

Sequenza cie

à partir de 6 ans

T

I

L

L

A

M

M

E

TILL ET LAMME

QUELLE HISTOIRE !

TILL ET LAMME SE SONT ÉCHAPPÉS D'UN LIVRE QUE PLUS PERSONNE N'EMPRUNTE À LA BIBLIOTHÈQUE – BIEN DÉCIDÉS À RACONTER LEURS HISTOIRES PLEINES D'AVENTURES ET DE FACÉTIE. ET LES VOILÀ DEVANT NOUS, PUBLIC, INCARNÉS EN CHAIR ET EN OS – EN MOTS ET EN NOTES – TROUBADOURS SORTIS D'UNE AUTRE ÉPOQUE, VENANT TROUVER ÉCHOS DANS NOTRE MONDE CONTEMPORAIN.



LE SPECTACLE, S'INVITE LÀ OÙ IL TROUVE UN PUBLIC, EN INTÉRIEUR OU EN EXTÉRIEUR. SEULS LES CORPS HABITENT L'ESPACE SCÉNIQUE – GESTES ET SOUFFLE DE LA VOIX – OÙ RÉSONNENT DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE (SAXOPHONE, BODHRAN, ETC). IL EST PONCTUÉ DE PASSAGES RACONTÉS ET CHANTÉS DESQUELS SE DÉGAGENT UN TON LÉGER ET JOVIAL.

QUELQUES INFORMATIONS

TILL ET LAMME, DES HÉROS LÉGENDAIRES

TILL UYLENSPIEGEL (OU TIJL UILENSPIEGEL EN NÉERLANDAIS) EST UNE FIGURE MAJEURE DU FOLKLORE ET DE LA LITTÉRATURE DU NORD DE L'EUROPE, PARTICULIÈREMENT EN BELGIQUE ET EN ALLEMAGNE.

À L'ORIGINE, TILL EULENSPIEGEL EST UN PERSONNAGE DU FOLKLORE ALLEMAND DE LA FIN DU MOYEN ÂGE. LE PREMIER RECUEIL DE SES AVENTURES A ÉTÉ PUBLIÉ EN ALLEMAND VERS 1515. DANS CES RÉCITS, IL EST UN PAYSAN MALICIEUX ET GROSSIER QUI PARCOURT LE SAINT-EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE.

SON NOM MÊME EST UN JEU DE MOTS : "EULEN" SIGNIFIE "CHOUETTES" ET "SPIEGEL" VEUT DIRE "MIROIR". UNE INTERPRÉTATION POPULAIRE VEUT QU'IL TENDE UN MIROIR À LA SOCIÉTÉ POUR EN REFLÉTER LA BÊTISE, AVEC LA SAGESSE DE LA CHOUETTE. IL SE PLAÎT À PRENDRE LES EXPRESSIONS AU PIED DE LA LETTRE POUR TOURNER EN RIDICULE LES NOTABLES, LES ARTISANS ET LE CLERGÉ. LE MOT FRANÇAIS "ESPIÈGLE" EST D'AILLEURS DIRECTEMENT DÉRIVÉ DE SON NOM.

SON PERSONNAGE A ÉVOLUÉ AU FIL DES SIÈCLES, PASSANT D'UN SIMPLE FARCEUR À UN VÉRITABLE HÉROS SYMBOLE DE LA LIBERTÉ.

QUELQUES THÈMES

LA FORCE DE L'AMITIÉ

LES RELATIONS FORTES QUI UNISSENT LES PERSONNAGES LEUR PERMETTENT DE SURMONTER LES ÉPREUVES, DE S'ENTRAIDER, DE TROUVER DU SOUTIEN, DE RIRE, DE CHANTER... DE SOUTENIR LES FORCES DE VIE QUI SONT EN EUX. IL S'AGIT AUSSI D'UN DUO CLOWNESQUE JOUANT DES DIFFÉRENCES COMME UNE COMPLÉMENTARITÉ NÉCESSAIRE.

LA VERVE ET LA FACÉTIE COMME ARMES DE RÉSISTANCE

TILL ET LAMME SONT ANIMÉS D'UN SENTIMENT DE JUSTICE. ILS COMBATTENT LES INÉGALITÉS À COUPS D'ESPIÈGLERIE, DÉFIENT LES PLUS GRANDS ET LES PUISSANTS. LA FARCE ET L'UTILISATION D'UNE LANGE BIEN AIGUISÉE LEUR PERMETTENT DE FAIRE FACE, DE RÉAGIR ET DE RETOURNER LES SITUATIONS ÉTABLIES AU NOM DU BON DROIT.

LA DÉCOUVERTE D'UNE AUTRE ÉPOQUE

UN LIVRE C'EST L'OCCASION DE SE PLONGER DANS UN AILLEURS. LE CONTEXTE DE CETTE HISTOIRE NOUS FAIT VOYAGER DANS LE MOYEN-ÂGE — ET L'UNIVERS DES TROUBADOURS. NOTRE INTENTION N'EST PAS D'ÉCRIRE UNE PIÈCE HISTORIQUE SUR LE MOYEN-ÂGE MAIS DE DISTILLER DES INFORMATIONS QUI PEUVENT FAIRE LIEN AVEC NOTRE ÉPOQUE.

LA PUISSANCE DES HISTOIRES

IL S'AGIT D'UNE ODE AUX HISTOIRES, CELLES QUI SE LISENT OU QUI SE RACONTENT. IL FAUT CONTINUER À FAIRE VIVRE LES HISTOIRES AU CŒUR DE NOTRE QUOTIDIEN. ENTRE GRANDES HISTOIRES ET PETITES HISTOIRES, IL N'Y A QU'UN PAS. TOUTES LES HISTOIRES SONT BONNES À RACONTER. LES HÉROS INVITENT TOUT UN CHACUN À ÊTRE LE HÉROS DE SES PROPRES HISTOIRES.

QUELS OUTILS DE MÉDIATION ?

APRÈS LA REPRÉSENTATION

EN CADRE SCOLAIRE, NOUS ASSURONS UN BORD DE SCÈNE APRÈS NOS REPRÉSENTATIONS. L'OBJECTIF EST DE CRÉER UN ENDROIT D'ÉCHANGES ENTRE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE ET LE PUBLIC, TANT SUR LE PLAN CRÉATIF QUE THÉMATIQUE.

UNE MEMBRE DE LA COMPAGNIE L'ANIME SAUF DANS LE CAS OÙ L'INSTITUTION CULTURELLE SOUHAITE L'ASSURER.

À LA SUITE DU SPECTACLE

AUX PROCHAINES PAGES, NOUS PROPOSONS PLUSIEURS ACTIVITÉS RÉFLEXIVES ET CRÉATIVES EN LIEN AVEC LES THÉMATIQUES DU SPECTACLE, POUR PROLONGER VOTRE VENUE.

SUR DEMANDES DES ÉCOLES, NOUS POUVONS ASSURER, À VOS CÔTÉS, LES ACTIVITÉS CRÉATIVES EN CLASSE.

POUR VOUS AIDER

À LA FIN DE CE DOSSIER, VOUS TROUVEREZ DE NOMBREUSES RESSOURCES POUR CONSTRUIRE ET ACCOMPAGNER DES ACTIVITÉS DE MÉDIATION AVEC VOS ÉLÈVES SUR LE MOYEN ÂGE.

*"NOUS AUSSI, ON A DES AVENTURES À VOUS
RACONTER, DES AVENTURES HÉROÏQUES,
JOYEUSES ET GLORIEUSES !"*

Atelier d'écriture : Être le héros de ses propres histoires !

Cet atelier invite les élèves à écrire une anecdote sur le thème de l'amitié, sous la forme d'une petite histoire. Il peut s'agir d'un moment marquant, drôle, émouvant, ou même un peu fou... tant qu'il a laissé une trace !

Consignes :

1. Choisir une anecdote personnelle ou inventée, en lien avec une expérience d'amitié.
2. Écrire l'histoire à la première personne, pour donner l'impression que cela s'est vraiment passé.
3. Intégrer au moins deux expressions médiévales issues de la liste proposée dans la partie "Ressources".

Une fois l'histoire écrite, chacun-e vient la raconter à la classe. Les élèves doivent deviner si elle est vraie ou fausse.

Cette activité peut aussi se réaliser par groupe de deux.

Petit plus : à l'image des troubadours, ce partage peut-être accompagné musicalement, mis sous la forme d'une chanson ou d'un poème !

BON À SAVOIR !

**QU'EST-CE QU'UNE EXPRESSION
FRANÇAISE ?**

**Un groupe de mots figé dont le sens ne
peut pas être déduit des mots
individuels qui le composent.**

*"NOTRE HISTOIRE PREND RACINE DANS LE PASSÉ
– DES TEMPS TROUBLÉS.
[...] LES GENS QUI RÉCLAMAIENT JUSTICE – EN
PRISON. PARFOIS, ON LEUR TRANCHAIT LA TÊTE !
LE POUVOIR EN PLACE, C'ÉTAIT PAS FOLICHON..."*

Atelier théâtral : La verve et la facétie - des armes pour résister à l'injustice !

Pour commencer, créer un photomontage – un ensemble d'images mises à disposition, illustrant différentes situations évoquant l'injustice. Nous vous encourageons à proposer aux élèves d'apporter des images pour le constituer.

Chacun.e est invité.e à choisir celle qui lui parle particulièrement. Nous vous conseillons qu'ils ne manipulent pas les images, afin que plusieurs élèves puissent se référer à la même illustration.

Cela peut servir de point de départ pour un échange collectif sur la notion d'injustice :

- Qu'est-ce qu'une injustice ?
- Selon toi, est-ce qu'une situation peut être injuste pour une personne mais pas pour une autre ? Pourquoi ?
- Comment réagis-tu quand tu es confronté.e à une situation injuste ? Comment aimerais-tu réagir ? Que peux-tu faire quand une situation injuste se produit ?
- Est-ce que l'école est un lieu juste selon toi ? Pourquoi ?
- As-tu déjà été témoin ou impliqué.e dans une situation injuste dans le cadre de l'école ?
- Que mettre en place pour que l'école soit un endroit juste pour tout le monde ?

Par groupe de deux, les élèves choisissent ensuite une situation abordée lors de la discussion collective. Ils préparent une saynète sur base de celle-ci. Deux consignes leur sont données :

- Conclure en déjouant l'injustice grâce à une farce
- Avoir recours au minimum à une expression en réalisant la farce (vous trouverez une liste dans la partie 'Ressources').

Prévoir un moment de présentation des saynètes devant la classe.

BON À SAVOIR !

QU'EST-CE QU'UNE FARCE ?

Tour plaisant joué à quelqu'un.

Par exemple... Se déguiser pour savoir ce qui se dit derrière son dos.

"DEPUIS L'AMME ET MOI, NOUS FORMONS UN DUO D'AMIS"

*"Y A TOUJOURS UN AMI COMPLICE
QUI TRANSFORME LES PEINES EN MALICE
CAR LES COPAINS VALENT TOUT L'OR DU MONDE."*

Atelier philo : qu'est-ce qu'un ami ?

Tout d'abord, asseyez les enfants en cercle et lancez la question : "Quel est le premier mot qui vous vient à l'esprit quand vous pensez au mot 'ami' ?" Chaque enfant dit un mot (ex : "jouer", "confiance", "secret", "rire", "partager"). Notez les mots-clés sur un tableau ou une grande feuille de papier pour qu'ils soient visibles par tous et toutes.

Reprenez ensuite les mots-clés du tableau pour lancer le débat.

Posez les questions suivantes pour stimuler la réflexion :

- Est-ce qu'on peut avoir beaucoup d'amis ? Un seul ?
- Un animal peut-il être un ami ? Et un objet (doudou, jeu vidéo) ?
- Est-ce qu'un ami est quelqu'un qui est toujours d'accord avec nous ?
- Faut-il toujours tout partager avec un ami ?
- Est-ce qu'on peut se disputer avec un ami ?
- Comment fait-on pour savoir si c'est un ami ?

Suite à l'échange, distribuez une feuille de papier et de quoi écrire à chaque enfant, puis invitez-les à créer une "recette" pour l'amitié. Chaque ingrédient doit représenter une qualité d'un ami (ex : "une bonne dose de rire", "deux cuillères à soupe de gentillesse", "un grand bol de confiance"). Chaque enfant peut présenter sa recette au groupe.

Vous pouvez conclure cet atelier en demandant aux enfants de résumer en une phrase ou un mot ce qu'ils ont appris sur l'amitié aujourd'hui.

BON À SAVOIR !

Le duo clownesque joue sur
l'exploitation des différences –
sur le contraste des oppositions :
un petit et un grand clown – un
clown coquet et un clown débraillé
– un clown qui ne sait rien et un
clown qui sait tout – un clown
motivé et un clown démotivé....

Atelier théâtral : Till et Lamme, un duo de troubadours clownesque

On demande aux élèves de constituer des groupes de 2 et de prendre un moment (10 min max) pour créer un duo fondé sur un contraste de différences. Chaque groupe viendra présenter son duo à l'ensemble du groupe. Par des gestes, l'un.e présente l'autre en mettant en avant ses particularités. La personne qui est présentée par l'autre regarde le public et réagit dans le non-verbal aux propositions de son ou sa partenaire. L'ensemble du groupe doit ensuite deviner sur quel contraste le duo a joué.

Chaque duo jouera ensuite l'improvisation « l'objet magique ». L'adulte place un objet au centre de la scène (par exemple, un balai, une chaussette, un chapeau...) qui varie avec l'arrivée de chaque nouveau groupe. Le duo entre et observe l'objet. Chacun.e a une idée farfelue concernant la fonction et l'utilisation de l'objet. À la fin, iels se mettent d'accord sur la fonction de l'objet magique. Le balai devient par exemple guitare cosmique... L'enseignant rappellera aux élèves la règle de l'improvisation : accepter la proposition de son ou sa partenaire et y ajouter sa propre idée.

Chaque duo crée enfin une situation de départ pour exploiter sa dynamique et la pousser à l'excès – Par exemple : un clown très méticuleux qui doit coiffer un autre clown qui a des poux (et qui les apprivoise) – Le comble du comble... Les scènes seront jouées en improvisation. Elles pourront faire l'objet de réécriture en formalisant les répliques qui ont fait mouche et en inventer d'autres.

*"IL RESTAIT QUELQUES CHÂTEAUX-FORTS. VOUS
CONNAISSEZ ? D'ÉNORMES TOURS D'OÙ L'ON
PEUT VOIR L'ENNEMI ARRIVER DE LOIN, DES
MURS ÉPAIS, DE L'EAU TOUT AUTOUR ET UN
PONT QUI RELIE LA TERRE FERME AU CHÂTEAU."*

Atelier lecture : Jeu de pistes "À la recherche du Moyen Âge"

Les élèves lisent attentivement le texte « Till et Lamme » et soulignent tout ce qui leur fait penser au Moyen Âge. À la suite, une liste est constituée.

**LE TEXTE EST DISPONIBLE
SUR DEMANDE.**

- Troubadour
- "Oyez Oyez bonnes gens", "Que nenni !"
- Trancher la tête
- Château-fort : tours, pont-levis, murs en pierre, eau autour, enceinte, place forte, marché, création des villes
- Chevalier : cheval et épée
- Clergé, moine
- Seigneur, chasse, armoiries
- Artisanat : forgeron, cordonnier, construire des objets en bois, vendre des tissus
- Prédire l'avenir
- Bourse, écu, escarcelle
- Conditions d'hygiène (ils ne se lavaient pas tous les jours - pots de chambre avec urine et selles, détritiques et eau sale - rue = boue et pavés)
- Haillon, godasse
- Bouffon, saltimbanque, vaurien, chenapan
- Ripaille, mangeaille
- Les corvées
- Labourer les terres, faucher le foin, ramasser le bois, conduire le vin cisaille, terrains en friche
- épidémies, disettes, crises, révoltes

À partir des différents éléments relevés, que peuvent-ils dire de cette époque ? En quoi diffère-t-elle de la nôtre ? Quels liens peut-on établir avec notre époque ? Cette activité peut être le point de départ pour entamer un travail plus approfondi sur le Moyen Âge à partir de documents sources.

BON À SAVOIR !

**AUX DERNIÈRES PAGES VOUS
TROUVEREZ DES RESSOURCES SUR
LE THÈME DU MOYEN ÂGE.**

DES PROLONGEMENTS !

DANS QUELLES MATIÈRES ?

HISTOIRE

- Se repérer dans le temps : situer la période du Moyen Âge, utiliser des repères tels que des images ou reconnaître des mots-clés qui caractérisent cette période.
- Comparer des sociétés et des modes de vie : pouvoir analyser l'organisation de la société médiévale et la comparer à d'autres, notamment la sienne.
- Questionner des traces du passé : se baser sur des "sources", les interroger et en extraire des informations.

FRANÇAIS

- Produire des textes en suivant un processus qui comprend plusieurs étapes : la planification, la rédaction, la révision et la publication.
- Développer les habilités de lecture de l'élève à travers différents genres littéraires, approfondir la compréhension ainsi que développer l'interprétation.
- À travers les activités théâtrales, l'élève apprend à utiliser son corps et sa voix comme des outils d'expression.

CULTURE, PHILOSOPHIE ET CITOYENNETÉ

Développer une pensée critique, une capacité à débattre et de l'empathie.

SUR LE THÈME DE L'INJUSTICE

- Analyser et critiquer des situations injustes, en comprendre les causes et les conséquences.
- Développer un esprit d'engagement : à travers des projets et des discussions, l'élève est encouragé à réfléchir à son rôle en tant que citoyen.

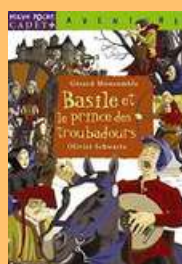
SUR LE THÈME DE L'AMITIÉ

- La connaissance de soi et des autres : les élèves sont encouragés à réfléchir aux valeurs qui sous-tendent les relations humaines (le respect, la confiance, la solidarité, etc.)

LISTE D'EXPRESSIONS DATANT DU MOYEN ÂGE :

- Se tenir à carreau = Être sage
- Il ne faut pas mélanger les torchons et les serviettes = Il ne faut pas tout confondre
- L'habit ne fait pas le moine = L'apparence est trompeuse
- Être le dindon de la farce = Se faire duper
- Être connu comme le loup blanc = Être célèbre
- Ne pas savoir sur quel pied danser = Doubter, hésiter
- Avoir le béguin = Être amoureux.se
- Prendre la clé des champs = Prendre la fuite
- Mettre sa main au feu = Être persuadé.e de quelque chose
- Piper les dés = Tricher
- Découvrir le pot aux roses = Découvrir un secret
- Bayer aux corneilles = Perdre son temps
- Partir en eau de boudin = Mal tourner
- Copains comme cochons = Très bons amis
- Battre à plates coutures = Vaincre très nettement
- Revenir à ses moutons = Revenir au sujet principal
- Jeu de main, jeu de vilain = Les chamailleries finissent toujours mal
- Rentrer bredouille = Ne rien rapporter, ne pas obtenir ce qu'on souhaite
- Faire chou blanc = Subir un échec
- Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse = À force de répéter une action risquée, il arrive un accident
- Bon pied, bon œil ! = En forme et vigilant
- C'était pain béni ! = Une aubaine / une très bonne chose
- C'est la fin des haricots = Tout est perdu, il ne reste rien
- Mettre la puce à l'oreille = Éveiller le soupçon
- Battre le fer tant qu'il est chaud = Agir au bon moment
- Que Nenni ! = Sûrement pas !

QUELQUES RÉFÉRENCES SUR LES TROUBADOURS



QUELQUES RÉFÉRENCES SUR LE MOYEN ÂGE

ROMANS

Le chevalier Têtenlère

Écrit par Stéphane Daniel

Illustré par Christophe Besse

Aux éditions Rageot



Résumé : Le chevalier Têtenlère ne manque pas de qualités mais il a un gros défaut : il est l'homme le plus distrait du royaume ! Cela ne l'empêche pas, comme l'ont fait son père et son grand-père, de partir dans le vaste monde afin de trouver sa future épouse. Mais en chemin, il croise de nombreux rivaux... Son étourderie lui permettra-t-elle de rencontrer et de libérer la princesse Rose ?

La collection « Boussole » met à disposition en téléchargement gratuitement le guide pédagogique sur le site de l'éditeur. Le fichier contient les fiches de préparation pour guider la lecture de l'ouvrage, ainsi que des fiches pour l'élève.

Fiche pédagogique



La véritable histoire de Paulin, le petit paysan qui rêvait d'être chevalier

Écrit par Estelle Vidard

Illustré par Olivier Desvaux

Aux éditions Bayard Jeunesse

Résumé : Au Moyen Âge, les seigneurs du royaume de France se font souvent la guerre. Les paysans, de loin les plus nombreux, cultivent les terres. Paulin a dix ans. Il rêve de devenir chevalier, ce qui est impossible pour un fils de paysan. Mais un tournoi d'enfants est organisé et Paulin est bien décidé à y participer...

Ce livre est issu de la collection « Les romans-doc histoire ». Le livre contient une histoire complète, qui tient la route et permet de se plonger dans la période historique de façon romancée. Mais il y a aussi des pages documentaires proposées au fil de l'histoire pour l'enrichir.

Paulin le petit paysan_fichier lecture CE



Chevalier Chouette

Écrit et illustré par Christopher Denise
Aux éditions Kaléidoscope



Résumé : Chouette voudrait tant devenir un vrai chevalier ! Il serait courageux. Il serait astucieux. Et il aurait beaucoup d'amis. Après tout, ce n'est pas parce qu'on est petit qu'on ne peut pas accomplir de grandes choses ! Mais son rêve semble impossible. Jusqu'au jour où...

Un conte médiéval sur ce qui fait l'étoffe d'un vrai héros : persévérance, ingéniosité et grand cœur.

Sélection 'l'école des loisirs'...

'l'école des loisirs' met à disposition sur son site une sélection d'albums jeunesse sur le thème du Moyen Âge...

<https://www.ecoledesloisirs.fr/theme/histoire-moyen-age>

**LIVRE MUSICAL****Elvide et Milon**

Écrit par Éric Senabre
Illustré par Élodie Coudray
Raconté par Jacques Bonaffé
Aux éditions Didier Jeunesse



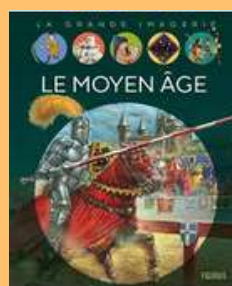
Résumé : Milon, 13 ans, vit à la cour de la comtesse Marie de France. Pour épouser la belle Elvide, il devra passer trois épreuves : trouver la queue d'un monstre, vaincre le plus grand des chevaliers, et trouver un fabuleux trésor. Mais si Milon n'est encore qu'apprenti chevalier, c'est surtout un garçon très futé...

Au-delà de l'histoire qui mêle aventures épiques et grand amour, on découvre la richesse de la musique médiévale grâce à l'Ensemble Obsidienne. Les voix et musiques permettent de plonger à fond dans le récit et de se laisser porter, comme si on y était. L'occasion de faire découvrir aux élèves les instruments d'époque.

Comme d'habitude dans cette collection : grand format et illustrations de qualité. Écoute possible sur CD ou plateformes en ligne.

RESSOURCES

DOCUMENTAIRES



SÉRIES ET DESSINS ANIMÉS ÉDUCATIFS



FILMS D'ANIMATION



PODCASTS



ESCAPE GAME

[Voyage au Moyen-Âge | Genially](#)



BON À SAVOIR !

Sequenza est en cours de création d'une enquête sur les personnages oubliés du Moyen Âge, en lien avec le spectacle, à réaliser dans une bibliothèque.

DES PROLONGEMENTS

ACCOMPAGNÉS PAR L'ÉQUIPE ARTISTIQUE ?

SUITE À VOTRE VENUE AU SPECTACLE, NOUS NOUS RENDONS EN CLASSE POUR VOUS ACCOMPAGNER DANS LA RÉALISATION D'ACTIVITÉS RÉFLEXIVES ET CRÉATIVES CONÇUES À PARTIR DES ACTIVITÉS DE MÉDIATION PRÉSENTÉES DANS CE DOSSIER PÉDAGOGIQUE.

EN VUE DU BON DÉROULEMENT DE LA MÉDIATION, NOUS ACCEPTONS UN MAXIMUM DE 30 ÉLÈVES PAR ATELIER DURANT DEUX PÉRIODES DE 50 MINUTES. NOUS DEMANDONS ÉGALEMENT L'ASSURANCE QU'AU MOINS DEUX CLASSES PAR ÉCOLE Y PARTICIPENT.

LE TARIF DE LA MÉDIATION ACCOMPAGNÉE EST À DISCUTER EN FONCTION DE LA LOCALISATION DE L'ÉCOLE, LES FRAIS DE DÉPLACEMENTS AINSI QUE LE NOMBRE D'HEURE SUR PLACE. N'HÉSITEZ PAS À PRENDRE CONTACT AVEC NOUS POUR CLARIFIER CES INFORMATIONS.



DISTRIBUTION

TEXTE
NATHALIE DASSONVILLE

INTERPRÈTES
THIBAUT SFORZA & LORIS LIBERALE

COMPOSITION ET MUSIQUE LIVE
LORIS LIBERALE

MISE EN SCÈNE
ANNE BEAUPAIN

ASSISTANT MISE EN SCÈNE
HELOÏSE TRIOEN

CONSEILS MUSICAUX : MICHEL MASSOT

COSTUMES
MARIE-CÉLINE DEBANDE

GRAPHISME
ELENA LEBRUN

STAGIAIRE
MANON ARIBAUD-DILLIES

REMERCIEMENTS
DAVID SONNENBLUCK
FABIEN MOUTON

INFOS TECHNIQUES

THÉÂTRE MUSICAL

DE 6 ANS À 12 ANS

DURÉE : 50 MINUTES

SUR SCÈNE : 1 COMÉDIEN + 1 COMÉDIEN/MUSICIEN

JAUGE EN SALLE : 80 À 90

JAUGE EN EXTÉRIEUR : 100

FICHE TECHNIQUE MINIMALE

ESPACE SCÉNIQUE :

OUV : 5M (MIN 4M) X PROF : 4,5M (MIN 3,5M) X HAUT : 4M

OCCULTATION CONSEILLÉE, PAS INDISPENSABLE

MONTAGE : 50' / DÉMONTAGE : 30'

EN EXTÉRIEUR – SI LA JAUGE DÉPASSE 80

→ AMPLIFICATION NÉCESSAIRE

PRENDRE CONTACT

Chargé de projet : Loris Liberale

Chargée de diffusion : Héloïse Trioen



+32(0)474693652



sequenza@live.be



<https://sequenzacie.wixsite.com/spectacle>



Boulevard Van Haelen 20
1190 Bruxelles
Belgique



PRODUCTION SEQUENZA. AVEC L'AIDE DE LA FÉDÉRATION WALLONIE BRUXELLES
 – SERVICE GÉNÉRALE DE LA CRÉATION ARTISTIQUE – DIRECTION DU THÉÂTRE.
 AVEC LE SOUTIEN DU SERVICE CULTURE DE LA COMMUNE D'IXELLES, BIBLIOXL,
 N22, LA FERME ROSE ET ESPACE PAON319.

