
PLUG

MARIONNETTES, IMAGES, LIVE ÉLECTRONIQUE



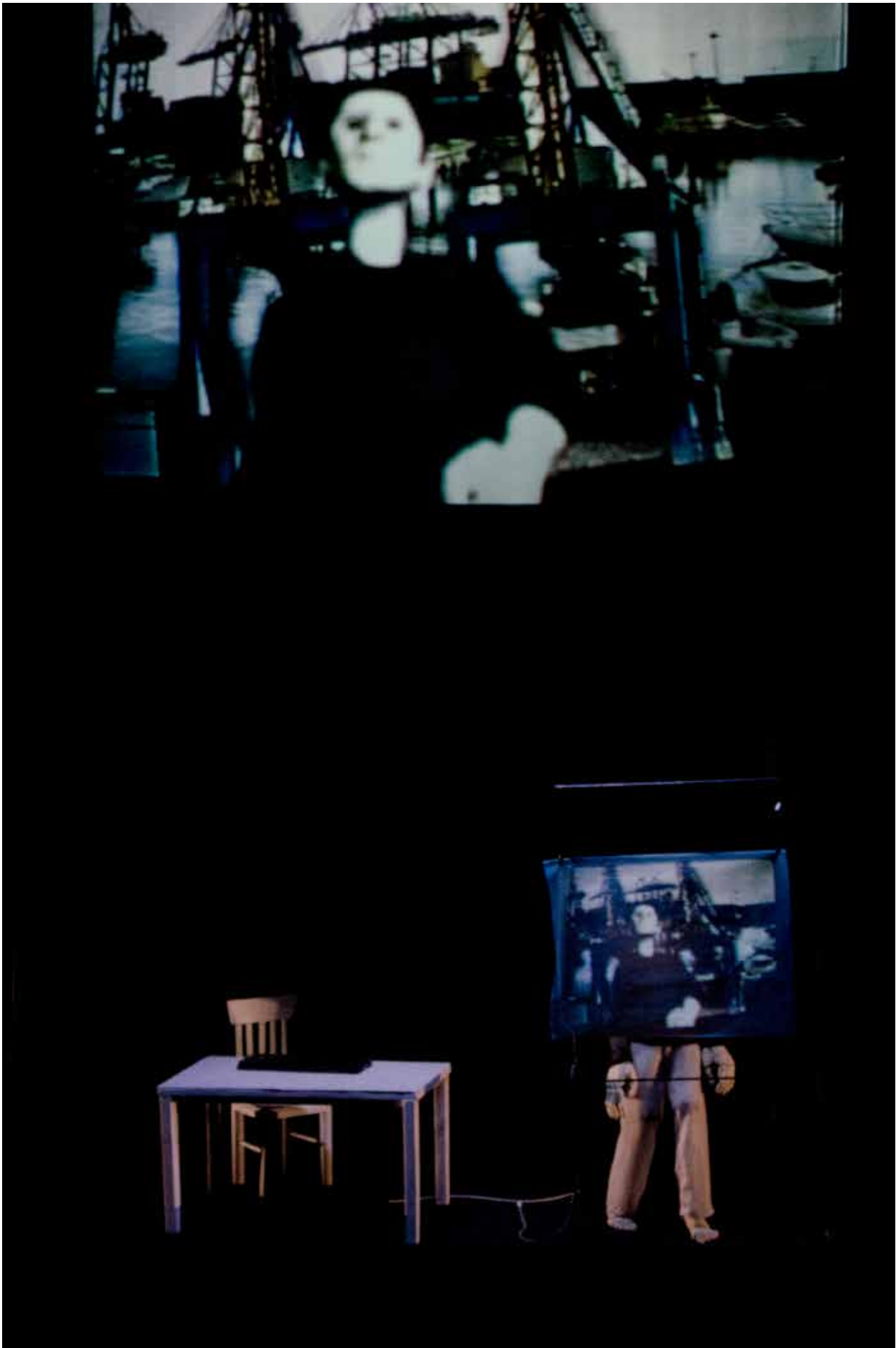
10 RUE PIERRE LEBELLÉ

35000 RENNES FR

+33 (0)6 89 49 69 64

info@mecanika.net

www.mecanika.net



PLUG

MARIONNETTES, IMAGES, LIVE ÉLECTRONIQUE

ÉQUIPE ARTISTIQUE ET ADMINISTRATIVE

Conception **Paulo DUARTE**

Univers sonore, programmation, interfaces vidéo **Morgan DAGUENET**

Interprétation et création **Paulo DUARTE, Uta GEBERT** ou **Pierre TUAL**

Création lumière et régie générale **Fabien BOSSARD**

Dramaturgie **Céline CARTILLIER**

Collaborations artistiques **Uta GEBERT, Renaud HERBIN, Julika MAYER**

Chargée de production, diffusion et développement **Gabrielle JARRIER**

Administration **Nadège QUIRICI**

Crédits photographiques **Estelle CHAIGNE**

PRODUCTION

Là OÙ – marionnette contemporaine / Rennes

TNB – Théâtre National de Bretagne / Rennes

MA Scène Nationale – [ars]numerica

Le Manège/Mons, CECN2 Centre Écritures Contemporaines Numériques

L'Aire Libre, scène conventionnée pour le théâtre / Saint Jacques de la Lande

DICRéAM – Dispositif pour la Création Artistique Multimédia, CNC

SOUTIENS

DRAC Bretagne, Conseil Régional de Bretagne,

Conseil général d'Ille-et-Vilaine et Ville de Rennes.

FIMFA, Festival Internacional de Marionnetas e Formas Animadas / Lisbonne PT

Teatro de Ferro / Porto PT

PLUG crée sur la scène une situation virtuelle d'errance. Ce spectacle explore les processus d'embarquement du sujet dans un espace en perpétuelle mutation. Terrain propice à la divagation, le web constitue pour l'internaute une fenêtre ouverte à toutes les métamorphoses, à toutes les fictions. Les frictions entre réalité et virtualité sont ainsi au cœur de la dramaturgie de cette création. Captivé par les ressources du réseau, le personnage de *PLUG*, l'être « branché », faisant partie de la machine se trouve capturé dans une toile arachnéenne où l'identité semble se démultiplier, où la vraisemblance, poreuse, est volontiers percée d'aberrations. *PLUG* est donc moins une reconstitution stricte de l'environnement web qu'une balade permettant l'égaré, l'accident, la stupéfaction, le fantôme, à travers les champs immenses de la virtualité.

Céline Cartillier



« Avec les nouveaux appareils, il n'y a ni masse, ni lien spécifique, mais une réception en foule dispersée. »

Pierre Damien Huyghe



Plus qu'un outil, les technologies numériques sont ici l'environnement propice à l'errance. Dans ce spectacle, la scène devient le chemin d'un monde où la réalité est relative. La marionnette, à la fois forme plastique (l'objet sculpture) et transposition d'un autre, d'un être où la vie même est apparente (avatar), est mise à l'épreuve dans un univers liant arts plastiques et numérique, matière et virtuel.

L'idée de manipulation/animation, technique propre au marionnettiste, est étendue à tous les éléments du spectacle : vidéo, lumière, scénographie, univers sonore (live électronique)... Par sa capacité à déjouer les frontières entre réel et fiction, entre chosification et incarnation infinie, la marionnette est particulièrement appropriée pour explorer scéniquement l'errance du point de vue virtuel. Ce dialogue innovant entre marionnette et technologies numériques permet de tracer en direct ce qu'il y a de commun dans le trouble entre réel et fiction.

Auparavant liée à la marche (activité on ne peut plus incarnée), l'errance virtuelle, elle, procède par des effets de démultiplication de l'espace, du temps et des identités. Dans un jeu hétéronymique, le je errant peut voyager, communiquer, partager, se métamorphoser. À travers les nouvelles technologies de communication, chacun choisit son image, son identité, entre faux et réel, manipulation et spontanéité. Et sa mise en réseau jette le trouble entre intime et public.

PLUG propose de propulser le spectateur dans le rôle de celui qui regarde ce personnage articulé/machine construisant son/ses identité(s) dans un voyage virtuel. Une mission en constant mouvement, à la vitesse des interactions des réseaux sociaux, des constructions du caractère des personnages dans des jeux numériques. Dans la définition même du mot virtuel, la notion d'image se reconfigure en permanence. Le web est source d'images métaphoriques, transposées d'autres réalités - le port, la mer, la forêt, la ville... autant de sensations, de (dé)constructions du temps et de l'espace.

La structure de *PLUG* est fragmentée, ouverte. Les sensations de virtualité sont ici multiples. L'utilisation des éléments marionnettiques avec les technologies liées à l'image et au son, la présence assumée des manipulateurs/acteurs, du musicien, jouent de la diversité des rapports de réalité. Ce qui paraît évident peut devenir ambigu, ce qui paraît réel peut devenir éthéré. *PLUG* est une forme pour un dispositif frontal. Le dispositif scénographique permet la transposition/interprétation de l'environnement numérique, espace d'action de la pièce.



Il est ainsi constitué de fenêtres, écrans aux multiples fonctions, entre mur et transparence, permettant le mouvement.

La scénographie se compose fondamentalement de trois structures : un espace de manipulation de marionnette et images, un espace de construction des images en direct (castelet vidéo), et un espace de construction sonore, musical et régie sur le plateau. La construction de chaque scène est assumée dans sa globalité laissant libre le spectateur de la direction de son regard. Un tulle permet la présence ou l'absence du castelet vidéo selon les exigences dramaturgiques et devient également surface de projection.

Paulo Duarte

PLUG est programmé grâce à l'environnement Max/Msp, plateforme dédiée à la création d'outils à usage interactif et à l'échange de données entre interfaces d'entrées et de sorties. Un logiciel spécifique a été créé pour permettre une interaction immédiate entre les différents environnements visités et le jeu scénique. Les mouvements des multiples fenêtres vidéo, leurs tailles, les sources de la captation (trois caméras, une webcam, un lecteur de fichiers) le mixage de ces sources, le son et sa transformation sont régies par le programme. Ce programme est lui-même contrôlé et manipulé en direct au moyen d'une tablette tactile communiquant avec celui-ci en temps-réel via wifi. Toujours par l'utilisation de Max/msp et de son complément vidéo nommé Jitter, des transformations des images filmées sont opérées s'inspirant notamment des oeuvres Ascii art. Re-digitalisant ainsi une image pourtant déjà numérisée, ce procédé évoque par cette esthétique archaïque moderne, à une obsolescence inhérente à la technologie. Comme peut le faire un sampler, échantillonneur de son, le programme capture non seulement des éléments sonores mais aussi des gestes, des trajectoires, des images fixes et animées, des textes écrits. Éléments stockés, devenant matériaux, le produit de cet archivage digital au long de la narration dramaturgique sera rendu visible, audible, chaotiquement ou volontairement comme peuvent l'être des situations ou instants personnels sur les plateformes de réseaux sociaux tels twitter, facebook etc. Ces informations par leur déplacement, leur numérisation leur décontextualisation subissent une altération de sens, jusqu'à l'abstraction.

Morgan Daguinet



MECANiKA

MECANiKA : pour un théâtre d'image

MECANiKA a pour objectif le développement et l'exploration de la marionnette actuelle, en interaction avec d'autres champs artistiques contemporains, sous une forme nommée théâtre d'image.

MECANiKA est un regard sur la réalité actuelle et sur la manière dont nous en sommes les référents. Les différentes réalisations de Paulo Duarte au long de son parcours, que ce soit dans le milieu des arts visuels ou du spectacle vivant, constituent un regard spécifique et singulier, dans une réalité métaphorique et contemporaine. Ses propositions recherchent continuellement l'image traductrice de sens, celle du premier élan, qui constitue le moteur d'un projet, jusqu'à l'image qui constituera la représentation visuelle/plastique. Celle-ci peut être naturelle ou artificielle, visuelle ou non, tangible ou conceptuelle; elle peut entretenir un rapport de ressemblance directe avec son modèle ou au contraire y être liée par un rapport plus symbolique. L'image est conçue par un langage spécifique. Les traductions, ou mieux, les interprétations constantes par des images, créent une vérité complexe, nouée de paradoxes. Quand bien même celles-ci paraissent sans ambiguïté. L'image ouvre l'espace, complexifie le réel.

« Jamais, semble-t-il, l'image – et l'archive qu'elle forme, dès lors qu'elle se multiplie un tant soit peu et que l'on désire recueillir, comprendre cette multiplicité -, jamais l'image ne s'est imposée avec tant de force dans notre univers esthétique, technique, quotidien, politique, historique. Jamais elle n'a montré autant de vérités si crues ; jamais, pourtant, elle ne nous a autant menti en sollicitant notre crédulité; jamais elle n'a autant proliféré, et jamais elle n'a autant subi de censures et de destructions. »
Georges Didi-Huberman (1)

Dans la multiplicité des possibles, l'image est traitée comme un langage ouvert, multidirectionnel.

L'intérêt des nouvelles technologies, au niveau conceptuel ou comme source première, réside dans leur capacité à démultiplier l'espace réel et symbolique. Notamment en ce qui concerne internet, comme le dit Boris Beaudé (2) « il augmente les virtualités spatiales et articule pleinement les échelles, autorisant des interactions inédites ».

Un théâtre d'image pour sa traduction métaphorique du réel, par sa représentation des idées et des lieux.

Concernant plus spécifiquement la marionnette contemporaine, la relation entre le corps manipulé et le corps manipulateur part d'un constat de disparition de d'apparition continue, d'aller et de retour entre la présence et l'absence, entre une place de premier spectateur pour le manipulateur, et celle d'être tour à tour « agi » par l'autre et agissant sur l'autre, entre l'image « réel » et « irréel », matière et spectre. L'architecture dramaturgique particulière qui sort de ces croisements est liée par les thèmes choisis, relativité des sens, virtualité du réel, et aussi par les divers médiums/genres d'image. Le côtoiement entre l'univers des arts plastiques et les particularités du spectacle vivant prend une place prépondérante dans la recherche d'une compréhension de l'environnement contemporain. La recherche dramaturgique qui découle de ces univers est intrinsèque à la thématique de chaque projet, avec plusieurs lectures possibles. Le réel devient virtuel et vice-versa, la scénographie, les objets et marionnettes agissent en tant que métaphores du monde contemporain, dans un langage à la fois poétique et onirique.

BIOGRAPHIES

PAULO DUARTE

Paulo Duarte est diplômé en peinture aux Beaux-Arts de Porto (Portugal) 1989/94. Il participe à plusieurs expositions collectives et individuelles et de divers langages. Son intérêt pour le spectacle vivant l'amène en France pour suivre des études à l'École Supérieure des Arts de la Marionnette (mention spéciale du jury pour la conception et réalisation plastique) de 1996/99. Après sa sortie, il fonde avec David Girondin Moab la compagnie PSEUDONYMO qu'il a codirigé jusqu'à 2006. Depuis, il a développé un travail tourné vers le théâtre et les autres langages artistiques. Il a créé et mis en scène :

L'Heure du Diable (2002, coproduction PSEUDONYMO, Institut International de la Marionnette, soutien DRAC (Champagne-Ardenne), Ferme du Buisson, Théâtre de la Marionnette à Paris; Première au Théâtre de la Cité Universitaire, Paris)

* *Deep News*, (2003, production PSEUDONYMO, petite forme créée à l'occasion du IV Great Small Works Toy Theater Festival, New York / EU)

* *Subbruli*, co-mis en scène avec Don Verboven et Uta Gebert (2004, coproduction PSEUDONYMO, De Ingebeelden, Vlaamse Gemeenschap, Driemast Festival, Nieuwpoorttheater, C.C.Berchem, Institut del Teatre de Barcelona. Première au Festival Driemast / Anvers, Nieuwpoorttheater / Gand).

* *Écumes*, co-conçu avec Nuria Legarda (2006, spectacle de danse / marionnettes / installation librement inspiré de l'univers de Boris Vian. Coproduction PSEUDONYMO, N-Naranja (Barcelone, Espagne), O Espaço do Tempo (Montemor-O-Novo, Portugal), FIMFA – Festival Internacional de Marionetas e Formas Animadas (Lisbonne, Portugal), Generalitat de Catalunya (Espagne), Festival NEO (Barcelone, Espagne), ORCCA (France). Première en novembre 2006 Festival NEO).

Il a collaboré artistiquement avec Roman Paska, Joan Baixas, Zaven Paré, Baro d'Evel, le collectif CRWTH, le Théâtre de l'Entresort. Il a dirigé plusieurs ateliers de formation, notamment à l'Institut del Teatre (Barcelone, Espagne) et à l'AMK (Turku, Finland).

De 2007 à 2011, il intègre Là OÙ – marionnette contemporaine installé à Rennes, dont il a la co-direction artistique aux côtés de Renaud Herblin et Julika Mayer. Dans ce cadre il crée *Petites âmes* en mars 2008 à Bonlieu – Scène Nationale d'Annecy, puis *Plug* en 2011 au Festival Mettre en Scène-Rennes.

Suite à la dissolution de Là OÙ, il crée en 2012 sa compagnie, MECANika.

www.mecanika.net

PROJETS PRÉCÉDENTS

Depuis *L'Heure du Diable* (solo, 2002) d'après la nouvelle éponyme de Fernando Pessoa, l'idée de dérive, d'errance est au centre de son travail. Dans cette pièce, elle est en jeu au travers de la multiplicité d'identité, thème de prédilection du poète lusophone. Dans ce solo associant marionnettes et projections, l'univers plastique et dramaturgique appelle à un voyage mental. Dans *Écumes* (duo, 2006), librement inspiré de l'univers de Boris Vian, le corps humain prend une autre présence. Le personnage nommé Chloé, interprété par une danseuse, se dématérialise au fur à mesure, par l'intervention des marionnettes et de la vidéo. L'espace est aussi travaillé dans ce sens.

Petites âmes (solo, 2008), propose un univers poétique et visuel qui interroge le souvenir. Des jeux de perceptions et de troubles visuels posent la question de la subjectivité de la mémoire, du corps en marche comme véhicule du vécu. Une interface vidéo permet de vivre en direct la construction du souvenir. L'action filmée en directe est ensuite projetée, provoquant une dissonance temporelle. Le personnage/marionnette et le manipulateur se livrent à des échanges où le corps morcelé devient, dans un jeu d'échelle, interchangeable.

FABIEN BOSSARD

Après un C.A.P. Projectionniste et une licence d'arts du spectacle cinéma en 2003, il choisit l'éclairage pour le spectacle vivant où il évolue de façon principalement autodidacte.

En 2008 il effectue la formation intitulée « projecteurs asservis, consoles automatisées » au CFPTS dans le but de saisir une alternative complémentaire aux sources théâtres dites traditionnelles.

De 2003 à 2007, il accumule les expériences comme électricien sur divers festivals rennais (Transmusicales, électronique, les Tombées de la Nuit, Mettre en scène, etc...), puis comme régisseur d'accueil lumière au Centre Chorégraphique National de Rennes.

Depuis 2007, il effectue différentes reprises de régie: *Mitoyen* (Là OÙ), *Blowin'* (Compagnie Catherine Diverrès), *Le Soir des Monstres* (Étienne Saglio).

Parallèlement, il crée la lumière de plusieurs spectacles, notamment pour *Là OÙ*:

Ritournelle de Julika Mayer en 2010, *Petites âmes* de Paulo Duarte en 2008, *Plug* de Paulo Duarte en 2011.

CÉLINE CARTILLIER

Formée à l'Université Paris III-Sorbonne Nouvelle et titulaire d'un master recherche en études théâtrales. Elle travaille sur l'utilisation de la métaphore dans la formulation d'un concept théâtral chez Mallarmé, Artaud et Craig.

Elle participe à plusieurs ateliers d'écriture dramatique notamment sous la direction de Gilles Gleizes, René Fix ou Jean-Pierre Sarrazac. En 2005, elle prend part à un stage dramaturgique conduit par Jean-Marie Piemme, est assistante à la mise en scène pour la création *Creuser la montagne avec mes dents* de Virginie Roussel, mis en scène par Caroline Marchetti. Elle a interprété et mis en scène *Igitur ou la folie d'Elbehnnon* d'après Mallarmé, en collaboration avec la dramaturge et philosophe Camille Louis (Studio de Vitry-sur-Seine). Elle est dramaturge à la mise en scène de *Se mordre* de Pierre Notte par Lahcen Razzougui au Théâtre des Déchargeurs / Paris (2008), à la création de *Léonce et Léna* de Georg Büchner par Antoine Cegarra et la Compagnie Serres Chaudes, au Théâtre de la Tête Noire à Saran, Théâtre de Vanves (2010).

Depuis 2006, parallèlement à ses activités de dramaturge, elle travaille dans le milieu de l'édition (éditions Théâtrales, Centre National de la Danse), tout en poursuivant une recherche personnelle sur le geste dansé, en se formant au gré des rencontres et des stages.

Elle participe depuis janvier 2011 aux activités du collectif artistique berlinois kom.post.

MORGAN DAGUENET

Depuis dix ans Morgan Daguenet intègre la création de logiciels à sa pratique de musicien électronique. Cherchant sans cesse de nouveaux processus compositionnels, il développe avec Max/msp un certain nombre d'outils de création sonore auxquels il laisse une part potentielle d'indéterminisme impliquant alors l'ordinateur au geste d'improvisation.

Depuis quelques années il collabore avec des artistes qui souhaitent introduire dans leur travail des processus programmés ou tout simplement des phénomènes aléatoires. C'est le cas notamment pour l'artiste Bruno Elisabeth, aussi chercheur en arts plastiques à l'université de Rennes 2, dont le travail et la recherche se concentrent autour de la notion de hasard.

Pour lui il développera le logiciel contenu dans son installation *Rich & Famous*, créée au Studio National des Arts Contemporains, Le Fresnoy, en 2006. Cette installation sera exposée aux Nuits Electroniques de l'Ososphère, Strasbourg, à Territoire de l'Image, Lab-Labanque, Béthune, au MIR festival d'Athènes, au festival Bains Numériques, Enghien Les Bains.

En 2008, sollicité par le groupe New-Yorkais Beastie Boys il construit pour eux un logiciel musical permettant à leur publique de remixer dans une esthétique «8 bits» un choix de leurs anciens morceaux.

En 2009, au cours de résidences à Berlin, Johannesburg et Stuttgart il développe pour la compagnie de théâtre visuel de Florian Feisel un programme-instrument. Destiné à se substituer à une bande-son traditionnelle, cet élément scénographique «joué» par les comédiens leur donnera donc la possibilité d'agir sonoremment mais aussi sur d'autres constituant de la pièce, comme la vidéo, la lumière.

En 2010 il travaille avec les artistes multimédia Laure Miléna et Raphael Elig sur leur installation-spectacle «Memory», produite et diffusée par le CCAS. Cette forme questionne le fonctionnement de la mémoire collective et intime en convoquant l'intervention du spectateur dans sa construction narrative.

Collaborateur privilégié de Là OÙ – marionnette contemporaine, Morgan Dagueneat participe comme compositeur des univers sonores pour les pièces *Mitoyen* (2006) et *Lopin* (2008) de Renaud Herbin, *Des nouvelles des vieilles* (2007) et *Ritournelle* (2010) de Julika Mayer, compositeur de l'univers sonore et concepteur de l'interface vidéo dans *Petites âmes* (2008) de Paulo Duarte. Participe conjointement avec Nicolas Lelièvre et Paulo Duarte dans l'installation *En plis* (galerie du Triangle, scène conventionnée danse à Rennes, 2010).
www.bertuf.org

UTA GEBERT

Uta Gebert, née à Dresde, vit et travaille à Berlin. Elle a fait ses études à l'École de théâtre «Ernst Busch» de Berlin et à l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières. Depuis 1996 elle travaille en tant que marionnettiste indépendante en Allemagne et à l'étranger.

En plus de ses pièces solo, elle collabore sous différentes formes à des projets internationaux.

Elle a développé un langage esthétique très particulier qui repose sur une tension quasi-méditative. La parole s'efface derrière des images énigmatiques très épurées. Dans un domaine situé entre la vie et la mort, Uta Gebert invente avec une grande sensibilité son propre univers artistique. À travers des mouvements minimalistes, elle crée un événement théâtral en filigrane fait de poésie et d'images associatives, qui dévoile au spectateur la magie de la marionnette.

www.utagebert.blogspot.com

RENAUD HERBIN

Diplômé de l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières, il a co-dirigé de 1999 à 2012, avec Julika Mayer et Paulo Duarte, LàOù – marionnette contemporaine, à Rennes (France), compagnie conventionnée par la DRAC Bretagne de 2005 à 2010. Il met en scène et interprète *Mitoyen* (2006), *Lopin* (2005), *Vrai ! Je suis très nerveux* (2003), *(Détails) Les grands poissons mangent les petits* (2002), *Petits Chaos* (2000) et *Un Rêve* (1999). Il a développé entre 2003 et 2008 le projet Centres Horizons avec le vidéaste Nicolas Lelièvre : spectacles et films d'animation autour des questions d'urbanisme sur les territoires de Rennes Métropole, Buenos Aires, Berlin (Villa Médicis



Hors-les-murs 2004). Il travaille à son prochain projet *Profils* autour des *Métamorphoses* d'Ovide (2013).

Au travers de ses propres productions et de nombreuses collaborations artistiques (notamment les co-mises en scène avec Frédéric Fisbach, Robert Cantarella, Julie Bérès, Charlotte Nessi), il côtoie le théâtre, l'opéra et l'écriture contemporaine, la danse et façonne peu à peu un langage scénique visuel singulier, plaçant au centre de sa démarche l'idée de manipulation entendue comme ce qui relie les choses. En ce sens il compose avec les présences de marionnettes, d'acteurs, de danseurs, de sons, et d'images en interactions sur scène.

Il intervient régulièrement à l'Ecole d'acteur du Théâtre National de Bretagne, à l'Université Rennes 2, au Centre Hospitalier Guillaume Régnier de Rennes et à l'Ecole des Beaux-Arts de Lorient.

Il est nommé directeur du CDN de Strasbourg / TJP – Théâtre Jeune Public en janvier 2012.

www.renaudherbin.blogspot.com

JULIKA MAYER

Diplômée de l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières (1996-1999-4ème promotion).

Elle suit une formation continue pour danseurs professionnels, auprès, entre autres, de Loïc Touzé, Julyen Hamilton, Simone Forti, Patricia Kuypers.

En 1999 elle fonde avec Renaud Herbin l'association Là OÙ - marionnette contemporaine, implantée à Rennes depuis 2000, dont elle assure la codirection avec Renaud Herbin et Paulo Duarte jusqu'en 2012.

De 2003 à 2006 elle crée 4 spectacles autour du thème de HEIMAT: un premier solo *Heimat* - où *habitons-nous (habitable) ?*, puis *Debout on ne sait pas comment* en 2005, et *Ex-tention* en 2006.

De 2007 à 2009 elle entame un nouveau cycle de travail intitulé *Les Vieilles* qui comprend 4 créations: le solo *Les nouvelles de vieilles* (2007), le duo *Ritournelle* (2009), *Reprendre son souffle / performance dans l'espace urbain* (2008) et l'installation *En plis* (2010).

Par ailleurs elle est intervenue à Hôpital Psychiatrique Guillaume Régnier et a mené des projets artistiques auprès des détenues du Centre Pénitentiaire de Rennes de 2002 à 2008.

Elle enseigne depuis 2009 au Conservatoire d'art dramatique de Quimper et au Strate College Design à Paris.

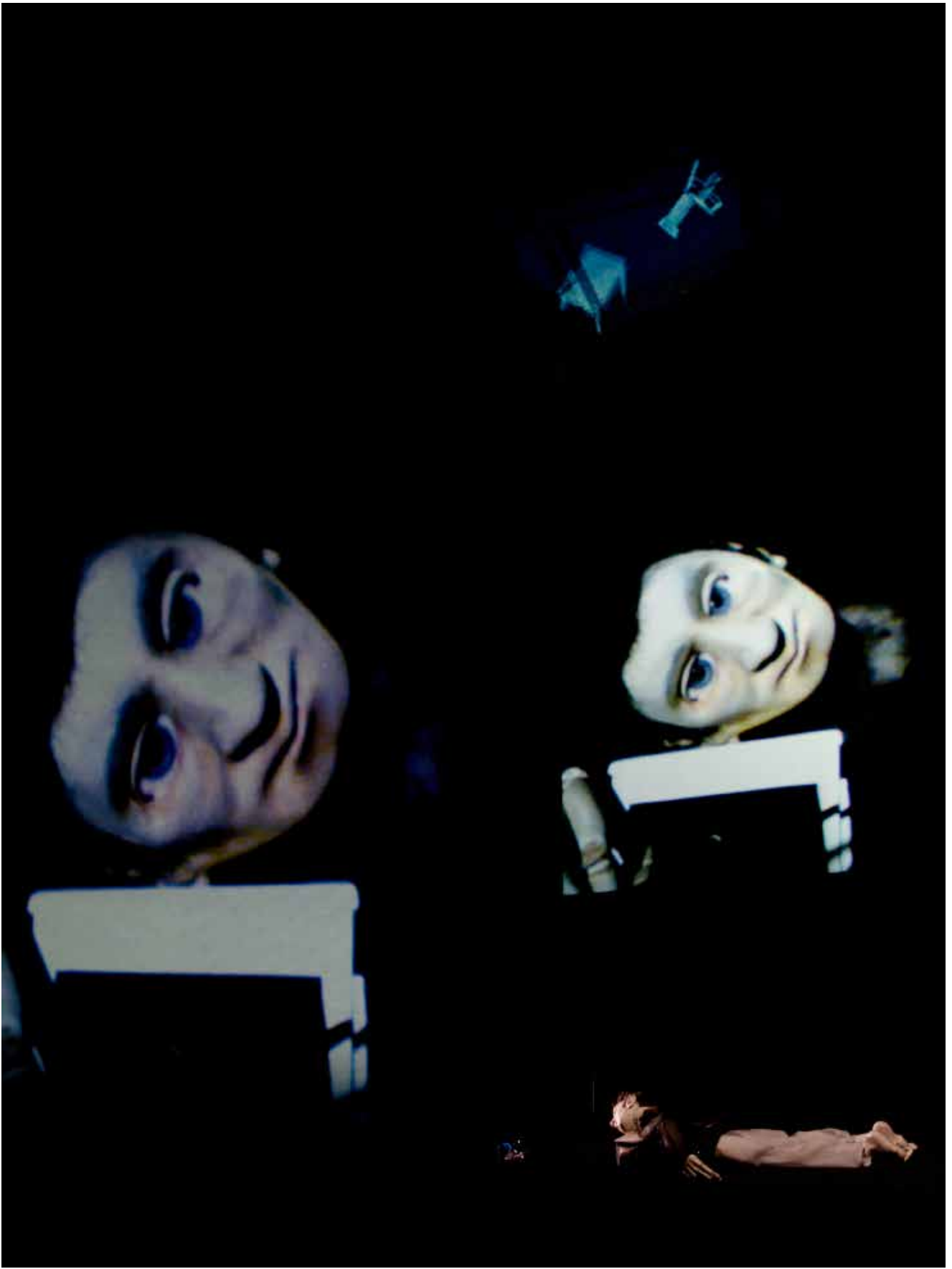
Depuis septembre 2011 elle est professeure de marionnette à Hochschule für Musik und darstellende Kunst à Stuttgart, Allemagne

www.julikamayer.blogspot.com

PIERRE TUAL

Pierre Tual est diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières (2005-2008). Il a suivi un compagnonnage auprès de Sylvie Baillon, Eric Goulouze et de l'équipe du Tas de Sable - Ches Panses Vertes (Amiens), dont il est aujourd'hui artiste associé. Dans le cadre de ce partenariat innovant, il a créé son premier spectacle en solo, *Naufrages*, dyptique mêlant écritures dramatiques contemporaines, jeu d'acteur et manipulations. Il est par ailleurs membre du comité artistique de la Cie Zusvex en Bretagne (direction Marie Bout) et membre fondateur du Collectif Grand Réservoir. Il a été interprète de *Capharnaüm* d'Alain Gautré, *Je suis ce que je vois* de Polina Borisova, *Signaux* d'Yngvild Aspeli, *Alors ils arrêterent la mer* de Sylvie Baillon.

www.pierretual.tumblr.com





FICHE TECHNIQUE



ÉQUIPE DE TOURNÉE

Interprétation **Paulo DUARTE, Uta GEBERT** ou **Pierre TUAL**
Univers sonore et vidéo **Morgan DAGUENET**
Régie générale **Fabien BOSSARD**
Chargée de production / diffusion **Gabrielle JARRIER**

Pour tout renseignement technique
Fabien Bossard / Tel. : +33 (0)6 88 89 69 52 / tec@mecanika.net

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- Durée **1 heure** environ
- Spectacle en configuration frontale
 - La salle doit permettre de faire un noir total
 - Taille minimum du plateau:
12 mètres d'ouverture de mur à mur, 9 mètres d'ouverture de pendrillon à pendrillon, 8 mètres de profondeur, 6 mètres de hauteur sous perches
 - Sol : plancher noir ou tapis de danse noir
 - Régies : la régie son et vidéo se situe au plateau avant scène jardin, la régie lumière se situe en fond de salle

PLATEAU

Le plateau doit être équipé de perches pour accrocher des projecteurs et de la draperie

matériel apporté par la compagnie

- 3 structures en acier démontables (cf. plans)
- 1 tulle noir type Gobelin ignifugé de 8 mètres d'ouverture par 5 mètres de hauteur
- 1 toile de projection de 1,50 mètres de haut par 1,50 mètres de large

matériel à fournir par le théâtre

Une longueur de 8 mètres de tubulaire de 50mm de diamètre pour lester le tulle

VIDÉO

matériel apporté par la compagnie

- 1 vidéo-projecteurs grand angle de 4500 lumens
- 1 vidéo-projecteur de 2600 lumens
- 1 Shutter DMX
- 1 caméra DV
- 2 caméras type caméra de vidéosurveillance
- 1 mixette vidéo
- 1 webcam

1*102 câbles VGA (m et 1*20m)

matériel à fournir par le théâtre

- 1 Shutter DMX.
- 1 moniteur vidéo

SON

matériel apporté par la compagnie

- Une carte son
- Un ordinateur portable
- Une petite console son
- Différents contrôleurs

matériel à fournir par le théâtre

- Un système de diffusion complet: 2 enceintes suspendues à la face, 2 enceintes suspendues au lointain et 2 subs au sol au lointain.
- Notre carte son sort en jack 6 jacks.

LUMIÈRE

matériel apporté par la compagnie

- 5 petits projecteurs à LED nécessitant un direct et une arrivée DMX en 5 points
- 6 sources dichroïques basse tension nécessitant 6 charges
- 2 pieds de projecteur de 1 mètre de haut

matériel à fournir par le théâtre

- 1 console avec séquentiel.
- 36 circuits gradateurs.
- 8 découpes extra courtes 1KW, type 613SX
- 9 découpes courtes 1KW, type 614S
- 3 PC 1KW.
- 8 PARs 64 CP62, 7*CP62 et 1*CP61
- 8 PARs 36.
- 5 pieds de projecteurs pour une hauteur de 1,50 mètres.
- 2 pieds de projecteurs pour une hauteur de 2 mètre
- 1 splitter DMX
- Gélâtines : Lee filters 201/210/209/174/711/730/161

DRAPERIE

matériel à fournir par le théâtre

- 1 fond de scène
- 4 Plans de pendrillons pour un pendrillonage à l'italienne
- 4 Frises



PLANNING PRÉVISIONNEL ET PERSONNEL DEMANDÉ

JOUR J-1

Matin

Montage lumière, vidéo,
son
1 régisseur son/vidéo
1 régisseur lumière
1 technicien lumière
1 régisseur plateau

Après-midi

Montage plateau, patch
lumière
1 régisseur lumière
1 technicien lumière
1 régisseur plateau
1 technicien plateau

Soir

Réglage lumière et vidéo
1 régisseur vidéo
1 régisseur lumière
1 technicien lumière

JOUR J

Matin

Réglages son, conduite lu-
mière, ajustements plateau
1 régisseur son
1 régisseur lumière
1 régisseur plateau

Après-midi

Filage et mise
1 régisseur lumière
1 régisseur plateau

Soir

Jeu et démontage en sui-
vant
1 régisseur lumière
1 régisseur plateau

LOGES

Prévoir une loge pour 3 personnes avec douche, sanitaires et petit catering (eau, café, thé, fruits, biscuits...).

COSTUMES

Prévoir la possibilité de laver et repasser les costumes à notre arrivée.

REPAS

Prévoir les repas à l'issue de la représentation ou à l'issue du démontage.

VÉHICULE

Certains membres de la compagnie et le décor voyagent en véhicule 5m3 de location et arrivent la veille du montage.





10 RUE PIERRE LEBELLÉ

35000 RENNES FR

+33 (0)6 89 49 69 64

info@mecanika.net

www.mecanika.net