

URBEX 10.3

DE YZÉ BAYA

DOSSIER DE DÉVELOPPEMENT

CNC
centre national
du cinéma et de
l'image animée

Les
ANTHROPOLOGUES
Arts de la rue et Spectacles

Dendrobate films

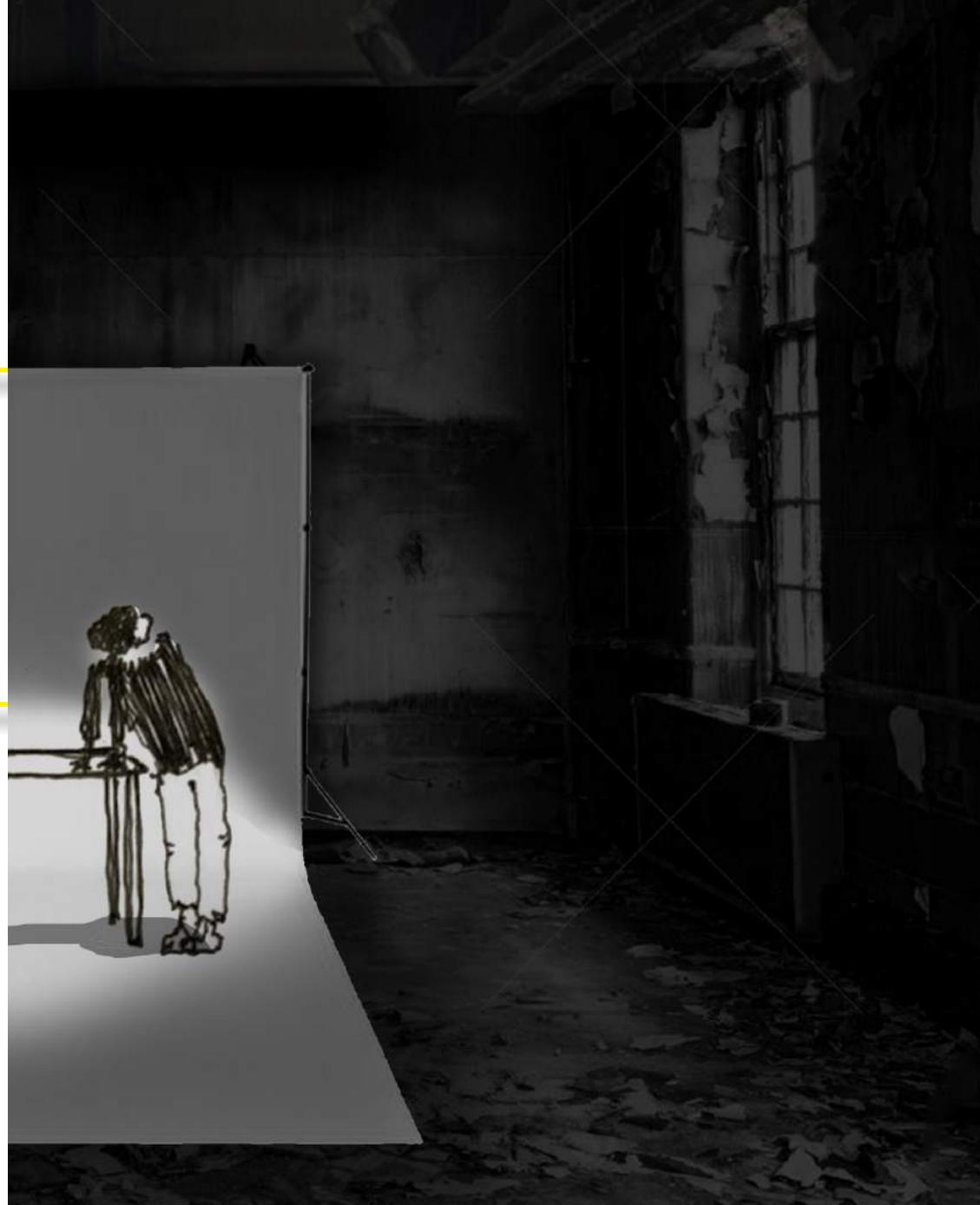
AVEC LA PARTICIPATION DU DICRÉAM
ET LE SOUTIEN DE LA VILLE DE MONTREUIL

PHOTO © MARIE PASABOTSKY, 2021

LIEUTENANT KEITA - ILLUSTRATION © SHANAFI ROUBAIX - 2021

SOMMAIRE

DISPOSITIF.....	3
UNIVERS.....	4
HISTOIRE.....	5
TRAITEMENT.....	6
NOTES DE PRODUCTION ET D'ADAPTATION.....	7
EXPÉRIENCE SPECTATEURS.....	8
DÉVELOPPEMENT MULTIMÉDIA.....	9
TECHNIQUE.....	10
SCÉNOGRAPHIE.....	11
PHASES DE DÉVELOPPEMENT.....	12
CALENDRIER.....	13
YZÉ BAYA - AUTRICE.....	14
ÉQUIPE.....	15
PRODUCTION.....	16
PUBLICS.....	17
PARTENAIRES.....	18
COPRODUCTION.....	19
CONTACT.....	20





DISPOSITIF

Vidéo-performance immersive

1. La vidéo-performance immersive est une forme théâtrale, performatrice, immersive et cinématographique
2. La vidéo-performance immersive est l'adaptation d'une écriture textuelle, gestuelle ou hybride
3. La vidéo-performance immersive se joue dans des lieux dédiés ou non au spectacle
4. Les comédiens et certains éléments de décors et accessoires sont sonorisés
5. Les images sont montées en temps réel depuis une régie à vue du public
6. Les images sont de trois types :
 - A. Filmées en amont du spectacle
 - B. Filmées pendant la représentation et diffusées en simultané
 - C. Filmées pendant la représentation et diffusées en différé
7. Les sons et musiques sont mixés en temps réel depuis une régie à vue du public
8. Ils sont de trois types :
 - A. Sons enregistrés en amont du spectacle
 - B. Sons créés et diffusés simultanément à la représentation
 - C. Sons enregistrés pendant la représentation et diffusés en différé

NB : Ce dispositif s'apparente à la charte des performances filmiques établie par le collectif MxM autour de Cyril Teste et Mehdi Toutain-Lopez, mais en diffère sur plusieurs points essentiels.

UNIVERS

En 2040, pour ne plus être accusé de violences policières lors des gardes à vue, le Gouvernement d'Union Nationale a mis en place des interrogatoires publics. Deux journalistes ont été arrêtées à la suite d'une intrusion illicite dans une zone contaminée par le Virus, maladie qui a commencé à sévir il y a 20 ans. Un dispositif audiovisuel complexe assiste les policiers et les citoyens choisis au hasard dans la population à la façon des jurés d'assises.

PERSONNAGES

SUSPECTE N°1 : RUBY

Jeune femme d'origine rwandaise, la trentaine ; journaliste reporter d'images

SUSPECTE N°2 : CHLOÉ

Sa partenaire journaliste, la trentaine ; preneuse de son

LIEUTENANT LETHELLIER

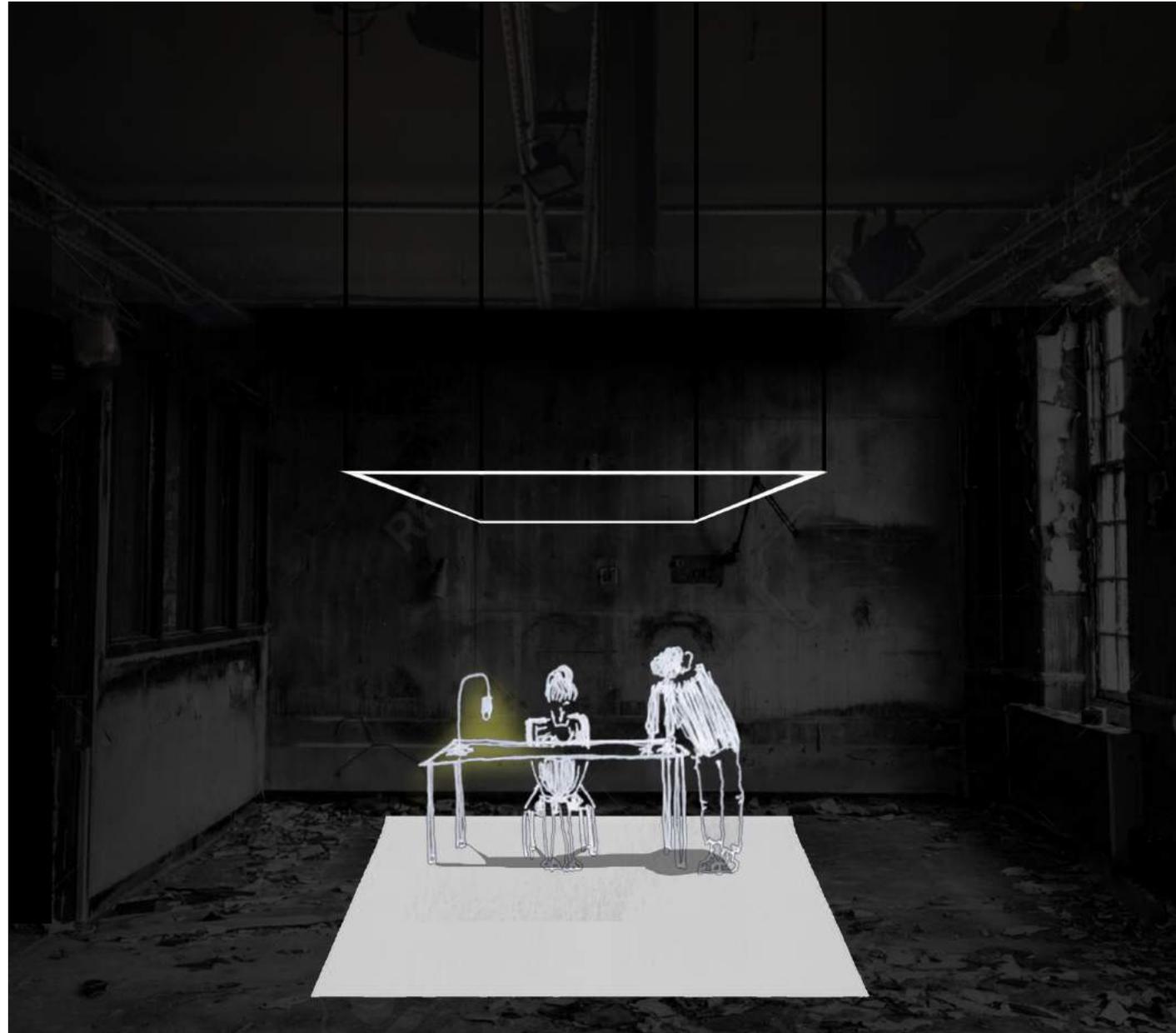
Un policier, la trentaine

LIEUTENANT KÉÏTA

Une policière, la cinquantaine

ÉTIENNE LI

Fils d'un témoin, la quarantaine



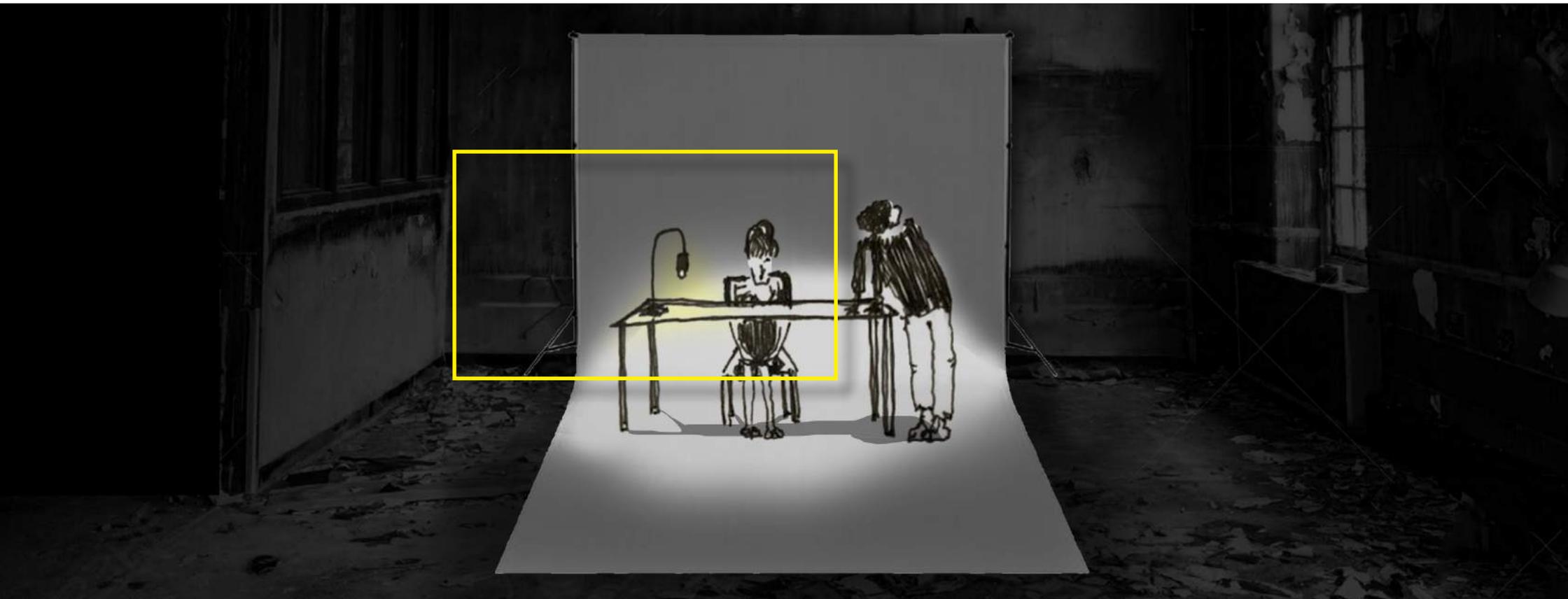
HISTOIRE

2040. Le Virus est toujours actif et le Gouvernement d'Union Nationale maintient l'État d'Urgence Sanitaire. L'espace public est sous le joug d'une cyber-surveillance généralisée, et l'humanité est soumise aux contrôles de l'Intelligence Artificielle. Les individus qui résistent au progrès en refusant l'usage de la technologie sont appelés Notechs.

Chloé est une journaliste indépendante. Ruby est une photographe passionnée par l'esthétique des lieux abandonnés. Lors d'une session

d'exploration de ces zones urbaines désaffectées, elles se sont introduites dans un foyer de travailleurs situé en zone contaminée. Sidérées par la découverte de corps momifiés par le temps, elles se font surprendre par la police. Aujourd'hui en garde-à-vue, les deux journalistes sont soupçonnées d'appartenir au mouvement de résistance Notech.

Conçu pour révéler la vérité, l'interrogatoire public et filmé va mettre en lumière les limites de l'interprétation des données numériques.



TRAITEMENT

Distorsion du réel et faux direct

Le pouvoir en place, quel qu'il soit, s'est toujours attaché à tordre le cou au réel pour construire une narration au service de sa vision du roman national. Le monde où se déroule l'action n'y échappe pas. Dans un futur proche, pour éviter les dérapages policiers, les gardes à vue sont filmées et enregistrées, devant des citoyens témoins tirés au sort. En dépit de ce dispositif, le réel continue à être réécrit.

Durant le spectacle, la captation vidéo permet de filmer en direct des espaces extérieurs à celui de la représentation, comme par exemple le hall, les gradins, la rue, les toilettes du commissariat... Enregistrer l'image devrait permettre de révéler pour le bien commun ce qui ne saurait rester caché. A contrario, malgré la présence du public et des caméras, le spectacle va s'attacher à montrer comment les images peuvent être manipulées pour travestir le réel.

En effet, les captations réalisées pendant la représentation peuvent être intégrées en différé durant le spectacle. Par exemple, le son de la voix d'un personnage que le public entend ne correspond pas toujours à l'image qu'il a du personnage sur scène : il peut en effet s'agir d'une réplique enregistrée plus tôt durant la représentation. À d'autres moments, des scènes préalablement filmées par des caméras de surveillance sont accompagnées de musiques destinées à orienter la perception du spectateur : une musique inquiétante peut faire croire par exemple à la dangerosité d'un personnage.

La mise à nu des manipulations audiovisuelles tend à dénoncer les dérives de la vidéosurveillance tandis que les gros plans renvoient vers l'introspection des personnages. En ce sens, il est possible à certains moments de glisser d'un réalisme presque figuratif, vers des univers fantasmatiques, par exemple lorsque le personnage principal est envahi par des images de son passé.



NOTE DE PRODUCTION

Science-fiction et réalité

De **"Garde à vue"** de Claude Miller en 1981, à **"Minority Report"** de Steven Spielberg en 2002, le cinéma est témoin de l'évolution de l'arsenal technologique et pénal de nos sociétés.

Le monde d'aujourd'hui rejoint ce qui faisait autrefois science-fiction : en France, le délit d'intention a été créé dès 2010 à travers des lois comme l'article 221-5_1 du code pénal et plus récemment avec l'article 222-14-2*, qui définit et réprime la participation à un groupement violent. Le développement des technologies comme la vidéosurveillance, va de pair avec l'évolution des lois. À travers l'outil vidéo, et l'exploitation des data, il y a la volonté légitime de produire la preuve irréfutable de l'innocence ou de la culpabilité. Mais le pouvoir exécutif peut-il se substituer au pouvoir judiciaire ? La supposée neutralité de l'Intelligence Artificielle autorise-t-elle à se passer de l'Humain ?

La dimension innovante du projet se situe dans l'intrication entre réel et fiction, à travers l'utilisation d'outils multimédia. Il y a ce qui se joue sur scène, dans lequel le public est impliqué, et le montage audiovisuel en direct. Mais où se situe le réel ? Dans la captation vidéo qui serait le miroir intangible de nos faits et gestes ? Ou bien dans les actes et paroles d'êtres de chair et d'émotion ? L'IA et ses outils que sont l'enregistrement des données du vivant, sont-ils au service de l'humanité, ou bien aux mains de ceux qui en dictent le scénario ? Ce projet qui se présente comme une expérimentation en direct de l'objectivité de la captation vidéo, en démonte les mécanismes pour révéler la subjectivité de toute œuvre humaine.

* Cette infraction prévoit spécifiquement le fait de participer à une bande **ayant l'intention** de commettre des violences ou des atteintes aux biens de manière concertée.

NOTE D'ADAPTATION

La trace et le cadre

Filmer, c'est choisir un cadre et garder une trace. Mais que se passe-t-il hors cadre ? Quid des actes, des intentions et du ressenti d'un personnage qui n'a pas laissé de trace numérique ?

Les origines rwandaises du personnage central de la photographe Ruby ont un double écho dans le spectacle**. Fille d'immigrés, jeune et absente des réseaux sociaux : tout dans son profil la désigne comme coupable idéale. C'est cette vision presque entomologique qu'épinglent les caméras de surveillance, et dont les policiers tentent de se convaincre, quitte à manipuler les sources audiovisuelles.

Mais il y a un autre récit sous-jacent : celui du parcours émotionnel de Ruby. La découverte des corps momifiés dans l'ancien foyer de travailleurs qui bute sur les non-dits de la crise sanitaire, trouve une correspondance étrange avec les fantômes de son passé, jaillis du génocide des Tutsis dans les années 90, et des mensonges qui l'entourent.

Rendre compte sur scène de ce parcours émotionnel est l'enjeu majeur de ce projet. Briser le miroir glaçant de la vidéo témoin, pour aller vers une image de chair, davantage onirique et fantasmatique, plus humaine, révélatrice de l'indicible. C'est là que l'image filmée en direct montre sa puissance, dans sa capacité à placer le spectateur au plus proche de l'émotion des personnages.

** **URBEX 10.3** est l'adaptation multimédia d'une fiction radiophonique d'une durée de 15 minutes. Cette vidéo-performance immersive nécessite une adaptation conséquente pour atteindre une durée d'environ 75 minutes. Omniprésent dans la version radiophonique, l'univers sonore du récit doit trouver sa transposition dans une composition multimédia pertinente. Cette adaptation narrative et technique fait l'objet de la présente phase de développement du projet.

EXPÉRIENCE SPECTATEURS

Le public fait partie intégrante du spectacle immersif : il tient le rôle de témoin d'un interrogatoire de police. La retransmission en direct sur des écrans des scènes auxquelles il assiste, le conforte dans la foi en une véracité objective de la captation vidéo. C'est filmé, donc c'est vrai.

Cependant, durant la représentation, suite à des bugs involontaires, ou non, de la part des autorités de police, les spectateurs découvrent l'illusion du direct : le son qui sort des enceintes se décale parfois de l'image scénique, le cadre vidéo ne montre pas tout ce qui a lieu sur scène. Ils découvrent que

des lieux où les caméras sont interdites en sont pourvus. Pire : ils ont été filmés à leur insu en amont du spectacle, et ils continuent à l'être durant la représentation. Eux aussi sont sous surveillance.

Le dispositif souligne la nécessité d'un regard critique sur l'objet filmé, en raison de l'orientation du scénario que le réalisateur souhaite développer, du choix du cadre, de la gestion du montage audio et vidéo. À l'instar du spectacle vivant, l'écriture filmique crée des fictions.



DÉVELOPPEMENT MULTIMÉDIA

De la pièce radiophonique à l'écriture multimédia

Dans le dispositif final, l'écriture vidéo et sonore s'entremêleront à l'écriture textuelle. La nécessité d'adapter la pièce radiophonique initiale en une écriture multimédia nécessite une phase importante de développement. L'écriture scénique est conçue dans un dialogue entre le jeu des comédiens, les projections vidéos et l'univers sonore (voix, bruitages, musique).

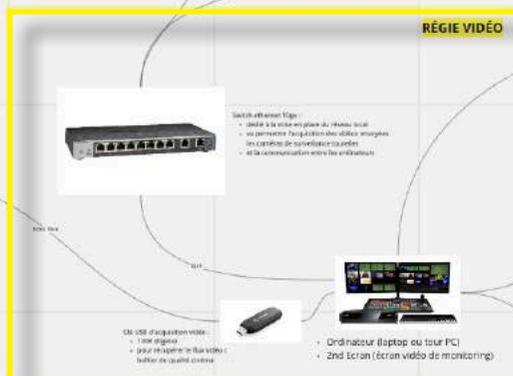
La multiplication des sources et des supports de diffusion engendre un dispositif technique complexe. Plusieurs phases de développement sont nécessaires, de manière à développer des outils performants de mixage et montage en direct.

SCHÉMA INITIAL DU DISPOSITIF VIDÉO

Caméra visio conférence robotisée et PTZ (= contrôlable par ordinateur)
 les + : peut être contrôlée à distance, peut devenir un objet intéressant à mettre en scène au sein du spectacle (posée sur une table par ex / détournée d'un usage visio conférence)
 Les - : qualité vidéo

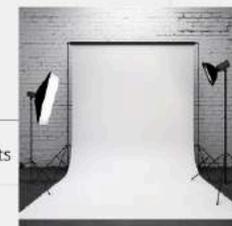
3eme caméra de surveillance dédiée à la surveillance extérieure (lorsque le public entre)

- forte sensibilité pour assurer les plans en extérieur nuit
- possibilité de zoomer, pan/tilt (PTZ)



Sortie Vidéo projecteur 1

- monté au plafond
- focale courte
- mapping sur fond cyclorama et tous les supports plats face public (décor d'arrière plan)



Sortie Vidéo projecteur 2

- monté au plafond
- focale courte
- mapping sur le mobilier (au 1er plan, mobilier de décor)



Sortie Vidéo 3

- peut être utilisé en complément pour couvrir un 3eme angle de projection (en douche sur la table par ex)

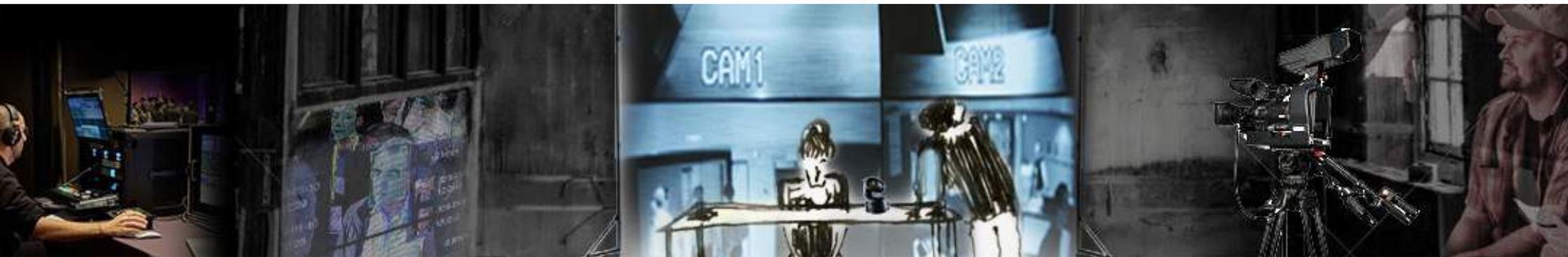


TECHNIQUE

Effets, protocole, hardware et software

Le dispositif technique implique du streaming audio-vidéo live, ainsi que l'intégration d'images et de sons préenregistrés. La diffusion vidéo est gérée en projection et mapping sur différents supports intégrés au décor : cyclorama intégrant une partie de l'espace scénique, mobilier, voire l'environnement direct lors des représentations dans des lieux atypiques (friches urbaines, bâtiments abandonnés, etc.). La solution réseau local et protocole NDI

est privilégiée. Une attention toute particulière sera prêtée aux problèmes de latence. Une partie du développement s'attachera donc à assurer une bonne coordination du hardware (sources, relais, diffusion, supports), et du software (logiciels d'acquisition, de mixage, d'intégration et de diffusion). L'aide permettra de développer toute la régie image.



Côté hardware, nous utiliserons des caméras de différentes catégories :

- caméras mobiles et de qualité cinéma (type *Sony A7s III*) pour la captation du tribunal en direct
- caméras de surveillance ou de visioconférence PTZ et contrôlées à distance (entrée des spectateurs). Ces dernières sont installées en coulisses et à l'extérieur, sur scène et côté public, participant ainsi au décloisonnement de l'espace de jeu fictif et à l'ajout du public malgré lui au sein de la représentation.

Les ordinateurs en régie et les caméras de surveillance communiquent grâce à la mise en place d'un réseau local (Switch Ethernet). Pour la caméra mobile de qualité cinéma, l'acquisition de la vidéo s'effectuera grâce à une clé USB Elgato, une solution clé en main et bon marché.

Côté software, des solutions sont envisagées avec le logiciel de broadcast streaming *Vmix* : ce logiciel permet d'enregistrer et monter en direct les multiples sources vidéos, et de manipuler les caméras PTZ. Il comporte également la fonctionnalité *instant replay*.

Celui-ci sera couplé au logiciel de mapping vidéo créatif *MadMapper*. Celui-ci comprend diverses fonctionnalités propices au projet : ajout d'effets créatifs pour traiter l'image des caméras, ajout de contenu pré-enregistré, possibilité de rendre le mapping audio-réactif et d'organiser la liste des scènes de mapping suivant le déroulé de la représentation.

La régie son et la régie vidéo ainsi que les logiciels communiquent entre eux via le réseau local et grâce au codec NDI.

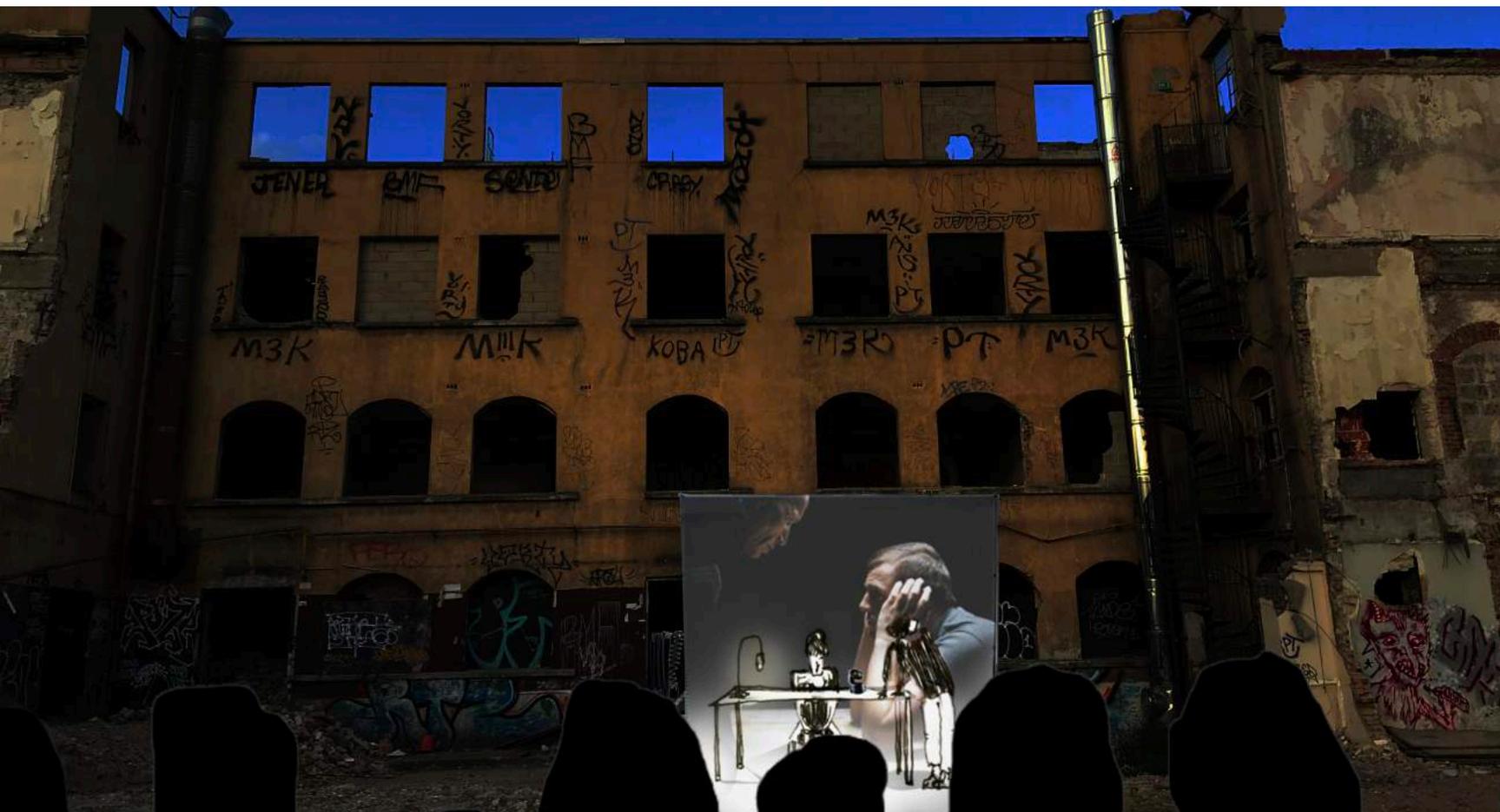
SCÉNOGRAPHIE

De la scène aux friches urbaines

Le spectacle est conçu pour être joué sur scène ou dans des espaces non dédiés, intérieurs ou extérieurs, de manière à pouvoir être exploité aussi bien pendant la saison théâtrale (septembre à mars), que pendant celle des arts de la rue (mars à fin septembre).

Un dispositif modulable

Le dispositif scénique est conçu de manière à pouvoir répondre aux contraintes d'espaces différents. Un cyclorama constitue le cœur de la scène. Il représente la salle d'interrogatoire. L'espace qui l'entoure est plongé dans la pénombre. Il en émerge des éléments à peine visibles qui évoquent le chaos d'une zone urbex.



Supports de diffusion

La recherche de différents types de supports de projection fait également partie du développement du projet. Divers matériaux et éléments de décors seront ainsi testés durant cette phase de travail : surfaces de mobilier opaques ou transparentes, stores, costumes des personnages, film miroir mono-réfléchissant, rideau à lanière PVC, etc. Le choix d'utiliser le mobilier scénique et le lieu comme surfaces de projection participe à la dimension immersive de la performance. Les écrans sont partout : le décor devient lui-même un écran.

PHASES DE DÉVELOPPEMENT

Adaptation de l'écriture radiophonique initiale au dispositif de la vidéo-performance immersive

Finalisation du scénario

Tests et choix du dispositif technique audio et vidéo (hardware et software)

Scénographie et recherche de supports de projection innovants

Recherche de partenariats financiers

Recherche de partenaires de création et de diffusion (résidences, espaces de représentation)





CALENDRIER

Développement

- 2021 - octobre : adaptation du texte de la fiction radiophonique
- 2022 - février : résidence de développement à **l'Espace Culturel Georges Mahé** à Montreuil : écriture multimédia et élaboration du dispositif, tests hardware et software
- 2022 - avril : résidence de développement à **L'Annexe Romainville** : expérimentations du dispositif avec artistes et spectateurs tests
- 2022 - mai à décembre : autres résidences de développement

Production

De janvier 2023 à juin 2023 : résidences de création

Diffusion

- 2023 - été : tournée en extérieur en festivals d'arts de rue
- 2023 - automne : reprise du spectacle en intérieur

YZÉ BAYA - AUTRICE

MARIE RASABOTSY

Autrice, scénariste et metteuse en scène, elle intègre, après un Master en Géographie à la Sorbonne, les cours Périmony puis le Studio-Théâtre d'Asnières.

Dès sa sortie, elle crée avec Paul de Montfort, le Collectif Archibald, qui a pour but d'interroger les difficultés relationnelles à l'ère du numérique.

Elle écrit par la suite deux courts-métrages adaptés de contes de fées : Le Chemin des Dalles nominé au Festival de l'Isle-Adam pour le Prix du public et La petite brune avec une chaussure verte réalisés par Fannie Plessis. En 2017 elle réalise Acouphène, un court-métrage sur le thème des violences faites aux femmes. En 2020, elle co-scénarise Plafond réalisé par Nicolas Soloy, dans le cadre du Très Court International Film Festival. Elle travaille actuellement à la mise en scène de sa dernière écriture théâtrale Babel 233, sélectionnée pour la cinquième édition du Festival Traits d'Union.

YZÉ BAYA

Yzé Baya est une autrice à deux têtes et quatre mains, née de la rencontre entre les claviers de Marie Rasabotsy et de Nicolas Soloy.

Marie a 32 ans et Nicolas 52. Deux générations qui croisent leurs ressentis et leurs imaginaires pour parler de leur perception du monde de demain. Au printemps 2020, isolés sous deux toits et dans deux régions différentes, ils ont vécu le premier confinement de manière distincte, mais ont été nourris par les mêmes flux numériques, alimentés par la presse en ligne et les réseaux sociaux. Ce texte est le fruit d'une écriture à distance, par écrans interposés, et par téléphone pour les relectures à voix haute. L'écriture s'appuie sur un ensemble de sources publiées sur internet, durant les six mois qui ont précédé le 11 Mai 2020, date de la fin du premier confinement français. **Urbex 10.3** est leur troisième collaboration dramaturgique.

NICOLAS SOLOY

Auteur et metteur en scène, il crée des univers où image et son tiennent une place prépondérante. Rues, places, parcs et jardins, usines désaffectées, ruines... Les lieux non destinés à la représentation sont autant de décors qu'il aime investir. Ces espaces différents l'invitent à repenser la relation au spectateur, à travers des projets immersifs et interactifs, dans lesquels le spectateur a prise sur le spectacle, à l'image d'un monde sur lequel il peut agir une fois sorti de l'espace et du temps de la représentation.

Il a écrit et porté à la rue plus de soixante spectacles, allant du solo à des grandes formes fixes ou déambulatoires, mobilisant jusqu'à une centaine de techniciens et d'artistes de tous horizons.

- **2002** Lauréat Radio France pour "Le Coup de la Girafe"
- **2006** Lauréat Écrire pour la rue, dispositif SACD-Ministère de la culture pour le projet "Film de Guerre - Paie ton canon"
- **2010** Lauréat du dispositif CNC d'aide au pilotage de long métrage d'animation, pour le film "Lune et le Loup"

ÉQUIPE

Autrice Yzé Baya

Production Nicolas Montarry

Mise en scène Nicolas Soloy

Directeur photo Renaud Skyronka

Sound design Mateo Lavina

Scénographie Shana Rouaix

Direction technique/création lumière François Julien

Mixage vidéo live Allison Simonot

Relief sonore Vincent Zanetto

Interprétation Juliette Boudet, Paul de Montfort, Salomé Mpondo-Dicka, Marie Rasabotsy

LES ANTHROPOLOGUES

ARTS DE LA RUE ET SPECTACLES

Association loi 1901
Siret n°42338385000025
NAF 9001Z

SIÈGE SOCIAL
7 rue des Caillots
93100 Montreuil

CONTACT
Nicolas Montarry
07 77 49 69 83
production@anthropologues.com

SITE WEB
www.anthropologues.com



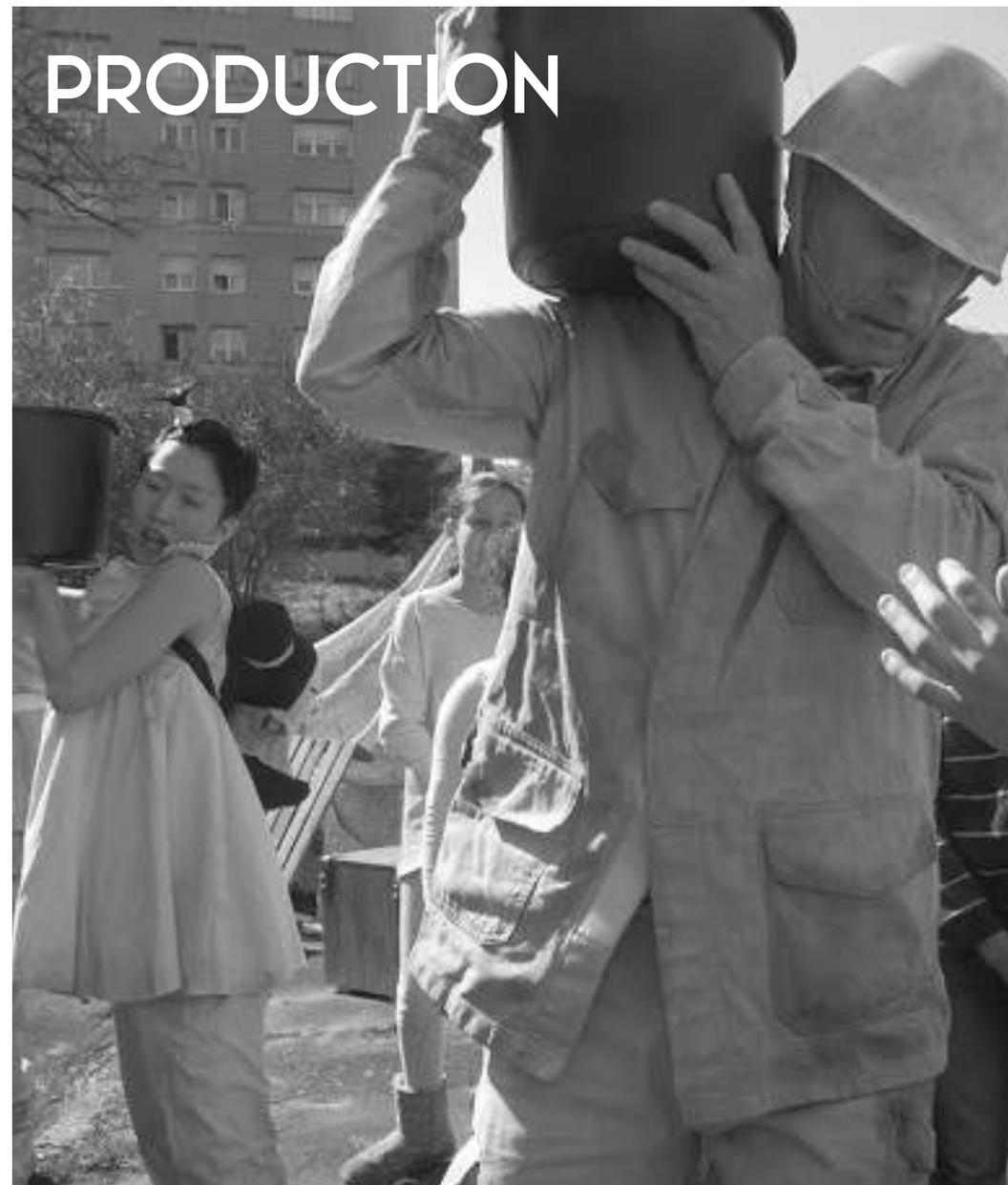
Spectacles

Implantés en Seine Saint Denis depuis leur création en 1999, Les Anthropologues forment une compagnie spécialisée dans les arts de la rue. Créer des spectacles pour l'espace public développe une approche particulière de la représentation. L'environnement devient décor, les spectateurs sont plongés au cœur de l'histoire. Les Anthropologues développent une politique de répertoire et maintiennent plusieurs spectacles à l'affiche chaque année. De la conception à la réalisation, ils s'entourent d'une équipe aux compétences très variées: scientifiques, chercheurs, artistes et techniciens, dont la pluridisciplinarité permet de donner corps et relief à chacun de leurs spectacles, qui mêlent ainsi les arts de la rue, le théâtre, la danse, la marionnette, la musique, les arts plastiques, la pyrotechnie, les échasses, le jeu masqué, l'acrobatie...

Action territoriale

Les Anthropologues développent des projets à fort ancrage territorial, en lien avec les collectivités locales et des acteurs de quartiers (centres sociaux, hospitaliers, associations, habitants). Actuellement, deux démarches sont en cours, l'une avec la ville de Montreuil, l'autre avec l'Hôpital de jour d'Orly (fondation l'Élan Retrouvé). Ils appartiennent au champ de l'Économie Sociale et Solidaire depuis 2015 et ont reçu l'agrément Jeunesse et Éducation Populaire en 2021.

PRODUCTION



PAIE TON CANON © E. PIAU - 2015

LES ANTHROPOLOGUES



LES ANTHROPOLOGUES EN CHIFFRES, C'EST...

En tournée (données 2019) :

- 25 salariés artistes et techniciens
- 6 000 spectateurs pour 20 représentations
- 4 spectacles en tournée, dont 1 joué dans 1 site national de préhistoire
- 2 créations
- 1 projet cinéma avec l'hôpital de jour d'Orly
- 14 partenaires (2 ville, 1 Conseil Départemental, 10 écoles élémentaires, 1 hôpital)

En Seine-Saint-Denis (données 2019) :

- compagnie associée de 2 festivals
- 11 partenaires (1 ville, 2 théâtres, 1 Conseil Départemental, 1 communauté d'agglomération, 2 écoles élémentaires, 1 collège, 2 lycées, 1 librairie)

ROUSSEAU À REBROUSSE-TEMPS (PHOTO RENAUD SKYRONKA © LES ANTHROPOLOGUES 2012)

20 ANS D'EXISTENCE, PLUS DE 20 SPECTACLES VUS PAR PLUS DE 100 000 SPECTATEURS

- **"L'Enfant de la Nuit"** – Création 2011 – vu par plus de 5500 spectateurs au cours de 23 représentations - Production : Ministères de l'Écologie et de l'Agriculture, ONF, Muséum national d'Histoire naturelle, CNRS - Budget : 40 K€
- **"Alice dans les rues"** – Création 2014 – vu par plus de 12000 spectateurs au cours de 40 représentations - Production : préachats, villes de Montreuil, Montmorency, Choisy le Roi, Saint-Jean-les-Deux-Jumeaux, département de l'Oise - Budget : 55 K€
- **"Les Voyages de Gulliver"** – Création 2015 – vu par plus de 5000 spectateurs au cours de 32 représentations - Production : département de l'Oise, ville de Montreuil - Budget : 45 K€
- **"Film de guerre : Paie ton canon !"** Création 2015 – vu par plus de 1000 spectateurs au cours de 8 représentations - Production : SACD/DGCA (Écrire pour la rue), ville de

Montreuil, région IDF, Nil Obstrat - Budget : 30 K€

- **"Cairn, une aventure préhistorique"** – Création 2017 – vu par plus de 3500 spectateurs au cours de 9 représentations - Production : préachats, Neanderland Biennale (Mettmann – Allemagne), Neandertal Museum, Festival Ulica (Cracovie – Pologne), Festival les Éclectiques (Carvin – France) - Budget : 25 K€
- **"Peter Pan, Voyage en Uchronie"** – Création 2018 – vu par plus de 3000 spectateurs au cours de 10 représentations - Production : département de l'Oise, ville de Montreuil, Spedidam, Adami - Budget : 60 K€
- **"Les Aventures de Pinocchio"** – Création 2019 – vu par plus de 5500 spectateurs au cours de 13 représentations - Production : département de l'Oise, ville de Montreuil, Spedidam - Budget : 55 K€

PARTENAIRES



ILS FONT CONFIANCE AUX ANTHROPOLOGUES

Depuis plusieurs années, Les Anthropologues ont pour habitude de travailler pour et avec différents partenaires publics ou privés, (programmation, commandes spécifiques, appels à projet, marchés publics, etc).

Nous sommes accoutumés à échanger et travailler en parallèle sur un même projet, avec plusieurs partenaires, institutionnels ou associatifs : ministères, régions, départements, communes, laboratoires scientifiques, sites classés, musées...

Très à l'écoute des différentes demandes, nous savons adapter nos créations aux attentes et aux projets spécifiques de nos différents partenaires, en

fonction des publics ciblés (jeune public, scolaires, tout public, famille, publics empêchés).

Depuis 2008, Les Anthropologues ont initié plusieurs créations en lien avec des chercheurs – Muséum National Histoire Naturelle et CNRS notamment -, s'attachant à mettre en scène de manière pédagogique et ludique, les études scientifiques les plus récentes, à destination de tous les publics. Ces créations s'accompagnent d'actions culturelles menées sous diverses formes, en complément des représentations. Ci-dessus, quelques exemples des différents partenariats menés ces dernières années.

DENDROBATE FILMS

PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE

SAS au capital social de 45 000€

Siret n°89516784900010

NAF 5911C

SIÈGE SOCIAL

16 Rue Georges Clémenceau

92170 VANVES

CONTACT

06 80 44 57 93

contact@dendrobatefilms.com

SITE WEB

www.dendrobatefilms.com



Production écoresponsable

Dynamique sociale & solidaire

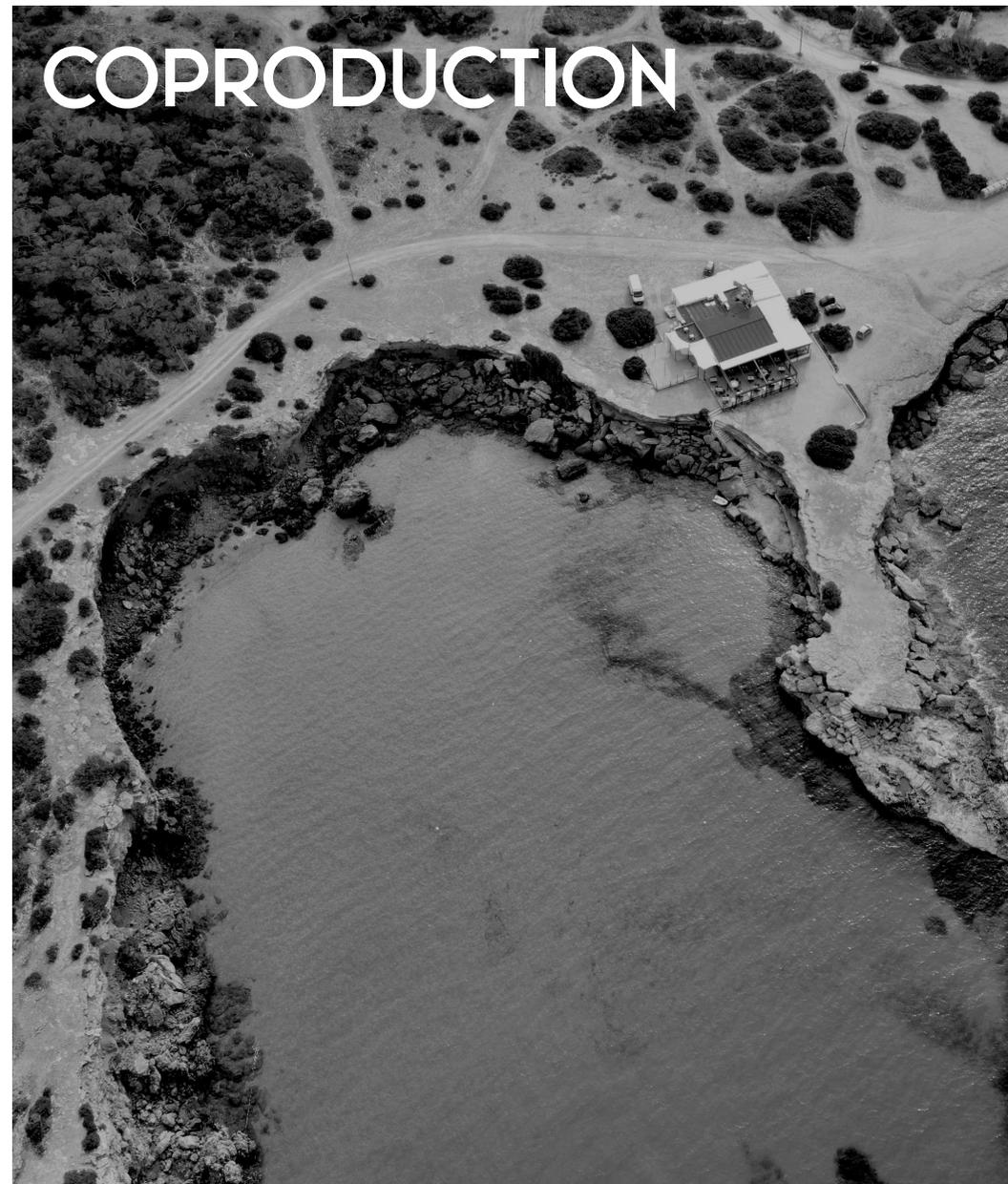
Parce qu'aujourd'hui, la question de la méthode se pose en même temps que celle des contenus, Dendrobatefilms développe un cinéma humainement engagé et respectueux de l'environnement. Leurs productions s'articulent sur trois axes :

- œuvres de fiction
- cinéma documentaire
- films corporate (trailers, teasers)

Dès sa fondation, Dendrobate Films a manifesté le souhait d'accompagner la production théâtrale, qu'il s'agisse d'élaborer des outils de communication pour les compagnies ou de participer à la dimension audio-visuelle de projets théâtraux.

Les dendrobates sont de minuscules grenouilles qui vivent dans la forêt tropicale humide, notamment en Guyane. Elles sont très colorées pour dissuader leurs éventuels prédateurs de les manger. Leur peau sécrète en effet un poison paralysant très puissant, que les Amérindiens prélèvent pour chasser. Espèce bioindicatrice dont la présence révèle le bon état de l'écosystème, elles vivent en harmonie entre le milieu naturel et les pratiques humaines. C'est ainsi qu'elles ont inspiré Dendrobate Films.

COPRODUCTION



VUE AÉRIENNE © NICOLAS SOLOY- 2019

URBEX 10.3 - Budget prévisionnel 2022 - Phase développement			
CHARGES	Montant	PRODUITS	Montant
60 - Achats	3 500 €	70 - Vente de produits finis, de marchandises, prestations de services	10 000 €
Prestations de services	- €	74 - Subventions d'exploitation	61 200 €
Achats matières et fournitures	2 500 €	Etat :	
Autres fournitures	1 000 €	CNC - DICRÉAM : aide au développement (acquis)	10 000 €
61 - Services extérieurs	19 100 €	DRAC	
Locations	18 600 €		
Entretien et réparations	- €	Région :	10 000 €
Assurance	500 €	Communauté de Communes :	
Documentation	- €	Département :	
62 - Autres services extérieurs	9 400 €	Commune : Ville de Montreuil 2021 (acquis)	7 000 €
Rémunérations intermédiaires et honoraires	9 400 €	Commune : Ville de Montreuil 2022 (acquis)	10 000 €
Publicité, publication	- €	Organismes sociaux :	
Déplacements, missions	- €		
Frais postaux et télécommunications	- €	Autres aides, dons ou subventions	
Services bancaires, autres	- €	Mécennat : (en cours)	12 300 €
63 - Impôts et taxes	- €		
Taxe apprentissage, autre	- €		
64 - Charges de personnel	39 200 €		
Rémunération des personnels	25 874 €	Apports en industrie	11 900 €
Charges sociales	13 326 €		
Autres charges de personnel	- €		
65 - Autres charges		75 - Autres produits	
TOTAL charges directes	71 200 €	TOTAL ressources directes	71 200 €
86 - Emplois des contributions volontaires en nature	5 000 €	87 - Contributions volontaires en nature	5 000 €
861- Mise à disposition gratuite de biens	5 000 €	875 - Dons en nature (acquis)	5 000 €
TOTAL CHARGES	76 200 €	TOTAL PRODUITS	76 200 €

CONTACT

NICOLAS MONTARRY
07 77 49 69 83
production@anthropologues.com



AVEC LA PARTICIPATION DU DICRÉAM
ET LE SOUTIEN DE LA VILLE DE MONTREUIL