

"L'ULTRA PINÇÉ"

L'ATTRACTION QUI EN PINCE

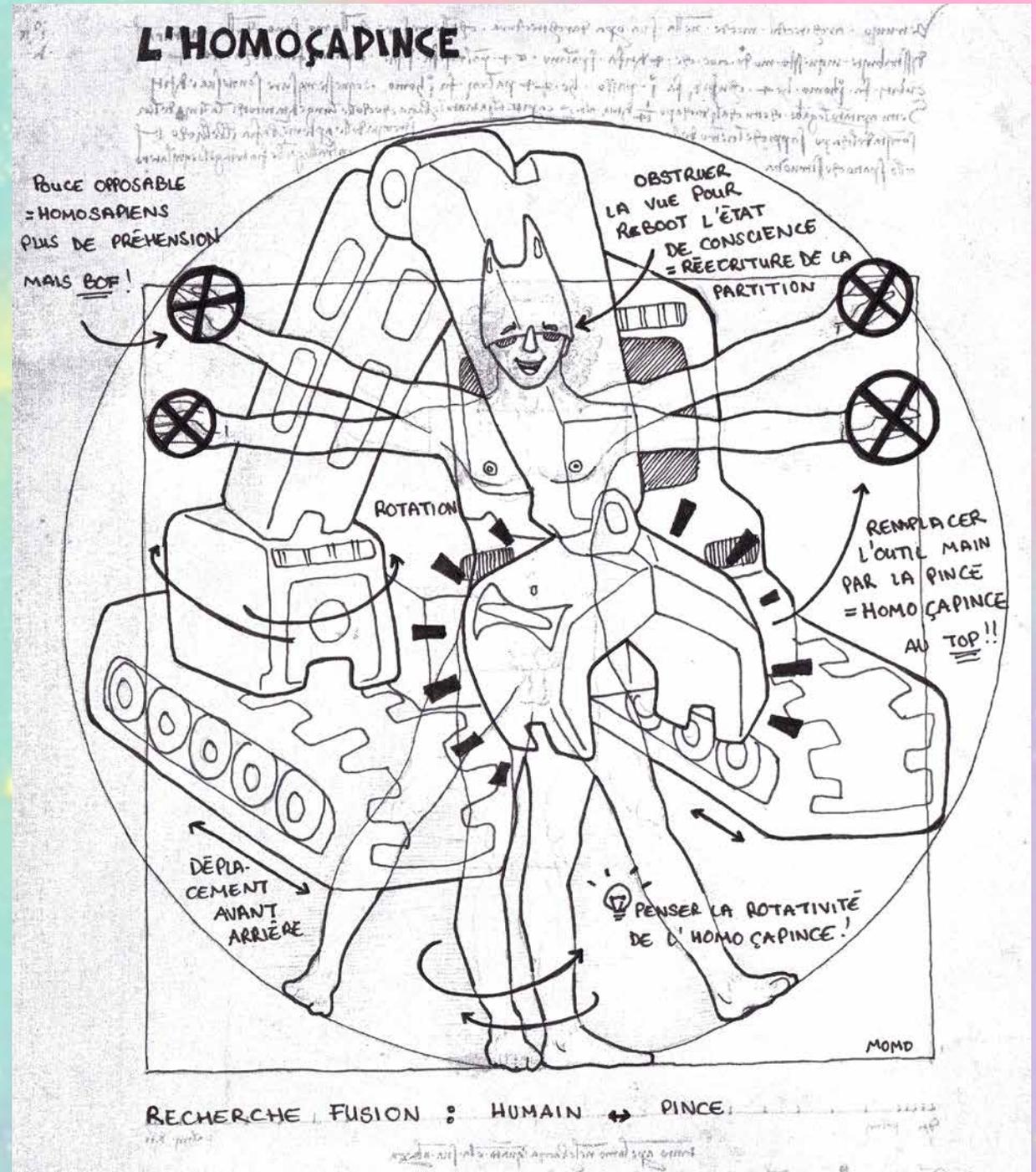


L'ATTRACTION

L'Ultra Pince est une attraction foraine théâtralisée, une réinterprétation de la traditionnelle pince à peluche des foires.

Le concept est simple, la pince mécanique et la manette de contrôle sont remplacées par des humains. À chaque partie, deux joueurs peuvent tenter de remporter de splendides peluches customisées, en vivant une expérience inédite et immersive dans la peau des machines !

Le jeu est intense car accompagné par deux pétillants personnages, Momo et Capsule, les créatrices et théoriciennes, passionnées du concept d'homoçapince !



LE JEU

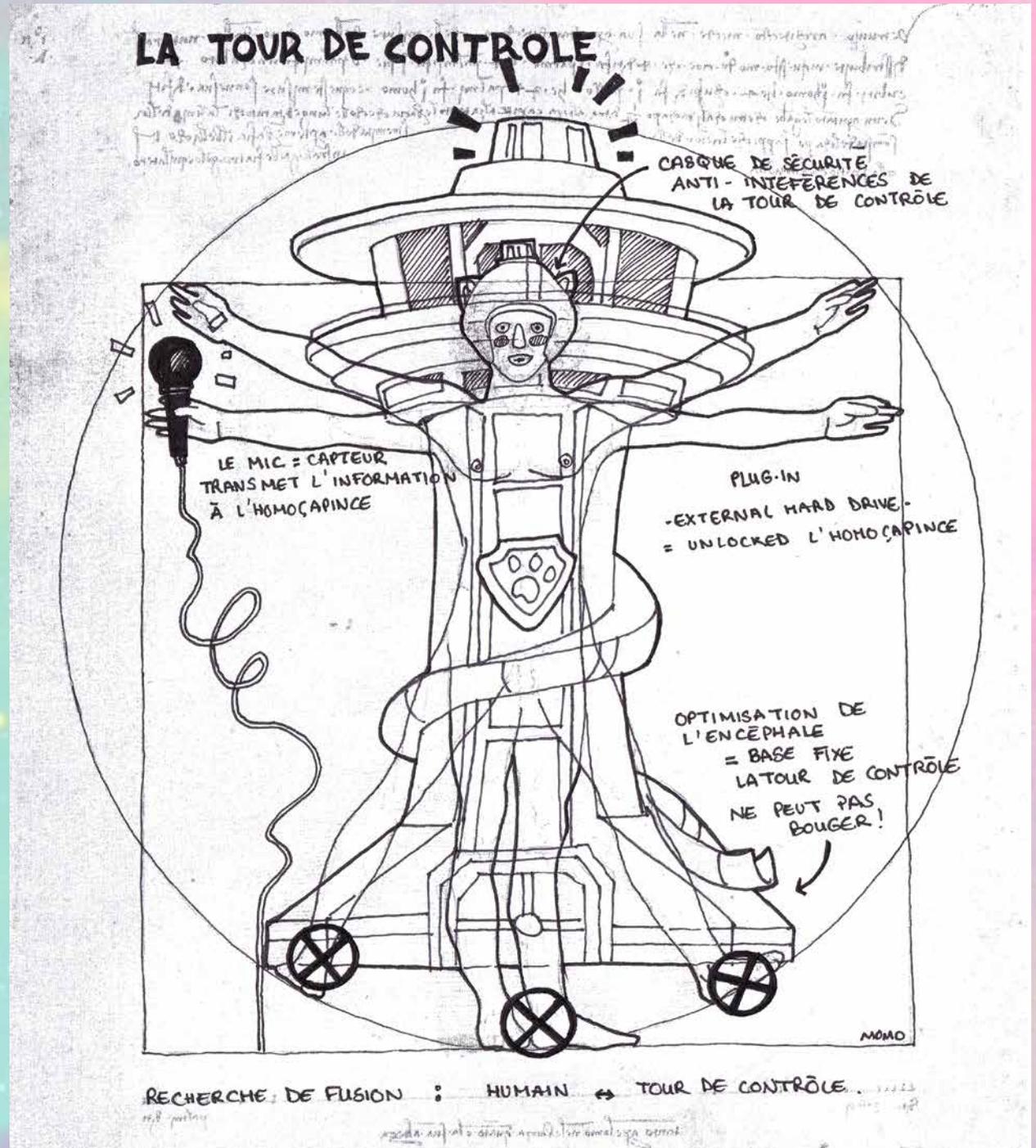
Sous les yeux ébahis d'un public charmé, deux joueurs peuvent tenter l'aventure !

Le premier, que nous appellerons l'homoçapince¹, est à l'intérieur de la caravane de jeu. Devenant une presque machine, il ne voit rien et agit grâce aux indications du second joueur, la tour de contrôle.

Celui-ci, à l'extérieur de la cabine et face à l'homoçapince, dispose d'une minute pour guider ce dernier afin qu'il attrape un des lots suspendus et l'amène dans le panier gagnant !

Des règles simples, une aventure exceptionnelle et des récompenses inestimables à la clef !

Qu'on vous pince, vous ne rêvez pas !



¹ Néologisme créé par Capsule, il s'agit tout simplement de l'individu étant sous l'effet de la pincification.

L'ÉQUIPE

MOMO : geek et passionnée des pinces et des exo-squelettes, elle est l'ingénieur technique du projet. Obsédée par la possibilité de transformer les humains en machine, elle invente la pincification¹ qui lui valut d'être lauréate du prix nobel de physique de l'année 2017.

CAPSULE : Commerciale et visionnaire, elle co-fonde avec Momo l'Ultra Pince dont elle assure la promotion. Convaincue de la dimension révolutionnaire de l'attraction, elle cherche à développer le produit sur différentes plateformes.



¹ La pincification : est un processus de mutation provisoire de la psyché et de certaines parties du corps humain visant à l'incorporation corporelle de pinces. Ce procédé a été révélé pour la première fois dans l'atelier de Momo lors d'une expérience à domicile et édifié en thèse par Capsule à l'Université de Bordeaux.

LA TECHNIQUE

Une attraction foraine (presque) tout public.
A partir de 10 ans ou accompagné d'un adulte consentant.

DURÉE

Proposition de base :
De 45 minutes à 3 heures par jour,
pause(s) obligatoire(s) à partir de 1 heure 30.
Adaptable selon l'évènement.

LIEU DE MONTAGE

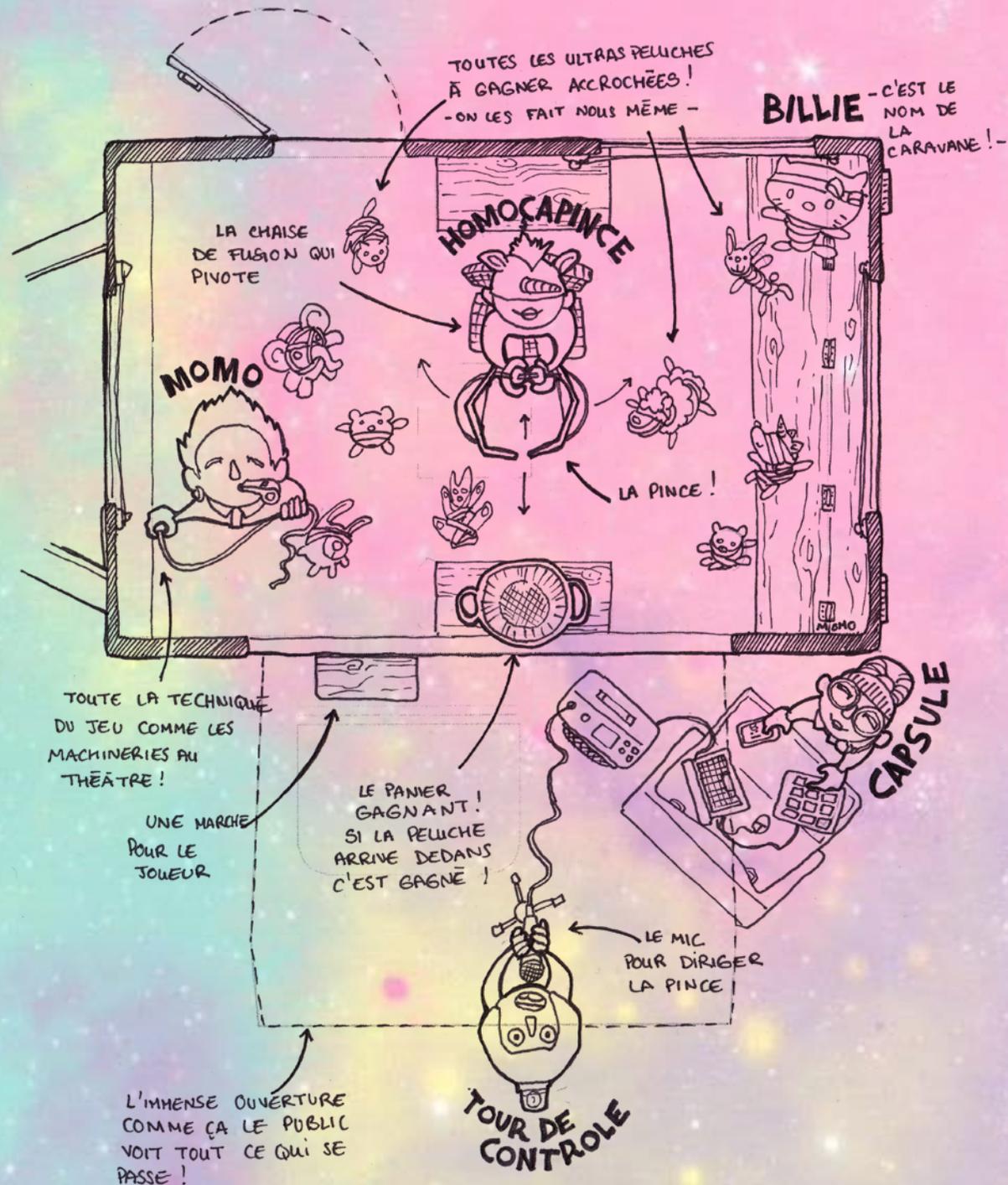
Spectacle d'extérieur, convient à des événements de tous types
(concerts, festivals, événements de quartier, fêtes foraines...)
Espace scénique :
5 x 5 m et 3.5 m de hauteur.

EQUIPEMENT

Un camion et une caravane.
Passage de porte : 2.40 m / Profondeur : 6 m (dimensions minimum)
Besoins électriques : Prévoir 1 branchement : 220V / 16A
Consommation totale : 600 Watts
Puissance de sortie maximale du haut-parleur : 100 Watts

TEMPS DE MONTAGE / DÉMONTAGE

1h30 d'installation, 30 minutes de démontage.



PETIT HISTORIQUE DE L'ULTRAPINCE

LA RENCONTRE DE CAPSULE ET MOMO - DANS LA VRAIE VIE MARGAUX ET JUSTINE -

Dans la vraie vie Margaux a étudié la sociologie et l'anthropologie, elle s'intéresse aux dynamiques sociales sous l'angle de projets artistiques et sociaux. Ces études l'amènent alors à se tourner vers le théâtre comme médium de recherche, de création et de médiation.

Dans la vraie vie Justine a étudié les arts plastiques et l'architecture, quand elle est architecte elle n'est pas dans des bureaux mais dans les quartiers pour rencontrer et concevoir avec les personnes directement concernées.

Dans les années 2000, elles commencent à fréquenter le Cirque Eclair, école associative et autogérée des arts du cirque et de la rue. Au bout de quelque temps, elles se prennent les doigts dans l'engrenage du spectacle vivant et, encouragées par les tantes et oncles forains, elles veulent donner vie à leur propre jeu !

Le début du début de l'Ultra Pince commence en 2020 avec les premières résidences, au Cirque Eclair bien entendu mais aussi aux Oiseaux Mécaniques à Lestiac, au Chantier Tramasset à Langoiran ou encore à la Maison Rose à Notre-Dame-des-Landes.

En 2021, la caravane, tendrement baptisée Billie, prend la route afin de répandre le jeu et la joie sur son passage.

Investies de leur mission au cœur de la covid, des flammes et de l'effondrement des mondes, Momo et Capsule pensent qu'elles ne s'arrêteront pas là. Alors dans la vraie vie Margaux, Justine et bientôt de nouveaux adeptes fondent le tant attendu collectif Billie.

To be continued...





ULTRA

PINGE

Crée, pensee, enalyse

par

M... & Capsule

PHOTOGRAPHIES



NOUS CONTACTER

Contact diffusion

Margaux Auroux +33 6 01 37 18 58

collectif.billie@mailo.com

facebook : L'Ultra Pince

**Collectif
Billie**

