

N O U V E L L E C R É A T I O N 2 0 1 3

**COMPAGNIA  
STULTI  
FERA  
NAVIS**

**COMPAGNIA  
STULTIFERANAVIS**  
59 rue du Moulin  
08000 Charleville-Mézières  
++33 6 34 59 60 31  
stultiferanavis@hotmail.it  
www.urbanmarionnette.com

**URBAN MARIONNETTE**

# URBAN MARIONNETTE

## Cie StultiferaNavis

CREATION LE 21 ET 22 SEPTEMBRE 2013  
AU FESTIVAL MONDIAL DES THEATRES DES MARIONNETTES-CHARLEVILLE MEZIERES

### DISTRIBUTION

Mise en scène, scénographie, marionnettes  
*Alessandra Amicarelli*

Texte  
*Julie Linquette*

Création vidéo  
*Alessandro Palmeri*

Création musicale  
*Christian Sebille*

Création lumière  
*Antoine Lenoir*

Interprètes  
*Jérôme Angius, Fatima Ayade-Burer, Marc Duport, Julie Linquette*

### PRODUCTION

Aide à la production dramatique DRAC Champagne Ardennes  
Aide à la production du dispositif pour la création artistique multimédia et numérique DICRéAM du Centre National du Cinéma  
Aide à la résidence de l'ORCCA – Office Régional Champagne Ardenne  
Théâtre Aux Mains Nues, dans le cadre de son référencement Lieu compagnonnage Marionnette par la DGCA, Ministère de la Culture et de la Communication  
Institut International de la Marionnette dans le cadre du Programme "Création et Compagnonnage"  
Maison du geste et de l'image dans le cadre du projet Marion'Halles  
Une coproduction Théâtre de la Marionnette de Paris  
Gmem-Centre National de Création Musicale  
Avec la participation et le soutien de Marionnettissimo; Anis Gras le lieu de l'autre; Centre Culturel André Dhôtel

La Compagnie StultiferaNavis est soutenue par la Ville de Charleville-Mézières et la Communauté d'Agglomération Coeur d'Ardenne

## LES INSTALLATIONS URBAINES

[Urban Marionnette](#) est un projet de recherche et de création autour de la thématique de la ville : il s'agit d'interroger la jeunesse et sa place dans l'espace public en transformation.

Le parcours a été ponctué de moments de résidence dédiés à la recherche artistique de l'équipe de la Compagnie et de temps d'ateliers donnés en direction de publics adolescents.

La création revêt la forme d'un spectacle conçu pour la scène (création pour 2013) mais aussi de plusieurs installations urbaines, comme, par exemple l'installation [réVeILLE-toi !](#) création originale réalisée à l'occasion de la Nuit Blanche de Charleville-Mézières, le 1er octobre 2011.



*Nuit Blanche, Charleville-Mézières, 2011*



Plusieurs performances urbaines ont eu lieu également dans le cadre des ateliers menés avec les jeunes, à Charleville-Mézières, à Nouzonville et à Paris.



## LE SPECTACLE

Le spectacle interroge les relations entre l'humain et l'urbain. L'espace n'est pas celui d'un théâtre de narration et la dramaturgie n'est pas celle d'une intrigue de personnages. La scène représente un espace public (une place, une rue, une rame de métro) dans lequel progressivement apparait et prend place l'espace intime des pensées des passants, leurs monologues intérieurs et individuels qui se croisent peu à peu.

Il s'agit d'un espace chantier, qui se construit et se déconstruit, se transforme et se modèle, suivant le cours des pensées de ceux qui l'habitent.

Quatre comédiens et huit marionnettes taille humaine, doubles de jeunes rencontrés lors des ateliers, habitent l'espace scénique: leurs présences en devenir tracent les horizons d'une ville future.

Entre action et immobilité, des fondations jusqu'aux révolutions, c'est une constellation d'utopies qui se compose au fur et à mesure d'un voyage de l'imaginaire, dans les entrailles, les fentes, les places et les interstices de la ville.

La dramaturgie du spectacle s'appuie sur une étroite collaboration entre l'auteur et le metteur en scène (qui suggère des scènes et des « personnages », des thématiques et des questions).

L'écriture fouille aux sources du langage, plonge jusqu'aux mythes, et produit une cartographie sensible de la ville.

Sa forme est inspirée d'un réseau de métro. La carte, appelée « Plan de l'utopie », se compose de mots-clés qui éparpillent le sens en différentes lignes de pensée.

Cette écriture éparpillée, spatialisée, permet un montage-démontage de la ligne narrative propice à l'évocation d'un espace-temps multiple qui s'accorde avec la dimension urbaine que le spectacle questionne.

Du point de vue scénographique, ce spectacle prolonge une recherche présente dans tous les spectacles de la compagnie, celle de l'interaction entre la vidéo et le corps/ figure en scène. Ici, la vidéo est introduite pour questionner la manipulation d'images réagissant en direct à toutes les présences sur scène.

Un système de captation et de restitution vidéo basé sur la programmation de Quartz Composer permet d'édifier sur scène des figures-images, des paysages, manipulables par les mouvements et les voix des comédiens et des marionnettes.



*Deux marionnettes du spectacle : les jumeaux du mythe de fondation*



## NOTES D'INTENTION

Quatre jeunes parmi les jeunes. Ils sont les quatre éléments : l'eau, l'air, la terre, le feu. Ils sont l'humanité qui marche sans pouvoir savoir où elle se trouve, d'où elle vient et où elle va. L'humanité qui ne peut formuler que des pensées, des suppositions, des questions, forcément partielles, sans jamais voir la totalité de ce qui l'entoure.

Les quatre cherchent chacun un chemin, chacun à sa manière. Ils empruntent des lignes différentes, pour faire la même chose : se trouver, s'y retrouver.

De ces quatre êtres humains, on ne sait rien: ils ne viennent pas en scène pour parler d'eux, de leur histoire, de leur biographie... Cependant, nous écoutons de manière intime leurs pensées, qui se superposent les unes aux autres, à travers l'écoute de leur voix off.

L'utilisation de la vidéo permet de visualiser des bribes de phrases qui suivent les trajectoires des corps des acteurs dans l'espace. Ainsi leurs méditations solitaires, leurs questions et intuitions se superposent et en viennent à « dessiner » l'espace comme des pistes poétiques en devenir qui s'écrivent, s'effacent, se raturent et se réécrivent.

Leurs pensées racontent un voyage, parlent d'une recherche intérieure, solitaire et pourtant commune, d'un cheminement vers un sens et une identité, d'un égarement et d'une orientation pour trouver une possible direction dans le présent.

Ce voyage s'effectue en plusieurs étapes :

**Centre** : où sont questionnées les notions d'Humain et d'Habitant.

**Fondations** : où est questionné l'origine mythique des villes et la lutte entre Culture et Nature.

**Révolutions** : où est questionné le présent contradictoire des villes.

**Utopie** : où est questionné le futur des villes.

L'horizon de leur être, ce qui les met en mouvement, les anime et les fait exister est un désir de futur, au-delà de la peur, un désir qui ne trouve pas son accomplissement dans les mots du présent et qui cherche à se faire vision, à se constituer en action. Ce sont donc des chercheurs de futur.

Ils sont jeunes, mais en même temps ils n'ont pas d'âge précis. Ils sont hors du temps et hors du lieu. Ils sont inactuels. Ils sont au présent. Ils sont quatre mais ils pourraient être un, ils sont un mais ils pourraient être tous. Ils sont nous. Nous sommes eux.

La ville. Une voix parle à ces jeunes. Ils l'entendent, mais ne savent d'où elle vient et qui elle est. C'est la voix de la ville, qui tente de communiquer avec eux. C'est la voix du lieu où ils se trouvent et dans lequel ils sont perdus. La ville parle aux jeunes (*jeune qui arpente mes rues pavées, jeunes qui court sur mes boulevards, jeune qui rêve dans mes trains, jeune qui voudrait repousser mes frontières, jeune sentinelle qui s'approprie mes trottoirs, jeune oiseau qui s'envole du toit de mes tours, te souviens-tu que c'est toi qui m'a fondée ?*) Elle les amène à redécouvrir le mythe de fondation sur lequel elle repose et à le réinterpréter. Elle parle au travers du plan de l'utopie qui se compose sous nos yeux, au fur et à mesure des scènes.



### Le plan de l'Utopie

VILLE :

Jeunes de tous les pays, sais-tu qu'une racine commune vous unit?

A l'origine, Yavan tu es mon fondateur.

Tu es aussi Yuvan le frère sacrifié, la terre souillée.

Juare giullare tu es le porte Bonheur.

Aiutare, à l'aide ! Tu es le sauveur.

Giocare le joueur qui joue.

Gioire le jouisseur qui jouit et ré-jouit.

Gioia, de toi, jaillit la joie.

Jeune de tous les pays, sais-tu qu'une racine commune vous unit ?

FEU : Jusqu'où ? TERRE : Où est-ce que je suis là ? FEU : Jusqu'où ça ira tout ça ? TERRE : Uhhh...je ne sais pas... FEU : Tout est déjà cramé, consumé. AIR : Pourquoi respirer ? EAU : Où est-ce que je dois descendre ? TERRE : Il fallait bifurquer là, il va falloir que je revienne sur mes pas. EAU : Je ne me souviens plus... FEU : foutu, gâché. AIR : Pourquoi arrêter de respirer ? TERRE : Uhhh...Je ne sais pas.... Je me suis perdu. FEU : Pourtant on continue d'aller et de venir, et de s'agiter. TERRE : On va dans quel sens déjà ? FEU : On continue de chercher. Mais qu'est-ce qu'on cherche au juste ? AIR : Pourquoi dire ? Pourquoi faire ? EAU : C'est quoi le mieux ? TERRE : Toujours en train de chercher le sens... AIR : Pourquoi ne pas se taire ? FEU : L'explosion ? Tout à coup, ça fait boom ! EAU : Par le haut, par le bas ? AIR : Et s'envoler dans les airs. TERRE : Est-ce qu'on va en avant, en arrière ? AIR : Il nous faut mourir plusieurs fois, pour le savoir. EAU : A gauche ? A droite ? TERRE : Si au moins il y avait un plan. AIR : Et renaître à chaque fois. TERRE : On va dans quel sens ? EAU : On peut venir de partout... FEU : Mais où est-ce qu'on va ? AIR : Pour quoi dire ? Pour quoi faire ? EAU : Je verrai sur le moment... FEU : Ca va mal finir. TERRE : On s'enfonce peut-être ?

VILLE : Ventre – Centre. Nous amorçons une descente dans les entrailles du doute. HUMUS

TERRE: S'enfoncer dans la terre, le terreau, la glaise primaire. Retrouver un peu de l'animal, un peu du végétal, et de l'humus, enfouis dans l'humain.

VILLE: AIR

AIR : C'est un miracle en soi, une énigme, cette combinaison ingénieuse de gaz, ce mélange inodore et incolore, auquel nous devons notre survie.

FEU : Chaque jour, faire l'aller-retour, d'une même ligne, parcourir son trajet, on voudrait pouvoir ouvrir une voie de non-retour...

VILLE: FEU

FEU : Mais il faut bien suivre le chemin tout tracé.

VILLE: FEU

FEU : Alors on court de ce pas, on se dépêche, et on s'empêche, on y va et on en revient... toujours plus vite, toujours plus loin. On voudrait pouvoir ouvrir une voie de non-retour...

VILLE: AIR

AIR : Un élément indispensable à la vie, impalpable, invisible, in-di-visible, mais in-dis-pensable.

VILLE: TERRE

TERRE: Il faudrait retrouver la terre des origines. Une terre d'avant la ville.

EAU : J'aimerais me laisser flotter, un instant.

FEU : Ouvrir une voie de non-retour... Ouvrir une voie de non-retour...

EAU : Me dissoudre dans le grand fleuve, oublier tout ce que je sais.

FEU : On voudrait ouvrir une voie de non-retour...

EAU : Si je pouvais seulement me laisser descendre vers des deltas, des océans.

FEU : Ouvrir une voie de non-retour...

EAU : ... et me disperser dans les mers profondes.

FEU : Ouvrir une voie de non-retour... Ouvrir une vois de non-retour...

EAU : J'aimerais couler, au compte goutte, coule que coule, verser tout mon être d'une vallée à l'autre, abonder, inonder, ruisseler, et diluer mes douleurs.

FEU : Ouvrir une voie de non-retour...

EAU : Puis stagner, au soleil m'évaporer, et retomber par gouttes, coute que coute.

AIR : Comme l'air, infiltrons les interstices, les fentes, les failles, les passages, chaque maison ouverte aux quatre vents, où soufflent les mots et les idées.

FEU : Ouvrir une voie de non-retour...

VILLE: UNIVERS

AIR : Sur le modèle de l'univers, ensemencé d'étoiles...

VILLE: FEU

AIR : ...nous avons ensemencé le monde de villes...

VILLE: HUMUS

AIR : ...disséminées au hasard...

VILLE: AIR

AIR : ...des reliefs et des vallées.

EAU : Qu'il pleuve sur la ville comme il pleut dans mon cœur.

VILLE: HUMUS

TERRE: La terre fertile des origines, l'humus, où l'on enterrait les morts, et qui donnait la vie.

VILLE: HUMAIN... HUMAIN

TERRE: Car l'humain vient de l'humus et l'humus vient de l'humain.

VILLE: HABITANT

TERRE: Mais l'humain des villes oublie la terre, oublie l'humus des origines.

VILLE: HABITANT... HABITANT

TERRE: Il oublie que la vie est fragile, en gestation dans la terre-mère.

VILLE: HUMAIN

TERRE : Il faudrait retrouver la terre, le terreau, l'humus d'avant la ville, pour savoir.

VILLE: FEU

FEU : Chaque jour, faire l'aller-retour, s'en aller pour revenir sur ses pas, suivre une ligne droite.

VILLE: FOYER

FEU : Puis soudain bifurquer. Prendre une ramification, un autre chemin de pensée ?

EAU : Diluer les douleurs.

FEU : Où est mon centre ? [HUMUS] Il est sorti de ses gonds [HUMAIN] Il change de direction [FEU], pour se trouver quelque part [MONDE].

VILLE: HUMAIN

TERRE: Pour savoir vraiment comment habiter la terre.

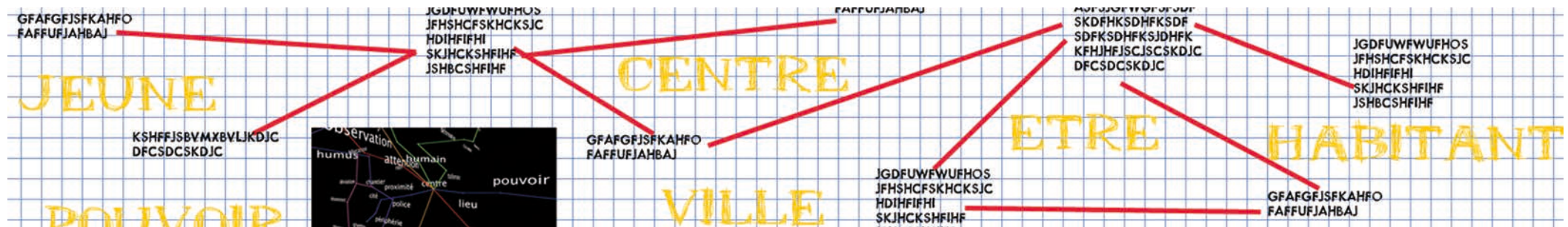
VILLE: Habitant. Monde. Réseau. Utopie.

AIR : C'est en reliant les villes entre elles, comme on relie les étoiles dans le ciel, qu'un sens peut naître. Une conscience peut-être ?

TERRE: Avant d'être enfouis à notre tour.

VILLE: Univers. Feu. Humus. Humain. Air. Eau. Foyer. Monde. Habitant. Humain.

TERRE: ... enfouis dans l'humus des origines.



## LE DISPOSITIF SCENOGRAPHIQUE

La scène représente un espace public (une place, une rue, une rame de métro) dans lequel progressivement apparaît et prend place l'espace intime des pensées des passants, leurs monologues intérieurs et individuels qui se croisent peu à peu.

Il s'agit d'un espace chantier, qui se construit et se déconstruit, se transforme et se modèle, suivant le cours des pensées de ceux qui l'habitent.

Espace physique autant qu'espace mental, il fonctionne sur plusieurs niveaux de lecture: le déplacement d'un corps dans l'espace se fait métaphore du déplacement du point de vue sur les choses, et donc déplacement de la pensée.

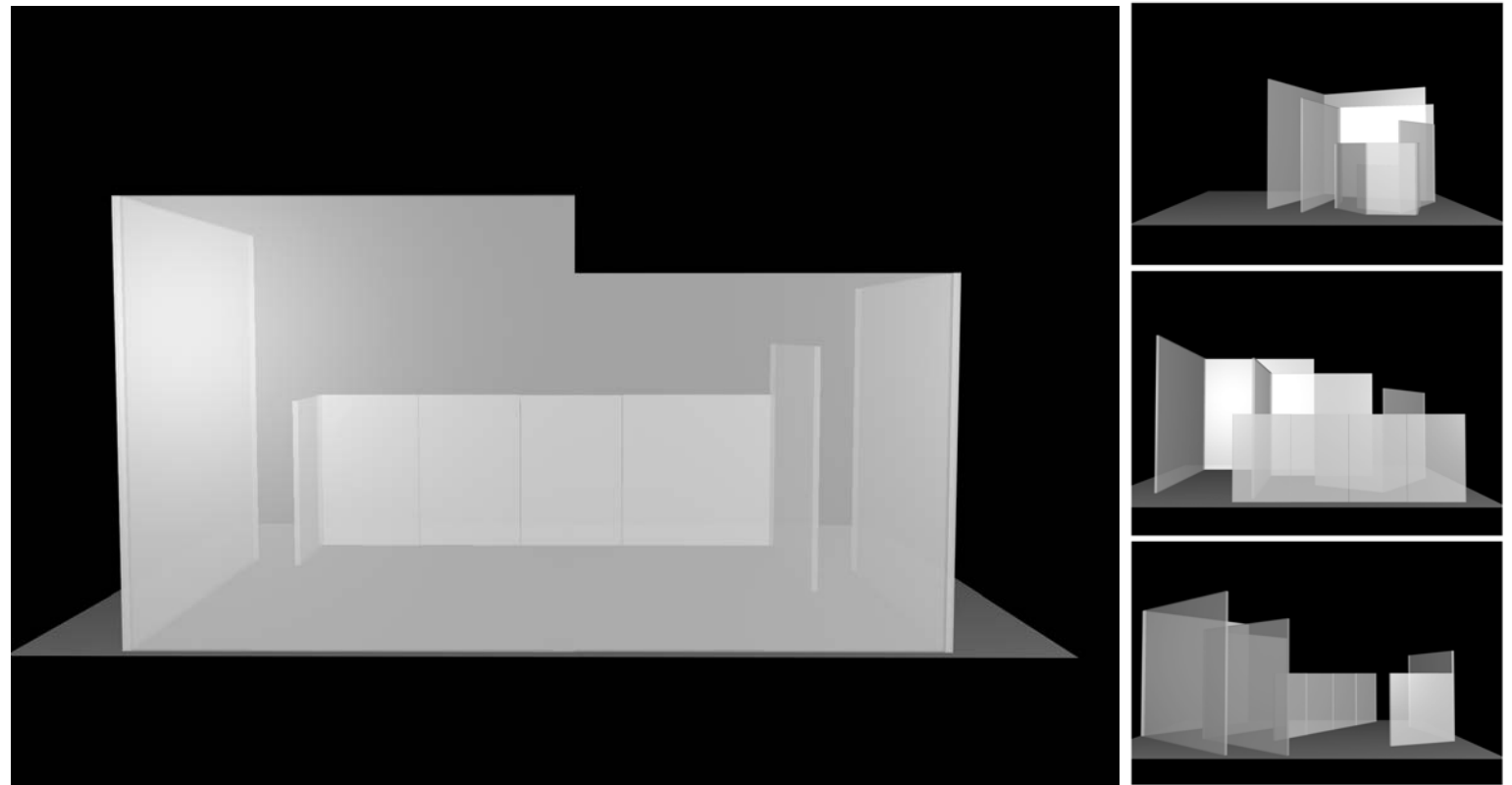
Aucun réalisme vers les images de la ville a été cherché, mais plutôt une pure abstraction capable de contenir en potentiel toutes les variations possibles du thème « VILLE », comme une page blanche sur laquelle projeter l'imaginaire.

Pour cela, la scénographie a été pensée comme une structure très minimaliste dans les formes mais extrêmement dynamique dans les transformations et les changements de scènes : elle est composée de 4 grands paravents de tulle gobelin blanc montés en charnières sur des structures en aluminium pour pouvoir les ouvrir et les fermer complètement. Très légers, les panneaux sont déplacés à la main par les interprètes-marionnettistes.

La transparence du tulle gobelin permet des jeux de lumière et d'ombre sur différents niveaux et en même temps un rendu optimal des images projetées.

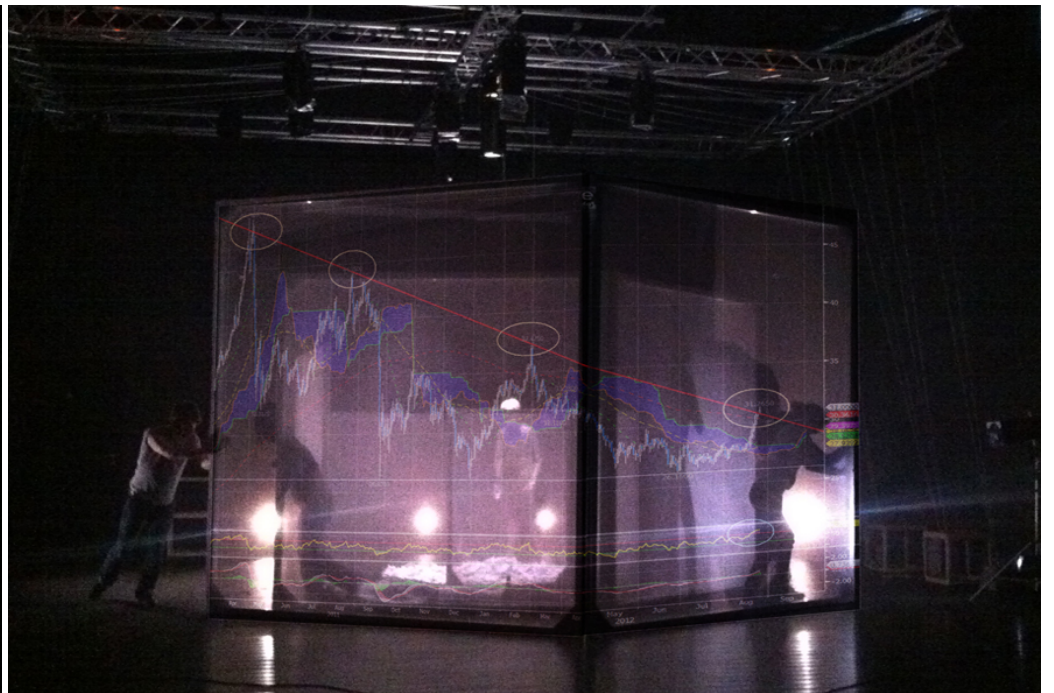
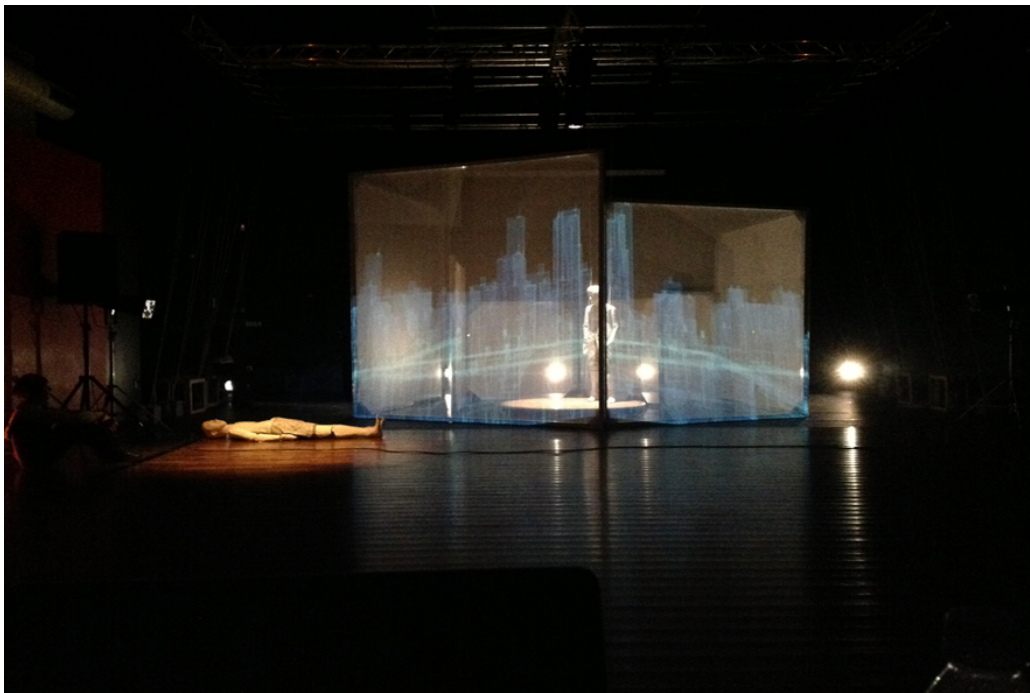
Le mouvement global de la scénographie va d'une forme accumulée (la ville forteresse), à une ouverture des éléments qui se distribuent progressivement dans l'espace (ville étendue), jusqu'à la disparition complète de tous les éléments (ville utopie), métaphore du parcours dramaturgique des personnages.

Les projections vidéo animent les éléments scénographiques avec des graphismes en 2D et en 3D, avec des mots et des phrases en mouvement qui rappellent des formes architecturales. La vidéo interagit avec le son de la voix et les mouvements des acteurs-marionnettistes dans l'intention de créer une forme théâtrale « totale », où la récitation du texte agit sur la scénographie et où la scénographie agit sur le texte, sur les acteurs et sur les marionnettes.



*Le dispositif scénographique, vue de face*







## LES MARIONNETTES

Les 10 marionnettes du spectacle ont été réalisées à partir d'une série d'ateliers de construction donnés en direction d'adolescents lors de la première phase de production (2010-2011).

Dans le cadre des ateliers, les jeunes participants, encadrés par Alessandra Amicarelli, ont pu réaliser, chacun d'entre eux, leur double en marionnette taille humaine.

Ils ont découvert et pratiqué chaque technique nécessaire à la construction: du moulage du visage et des mains, à la fabrication du corps en mousse en partant des mesures de leur corps. L'exigence des ateliers était de réussir en très peu de temps à réaliser des marionnettes de très bonne qualité plastique et mécanique, en faisant se confronter les jeunes à un vrai processus de création. Dès que les marionnettes ont été réalisées, les jeunes sont sortis pour expérimenter leur double dans l'espace public.

L'observation de ces moments performatifs a permis de définir les pistes de recherche pour la construction finale des marionnettes, réalisé dans la deuxième phase de production (2011-2012) en vue de la création du spectacle. Parallèlement toutes ces marionnettes ont fait l'objet d'installations urbaines, notamment pour la Nuit Blanche 2011 de Charleville-Mézières (voir paragraphe INSTALLATIONS URBAINES)

Pendant cet ateliers intensifs, les jeunes se sont complètement impliqués dans la fabrication de leur marionnette, avec une grande envie de découvrir leur double, dans la matière ainsi que dans la métaphore d'une inquiétante étrangeté. Plusieurs moments de rencontres successives aux ateliers ont été organisées pour prolonger l'échange et l'expérience avec les jeunes, qui restent en contact avec l'évolution du projet.



Les marionnettes et leurs doubles





Dans le projet de création Urban Marionnette, la vidéo est considérée comme une présence scénique à part entière et non pas comme une simple illustration des actions en scène. L'image/lumière constitue la trame d'un réseau de synapses et d'impulsion électriques, sensible à chaque frémissement, mouvement, geste, bruit, son, voix.... Elle transforme ainsi l'espace physique du plateau en un espace mental, un espace évolutif tridimensionnel et sensible.

Structurée comme un flux d'images graphiques animées en direct, elle édifie sur scène des figures et des lieux insaisissables, mais toujours manipulables par les mouvements/voix des comédiens/marionnettes. Utilisant des logiciels de « programmation à nœuds » tel que Quartz Composer, il est possible de circonscrire les projections sur des géométries précises et de relier les images à des hardwares externes pour qu'elles puissent interagir en direct avec les sons et les mouvements réalisés par les comédiens sur scène. Toute la scène est ainsi manipulée telle une marionnette géante: une architecture-chantier en perpétuelle transformation, une ville en mutation qui cherche son identité. Cette recherche nous permet de développer tout le potentiel de la « manipulation » du marionnettiste, sa capacité à donner une âme à une forme en perpétuelle quête de vie et de sens.

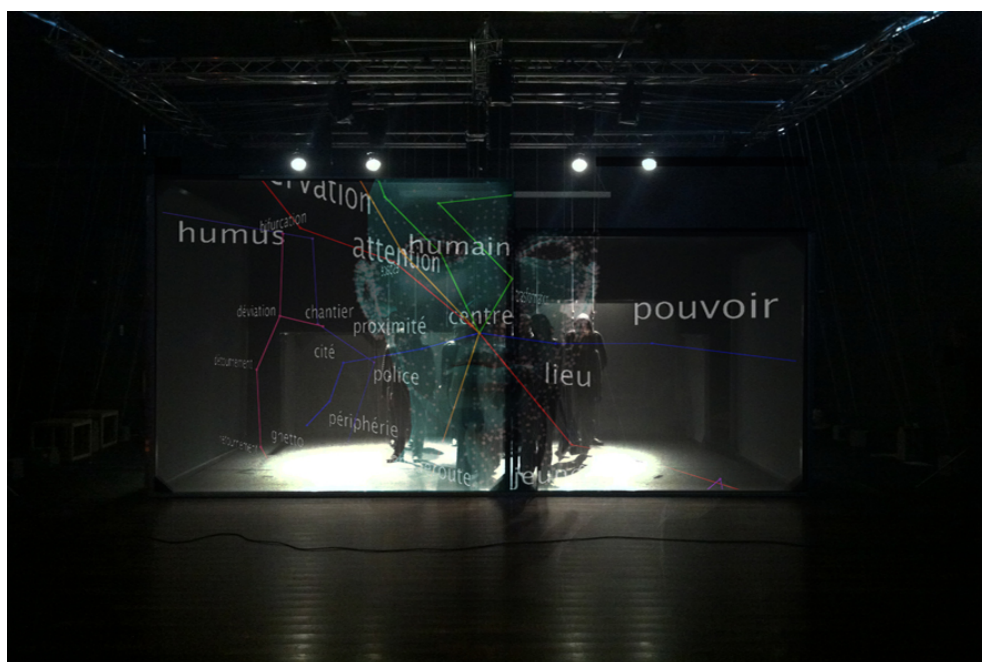
#### Logiciels utilisés:

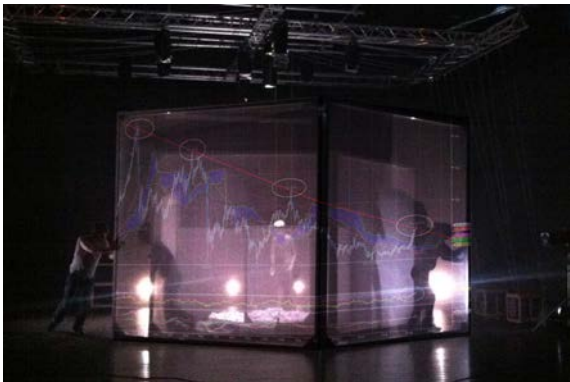
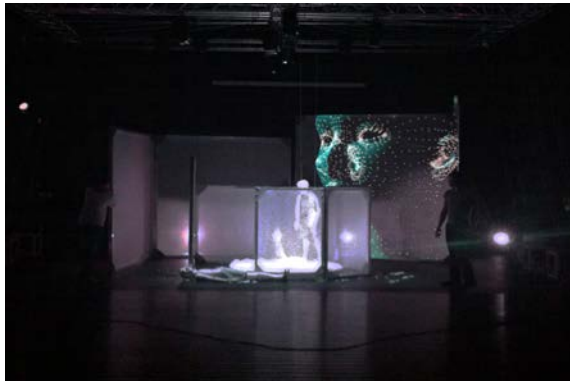
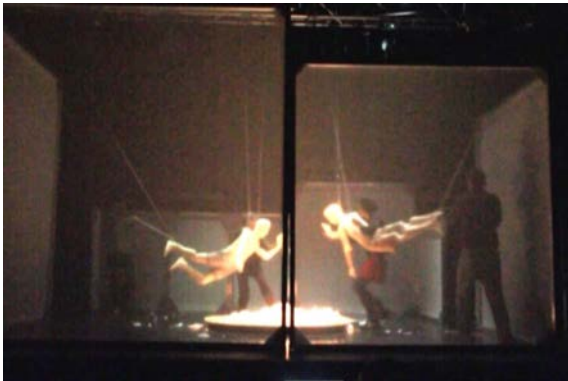
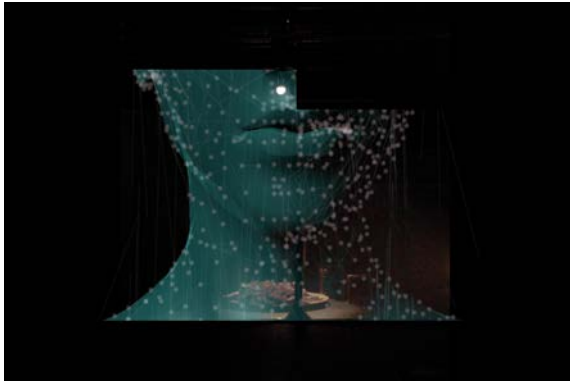
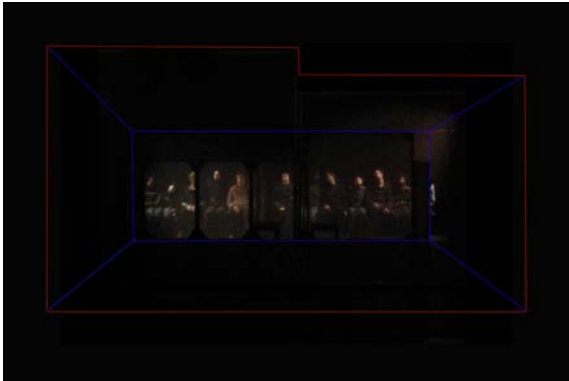
Programmation à nœuds: Isadora, Quartz Composer

Post-production: Final-cut platform Mac

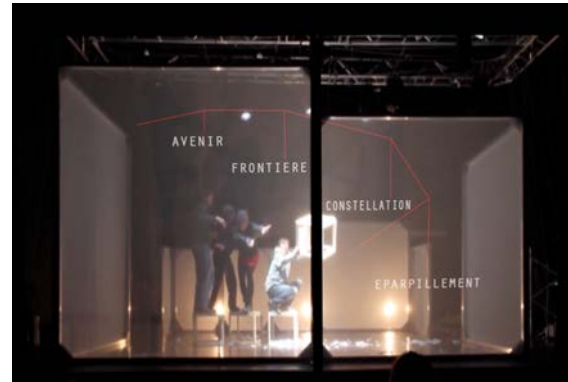
Effets: Adobe After Effects

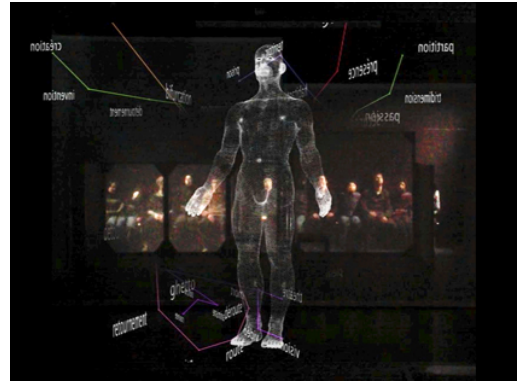
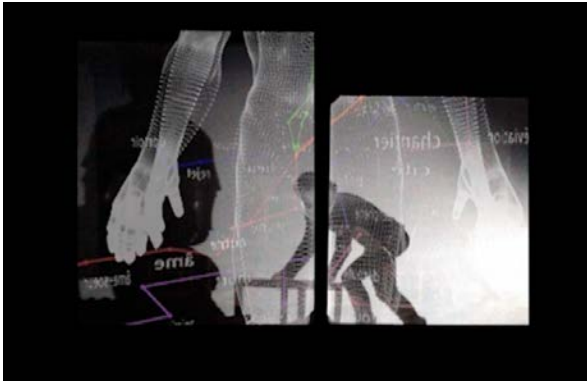
Motion3D: Cinéma 4d











## CALENDRIER DE PRODUCTION

### 2010

Du 13 septembre au 17 octobre  
Résidence de création  
Maison du Geste et de l'Image, Paris

Du 25 octobre au 2 novembre  
Atelier de construction de marionnettes  
Sarc de la Ronde Couture, Charleville-Mézières

### 2011

Le 15 janvier  
Présentation du projet  
Carte Blanche de l'exposition Marionnettes en Champagne Ardenne, Charleville-Mézières

Du 21 février au 4 mars  
Atelier de construction de marionnettes  
Nouzonville

Du 11 au 25 avril  
Résidence de création  
Forum, Charleville-Mézières

Du 17 au 26 juin  
Atelier d'écriture, performances urbaines avec les jeunes de Charleville  
Quartier S. Blaise, Paris

Le 25 juin  
Exposition et présentation d'une installation urbaine  
Festival des Traverses de juin - programmation plein air du Théâtre au Mains Nues, Paris

Tout le mois de juillet  
Exposition des 16 marionnettes réalisées lors des ateliers 2010-2011  
Espace Culturel Gaston Robert, La Francheville

Du 7 au 14 août  
Résidence de création  
Commande Césaire /Soutien du GMEM, Marseille

Du 16 au 26 août  
Résidence de création  
Forum, Charleville-Mézières

Du 5 au 15 septembre  
Résidence de création  
Maison du Geste et de l'Image, Paris

Le 18 septembre  
Présentation maquette  
Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes dans le cadre de les "A Venir", Charleville-Mézières

Tout le mois de septembre  
Exposition "Des ficelles aux pixel"  
Maison du Geste et de l'Image, Paris

Le 1 octobre  
Installation urbaine reVeILLE-toi!  
Place Ducale NUIT BLANCHE, Charleville-Mézières

Le 16 octobre  
Atelier construction marionnettes  
Anis Gras, Arcueil

Le 18 octobre  
Résidence de création  
Maison du Geste et de L'Image, Paris

Du 24 au 28 octobre  
formation professionnelle Les arts de la marionnette et l'espace urbain  
Théâtre aux mains nues, Paris

Du 5 au 15 novembre  
Exposition marionnettes et vidéos  
Anis Gras, Arcueil

Les 8 et 9 novembre  
Ateliers constructions marionnettes  
Anis Gras, Arcueil

Du 9 au 19 novembre  
Atelier écriture et marionnette sur le thème de l'adolescence  
MPAA, Paris

**2012**  
Du 23 au 30 avril  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Le 23 juin  
Exposition  
Traverses de Juin, programmation du Théâtre aux mains Nues, Paris

Du 4 juillet au 31 août  
Résidence de création  
Forum, Charleville Mézières

Du 9 au 19 octobre  
Résidence de création  
Maison du Geste et de l'Image, Paris

Le 18 octobre  
Lecture d'extraits du texte  
Cartes Blanches du Théâtre aux mains nues, Paris

Du 26 octobre au 7 novembre  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

## **2013**

Du 3 au 15 janvier  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Du 1 au 4 février  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Du 17 au 28 avril  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Le 13 mai  
Présentation du projet  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Du 17 au 23 juin  
Installation  
Théâtre aux mains nues, Paris

Du 16 au 31 août  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Du 9 au 14 septembre  
Résidence de création  
Centre Culturel André Dhôtel, Charleville-Mézières

Le 21 et 22 septembre  
Création  
FESTIVAL MONDIAL DES ARTS DE LA MARIONNETTE, Charleville-Mézières



[LA SEMAINE DES ARDENNES - 7 novembre 2010](#)

[L'UNION - 9 mars 2011](#)

[L'UNION - 7 aout 2011](#)

[L'UNION - 7 aout 2011](#)

[MCPFACTORY - 22 septembre 2011](#)

[L'UNION - 3 octobre 2011](#)

[L'UNION - 6 novembre 2011](#)

[le75020 - 25 novembre 2011](#)

[L'ARENA - 27 septembre 2012](#)

[CORRIERE DELLA SERA - 27 Septembre 2012](#)

[L'ARENA - 30 septembre 2012](#)

[LE SOUFFLEUR - 18 octobre 2012](#)

## FICHE TECHNIQUE

Jauge :  
400

Public :  
Adultes – adolescents

Techniques :  
Acteurs/Marionnettes portées taille humaine/Images vidéo en direct

Langue :  
Français

Durée :  
1h15

Espace scénique nécessaire :  
Ouverture minimum requise 10mètres  
Profondeur minimum depuis un nez de scène droit 10 mètres

Installation scénique :  
Si le plateau n'est pas noir, prévoir à le recouvrir de tapis de danse  
Des écrans de projection en tulle blanc sont utilisés comme surface de projection lumière et vidéo  
Dimension : 2 écrans de 3 mètres sur charnière  
2 écrans de 2,5 mètres sur charnière  
2 écrans dont un de 2 mètres et un autres 1,5 mètres sur charnière  
4 écrans de 1,5 mètres sur 1 mètre sur charnière

4 tabourets, 3 bancs de 1,80 par 0,45 mètres et une estrade ronde de 2 mètres et 14 marionnettes à taille humaine constituent la scénographie  
Ces marionnettes sont manipulées par des poulies, un grill de 3 mètres par 2 amené par nos soins sera à sous-percher à une hauteur minimum de 5 mètres

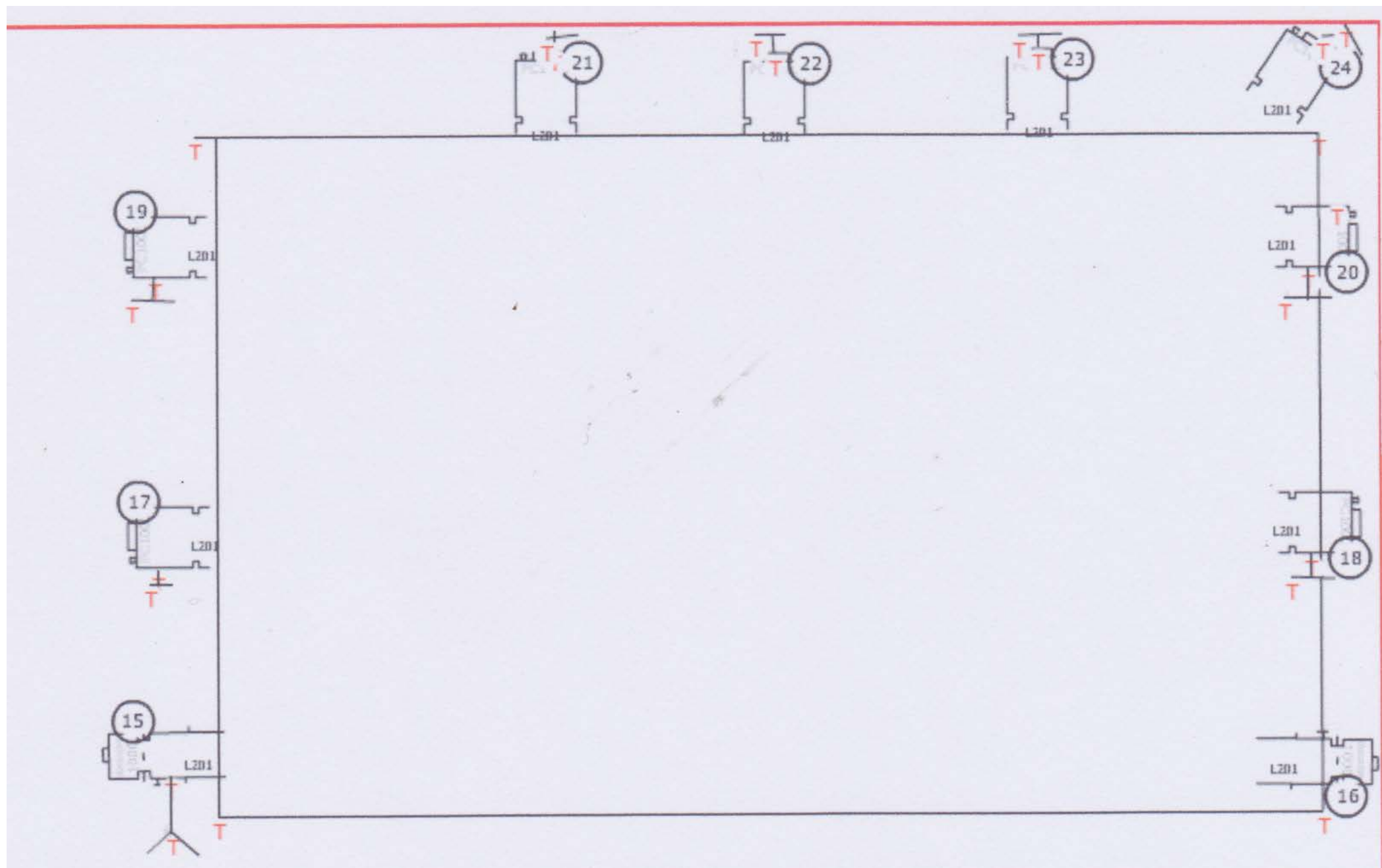
Annexe lumière :  
9 découpes 614 RJ, dont 2 au sol  
20 PC 1000 WATT, dont 8 au sol  
Tous les projecteurs doivent être gélatinés en «Lee filter 201»  
(Voir plan de feu)

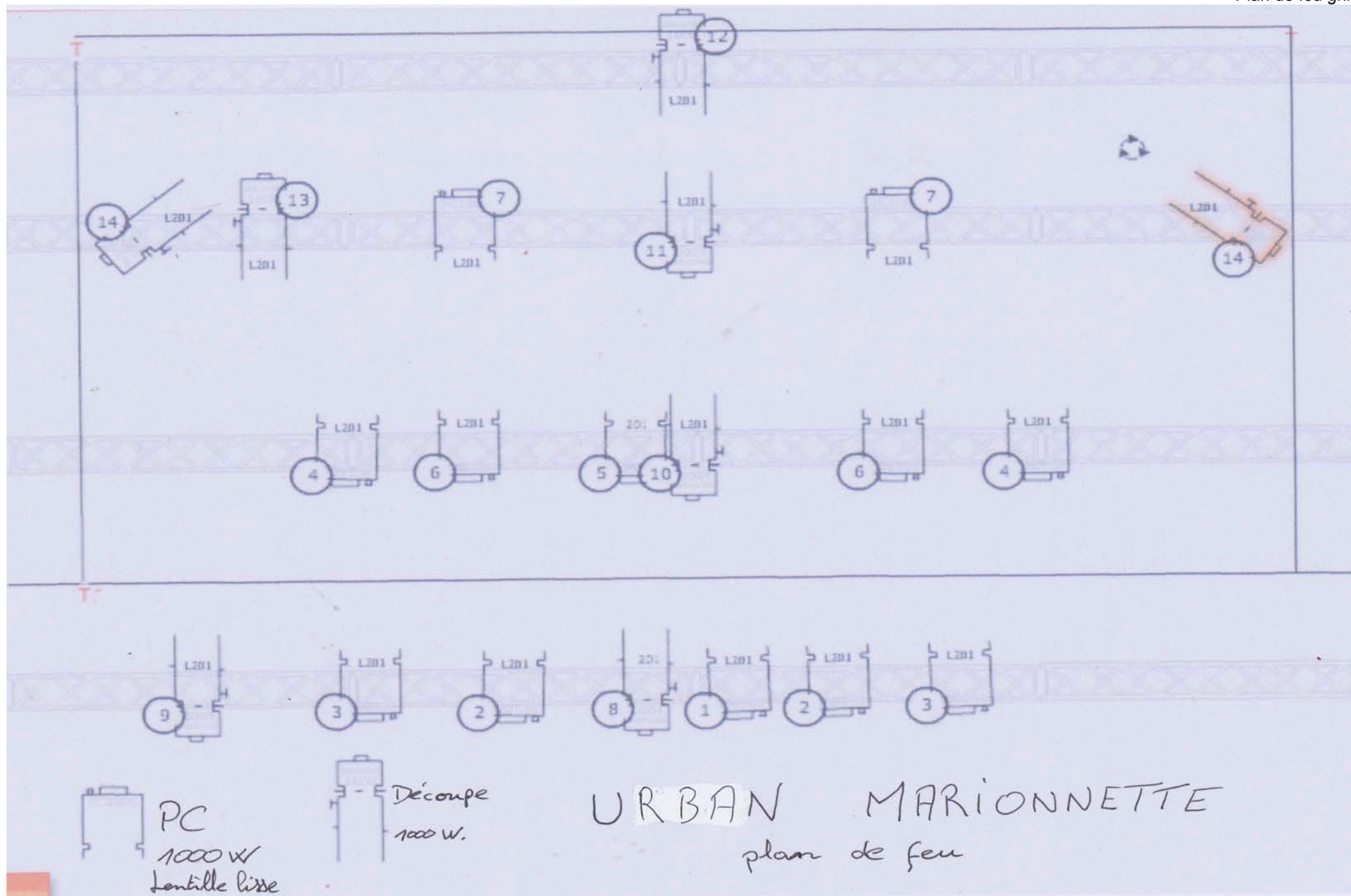
Annexe vidéo :  
Un vidéoprojecteur (5000lumens) doit être accroché au grill à une distance de 12 mètres du nez de scène

Temps de montage :  
Le montage de la scénographie, les réglages vidéo, le focus lumière, la conduite, l'installation du grill et le réglage des poulies  
nécessitent 2 services avec 2 machinistes et 2 électros

Loge :  
Une loge pouvant accueillir 7 personnes sera demandée

Sol plan de feu :





## CONTACTS

Compagnia StultiferaNavis  
59 rue du Moulin  
08000  
Charleville Mézières  
France

Mail:  
[stultiferanavis@hotmail.it](mailto:stultiferanavis@hotmail.it)

Site:  
[www.compagnia-stultiferanavis.com](http://www.compagnia-stultiferanavis.com)

Blog:  
[www.compagnia-stultiferanavis.blogspot.com](http://www.compagnia-stultiferanavis.blogspot.com)

Facebook:  
<http://www.facebook.com/StultiferaNavisCompagniaTeatroAnimazione/>

Site du projet URBAN MARIONNETTE:  
[www.urbanmarionnette.com](http://www.urbanmarionnette.com)

Responsable artistique:  
Alessandra Amicarelli  
+33 (0) 6 34 59 60 31

Responsable administratif:  
Julie Linquette  
+ 33 (0) 6 19 94 78 67

Responsable technique:  
Antoine Lenoir  
+ 33 (0) 6 22 94 31 52

Compagnia StultiferaNavis

Association selon la loi du 1er Juillet 1901  
Adresse: 59 rue du moulin 08000 Charleville-Mézières  
Présidente: Madame Louisa Djenane  
N° de SIRET: 533 893 673 00012  
N° APE: 9001Z Arts du spectacle  
N° d'entrepreneur du spectacle: 2-1050102

