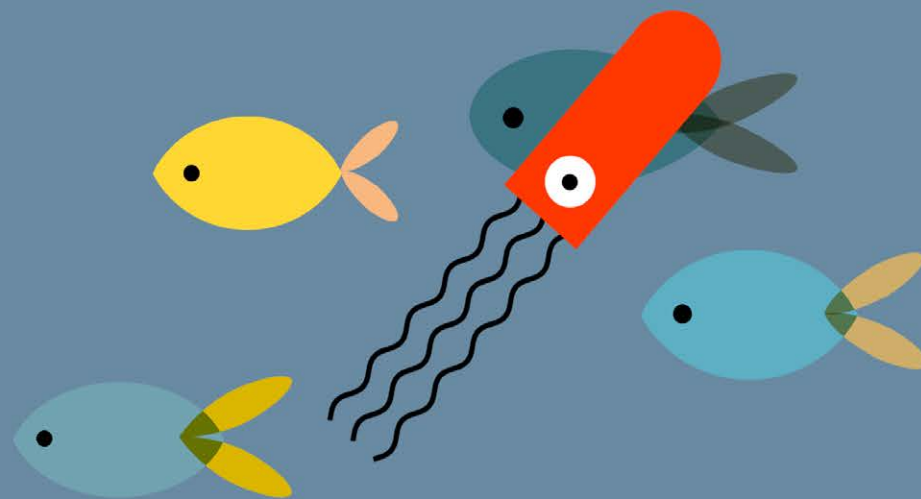


LA RÔTULE
spectacle & scénographie

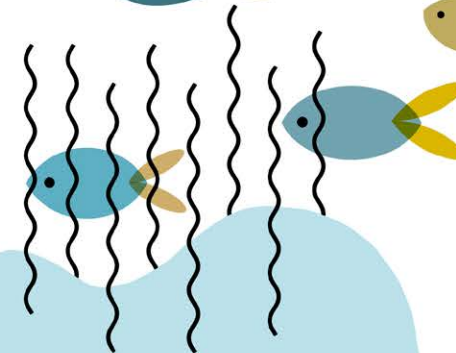
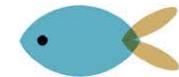
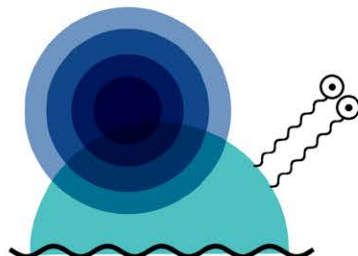
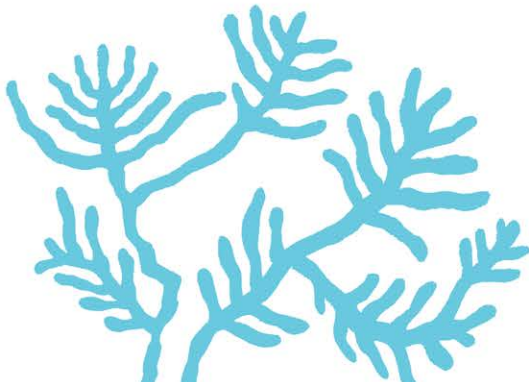
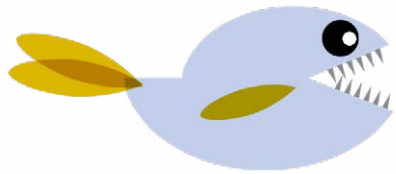
DANIEL DANS LA NUIT



DANIEL DANS LA NUIT

projet de spectacle de cinéma d'animation interactif jeune et très jeune public

«L'aube apparaît, illuminant des zones d'ombres et faisant émerger une sorte de petite cité sous marine, un récif de corail urbain où s'agitent et circulent des groupes de mollusques, des algues, des bancs de poissons.»



3. Le spectacle
6. Dossier artistique
14. L'équipe
17. Nos Partenaires
18. Le calendrier
19. Moodboard
27. Notre dernière création
31. Contacts

LE SPECTACLE

DANIEL DANS LA NUIT

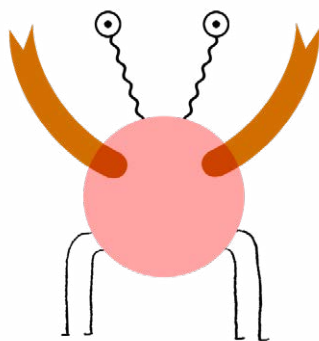
Spectacle jeune et très jeune public 1 an - 6 ans / 25 min

Jauge : 80 personnes (accompagnants inclus)

Daniel, un petit calamar, se réveille trop tôt et dérange tout le village avant de se rendormir à l'aube. Le-a narrateur-riche sur scène et le jeune spectateur vont suivre son parcours, l'aider et l'aiguiller dans un décor fait d'écrans et de vidéos.

Quand Daniel, le petit calamar, se réveille, il fait encore nuit noire. Tout le monde dort autour de lui, et tout est silencieux. Pourtant, Daniel trouve qu'il s'est déjà bien assez reposé, qu'il est temps de démarrer la journée, ainsi que celle de tout son entourage.

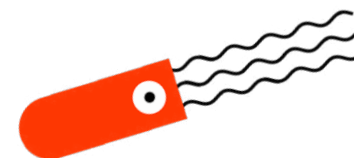
Il tente de sortir son père du sommeil, mais ce dernier le rabroue en grognant et le renvoie se coucher. Le petit calamar se rend alors successivement chez différents habitants du récif corallien et se fait toujours congédier chez un autre voisin. Chaque refus, « **Il fait nuit Daniel! Retourne te coucher!** » devient de plus en plus drôle parce que le petit céphalopode surenchérit dans son argumentation, en tentant de prouver à tout le monde que c'est le matin. Si Daniel pense que tout le monde se rendort, on voit que les différents protagonistes qu'il a dérangé peinent à finir leur nuit. Et au fur et à mesure que la lumière se fait, tout s'anime lentement, comme dans une ville. **Lorsque tout le monde est enfin réveillé et qu'il fait jour, Daniel s'est assoupi.**



Daniel dans la nuit nous parle, d'une part, de ce pivot de la croissance qu'est l'harmonisation du cycle biologique de l'enfant avec celui de son entourage. Dans cette période où le cercle familial estime que ce n'est plus à lui de s'adapter au sommeil de l'enfant mais le contraire, on pose les bases d'un quotidien pérenne, on apprend à vivre ensemble.

D'autre part, le spectacle est celui du jour qui se lève, en temps et en heure et non pas au rythme du protagoniste. **L'aube apparaît, illuminant des zones d'ombres et faisant émerger une sorte de petite cité sous marine, un récif de corail urbain où s'agitent et circulent des groupes de mollusques, des algues, des bancs de poissons.** On entend aussi peu à peu le récif s'animer des bruits du matin : des bulles, des véhicules, des machines à café, des réveils et bien sûr la radio. Tout prend vie.

Embrasser l'aube, c'est aussi traverser la nuit. La volonté comique de Daniel à s'emparer du pouvoir de faire avancer le temps est avant tout l'expression masquée des petites **angoisses nocturnes**, de la solitude et de la peur du vide. Lorsque la journée commence enfin, apaisé et épuisé, il peut s'endormir.



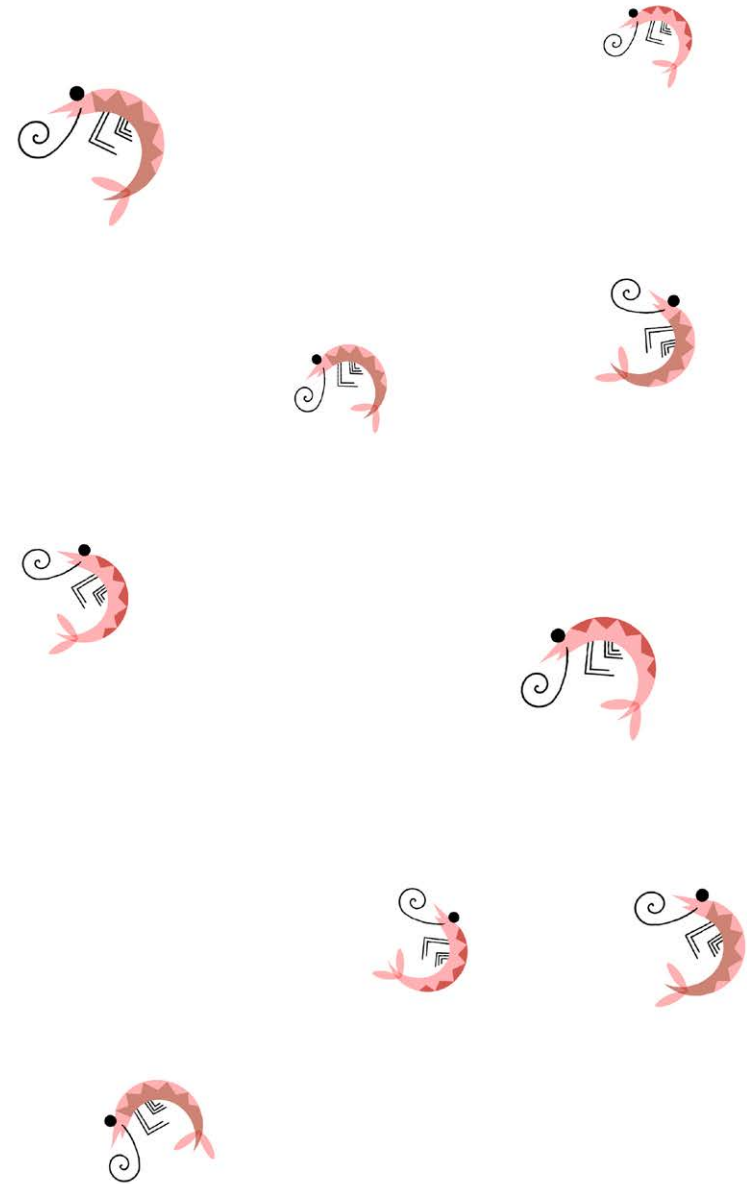
Notre narrateur, au centre du dispositif scénique, raconte l'histoire en se promenant avec une lampe de poche entre des modules disposés sur scène. C'est cette lampe de poche «magique» qui fait apparaître les images sur les modules, ou qui **permet de voir à travers les façades des habitations.** Il suit le petit calamar et éclaire peu à peu les éléments narratifs de l'histoire, en interaction avec son public qui lui indique les zones à éclairer, ou aide les personnages du récit en jouant avec des sons et des lumières. Ce sont les enfants, avec l'aide de notre narrateur, qui encouragent Daniel à se rendre chez les uns et les autres, ou qui crient pour l'empêcher de passer voir la murène, qui elle en revanche, semble l'attendre.

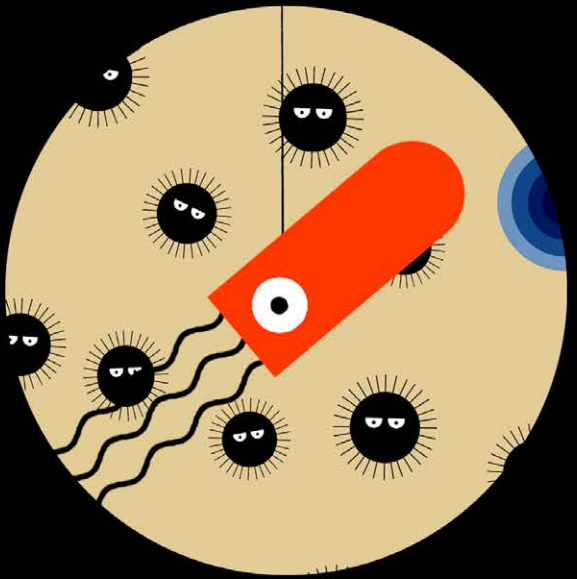
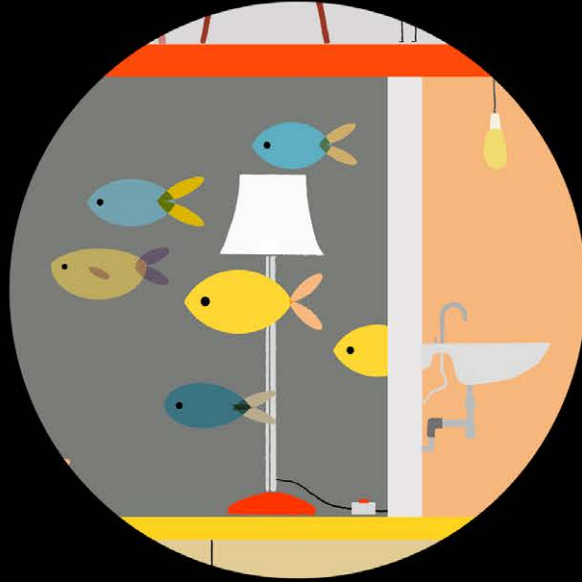
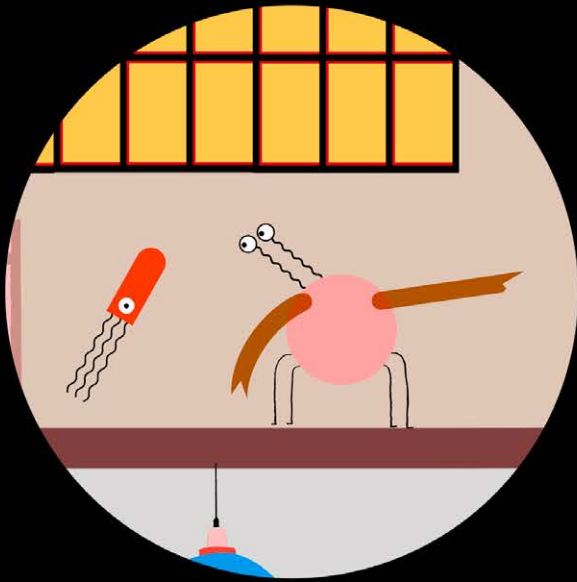
De plus, ce dispositif nous rappelle au **rituel de la lecture nocturne à la lampe de poche**, qui circule entre les pages et focalise l'attention sur de nombreux détails de l'image. Mieux encore, il nous ramène à des temps plus anciens, évoque la lecture de ce public qui déchiffrait peut-être des récits à l'aide d'une torche enflammée, sur des parois irrégulières, comme le raconte Michel Geneste, archéologue spécialisé à l'étude des grottes ornées:

«Il faut s'imaginer des systèmes d'éclairage qui ne diffusaient pas à plus de quelques mètres une lueur fluctuante et vacillante (...) Bref on ne devait pas découvrir les fresques entières on devait les découvrir petit à petit et à ce moment là les structures narratives qu'elles portent. Et ces interactions entre les animaux, ces regards ces jeux entre les thèmes qui sont figurés devaient être découverts les uns après les autres et on à probablement là la place et le temps du discours qui accompagnait le regard des ces œuvres parce qu'il ne faut pas oublier que ce sont des cultures de tradition orale».

Les thèmes abordés

- Le rythme biologique
- Les angoisses nocturnes
- Apprendre à vivre ensemble
- Grandir
- Cacher / dévoiler





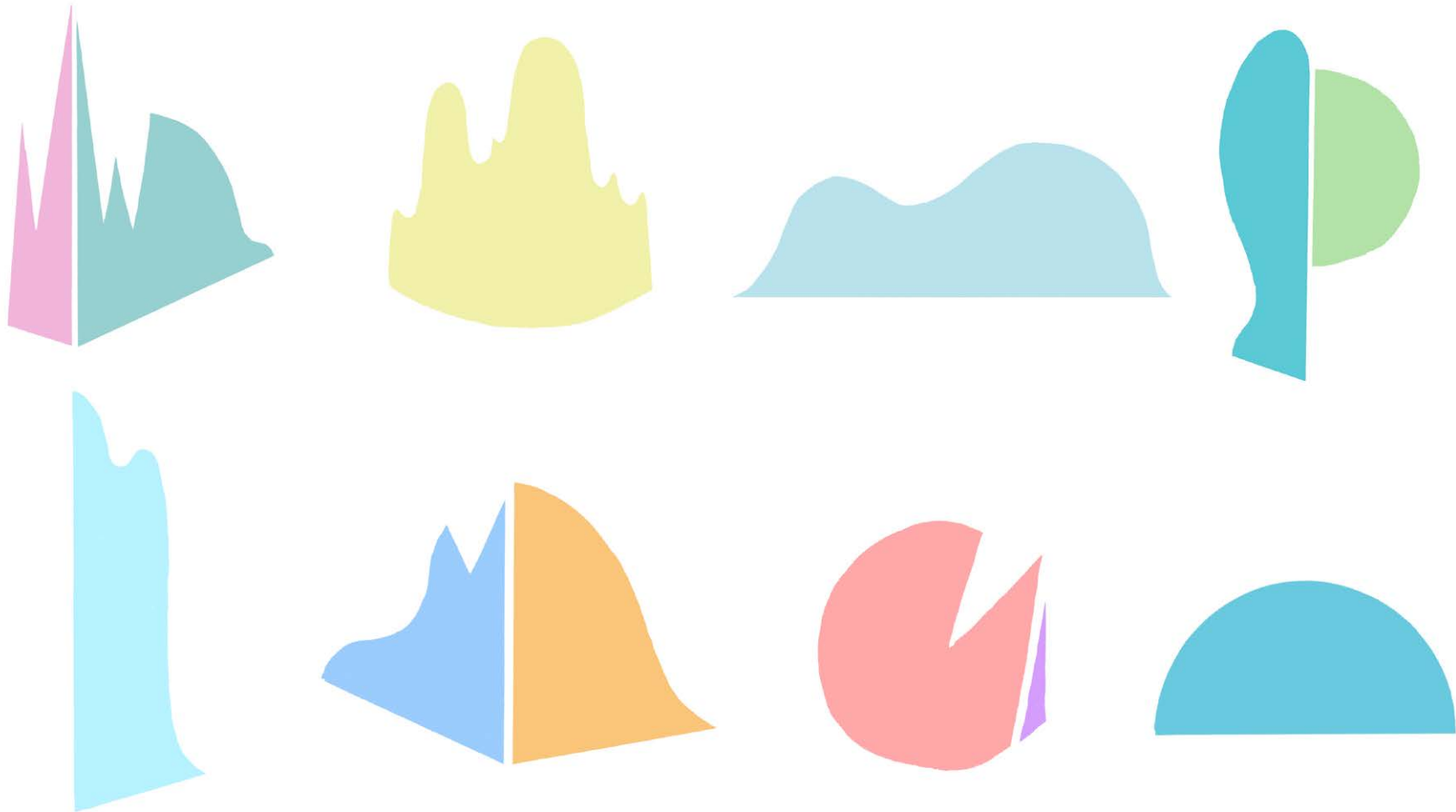
DOSSIER ARTISTIQUE

Un récit soutenu par une mise en scène innovante.

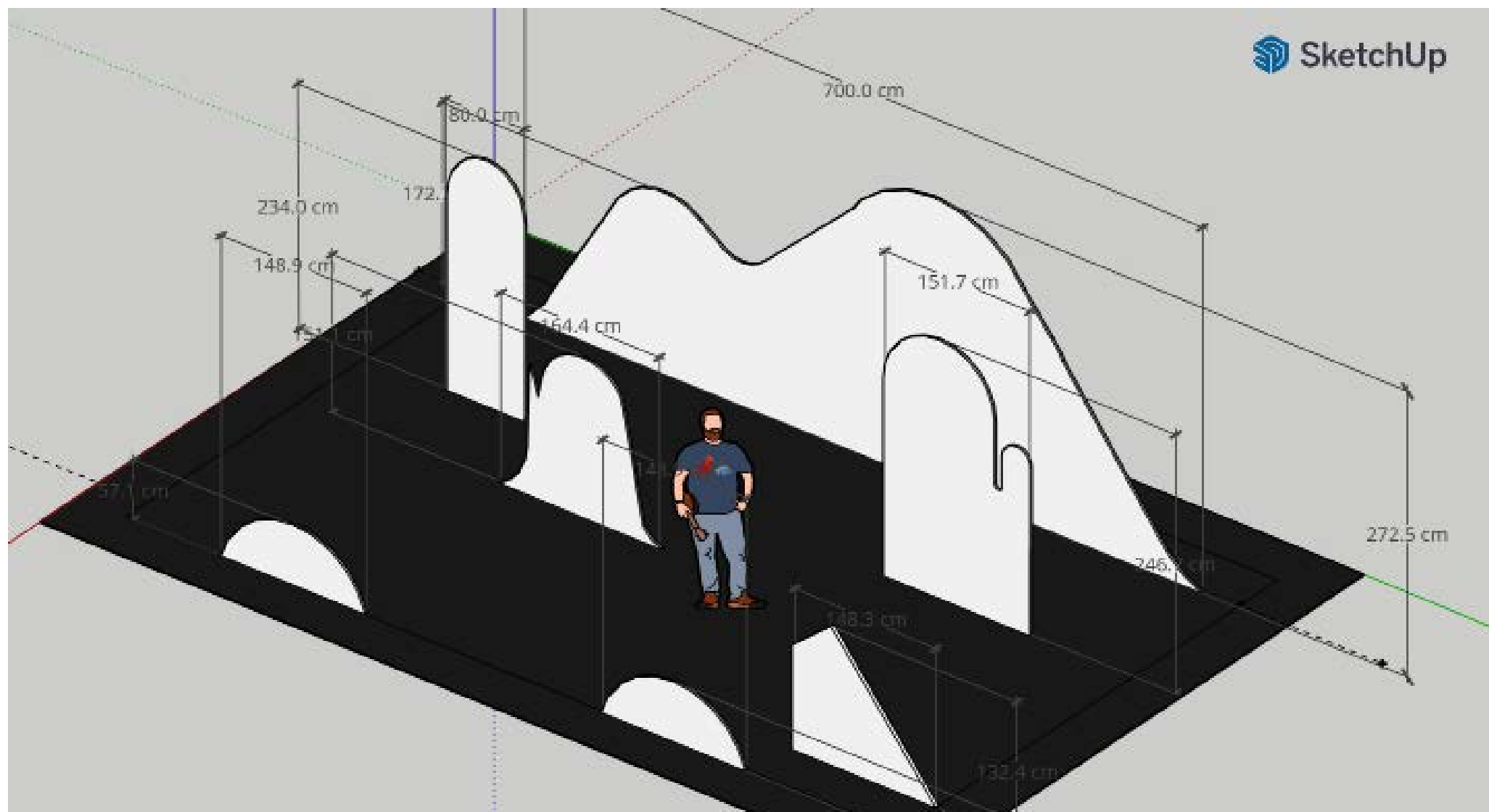
Sous l'eau, la ville

Sur scène, une série d'écrans de diverses tailles constituent un récif, c'est la ville de Daniel : un univers utopique sous-marin très stylisé, urbain et coloré. Des formes simples aux lignes harmonieuses composent les différents modules. Les lignes et les palettes de couleurs évoquent par touches l'univers de certains designers scandinaves des années 50 ou encore du groupe Memphis.

Cet agencement d'éléments est un dispositif scénique composé de structures en bois noble et d'écrans de tissu fabriqués en collaboration avec des artisans. Les enfants sont assis sur des coussins colorés posés sur un grand tapis tactile qui délimite l'espace des petits spectateurs. Le spectacle peut commencer.



Planv de la scénographie





L'aventure du vidéo-mapping

Chaque module est un écran de projection vidéo, un lieu d'habitat, la page d'un livre. Un comédien circule entre eux, c'est le narrateur de notre récit. Dans la pénombre au début du spectacle, c'est lui qui révèle les différents espaces avec sa lampe de poche, et enfin, quand tout le monde est réveillé, il fait apparaître le récif en entier dans un espace vivant et coloré.

Cette fausse lampe de poche sert en fait à faire apparaître la vidéo en direct avec des systèmes de couches, de calques vidéo.

[TEST VIDEO ICI](#)

(sans les animations)

Logiciels utilisés:

- MAX MSP/JITTER

Ce logiciel permet de développer les deux pendants interactifs de ce spectacle :

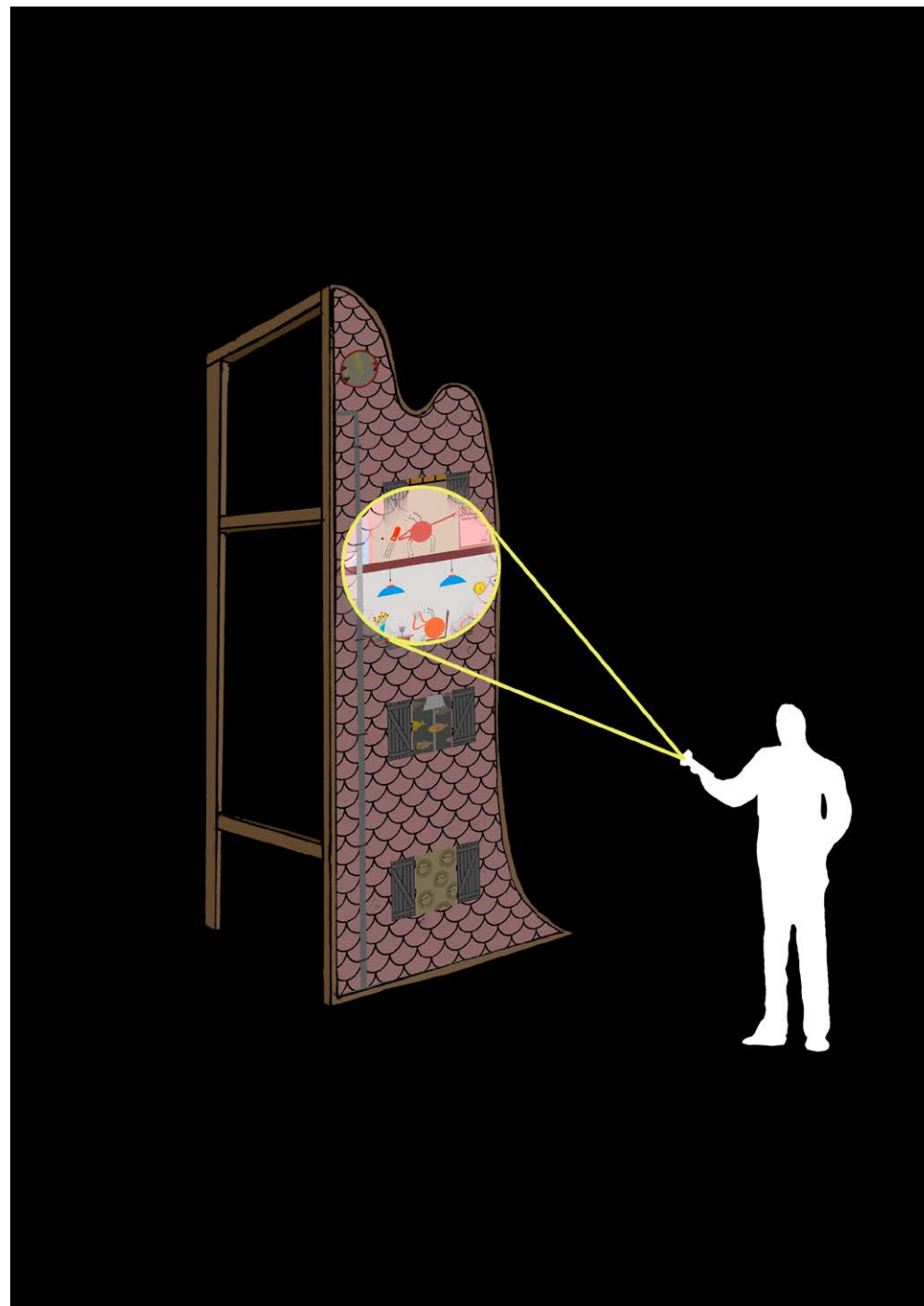
Il fait le lien entre les sons émis par les spectateurs et les images animées. On peut par exemple moduler les couleurs en fonction des sons, accélérer ou ralentir les mouvements des algues, faire fuir un banc de poisson apeuré par les cris.

C'est également à l'aide de ce logiciel que l'on peut développer l'outil central, la lampe de poche «magique» qui permet de faire apparaître les différents films d'animation .

Ce logiciel permet également de créer des ponts entre les images et le son : synchronisation, modulations

- MILLUMIN

Ce logiciel gère quant à lui la position précise des séquences vidéos sur les différents écran. il peut fonctionner en lien direct avec Max Jitter.





Interagir, participer

Dans ce spectacle, les enfants sont sollicités pour aider le comédien à retrouver et à guider le petit calamar dans sa quête à travers le grand décor, et un jeu de cache-cache s'installe, à la manière des livres-loupe et des «cherche et trouve».

Alors que les plus grands (4-8 ans et +) réagissent et rentrent dans l'action, les plus petits sont souvent dans la contemplation. Le comédien s'adresse directement à eux, parfois de façon individuelle lorsqu'il s'agit des plus jeunes.

Daniel dans la nuit s'adapte à l'âge de son auditoire. La proximité qu'entretiennent le décor, le narrateur et le public est essentielle. Grâce à l'interaction, le spectateur se recentre sur le spectacle et **se sent considéré**, ayant aussi sa part dans la quête de Daniel.

C'est aussi une manière d'**impliquer autrement**, d'emblée, les enfants dans leur relation aux images et aux écrans, pour les rendre actifs face à elles, et leur offrir, grâce à l'espace scénique, l'opportunité de prendre un recul nécessaire.

Pour ce faire, notre narrateur utilise **un outil précieux et magique : sa lampe de poche**, qui éclaire les scènes en dessin animé et révèle la vidéo. Sur scène le narrateur circule donc entre les écrans, raconte l'histoire, passe entre les pages et les éclaire avec la lampe, (comme dans un lit, sous la couette). Il expose par bribes les modules, les illustrations, les animations.

Comme quelqu'un qui lirait une histoire à un enfant le soir pour l'aider à s'endormir, le narrateur le fait participer en promenant son regard sur les pages, cherche les animaux, poursuit les intrigues. Et, lorsque le récif révèle les habitations des différents protagonistes du récit, **la fausse lampe de poche traverse les murs** et dévoile l'intérieur des appartements.

Pour aider Daniel à réveiller les résidents du récif, les enfants crient avec lui, **leurs voix agissent sur le décor** : les lumières s'allument dans les logements, les algues s'agitent, des bulles s'échappent au gré des sons et des voix. Un jeu se met en place avec le

narrateur en rythmant la narration. Ce dispositif technique donne vie à l'histoire tout en gardant une apparente simplicité.

Tout est illuminé

La vidéo ayant une place importante dans cette création, la mise en lumière des différents espaces et de le narrateur est primordiale. Elle se doit d'être précise.

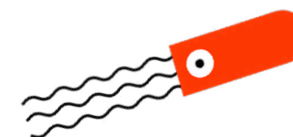
Dans l'espace de jeu, nous allons établir différentes zones, une architecture rigoureuse avec des codes clairs: le dedans, le dehors, la peur, la fatigue etc.

L'enjeu de la création lumière sera de délimiter les espaces et de leur imputer des couleurs cohérente, **en adéquation avec le récit.**

Du bruit à la musique

Dans une recherche d'expérience sensible englobante, la spécialisation de l'univers sonore sera particulièrement prégnante.

Une création moderne, pouvant se confondre avec les interventions «live» de la vidéo, des sonorités brutes, organiques et électroniques doivent servir l'univers de manière à le rendre **immersif**.

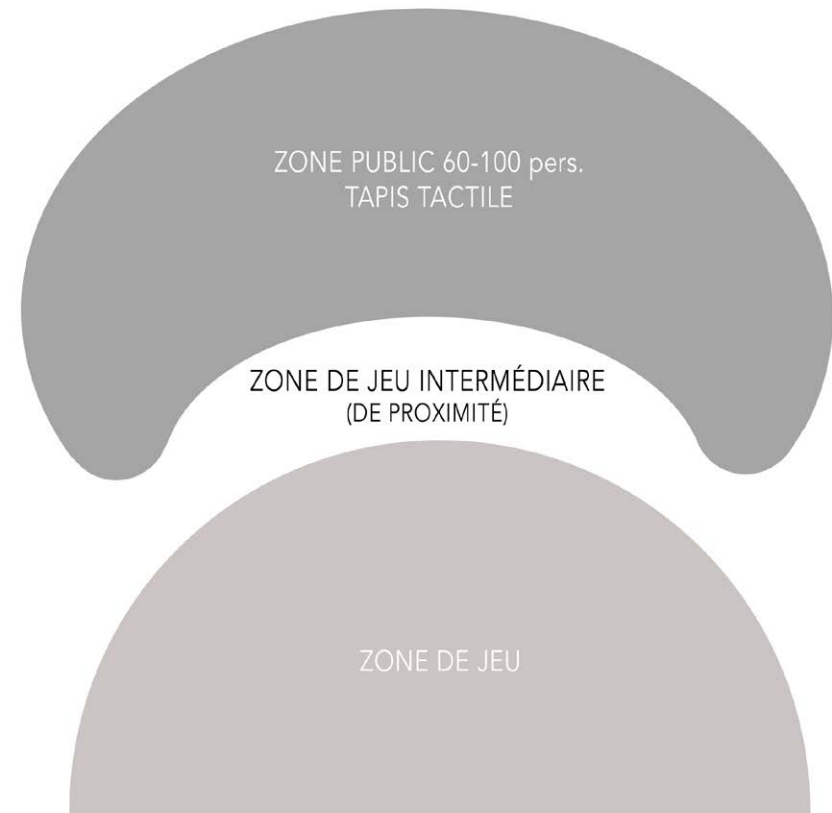
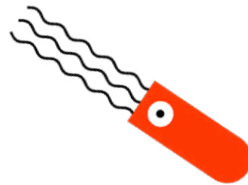


Toucher, découvrir

Pour le public, l'espace sera délimité par **un très grand tapis tactile**. Ce tapis va montrer à l'enfant l'endroit où il a le droit d'évoluer car le tout petit n'est pas statique devant un spectacle, et les plus grand ont besoin s'un cadre, d'une zone où se positionner face à la scène. Ce tapis va également jouer un rôle dans la capacité de l'enfant à se concentrer.

Coline Hateau, qui interviendra dans la conception de ce tapis conçoit et réalise des tapis de lecture et des modules pédagogique à destination du jeune public depuis une douzaine d'année. Son travail se base sur les découvertes conjointes des **neuroscientifiques et des psychomotriciens** qui constatent que le jeune et le très jeune enfant a besoin du **toucher pour se concentrer**. Pour lui, l'écoute et le visuel sont «abstraites» et il a besoin de toucher avec les pieds, les mains et la bouche pour se concentrer. Ainsi, une histoire, un album ou autre sont pleinement appréciés par l'enfant s'il retrouve de façon tactile des éléments qu'il voit ou entend.

Concernant *Daniel dans la nuit*, un grand tapis en forme de haricot (4mx5m) reprendra les formes des modules présents sur scène. Ces formes mélangeront des matières en surface avec **divers tissus**, toile cirée, etc. mais également en rembourrage avec des billes de polystyrène de différents diamètres, des plastiques, de la ouate, etc. Des excroissances rappelant les tentacules de Daniel ou des algues en relief seront encore des stimuli pour le jeune public.



Avant, après le spectacle

En s'appuyant sur les recommandations de **Sophie Marinopoulos*** au Ministre de la Culture en faveur du développement de l'éveil culturel et artistique pour les enfants dans le **lien à leurs parents** (ECA-LEP), nous proposons un avant et un après à la représentation, qui implique les accompagnants et les enfants. Tout le monde s'empare du spectacle.

Dans l'entrée, des modules en bois sont exposés. Certains représentent les personnages, articulés comme des pantins et manipulables par tous. C'est une manière pour nous de représenter notre récit dans une matérialité, de l'introduire, et de le conclure.

Trois cubes en bois sont posés au sol, à hauteur d'enfants (des plus petits aux plus grands). Leur face supérieure est en plexiglass transparent rétroéclairé. Les enfants viennent poser des formes colorées **opaques et translucides** par dessus, et peuvent ainsi recomposer des personnages et des décors du spectacle.

Le tapis tactile sur lequel l'auditoire vient prendre place est lui aussi un élément d'accompagnement important. Aller dessus, enlever ses chaussures, c'est **se mettre en condition** pour assister à la représentation. Les tout petits, déchaussés, explorent les textures et sont disposés à faire une activité calme. On réquisitionne ici la motricité fine, et non la motricité globale, ce qui implique que **l'enfant se prépare à une réception précise**, pas à un mouvement de tout son corps.

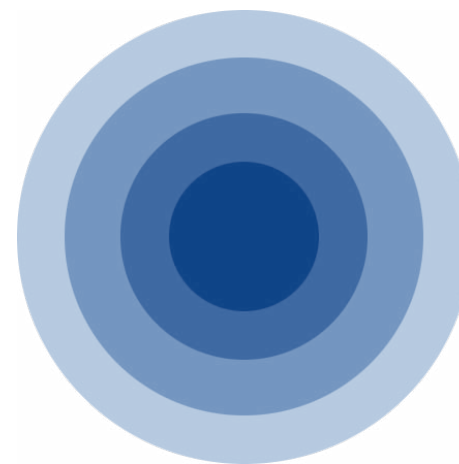
Après le spectacle, on enlève les coussins. Comme dans un prolongement, ce tapis révèle toutes ses aspérités grâce aux différents matériaux qui le composent, en lien avec l'histoire qui vient d'être racontée. Nous prolongeons ici aussi notre récit par le toucher, le contact, et l'échange entre l'enfant et son accompagnant.

* *Mission Culture petite enfance et parentalité* commandé par Françoise Nyssen et remise à Franck Riester, en janvier 2019.

Enfin, une fiche est distribuée à chacun des accompagnants. Elle comprend un résumé court du spectacle, une bibliographie (les livres étant présentés sur place à la sortie du spectacle) et une application mobile et/ou internet permettant de rejouer avec les parents le jeu de recherche du petit calamar, et de le guider dans l'espace et dans le temps.

Par extension, on peut imaginer un objet livre pour prolonger l'expérience, revenir au papier et constituer une sorte de «cherche et trouve» à partir de notre histoire.

Dans la *préconisation n° 6* du rapport cité plus haut, Sophie Marinopoulos, nous conseille de voir «*le cinéma pour le tout-petit comme une nourriture culturelle et d'encourager la recherche sur les relations entre éveil culturel, images cinématographiques, développement de l'enfant et effets sur le lien parents-enfant.*» Dans ce sens, l'équipe de *Daniel dans la nuit* propose aux enfants une approche douce de ce médium, accompagnée et encadrée par des adultes.



L'ÉQUIPE

Timo HATEAU

Mise en scène, écriture et vidéo.

Timo Hateau touche à tout ce qui peut créer de l'image, en mouvement de préférence. Parti de la photographie, il se tourne rapidement vers la vidéo et le film d'animation de manière autodidacte : marionnettes, papiers découpés animés. Il déploie son savoir-faire en réalisant des clips pour des groupes comme **Shannon Wright, Andy Shauf, Deeroof, Mermonte** avec son studio de film d'animation **Mizotte & Cabecou**, créé en 2014 avec Gérard Fleury.

Timo Hateau anime de nombreux ateliers de film d'animation pour des adultes ou des enfants dans différentes structures, avec tout un panel de techniques. Il fait beaucoup de vidéo et de montage, de teasers pour lui-même, pour des collectifs et des groupes de musique. Différents festivals lui demandent de réaliser des installations vidéo, ou encore des projections monumentales numériques (mapping) et analogiques.

Il travaille avec plusieurs compagnies de théâtre pour qui il réalise des films d'animation destinés à la scène, et met aussi en place le dispositif technique vidéo (mapping appliqué à la scène). Parfois, il lui arrive de former les techniciens à ces technologies. Il est consultant vidéo pour Square Dance de **Brian Campbell**, régisseur et créateur vidéo sur le spectacle Transept de la **compagnie Divergence** (avec le performeur **Olivier de Sagazan**), **Dyonisus in 69** ou encore pour le jeune public avec la **compagnie Bachibouzouk**.

Récemment, il s'est formé au logiciel Max/Jitter pour la production de projets interactifs (scène et muséographie) avec **Philippe Montemont**.

Il pratique aussi le théâtre d'ombre qu'il développe dans des spectacles (*Les ombres sauvages* avec Emilie Cadiou et Thomas Fiancette) ou des pièces de théâtre (*Les Reines Ogresses*, Cie Dames de Fumée ou *Tout Seul*, Cie Les jolies choses)

Carmela CHERGUI

idée originale, écriture

Carmela Chergui travaille depuis longtemps avec les livres. Elle enchaîne les emplois précaires et le bénévolat dans quelques structures éditoriales de bande dessinée (**Fremok**), co-écrit et traduit des scénarios (Albertina Carri, Lucia Cedron) avant de se trouver un emploi digne de ce nom à **L'Association**. Elle côtoie **Blexbolex, Atak, Blanquet, Pianina, Nine Antico** ou encore **Jochen Gerner**, et parvient enfin à cotiser pour la retraite pendant quelques années. En parallèle pendant dix ans, en partenariat avec le **festival du livre jeunesse de Montreuil** elle élabore entre autres des ateliers pour enfants autour de la bande dessinée, participe à l'élaboration de la revue **Jef Klak**, écrit des chroniques pour Radio Campus Paris, et **Hey!** donne des ateliers d'écriture et d'édition dans des écoles d'art ou des centres culturels, organise et anime des débats politiques avec entre autres **Mona Chollet, Titiou Lecoq, Alessandro Pignocchi** et **Judith Davis**.

Mettre les mains dans un texte lui a toujours plu, c'est pourquoi avec **Mikaël Demets** ils ont fini par se lancer et monter leur maison d'édition de littérature, **Tusitala**, qui va très bien, merci.

Coline HATEAU

Construction textile

Artiste scénographe, **Coline Hateau** travaille sur scène ses propres spectacles en théâtre d'ombre au rétro-projecteur (*L'épopée d'un pois*, *Le Roi des corbeaux*, *Imatge e contes*, *Minimatge e contots*, *Jan de l'ors*). Elle crée également des scénographies pour des compagnies de théâtre (**le collectif ça-i**, **Paroles de gestes**, **Le bruit des ombres**), des festivals (Fête du bois 64, fête de la musique à Beauregard 46, Carnaval Biarnes-Pau 64), des **bibliothèques, médiathèques**, BDP (46, 64, 47,77).

Avec une formation de plasticienne en arts appliqués à Toulouse et une pratique de costumière, de décoratrice, de scénographe, elle aime imaginer et mettre en place des mises en scènes où le spectateur se crée son scénario, pour des festivals, des spectacles ou des expositions, souvent dans l'interactivité.

Elle conçoit également des tapis de lecture comme des supports à histoires dans lesquels chaque raconteur doit pouvoir s'approprier le tapis à son niveau et se spécialise dans le très jeune public depuis 2006.



Vincent LAHENS

Comédien

Après une scolarité courtoise et polie, Vincent se forme au théâtre à l'ERAC, auprès de Lavaudant, Sobel, Rambert, Mitrovitsa, Marcowitch, Strancar... Il y travaillera les répertoires classiques et contemporains.

Cela fait vingt ans maintenant que Vincent interprète, écrit, met en scène. Cherchant à développer les formes et écritures nouvelles, son travail s'appuie sur la recherche et l'expérimentation. Conte, ciné-concert, seul en scène, land-act, danse, spectacles d'intérieur, pièce tout public ou jeune public... que ce soit dans ses propres projets ou ceux d'autres troupes, Vincent aborde la création avec fraîcheur et sérieux.

En 2002 il cofonde le Théâtre des deux Mains, en 2007 il co-développe l'AIAA, deux compagnies landaises. Aujourd'hui installé dans le Lot, c'est avec La Rotule qu'il souhaite s'épanouir. Le dernier spectacle très jeune public de la compagnie, *L'épopée d'un pois*, qu'il a mis en scène, sillonne encore les routes et ravi grands et petits.

Julien SÉNÉLAS

Création sonore

Julien Sénélas alias **Funken** est un musicien et producteur tou-rangeau membre du collectif Cocktail Pueblo. Sa musique cherche à brouiller les pistes. Il fabrique des mélodies via le découpage, le sample et l'utilisation de synthétiseurs modulaires, avec des influences allant de la pop au hip-hop underground, en passant par les pionniers de la musique électronique. Son album solo *Michel* (Platinum records) en est un parfait exemple. Il a travaillé avec les artistes canadiens **Ira Lee** et **Thesis Sahib**, arrangé un album de **Gablé**, collaboré avec **Ro-poporose** et **Piano Chat**. Depuis 2020, il propose avec l'illustratrice Soia et le musicien Jérôme Vassereau (Pneu, La Colonie de Vacances, Binidu) une relecture électronique et graphique de l'œuvre phare de **Terry Riley** In C.

Julien Sénélas participe à de nombreux projets à destination du jeune public :

Funken For Kids (Festival Un Singe en été) est une adaptation ludique et interactive de son album *Michel*, accompagné d'ateliers de création musicale et graphique avec les enfants.

Yes Family (Fédération Hiéro Colmar): avec **Piano Chat**, ils proposent à des chorales intergénérationnelles locales de réinterpréter leurs répertoires en vue de sortir un 45 tours et de se produire en public.

Animal fYESTa (L'Armada Production), orchestré par les musiciens du collectif Cocktail Pueblo, invite les enfants et leurs parents à faire la fiesta avec un grand YES ! pour danser comme des fous. **Prix SACEM**

Le lien entre image/animation et création sonore occupe une place importante dans son travail. En 2014 il compose la musique et le sound-design du pilote des séries d'animation Alice & Lewis (Blue Spirit Production/TF1) ainsi que le teaser de la saison jeune public Cinédimanche, organisée par la Ville de Blois.

Fethi TOUNSI

Création lumière

En 2009, c'est par la production et le booking qu'il met un premier pied dans le spectacle vivant. Un an plus tard, passionné par les feux de la rampe, il commence son apprentissage de terrain en tant qu'éclairagiste. Son parcours à la croisée des chemins l'amène à collaborer sur des projets divers et variés allant de la musique actuelle à la danse en passant par le théâtre.

En accueil à Lille dans des salles comme le **Théâtre Sebastopol**, **l'Aéronef**, **le Zénith** et **le Stade Pierre Mauroy** et des artistes comme Simon Fache, June Bug, Delbi et nationalement avec Paradis, l'Impératrice, Sporto Kantes et Acid Arab. Il a acquit une expertise qu'il s'agisse de salles intimistes ou de lieux accueillant jusque 25 000 spectateurs.

Depuis 4 ans il met en lumière le très célèbre Celtic Legends aux quatre coins du monde lui permettant de s'adapter à des cultures et des environnements très différents.

Il s'est récemment vu confier la mise en lumière du spectacle d'**Alain Damasio** et **Yan Péchin**

« **Entrer dans la couleur** » en collaboration avec David Gauchard dont les spectacles et comédien(ne)s furent plusieurs fois nommés aux Molières.

Il est titulaire d'une licence en Arts du Spectacle à l'université de Lille 3.



Philippe MONTEMONT

Concepteur logiciel et régie

Philippe Montémont arrive au théâtre en tant que compositeur de musique pour la compagnie Théâtre Fantastique, dir. Richard Z. Rutenburg. Les deux hommes, passionnés de technologie, vont collaborer pendant 10 ans et développer **des dispositifs scéniques à l'époque totalement inédits.**

Déjà, la musique est pour lui l'ossature sur laquelle la poésie du théâtre visuel de R.Z. Rutenburg va pouvoir s'épanouir. La **vidéo interactive** est présente dès le spectacle Cybersuite en 1995.

En 1997, le logiciel CDRegie, développé pour ce même spectacle remporte un prix au **Concours International de Logiciel de Bourges.** Philippe Montémont se forme au son, à la lumière et à la machinerie de théâtre dès les années 90 au Centre de Formation Professionnel des Techniciens du Spectacle (CFPTS) dans lequel il intervient aujourd'hui comme formateur dans les départements « vidéo » et « temps réel ».

Il forme également des techniciens à ces pratiques à l'ISTS d'Avignon et au CECN de Mons (B).

En 2001, il intègre le Théâtre de la Jacquerie, dir. Alain Mollot, en tant que régisseur son et lumières et rencontre l'éclairagiste Philippe Lacombe lors de 5 créations suivies de tournées jusqu'en 2008. Le « théâtre du geste et de l'image », cher à A. Mollot, est une révélation: le théâtre se joue comme un plan séquence de cinéma, comme un mouvement de concerto.

Son logiciel LightRegie, obtient en 2003 le Trophée Louis Juvet.

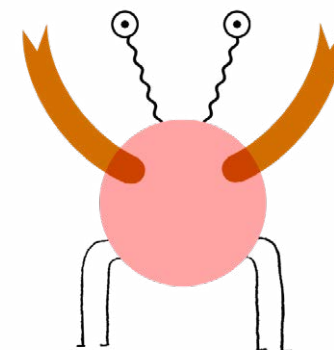
La **compagnie Maguy Marin** l'utilise depuis 2010, notamment sur le spectacle « Salves ».

Claire Lansne Darcueil fera appel à Ph. Montémont et LightRegie en 2014 pour la diffusion vidéo et la conduite lumière lors de la tournée

du spectacle « 3 Soeurs ».

En 2008, Adrien De Van, alors directeur du **Théâtre du Jardin d'Acclimatation de Paris** fait appel à lui pour la création des lumières et la diffusion des « formes et couleurs » conçues par **Daniel Buren** pour « l'histoire de Babar, le petit éléphant », musique de F. Poulenc.

C'est en 2014 que Daniel Buren fait appel à lui pour diriger le projet de réalisation des images diffusées en temps réel lors de la représentation de « Die Donnerode » à la Cité de la musique de Paris.



NOS PARTENAIRES

Spectacle soutenu et co-produit par :

Lauréat du dispositif COOP: Le Sablier – Centre National de la Marionnette en préparation, Ifs et Dives-sur-Mer / Oblique/s (arts et cultures numériques en Normandie) / Le Théâtre L'Éclat - Festival Noob,

Scène conventionnée d'Intérêt National Art Enfance Jeunesse en préfiguration, à Pont-Audemer

L'Espace Jéliote, Centre national de la marionnette en préparation à Oloron-Sainte-Marie

Le Théâtre Ducourneau, scène conventionnée Jeunesses d'Agen

Le ScénOgraph – SCIN Art & Création / Art en Territoire à Saint Céré

Avec le soutien de :

L'Astrolabe Grand Figeac

L'Arsenic à Gindou

L'Auditorium Sophie Dessus – Ville d'Uzerche

Le Théâtre Municipal de Cahors

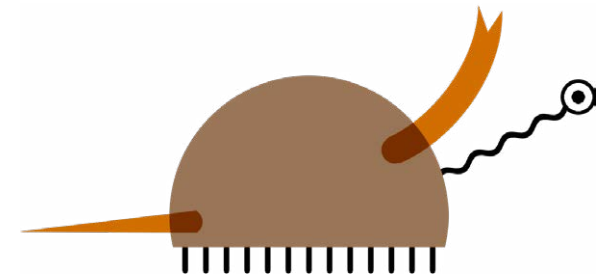
La Halle Culturelle de Limogne en Quercy

Le Département du Lot

La Communauté de communes du pays de Lalbenque-Limogne en Quercy

La Communes de Concots

Avec la participation de la DICRÉAM





DANIEL DANS LA NUIT