



# Le Faiseur d'ombres

## **Dossier d'intention**

Préparé par : Matthieu Léonard, coordinateur artistique

22 juin 2023

Contact : [cieribambelle@gmail.com](mailto:cieribambelle@gmail.com) | 06 69 45 58 68

Illustration de couverture : Dall-E & Matthieu Léonard.

---

# SOMMAIRE

DESCRIPTIF SYNTHÉTIQUE DU PROJET	3
NOTE DE MISE EN SCÈNE	4
NOTE D'ÉCRITURE	6
LES MARIONNETTES	7
L'ÉQUIPE ARTISTIQUE	8
PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	10
LE VOLET DIGITAL ET MUSICAL DU PROJET	11
<b>Contexte du projet :</b>	<b>11</b>
<b>Enjeux et objectifs du projet digital</b>	<b>12</b>
LE PORTEUR DE PROJET	16
LA COMPAGNIE	17
DÉROULÉ PRÉVISIONNEL DE PRODUCTION	18
<b>Calendrier</b>	<b>18</b>
<b>Objectifs de production</b>	<b>18</b>
<b>Partenaires déjà engagés sur le projet</b>	<b>18</b>

Ce dossier d'intention est un dossier de pré-production qui sera complété au fil des semaines à mesure que le projet se précise avec nos partenaires et artistes associés.

De nombreux points demandent à être approfondis : c'est pourquoi nous ajouterons prochainement des sections concernant la scénographie ou l'esthétique musicale en plus de compléter la section marionnettes (par exemple).

D'ici là, nous vous invitons à prendre contact avec nous pour que nous vous apportions toutes les précisions nécessaires lors d'un entretien.

---

## DESCRIPTIF SYNTHÉTIQUE DU PROJET

*Lou, une jeune fille qui a peur du noir, se réveille une nuit sous l'apparence d'une luciole et découvre un pays qui vit dans la peur du terrible Faiseur d'ombres, un gardien de phare qui chasse le peuple des Lumières. En voulant aider Lumignon, un des derniers de son espèce, elle découvre pourquoi l'homme terrorise toute la région.*

À la fois fable écologique et variation autour de la figure de l'ogre (un ogre de lumière), ce spectacle – qui mêle théâtre, marionnettes, musique et art digital – met en scène des personnages dont les actes - légitimes - épuisent et déséquilibrent leur environnement, dans un récit d'aventure spectaculaire dont le message ne se veut ni frontal ni moralisateur.



Le pays des Lumières, imaginé par un des deux scénographes du projet  
(par Nicolas Mesté)

---

## NOTE DE MISE EN SCÈNE

En tant que jeune auteur, musicien et producteur en train d'hériter d'une compagnie de marionnettes, je suis actuellement amené à réfléchir à la future direction artistique de la compagnie Ribambelle.

Et je me pose régulièrement les questions suivantes : puis-je faire de la marionnette sans être marionnettiste ? Puis-je mettre en scène du théâtre sans être moi-même comédien ? Suis-je seulement légitime pour porter un projet de compagnie ?

Je me suis rendu compte récemment (avec le projet *Sa Majesté des Mouches*, pièce pour laquelle je me suis essayé pour la 1ère fois à l'exercice de l'adaptation théâtrale) que j'ai désormais 36 ans : cela fait 11 ans que je produis du théâtre, 22 ans que je compose et interprète de la musique sur scène, toute une vie – depuis que je suis en âge de tenir un crayon – que j'écris des histoires.

La question n'est pas tant de savoir si on me reconnaîtra ou non une légitimité (il ne m'appartient pas d'y apporter une réponse), la question est plutôt : que puis-je modestement apporter au théâtre avec le parcours qui est le mien ?

**Le Faiseur d'ombres** est une réponse à cette question.

Je vois en quelque sorte cette création comme une « pièce programme » : une œuvre visant à définir les contours de mon projet, comme metteur-en-scène, pour les années à venir.

Au cœur : l'interprète en mouvement.

J'ai fini par comprendre récemment que je me fiche pas mal de savoir si les merveilleux artistes avec lesquels je collabore depuis des années sont comédiens, marionnettistes, techniciens ou danseurs... Une fois sur scène et en mouvement sous le regard du spectateur, il n'y a qu'une seule vérité (et je souscris en cela à la pensée de Peter Brook) : nous sommes interprètes et c'est le corps qui entre en jeu.

Le reste n'est qu'affaires d'étiquettes, de compétences, d'appétences, d'opportunités ou d'accidents.

Avec **Le Faiseur d'ombres**, je souhaite placer l'interprète dans une scénographie-instrument qui réagit (au moyen d'un dispositif digital innovant en cours d'invention) au toucher, aux vibrations, au mouvement.

En somme, mon projet de metteur-en-scène se résume ainsi : utiliser la technologie pour réinterroger le rôle de l'interprète en jeu, et tenter de produire de nouvelles narrations au plateau.

**Matthieu LÉONARD, pour la Cie Ribambelle**

---

« L'acteur ne doit jamais être réduit à un simple récitant. Il doit être un créateur, un explorateur, un inventeur de mouvements et d'actions. »

Peter Brook, L'Espace Vide.

« La technologie peut être utilisée pour étendre les possibilités du corps et du mouvement, en créant des espaces et des environnements qui n'existent pas dans la vie réelle. »

Merce Cunningham, Le Danseur et la danse.

« Le théâtre ne peut pas être réduit à la simple narration d'une histoire, mais doit être une expérience physique et émotionnelle pour le spectateur. »

Peter Brook, L'Espace Vide.

---

## NOTE D'ÉCRITURE

J'ai écrit une fable écologique telle que je n'en vois plus beaucoup, que ce soit au théâtre, en littérature ou au cinéma. C'est-à-dire d'abord une histoire : un récit avec des personnages dont les actes nous invitent à réfléchir, mais qui n'impose pas aux spectateurs un discours ou une vérité prête-à-penser.

Moi qui ai grandi et éveillé ma conscience sur bien des sujets, dont l'écologie, avec les films de Don Bluth pour ne citer que lui (par exemple *Brisby et le secret de NIMH*), j'avais envie – avant tout – de proposer une aventure spectaculaire, une expérience visuelle, organique et marquante, dont le message se développerait de manière subtile en arrière plan.

C'est avec cette envie en tête que j'ai imaginé ***Le Faiseur d'ombres***.

Il s'agit d'une variation autour de la figure de l'ogre, un ogre de lumière. Un archétype qui m'a toujours questionné car l'appétit de l'ogre est vital : il doit se nourrir, même si c'est au dépend des autres, il n'a pas le choix. Et pourtant, à moins qu'il ne soit vaincu, l'ogre parvient souvent à modifier sa nature, en cours de récit, pour ne plus semer la terreur autour de lui.

C'est ainsi que j'imagine le gardien de phare, antagoniste de mon histoire : un homme dont l'appétit de lumière est aussi légitime qu'insatiable, mais qui, aveuglé par sa quête, appauvrit et détruit le merveilleux écosystème qui l'entoure.

Face à lui, une jeune fille qui a peur du noir (Lou) et une créature qui brûle littéralement son énergie vitale (Lumignon), qui me permettent d'aborder en creux d'autres thèmes qui me sont chers : le dépassement de soi, la coopération, le respect de l'altérité...

Si j'ai une opinion – d'ailleurs sans cesse mouvante à mesure que j'apprends – sur bien des sujets qui sont abordés ici, je souhaite laisser au spectateur le soin d'en retirer ou pas quelque chose à l'issue de la représentation.

**Matthieu LÉONARD, pour la Cie Ribambelle**

.....  
Le texte complet de la pièce est  
téléchargeable [en cliquant ici](#).  
.....

## LES MARIONNETTES



Nous ne sommes qu'au début de la recherche plastique, mais nous pouvons d'ors et déjà dire qu'il s'agira de marionnettes portées, de marionnettes sur table et de masques.

Leur conception a été confiée au constructeur **Nicolas Mesté** (membre du [collectif Le Craft](#)) avec le soutien amical et technique du [Collectif Autre Direction](#) dont nous apprécions le travail et l'esthétique.

Une résidence de construction est en préparation en septembre 2023  
au Théâtre du Roz dans les Côtes d'Armor (22)

---

## L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

### Gestion de projet

Matthieu LÉONARD & Cathy TISNÉ, co-direction artistique de la Cie Ribambelle

### Pilotage technique et éditoriale du volet R&D digital

Matthieu LÉONARD et Simon CHAPELLAS

### Équipe artistique et technique en création

Matthieu LÉONARD, auteur / compositeur dramatique / metteur-en-scène

Nascimo SCHOBERT et Nicolas MESTÉ, scénographes / éclairagistes / machinistes

Simon CHAPELLAS, développeur digital / technicien réseau

Cathy TISNÉ, assistante à la mise en scène / œil extérieur

Bastien LECOMTE, marionnettiste

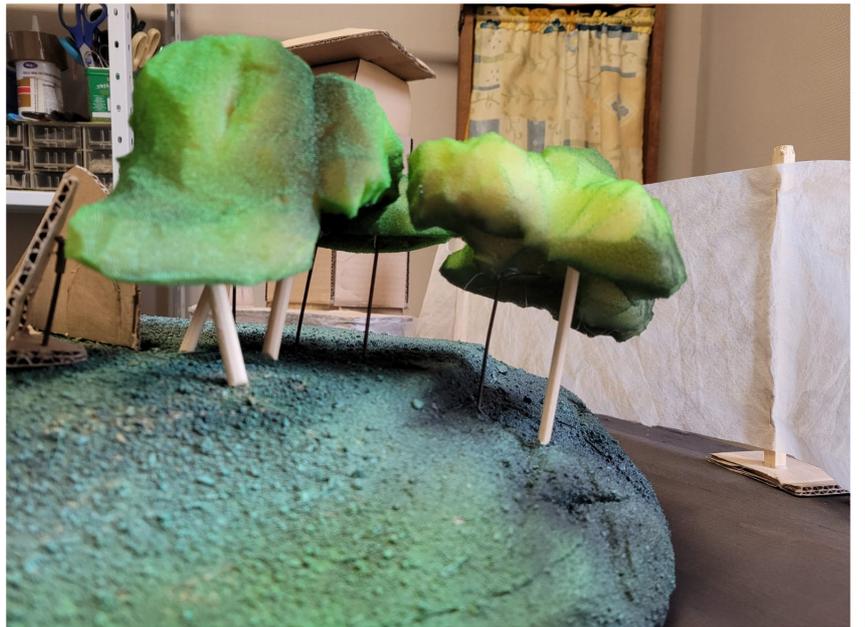
2e marionnettiste en cours de recrutement

Régisseur général en cours de recrutement

Pour faire grandir son projet, la Cie Ribambelle s'entoure d'artistes et techniciens de talent de son territoire, mais aussi d'ailleurs, en s'appuyant sur des compagnies amies :

- Collectif Le Craft, Lot-et-Garonne (Nascimo Schobert et Nicolas Mesté)
  - Cie Onavio, Haute-Vienne (Simon Chapellas)
  - Cie Bric à Brac, Lot-et-Garonne (Bastien Lecomte)
  - Collectif Autre Direction, Côtes d'Armor (Thomas Feuillet et Germain Rolandeau).
-

1ère maquette  
(par Nicolas Mesté  
et Nascimo Schobert)



## PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Marionnettes + Technique traditionnelle

+ le décor et les marionnettes transformés en instrument de musique digital

Plateau de 10m x 8m

Décor tournant / Machinerie traditionnelle

Phare de 4,5m de haut / recouvert de plaques de cuivre, capteurs

+ création d'un logiciel open-source dédié la gestion d'un décor-instrument de musique



Première simulation 3D pour la recherche scénographique et lumineuse  
(par Nascimo Schobert)

---

## LE VOLET DIGITAL ET MUSICAL DU PROJET

### Contexte du projet :

Lors de notre précédente création (*Sa Majesté des Mouches*), nous nous sommes essayés au « théâtre augmenté » en imaginant une scénographie pouvant être manipulée et interagir en direct (comme une marionnette digitale) avec les comédiens au plateau. Afin de traduire cette idée en scénographie concrète, la compagnie a recruté deux techniciens spécialistes des technologies qu'il nous fallait mobiliser : Gabriel Bouty et Sébastien Girard, motion designer et scénographes.

Le dispositif que nous avons conçu reposait pour l'essentiel sur un puissant moteur de jeu vidéo, de la projection sur tulle transparents (permettant de jouer devant/derrière la surface de projection) et un sound design interactif. Le tout afin d'habiller un plateau nu, et contrôlable depuis la régie.

Le spectacle a emporté l'adhésion du public, mais n'a pas manqué d'interroger une partie de l'équipe artistique (notamment notre fidèle éclairagiste Nascimo Schobert et notre accessoiriste Nicolas Mesté, membres du collectif *Le Craft*) qui ont dit le jour de la première : « *Le résultat est formidable, mais c'est tout le contraire de ce qu'on prône avec Le Craft : un retour à la machinerie traditionnelle dans les projets de mise en scène.* »

C'est ainsi qu'est née l'idée du projet **Le Faiseur d'ombres**. Il nous fallait désormais imaginer un spectacle où le digital ne remplace pas les techniques traditionnelles mais cohabite avec. Mieux, que le digital se nourrisse de l'analogique pour créer une nouvelle expérience, tant pour le spectateur que pour les artistes sur scène.

–

C'est l'idée que nous nous proposons de développer dans les prochaines pages.

---

## Enjeux et objectifs du projet digital

Pour la compagnie, il y a un double objectif :

### Créer un « spectacle-instrument »

Cela fait longtemps que la compagnie réfléchit, à travers ses spectacles musicaux (comme par exemple *Opéra Pitchoun* créé en 2019), au lien entre instrument de musique et manipulation d'objet puisque, comme le marionnettiste, l'instrumentiste est un « musicien qui fait jouer ses mains sur un morceau de bois » pour paraphraser Francis Cabrel (célèbre lot-et-garonnais).

Nous souhaitons explorer la frontière invisible entre ces deux territoires, marionnette et musique, avec ces questions en tête : à partir de quand un objet devient marionnette ? Quand devient-il instrument de musique ? Est-ce important de délimiter des périmètres entre objet-marionnette et objet-instrument ou faut-il au contraire brouiller les pistes ?

Afin d'explorer ces questions (auxquelles nous ne prétendons pas apporter de réponses définitives), notre équipe artistique s'est lancé un défi : créer une « scénographie-instrument » où tout ce qui serait manipulé sur scène, pour les besoins du spectacle, produirait de la matière sonore / de la musique.

### Imbriquer techniques analogiques traditionnelles et techniques digitales

Afin de réaliser cet objectif, nous proposons de pousser la logique du « spectacle-instrument » à son paroxysme : tout objet présent sur le plateau pour les besoins de l'histoire devra pouvoir produire un son / de la matière sonore grâce un dispositif digital créé pour l'occasion.

Qu'il s'agisse d'un personnage (sous forme de marionnette), d'un accessoire, d'un élément de décor : chaque item devra produire quelque chose par le toucher.

De la même façon, le geste et le mouvement des artistes sur scène – qu'ils soient marionnettistes, machinistes ou musiciens – aura une influence sur la nature du son, son expression, sa syntaxe.

Dès lors, c'est la chorégraphie des artistes et techniciens – ceux qui fabriquent l'histoire sous nos yeux – et leur rapport physique à la matière (toucher, mouvement) qui donnera corps, en direct, à l'univers sonore et musical du spectacle ***Le Faiseur d'ombres***.

La réalisation de ce double objectif ne pourra se faire sans créer la rencontre entre « artistes traditionnels » et « artistes du digital ». Il s'agit de prouver que les deux techniques sont compatibles, mais aussi d'en profiter pour repenser notre rapport au geste artistique sur le plateau.

---

Pour le public, nous proposons les objectifs suivants :

**Participer à des workshops (ouvert au grand public)**

On s'interroge beaucoup sur notre rapport au numérique dans la sphère privée, sociale, médiatique... il peut aussi arriver qu'on rencontre des œuvres plastiques, des installations sonores ou robotiques qui utilisent et interrogent le rapport de tout un chacun à la technologie, il est en revanche très peu fréquent (euphémisme) de transposer ces réflexions dans l'espace des arts vivants où – par convention – le rapport à la technique est généralement du domaine de la magie, ce qu'on appelle la « magie du spectacle ». Les artistes sont souvent peu enclins à révéler leurs « trucs ».

Or la relation qu'un artiste entretient avec les techniques disponibles (qu'elles soient « traditionnelles » ou « digitales » d'ailleurs) disent beaucoup du rapport qu'il entretient avec son époque.

À l'occasion de résidences laboratoires (appelons-les « Résidences Recherche & Développement »), le grand public sera invité à plusieurs workshops / sorties de résidences où notre équipe artistique expérimentera et fera expérimenter les dispositifs imaginés et créés pour les besoins du futur spectacle.

Afin de susciter des échanges, d'interroger notre recherche et notre mise en pratique.

**Accéder à des publications sur nos travaux et des ressources sur les dispositifs développés (plutôt adressées à un public professionnel, mais accessibles à tous)**

Notre équipe partagera les résultats de ses recherches, tant en laboratoire que sur le plateau et au moyen de publications web, aux artistes et techniciens des arts vivants qui souhaiteraient contribuer à améliorer ou réutiliser les techniques développées.

Tout notre travail sera publié et les technologies développées seront sous licence Open Source.

Pour le territoire, nous nous inscrivons dans la continuité du travail de transversalité entrepris avec notre précédente création (*Sa Majesté des Mouches*) :

**Réactiver un réseau transversal lot-et-garonnais sur la question du digital dans les arts vivants (et les arts en général)**

Fort des nouvelles synergies initiées lors de notre précédent projet et de notre ancrage territorial en milieu rural, nous souhaitons poursuivre les rencontres entre les acteurs très différents de notre réseau (une compagnie de théâtre, des établissements scolaires, des salles de spectacles, un campus numérique, des cinémas, etc).

Essentiellement situé sur l'axe Nérac – Agen en 2022, nous prévoyons de déployer notre travail sur Marmande, Villeneuve-sur-Lot et hors Lot-et-Garonne de 2023 à 2025.

---

## **Multiplier les temps de rencontre avec les publics en amont de la création dans une démarche d'hybridation des arts, des techniques et des usages**

Des projets annexes, de dimensions plus modestes et s'appuyant sur le travail autour de *Sa Majesté des Mouches*, sont déjà en développement avec de nombreux acteurs de notre territoire.

Nous développons notamment des « lectures augmentées » en partenariat étroit avec des bibliothèques / médiathèques et des cinémas de proximité partout en Lot-et-Garonne, ainsi qu'en Gironde.

Il y a fort à parier que **Le Faiseur d'ombres** va nous permettre de faire rayonner en région notre réflexion sur les arts vivants et l'usage des technologies digitales, à travers des spectacles de plus petites formes et des actions de médiation, dans la continuité du travail entrepris depuis 2021.

### **Publics concernés et usages envisagés**

L'objectif du spectacle et de son projet de recherche scénographique est à nouveau d'aller à la rencontre d'un public plus jeune qui tend à désertier les lieux de culture.

L'idée n'est pas pour autant de reproduire à l'identique la démarche initiée avec *Sa Majesté des Mouches* en incluant prioritairement le public scolaire et le grand public. Cette fois, il s'agit aussi d'aller à la rencontre d'un public professionnel, plus spécialisé, pour nous-mêmes aller plus loin dans notre rapport – en tant qu'artistes – aux nouvelles technologies et au sens de leur présence au plateau.

Nous avons pour ambition de publier nos recherches et de partager les technologies open-source que nous allons développer auprès d'autres artistes et techniciens. De susciter la rencontre et le partage d'expérience, tant avec les initiés qu'avec le grand public.

### **Comment l'expérience des utilisateurs est-elle prise en compte ?**

Nous donnerons la possibilité à tous (artistes, techniciens, étudiants, chercheurs, quidam) de nous contacter sur nos travaux et publications.

Des temps d'échanges et/ou de collaborations pourront être imaginés IRL ou en ligne via des plateformes telles que Discord ou dans divers lieux : écoles, théâtres, campus numérique, espaces d'expositions...

Tout au long de notre processus de recherche et de création mais aussi au-delà, une fois le spectacle prototype créé et en tournée (c'est-à-dire dès fin 2023 et au-delà de la première du spectacle courant 2025).

### **Quelles sont les technologies et services employés (logiciels, matériels, etc.) ?**

Voici les principaux logiciels, matériels et services employés pour la plupart des tâches du projet :

Logiciel Scrivener : outil de traitement de texte et d'organisation de notes non-linéaire utile à la conception de pièces, scénarii...

---

---

## CIE RIBAMBELLE | LE FAISEUR D'OMBRES

Console et Logiciel ETC EOS : console lumière numérique entièrement programmable fonctionnant en DMX, MIDI et OSC.

Logiciel Ableton Live : séquenceur musical conçu pour la composition et l'arrangement (en particulier pour la musique live).

Application Discord : serveur personnalisable pour le partage de streams vocaux ou vidéos.

Application Instagram : partage de photos, vidéos, stories et autres formats créatifs en ligne.

Et plus spécifiquement pour la création de la scénographie-instrument :

**Matériel physique** : des micros, des piezzo, des accéléromètres, des capteurs de proximités, des interrupteurs, des téléphones portables reconditionnés, et toute sortes d'objets détournés de leur fonction première...

Nous allons créer un dispositif physique permettant de détecter le toucher et le mouvement au plateau et de produire des flux de données mathématiques exploitables (qui seront ensuite filtrés, traduits et transformés en matière sonore par un logiciel de notre création).

L'idée est de capter les vibrations, les micro-mouvements, de repérer des objets dans l'espace ou de transmettre des informations sur des changements d'état.

Pour les expérimentations les plus complexes, il s'agira de récolter des données de position, altitude et courbes de vitesse.

**Logiciels** : nous allons développer un logiciel open-source dont la fonction sera de réceptionner et filtrer la data produite par le geste des artistes et techniciens au plateau (manipulation de marionnettes, manutentions d'éléments de décor, déplacements dans l'espace, etc.) afin de la transformer en commandes OSC simples (génération de notes / d'arpèges / de textures sonores, actions sur des effets ou des enveloppes audio).

Les commandes OSC seront redirigées par notre logiciel open-source vers le logiciel Ableton Live qui les transformera en musique / en matière sonore.

Le développeur digital et le créateur sonore travailleront très étroitement, de la recherche à la conception des outils, afin que la « traduction musicale » de la data produite et récoltée soit cohérente avec l'histoire du spectacle et le geste de ceux qui la racontent sur scène.

Tout l'enjeu est de maîtriser le caractère « aléatoire » et potentiellement instable de la data produite afin de la circonscrire dans un périmètre qui transforme la scénographie en instrument de musique numérique précis : c'est-à-dire une sorte de synthétiseur où un même geste, une même action, produira à peu près toujours la même réponse sonore.

**Matériel réseau** : pour faire communiquer tout cela, nous allons devoir concevoir des unités locales et des unités réseaux à l'aide de Raspberry Pi et de câbles RJ45.

---

### Quels sont les impacts attendus ?

À l'échelle régionale, la Cie Ribambelle est une jeune compagnie émergente. Nous espérons avec **Le Faiseur d'ombres** poursuivre notre réflexion autour d'un théâtre vivant hybride, qui se nourrit des enjeux de société et des technologies du moment. Notre ambition est de renouveler la façon d'écrire au plateau ; de produire un théâtre revivifié, en mouvement, qui se met en danger ; où le rôle de l'interprète sur scène est multiple et interchangeable.

Mais comme nous l'avons fait avec *Sa Majesté des Mouches*, nous souhaitons le faire avec l'humilité de ceux qui ont tout à apprendre, en continuant à nous entourer de spécialistes pour traduire nos idées en solutions concrètes pour le plateau. C'est dans cette optique que nous sommes très heureux de voir Simon Chapellas (Cie Onavio / La Caisse à outils numériques) rejoindre le projet au poste de développeur digital.

Nous souhaitons aussi rajeunir notre équipe au plateau (nos marionnettistes historiques approchant de la retraite) : c'est pourquoi nous allons recruté de jeunes marionnettistes, deux machinistes, des constructeurs de marionnettes (et on ne s'interdit pas de recruter un second musicien pour approfondir l'expérimentation sonore à venir).

Nous ignorons si les impacts attendus seront atteints. On espère a minima faire découvrir la singularité de notre démarche et provoquer de nouvelles chouettes rencontres : avec le public, avec d'autres artistes, et avec les programmateurs qui sont prêts à tenter l'expérience avec notre équipe.



## LE PORTEUR DE PROJET

Matthieu Léonard, 36 ans, est « producer » selon la définition anglo-saxonne : c'est-à-dire artiste, coordinateur de production et entrepreneur tout à la fois.

Auteur depuis son plus jeune âge, il a étudié la philosophie, l'histoire et l'histoire de l'art en parallèle d'un parcours de musicien / compositeur dramatique, puis d'attaché de production auprès de compagnies et metteur.e.s en scène de théâtre (Alain Gauré, Cathy Tisné, Jango Edwards,...). Il a aussi co-présidé un cinéma Art & Essai durant 4 ans.

Depuis 2016, il a signé plusieurs adaptations théâtrales et musiques de scène pour la Cie Ribambelle parmi lesquelles :

- Ferme ton bec, d'après l'album jeunesse de Pierre Delye (2016)
- Opéra Pitchoun, d'après l'opéra Carmen de Georges Bizet (2019)
- C'est pas ma faute, d'après l'album jeunesse de Christian Voltz (2020)
- Sa Majesté des Mouches, d'après le roman de William Golding (2022)
- Les Derniers Géants, d'après l'album jeunesse de François Place (2023)

**Le Faiseur d'ombres** (2025) est sa première écriture originale pour le théâtre.

---

## LA COMPAGNIE



Compagnie professionnelle installée en Albret et fondée par les sœurs Tisé en 1997, Ribambelle est à l'origine une compagnie de marionnettes et arts associés. Elle est notamment reconnue pour ses spectacles techniquement autonomes pour le (très) jeune public.

S'appuyant sur les écrits d'auteurs de théâtre (Peter Brook) ou des sciences cognitives (Patrick Ben Soussan, Céline Alvarez...), d'un travail de terrain incluant les parents et leurs enfants à la conception de ses dispositifs scéniques, la Cie Ribambelle est animée de la volonté de proposer un théâtre grand plateau accessible dès 6 mois.

Un théâtre adapté (accueil, durée, volume sonore) mais qui n'infantilise pas. Un théâtre qui ne diffère en rien de celui qu'on propose aux adultes. Bref, du théâtre !

Depuis 2020, outre ses spectacles autonomes, la compagnie développe aussi de nouvelles formes et de nouvelles esthétiques dans le cadre de la passation de la direction artistique entre Cathy Tisé (en prévision de son départ à la retraite) et le jeune auteur / musicien Matthieu Léonard :

- projets de recherche art vivant et nouvelles technologies
- lectures à voix hautes
- installations spectaculaires autonomes.

Des axes de développement qui répondent autant à l'actualité perturbée par l'après pandémie qu'aux envies de création du moment au sein de notre équipe artistique.

L'équipe artistique Ribambelle, c'est un noyau de 4 professionnels des arts vivants : Cathy Tisé (comédienne et metteur en scène), Nathalie Tisé (accessoiriste et plasticienne), Nascimo Schobert (créateur lumière et régisseur général) et Matthieu Léonard (auteur, musicien et responsable de production). Une petite équipe soudée autour duquel gravite une formidable constellation d'artistes et de techniciens des arts vivants.

C'est enfin un réseau de partenaires solides : l'Espace Culturel d'Albret (Nérac), le Conseil Départemental de Lot-et-Garonne, la Région et la DRAC Nouvelle-Aquitaine (Cultures Connectées), des dizaines de théâtres et festivals, une centaine de collectivités territoriales, de très nombreuses bibliothèques/médiathèques, des musées, des écoles, des ALSH, des SESSAD, des EHPAD, des crèches, des centres sociaux...

En 2 chiffres : Ribambelle, c'est en moyenne 100 à 150 représentations et plus de 400 heures d'actions culturelles par an sur un territoire qui va du Sud-Ouest au Sud-Est de la France.

---

## DÉROULÉ PRÉVISIONNEL DE PRODUCTION

### Calendrier

PHASE 1 : Documentation, préparation du projet, écriture du texte > 4e trimestre 2022

PHASE 2 : Fin de l'écriture et préparation de la production théâtre / art digital > 1er semestre 2023

PHASE 3 : Résidences de Recherche & Développement / restitution des premiers livrables > 2e semestre 2023 et 1er semestre 2024

PHASE 4 : Résidences de création / restitutions de livrables et ressources approfondies > 2e semestre 2024 et 1er semestre 2025

PHASE 5 : Première de la pièce de théâtre augmentée et début de la tournée > vers octobre 2025

PHASE 6 : Évaluation et bilan > juin / juillet 2025

La production du spectacle et des publications se déroulera de septembre 2023 à septembre 2025.

### Objectifs de production

Nous recherchons des partenaires (théâtres, lieux de création) pour atteindre les objectifs suivants :

- 2 semaines de résidences R&D pour la création d'une « scénographie instrument de musique » fin 2023 et début 2024
- 6 à 8 semaines de résidences de création au plateau de milieu 2024 à milieu 2025
- Au moins 15 préachats courant 2025 pour lancer la diffusion.

### Partenaires déjà engagés sur le projet

- Théâtre Ducourneau, scène conventionnée Jeunesses d'Agen (47) - coproduction et diffusion
  - Département Lot-et-Garonne (47) - coproduction
  - Espace d'Albret, ville de Nérac (47) - accueil en résidences / coprod et diffusion en discussions
  - Théâtre du Roz (22) - accueil en résidence / co-construction des marionnettes
  - L'Atelier Artéphile (84) - accueil en résidence / co-construction du dispositif digital
  - Cultures Connectées, dispositif de soutien à l'innovation digitale de la Région Nouvelle-Aquitaine et de l'État (Drac Nouvelle-Aquitaine) - en cours d'instruction
  - Bientôt votre théâtre ?
-