.

La matière texte entre en relation étroite avec la musique : sonorités des mots, rythmes des phrases, répétitions, souffles, murmures...

Le corps, lui, est un matériau à part entière, en lien direct avec les images animées.

La création des silhouettes sur écran nécessite un travail précis du corps et de son ombre projetée.

Création d'images, mouvements et déplacements, la mise en espace a été pensée telle une véritable chorégraphie, sous le regard attentif de Guillermo Manzo, qui a su assembler tous les éléments de cette création.



LA CRÉATION VISUELLE

Les images animées

Nous avons souhaité faire appel à un illustrateur de bande dessinées manga, ainsi qu'à un infographiste pour créer les séquences animées de ce conte.

Ces images originales interagissent avec la narration sans pour autant illustrer l'histoire.

Le choix des séquences animées s'est fait en fonction de moments clés apportant ainsi une dimension extraordinaire à l'aventure d'Aiwa.



Nous avons choisi un univers graphique inspiré des mangas. C'est en particulier la qualité du trait et du mouvement qui nous intéresse dans cette technique d'illustration, qui reste souvent proche du croquis ou des planches de bandes dessinées.

C'est aussi un univers peuplé de monstres, de batailles, où l'imaginaire et le réel se côtoient sans frontière.

Nous avons choisi un univers graphique inspiré des mangas. C'est en particulier la qualité du trait et du mouvement qui nous intéresse dans cette technique d'illustration, qui reste souvent proche du croquis ou des planches de bandes dessinées. C'est aussi un univers peuplé de monstres, de batailles, où l'imaginaire et le réel se côtoient sans frontière.

L'animation - principalement en noir et blanc (avec parfois un peu de rouge) – relève d'une esthétique simple ; ainsi ombres et dessins animés cohabitent en cohérence sur le plateau.

Un lien étroit entre jeu, musique et image préserve la fluidité du conte.

Entre ombre & lumière

La création lumière, ou plutôt le jeu d'ombres, est une composante centrale de ce projet : ombres d'objets ou de la comédienne composant différents personnages du conte. Le travail de lumière permet de créer des silhouettes plus ou moins grandes projetées sur des écrans. Ces ombres dialoguent avec les séquences animées, créent des décors dans lesquels évolue la comédienne, et permettent de composer des images devant et derrière les panneaux. Différentes sources de lumière plus ou moins précises sont utilisées afin de créer un univers entre ombre et lumière, entre noir, blanc et rouge.

Le dispositif scénique

Trois structures métalliques (une fixe et deux mobiles), tendues de draps composent la scénographie.

Ce drap comme toile d'écran rappelle une matière familière, intime, qui évoque l'intérieur de la maison.



LA CRÉATION MUSICALE

La composition musicale constitue un élément essentiel du spectacle. Des mélodies simples et répétitives forment la ligne musicale.

Ce sont des mélodies électro, post-rock, presque naïves. Des nappes composées principalement à la guitare électrique, sur lesquelles le musicien joue de l'harmonica, du clavier, du ukulélé ou du charango (sorte de viole traditionnelle d'Amérique du Sud).

L'univers sonore se compose également de sons qu'on pourrait qualifier de "basiques", aux allures presque désuètes (façon Bontempi), réalisés par MAO (musique assistée par ordinateur). Ils sont mixés à des bruitages enregistrés dans la nature, dans notre quotidien, comme par exemple des babils d'enfants ou des cris d'animaux.

Ce mélange de sons acoustiques et électroniques mis en boucles pourrait s'apparenter à de la musique dite concrète.

Faire le choix de jouer la musique du spectacle en direct, c'est privilégier la part d'émotion inhérente à l'interprétation du musicien. C'est la musique qui influence notre regard sur les images ; elle exacerbe la dimension tour à tour poétique, tendre ou fantastique du conte.





Du conte à la mise en scène

Le pagne noir, le conte africain original

L'histoire de *La robe rouge* est inspirée d'un conte africain intitulé *Le pagne noir*. Nous avons gardé de ce conte originel le prénom de la petite fille : Aiwa, ainsi que quelques éléments de l'histoire.

Le *Pagne noir* en quelques mots :

C'est l'histoire d'Aiwa, une petite fille dont la maman est morte en lui donnant naissance. Quelques temps plus tard, son père se remarie. La belle mère d'Aiwa est très vite irritée par cette petite fille qui sourit tout le temps. Plus la belle-mère donne des corvées à Aiwa plus celle-ci embellit. La marâtre se met alors en tête de trouver un moyen de se débarrasser d'Aiwa. Cette pensée l'obsède. C'est ainsi qu'un jour, elle demande à Aiwa de laver un pagne noir, jusqu'à ce qu'il devienne blanc comme le kaolin (argile blanche).

Aiwa prend la route ; elle marche durant de nombreuses lunes. Elle lave le pagne dans une rivière, dans le creux d'un fromager, puis dans la source d'un village de chimpanzés, mais jamais l'eau ne mouille le tissu. Puis la petite fille traverse une forêt très étrange dans laquelle tout, des oiseaux aux arbres, parle. Elle marche mais sans avancer. Durant tout son voyage, Aiwa chante.

Enfin dans une clairière, au pied d'un bananier, Aiwa plonge le pagne dans l'eau d'une source qui enfin, mouille le tissu. Elle le frotte durant deux lunes sans malheureusement que cela n'en change la couleur. Alors, en chantant, Aiwa appelle sa maman... qui arrive et lui tend un pagne blanc.

De retour au village, la marâtre, en voyant le pagne, tombe de peur. Elle reconnaît le pagne de la première femme de son mari.

Aiwa, elle, sourit toujours, comme sourient les jeunes filles.

Ce conte africain est assez populaire, il est raconté oralement par des griots*. Il a été retranscrit dans différentes versions par la suite.

(*) En Afrique noire, le griot est un personnage qui a pour fonction de raconter des mythes, de chanter et/ou de raconter des histoires du temps passé.

Du Pagne noir à La Robe rouge

La version occidentale du *Pagne noir* s'appelle *Isabelle au lac blanc*. Il s'agit aussi d'un conte oral collecté dans un recueil de contes : *Cœurs de conteur*, édité par Syros Jeunesse. Il se passe à la campagne, dans la montagne : les animaux rencontrés par Isabelle sont des moutons, des crapauds,... L'histoire est un peu différente, mais la quête est semblable, la relation entre Isabelle et sa belle-mère, identique.

Pour *La Robe rouge*, nous nous sommes inspirés librement de ces deux versions du même conte afin d'en imaginer une troisième qui aborde autrement les relations entre les personnages.

Pour nous, la petite fille vit dans le souvenir de sa mère. Elle est triste, en colère et vit sans vraiment regarder autour d'elle, refusant l'absence de sa mère. C'est pour ces raisons qu'elle agace sa belle-mère, qui trouve alors l'idée de cette quête impossible : laver la robe rouge jusqu'à ce qu'elle devienne blanche, cherchant par là à éloigner la jeune fille, mais avant tout à lui donner l'opportunité de se retrouver face à elle-même.

Lors de son voyage - qui s'avère de plus en plus fantastique - la petite fille s'aventure dans la nature, où elle fait seule face à des épreuves qui la font réfléchir, la révèlent à elle-même, lui font traverser des émotions fortes, entre peur, colère et tristesse... si bien qu'à la fin, elle s'en trouve libérée.

Dans *Le Pagne noir* comme dans *La robe rouge*, la jeune fille rencontre sa maman dans un endroit merveilleux, entre rêve et réalité, où celle-ci vient échanger la robe. C'est l'aboutissement de la quête d'Aiwa, mais c'est aussi le moment pour elle d'accepter la réalité de l'absence.

Dans *La robe rouge*, la petite fille revient en acceptant l'absence, le détachement. Il est temps pour elle d'apprendre à faire par elle-même, à suivre son chemin, à grandir pour elle. Le deuil qu'elle traverse, c'est aussi celui de son enfance.

Les fins diffèrent d'une version à l'autre : dans le conte du pagne noir, Aiwa revient au village, forte et prenant le dessus sur sa belle-mère.

En revanche, dans notre *Robe rouge*, Aiwa rentre chez elle apaisée, prête désormais à vivre en harmonie avec son père et sa belle-mère.

La Robe rouge et la construction du conte

Pour aller plus loin et dans une démarche plus formaliste, nous pouvons, pour analyser *La Robe rouge* en tant que conte merveilleux, nous appuyer sur *La morphologie du conte* de Vladimir Propp, paru en 1928.

Intéressé par les questions de description et de classification des contes, Propp s'attache à extraire une ossature qui se retrouve dans tous les contes.

À cette fin, il examine les éléments récurrents qui apparaissent dans une centaine de contes russes et entreprend de dégager 31 éléments de contenu qui leur sont communs. Tous n'apparaissent pas forcément dans tous les contes, mais on peut néanmoins utiliser cette grille de lecture analyser la structure d'un conte.

On peut donc proposer de dégager dans les 31 fonctions narratives celles qui constituent la trame du conte de *La robe rouge*. On trouvera entre autres :

L'éloignement - l'acceptation de la mission par le héros – le départ du héros – la mise à l'épreuve du héros - le héros passe l'épreuve – l'arrivée du héros à l'endroit de sa mission – le retour du héros - le héros est transfiguré...

Propp montre que certaines fonctions peuvent être accomplies seulement par une certaine *catégorie de personnages* et jamais par une autre ; chacun ayant une *sphère d'action* spécifique. Il détermine ainsi que l'ensemble des 31 fonctions se répartissent entre 7 catégories de personnages. Dans *La robe rouge*, nous avons créé des personnages, réels ou fantastiques (indiqués en gras), qui correspondent à certaines de ces catégories :

1. Le méchant : qui produit le méfait.
> **La belle-mère**, qui, aux yeux d'Aiwa, a usurpé la place de la mère absente.
2. Le donateur : qui confie l'auxiliaire magique (symbolique ou matériel).
3. L'auxiliaire : qui peut être universel et (accomplit toutes les fonctions), partiel (et accomplit plusieurs fonctions) ou spécifique (et accomplit une seule fonction).
> **Le monstre** qui hume les enfants seuls et les accompagnent dans leur sommeil.
> **La grand-mère** qui informe que la robe est rouge de colère et indique un autre endroit pour la laver.
> **Le mouton** qui informe que la robe est humide de tristesse et indique un autre endroit pour la laver.
> **Le crapaud** qui joue aux échecs, philosophe et aide Aiwa à continuer.
> **La mère** qui remplace la robe rouge par une blanche.
4. L'objet de la quête, qui mobilise le héros.
> **La robe rouge**.
5. Le mandateur : qui mandate le héros et désigne l'objet de la quête
> **La belle-mère**.
6. Le héros ou l'héroïne
> **Aiwa**.
7. Le faux héros : quelqu'un qui fait valoir des prétentions mensongères à la victoire (il essaie de se faire passer pour le héros, alors que celui-ci n'est pas encore revenu de sa quête).

Propp peut dès lors donner du conte merveilleux la définition suivante :

Un conte est ... du point de vue morphologique, tout développement partant d'un méfait ou d'un manque, et passant par toutes les fonctions intermédiaires pour aboutir au mariage ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement.

La Robe rouge est la mise en scène d'un conte, dont la structure est claire. Si nous avons pris quelques libertés dans le fond - par rapport aux versions originales du conte - sa structure classique n'a elle pas été modifiée. Les enfants en comprennent ainsi facilement la forme et le sens, qu'ils ont déjà pu observer dans d'autres contes. C'est donc dans une sorte d'évidence intuitive et rassurante qu'ils se plongent dans l'histoire.



Le manga : histoire et technique

Le manga

Un manga est une bande dessinée japonaise.

Le mot « manga » est souvent utilisé pour désigner, par extension, d'autres produits visuels comme les dessins animés, le style graphique, etc.

Le dessin animé manga présente donc les mêmes techniques que la bande dessinée.

On pourrait traduire le terme manga par "dessin libre" ou "dessin malhabile" ou même "caricature".

Il est vrai qu'on y retrouve souvent des dessins qui paraissent à peine finis, esquissés, des croquis ou des "gros traits".

Pour des raisons économiques, les mangas sont presque toujours publiés en noir et blanc.

Le dessin est, en général, moins « statique » que dans les bandes dessinées occidentales.

Le manga utilise un découpage temporel proche de celui du cinéma, adaptant souvent ses cadrages, utilisant une décomposition du temps et de l'action.

On peut trouver par exemple des images en plongée et contre-plongée, des arrêts sur images, des zooms comme dans les dessins d'un story-board.

Par ailleurs, les personnages ont souvent de grands yeux et des traits simples, naïfs, ce qui permet de renforcer l'expressivité du visage.

De nombreux codes graphiques sont utilisés pour symboliser l'état émotionnel ou physique d'un protagoniste.

La plupart du temps, les personnages ont des attitudes expressives très marquées : la colère, la jalousie ou la tristesse se montrent de façon exagérée.

Ainsi, on peut passer de l'absurde ou du comique au sérieux, sans aucune transition.

Il y a aussi une utilisation fréquente d'onomatopées relatives aux mouvements, actions ou pensées des personnages. Des mots, des sons apparaissent fréquemment dans les dessins, ce qui leur confère une dimension quasi cinématographique.

Les décors des scènes sont parfois moins fouillés que dans une bande dessinée occidentale. Cela peut aller jusqu'à faire évoluer les personnages dans un décor blanc.

Le manga et La robe rouge

Pour *La robe rouge* nous avons choisi de créer des images d'inspiration *manga*, ce qui nous permet de rester entre la bande dessinée et l'animation. Les dessins sont simples, esquissés et en noir et blanc.

Le mouvement, qui est représenté dans certaines images dessinées, permet de faire comprendre la fiction rapidement.

De plus, dans les mangas, le rêve et la réalité se croisent facilement et nous voulions cette perméabilité pour raconter cette histoire où l'onirisme est très présent.



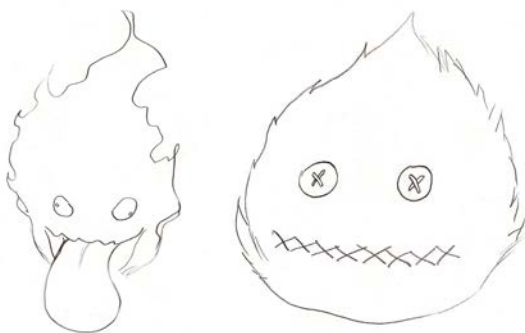
La présence d'animaux, de personnages énigmatiques, de fantômes, d'objets qui prennent vie est aussi récurrent dans les mangas.

Le dessinateur a notamment créé le personnage de NoBo, qui est une sorte de monstre gentil qui suit Aiwa sans jamais se faire voir d'elle et l'aide dans sa quête. On la voit se battre contre des flammes qui ont un visage, ou encore découvrir un drugstore lorsqu'elle a faim.



Aiwa, comme les personnages *mangas*, traverse souvent des états très marqués, contrastés.

Le registre tragi-comique nous semblait donc pertinent pour raconter cette histoire avec humour et distance.



Une exposition faite de dessins, de croquis, d'images capturées du film, accompagne le spectacle et permet de mieux comprendre les étapes de la création de l'animation de *La robe rouge*.



Actions pédagogiques

À mener en classe, en autonomie, avant ou après la représentation

Pistes de réflexions possibles à partir du titre et de l'affiche du spectacle

Cycle primaire : Proposer aux élèves d'observer, de décrire et comparer les mots du titre et l'image de l'affiche. Les faire s'exprimer sur ce que le spectacle peut évoquer, sur ce qu'ils perçoivent de l'image, leurs sensations, leurs goûts. Les faire imaginer des personnages qui pourraient potentiellement être présents dans le spectacle.

Cycle collège : Demander aux élèves de définir la diversité des éléments de l'affiche, les informations données. Quelle est son intention ? Proposer aux élèves de réaliser leur propre affiche de spectacle.

Aller plus loin sur la construction du conte

Les élèves peuvent inventer leur propre conte, selon les principes de Propp, énoncés auparavant :

- > première paire : le sujet et l'objet, le héros ou l'héroïne et l'objet de sa quête ;
- > deuxième paire : l'adjuvant et l'opposant : celui qui aide et celui qui contrarie la quête ;
- > troisième paire : le mandateur et le destinataire : celui qui définit la quête et celui qui en bénéficie.

Les ateliers faisant appel à des intervenants

Tous ces ateliers s'adressent à des enfants à partir de 6 ans. Ils doivent être envisagés sur des sessions de 3 fois 2 heures minimum. (Devis sur demande).

> Atelier de **CONTE EN SILHOUETTES ET EN MUSIQUE**
avec Marie Neichel & Erwan Flageul

Le processus de création de *La robe rouge* a amené l'équipe à s'interroger sur l'habillage sonore et visuel des silhouettes en ombres. Elle peut donc transmettre en partie, sous forme d'ateliers, le fruit de ses expérimentations autour du théâtre d'ombres, du bruitage en direct et de la richesse d'une telle pratique.

À partir d'un conte mis en ombres et en silhouettes par les enfants, ils créeront la narration, les voix, et l'accompagnement sonore en direct de cette leur histoire.

> Atelier de **SENSIBILISATION AU DESSIN MANGA**
avec Joris Yang

Aborder les bases des techniques du manga : l'univers et l'esthétique. Les expressions, les cadrages, les personnages, les décors...

> Atelier **DU DESSIN À L'ANIMATION**
avec Joris yang & Luc Suh

Découvrir la notion de mouvement à partir de croquis des enfants. Grâce à un objet simple comme le flip-book, les enfants abordent la décomposition du mouvement. Il est possible, par petits groupes, d'envisager la mise en mouvement de ces dessins via un logiciel simple.

Une simple rencontre avec l'équipe artistique peut également s'envisager en classe, avant ou après la représentation.





Équipe de création

ERWAN FLAGEUL, musicien, compositeur (guitare, ukulélé, MAO...)

Cie Intermezzo : *La petite taupe, Les Aventures du Prince Ahmed* > ciné-concerts et *Big Ukulélé Syndicate* > spectacle musical

Mots paumés : *Totem* > Duo électro

MARIE NEICHEL, comédienne

Cie Intermezzo : *La petite taupe, Les Aventures du prince Ahmed* > Ciné-concerts

Cie Les 7 familles : *La Dame de chez Maxim, Un chapeau de paille d'Italie*

Colectivo Terron : *Bestiaire Végétal, Tierra Efimera*

Cie Qui ? : *Cyrano par le bout du nez*

JORIS YANG, illustrateur

Mangaka ou illustrateur pour différents magazine manga : *Carbusters, The Fulness Way*, il commence très tôt à dessiner. Créateur et webmaster du site kankisworld.com, il se forme plus particulièrement au dessin assisté par ordinateur. Sélectionné dans les 30 premiers sur 2500 participants du concours national *Soleil Manga* avec *One Shot Kanki City*.

LUC SUH, images animées

Infographiste spécialisé dans l'animation 2D et 3D (Flash, After Effect, Premiere, 3DS max, Lightwave). Il travaille en binôme avec Joris Yang, pour animer ses illustrations.

GUILLERMO MANZO, direction artistique

Diplômé en architecture, il mène en parallèle une démarche artistique qui questionne la relation du corps à différents champs. Danseur depuis 2002, il se forme lors de workshops. Il est influencé par des improvisateurs comme Mark Tompkins, Andrew de Lotbinière Harwood, Kirstie Simson, Patricia Kuypers. Il est danseur interprète pour les compagnies Jean-Claude Gallotta, Sylvie Guillermin, Archaos, Colectivo Terron. Il participe à des performances urbaines avec la compagnie Ici-Même : *Rayon Frais* (Tours), le festival *Engrenages* (Marseille).

MANUE JOUBIER, création lumière

Régisseuse pour la musique (*Mango Gadzi, Mountain Men*) et le spectacle vivant : Cie *Lapsus* (cirque), Cie *La Pendue* (marionnettes), Cie *Intermezzo* (ciné-concerts).



Éléments techniques

FICHE TECHNIQUE détaillée
et PLAN DE FEUX sur simple demande

Emmanuelle JOUBIER - lumière : 06 64 10 74 17
Vincent COLLONGES - son : 06 38 54 53 24

Temps de MONTAGE
6 heures

PLATEAU
8 m d'ouverture et 6 m de profondeur

NOIR
salle et scène

VIDEOPROJECTION
face et dos à l'écran



Compagnie Intermezzo
50 quai de France 38000 Grenoble
06 25 93 91 24
cie.intermezzo@gmail.com
www.cieintermezzo.com

