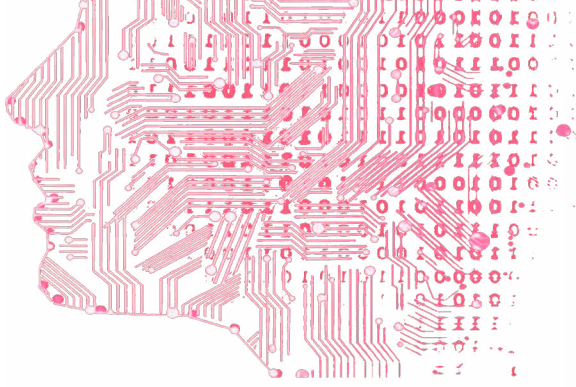


# PSYCHIC





# PSYCHÉ

Création 2027

**PSYCHÉ** est une création en cours qui s'appuie sur l'art de la marionnette pour interroger notre rapport à la vie, au vivant et à l'artificiel. Le spectacle part du geste mythique de donner vie à l'inanimé (de Pygmalion à Talos) pour explorer comment aujourd'hui, la technologie et l'intelligence artificielle prolongent cette ancienne fascination humaine. À travers une écriture mêlant marionnettes, robots et dispositifs interactifs, il questionne la frontière entre le vivant et le non-vivant et ce que ces frontières disent de notre culture, nos croyances et nos imaginaires contemporains.

Plutôt que de raconter une seule histoire linéaire, **PSYCHÉ** se présente comme une quête poétique et réflexive sur les liens invisibles entre humains, objets animés et machines intelligentes. Cette création souhaite faire surgir des images, des métaphores et des situations scéniques qui confrontent mythes anciens et enjeux technologiques actuels. Elle invite le public à repenser ce que signifie « avoir une psyché », une âme, une vie, une présence, dans un monde où la vie artificielle devient de plus en plus familière.

## L'équipe

- | **Yiorgos Karakantzas** / concepteur et metteur en scène
- | **Sylvain Levey** / Auteur et comédien
- | **Naoyuki Tanaka «Nao»** / Performeur et créateur de robots
- | **Yragaël Gervais** / Vidéaste et manipulateur IA
- | **Michaël Cros** / Marionnettiste et chorégraphe
- | **Anne Rossignol et Carla Vasquez** / Administration et production
- | **Nadine Lapuyade** / Production et diffusion
- | **Gatien Rimbault** / Communication et logistique

## Coproducteurs

- | **Théâtre du Sémaphore** à Port de Bouc (13) Scène conventionnée
- | **Scène 55** à Mougins (06) Scène conventionnée
- | **Vélo Théâtre** à Apt (84) Scène conventionnée - en discussion
- | **Théâtre Massalia** à Marseille (13) Scène conventionnée - en discussion
- | **Espace Jéliote** à Oloron-Sainte-Marie (64) Centre national de la Marionnette - en discussion

## Soutiens

- | **Domaine de l'Etang des Aulnes** à Saint Martin de Crau (13) - accueil en résidence
- | **Le PÔLE Arts en Circulation** à Revest les Eaux (83) - accueil en résidence et pré-achat
- | **Scène 55** à Mougins (06) Scène conventionnée - accueil en résidence
- | **Université du Michigan** Etats-Unis - laboratoire de recherche
- | **La Chartreuse** à Villeneuve les Avignon (84) Centre national des écritures du spectacle - sollicitée

# PRÉFACE

L'art de la marionnette consiste à insuffler la vie à l'inanimé — à devenir, en quelque sorte, un créateur de vie, en projetant une âme (la psyché) dans un objet. Cet acte, à la fois poétique et symbolique, soulève des interrogations fondamentales : d'où vient ce besoin ancestral de transférer la vie à ce qui n'en a pas ? Quel fil invisible relie les ombres projetées dans les cavernes des premiers hommes à nos technologies d'intelligence artificielle les plus avancées ? Que nous dit cette évolution sur notre culture, sur notre rapport au réel, au mythe, au passé — et à ce que nous imaginons de l'avenir ?

Depuis l'aube de l'humanité, l'objet symbolique occupe une place centrale. Il a pris de multiples formes et se trouve toujours au cœur des cérémonies. L'objet était considéré comme un lien entre l'homme et le divin, les divinités étant si proches de tout ce qui nous entoure. L'objet a évolué, et dans des imaginaires déjà antiques, on se projette dans des objets animés, de Platon à Homère. La place de l'objet animé évolue dans l'imaginaire et dans la société grâce à l'évolution technologique.

La révolution industrielle a marqué un tournant, témoignant d'un bouleversement entre la nature et l'homme, modifiant profondément nos attentes vis-à-vis de l'objet animé. Les progrès rapides du XXe et XXIe siècles, tels que les voitures autonomes ou les systèmes intelligents, ont profondément modifié notre quotidien. La montée en puissance de l'intelligence artificielle (IA) entraîne une évolution numérique qui influence notre perception de la créativité, de la vie, et soulève des questions sur la frontière entre le vivant et l'artificiel.

Je m'intéresse aux implications philosophiques, politiques et poétiques de la vie artificielle, en lien avec la marionnette et l'objet animé. Ces thèmes trouvent leurs racines dans des mythes anciens comme Talos ou Pygmalion, ainsi que dans des récits tels que celui du Golem ou dans des œuvres littéraires comme *Frankenstein*, ou encore dans les représentations des robots de Karel Čapek ou *Metropolis* de Fritz Lang. Ces histoires remettent en question notre rapport au « vivant » en donnant vie à des corps inanimés, et questionnent notre relation à leur entourage.

Dans un monde où nous sommes liés à des objets « intelligents », l'industrie et le monde du travail cherchent à remplacer l'humain par des androïdes ou des machines de guerre robotisées ; nous vivons un nouveau bouleversement face à ces objets.

À travers l'art, la philosophie et la poésie, qui se développent face à cette tendance de donner vie à l'inanimé, quelles réponses et quels rapports pouvons-nous envisager pour notre rapport actuel à la technologie ?

# CONSTRUIRE CE QUI NOUS DÉPASSE

« Quand j'avais une dizaine d'années, dans les années quatre-vingt, je vivais, comme nombre de mes camarades, avec la perspective du passage à l'an 2000. Plus qu'un siècle c'était le passage à un nouveau millénaire qui favorisait les fantasmes les plus fous, qui engendrait des peurs chez les uns, des espoirs chez d'autres, qui faisait renaître des croyances les plus enfouies.

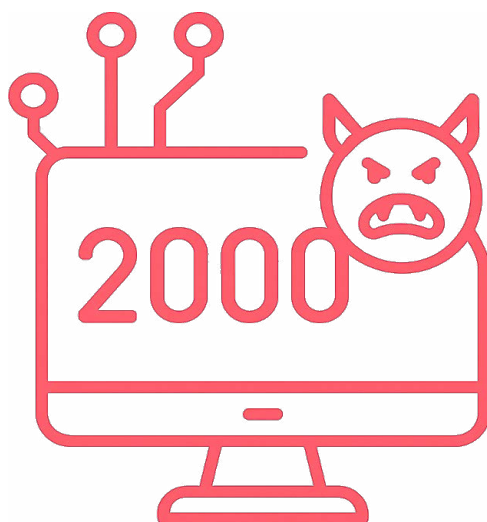
Je me souviens notamment de cette peur du chaos informatique à l'heure fatidique du 31 décembre 1999 minuit. Minuit l'heure du crime, l'heure des monstres. L'outil informatique que l'homme ne cessait de développer depuis plusieurs années n'allait-il pas devenir le monstre qui allait nous absorber, nous échapper nous pauvres petits humains ?

Depuis une vingtaine d'années nous vivons une révolution numérique et comme n'importe quelle révolution, cela engendre son lot d'incertitudes et d'espoir, son lot de perdants rejetés par le système qui ignore les plus faibles, son lot de gagnants galvanisés par le désir chaque jour de faire progresser la machine en construction.

C'est de cette révolution que parlera le texte, de ces monstres que nous construisons avec fièvre et que nous finissons par craindre voire détester.

Je n'ai pas encore, à l'heure où j'écris ces quelques lignes de ligne dramaturgique précise, je ne pourrai résumer ici l'histoire en quelques mots, ce que je sais c'est que je vais relire les deux volumes de « l'obsolescence de l'homme » de Gunther Anders et je sais qu'une phrase m'obsédait dans les années quatre-vingt quand j'avais une dizaine d'années : vivre dans la jungle ou le zoo. »

-Sylvain Levey



# L'ART DE LA MARIONNETTE COMME OUTIL DE RÉFLEXION

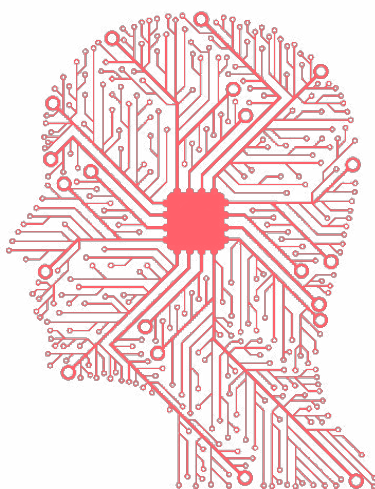
« La marionnette n'est pas seulement une forme et un langage théâtral, ni un objet d'art, mais aussi un objet qui, dans presque toutes les cultures, a condensé les interrogations sur l'origine de la vie, la mort, et sur les rapports entre visible et invisible, entre l'esprit et la matière.

De nombreux mythes se rattachent à la marionnette, de Pygmalion à la caverne platonicienne ; la diversité des pratiques religieuses ou théâtrales où la marionnette intervient—des crèches de Noël aux carnivals—dans des lieux extrêmement dissemblables, tant en Orient qu'en Occident, montre comment celle-ci a pu être le support, à la fois concret et métaphorique, de croyances religieuses, de théories philosophiques, d'idées esthétiques spécifiques, en renouvelant et en actualisant le mythe, de telle sorte que l'idée qu'il porte s'est intégrée aux contenus les plus divers, dans l'espace comme dans le temps.

Une idée maîtresse semble être le fil conducteur qui traverse le mythe de la marionnette : que la vie inclut l'inanimé (et vice versa). Dans les cultures traditionnelles, les similitudes entre l'humain, l'artificiel, entre l'homme et la marionnette, reflètent une magie des frontières entre réalité matérielle et rite spirituel ou de l'imaginaire. Quant à la société contemporaine, elle spéculant sur ses avenir possibles, parfois des plus inquiétants, projette la marionnette au cœur des enjeux technologiques et cybernétiques, comme dans les romans de Philip K. Dick qui offrent une image très percutante. »

Brunella Eruli,  
« Penser l'Humain »,  
Puck n°14, Editions L'Entretemps

**En tant qu'outil de réflexion poétique, l'art de la marionnette nous permet de revisiter l'évolution de la relation entre l'humain et l'inanimé, et d'interroger les transformations de ce rapport. Il propose des réponses imaginées et expérimentées face à l'ère contemporaine, et à la place croissante qu'occupe la vie artificielle dans notre quotidien.**



# FRANKENSTEIN

## OU LE PROMÉTHÉE MODERNE

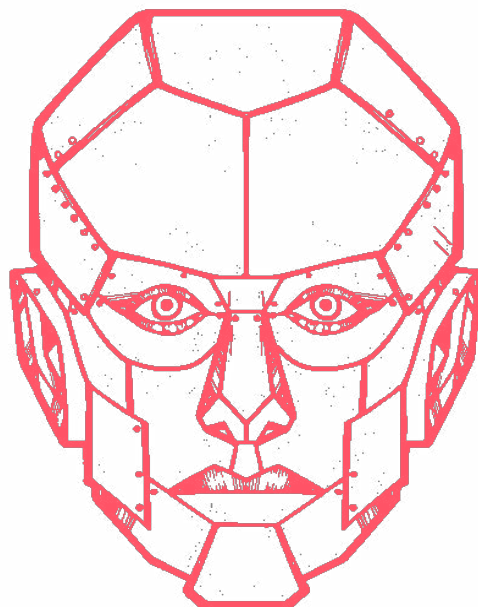
**Utilisons le personnage de Frankenstein, l'un des mythes les plus connus de l'humanité, qui incarne la défiance envers la nature et la lutte contre la mort pour donner une âme, une conscience, et animer la matière inerte.**

Le personnage de Frankenstein, tel que dépeint dans le récit de Mary Shelley, souhaite ressusciter la matière inerte, mais il finit par créer une «créature» qui ne trouve pas sa place dans la société. Cette créature devient alors un miroir de l'humanité, un témoin vivant de nos propres limites, de notre capacité à éprouver de l'empathie ou à la lui refuser.

Cette allégorie de la matière animée joue le rôle d'un miroir, que l'on retrouve tout au long de l'histoire de l'humanité dans notre rapport à cet objet que l'on insuffle de vie. Elle soulève des interrogations poétiques et philosophiques sur la manipulation de la matière, sur la nature de la vie, et sur notre pouvoir de la créer.

Dans un premier temps, la quête du docteur, qui cherche à animer la matière, puis à lui donner autonomie, peut être vue comme une métaphore de notre désir de maîtriser la vie. Cependant, cette démarche peut aussi devenir une menace, une frontière que nous ne pouvons plus franchir.

Aujourd'hui, cette question de la vie artificielle, de la création de formes de vie issues de la matière inerte, dépasse nos capacités et nos limites, devenant une véritable allégorie de notre rapport à la technologie et à l'intelligence artificielle, qui nous déborde et nous dépasse.



# SE METTRE EN JEU

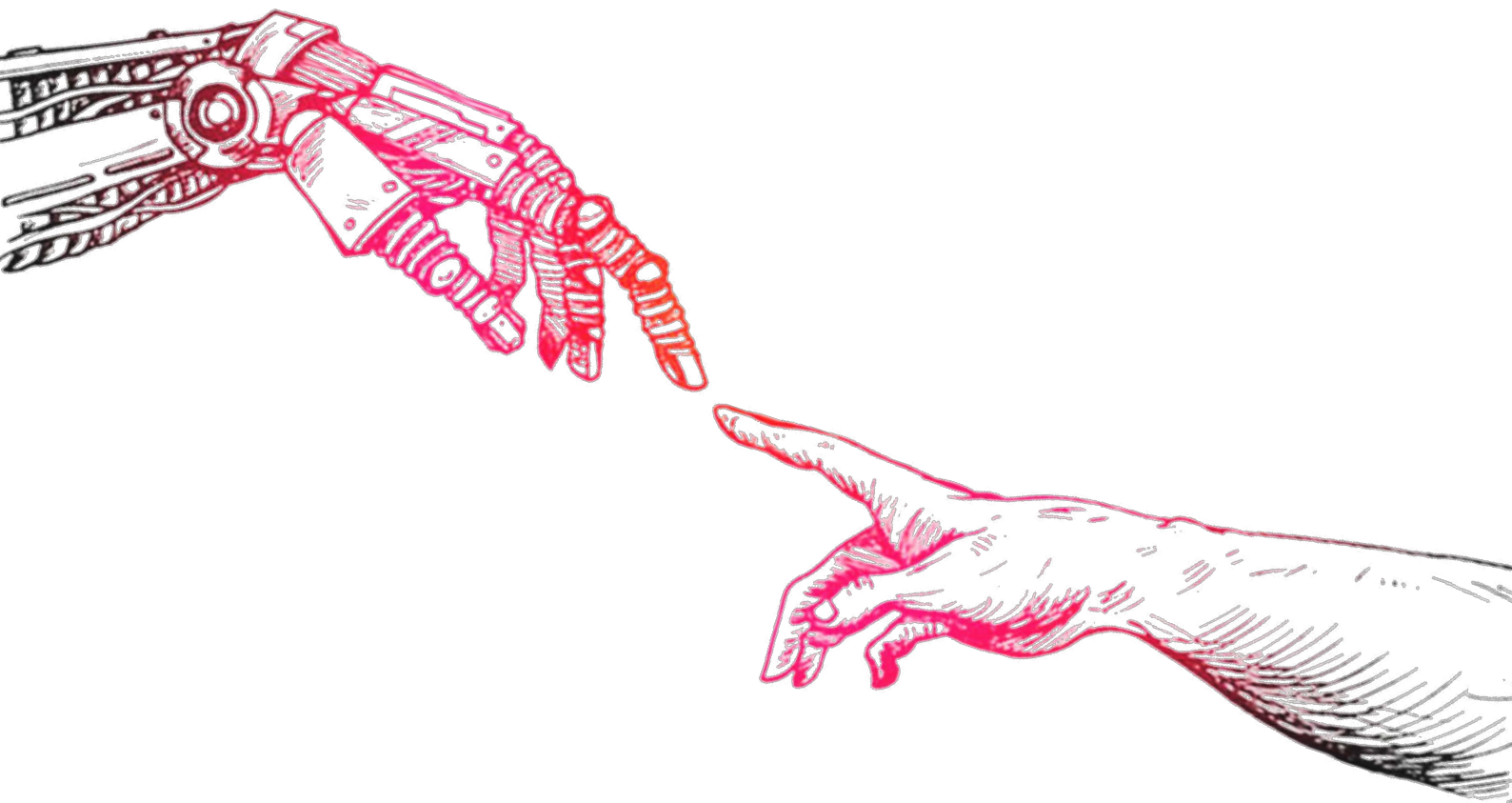
## AVEC DES ROBOTS, DES MARIONNETTES, ET DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

L'art de la marionnette constitue un pont entre la vie et la mort, entre le vivant et l'inanimé. C'est précisément cette qualité qui, au fil de son histoire, en a fait un objet rituel, mais aussi une source de fascination persistante sur la scène contemporaine — comme en témoignent les œuvres de Tadeusz Kantor, Edward Gordon Craig ou Romeo Castellucci.

Chargée de sens et de symboles, la marionnette, face à une machine « intelligente », interroge profondément la notion même de « vivant ». Sur scène, je souhaite provoquer cette confrontation, à l'image de Frankenstein, confronté aux questionnements existentiels de sa propre création.

À travers une recherche scénique, il s'agira de créer les conditions de ce dialogue, de faire émerger un questionnement, ou du moins de tendre un miroir entre ces deux formes de « vie ».

La mise en scène intégrera des éléments robotiques manipulant des marionnettes, ainsi que des sessions d'interaction entre intelligence artificielle et marionnettes, en plus d'autres dispositifs évolutifs et automatisés.



# COLLABORATIONS

## RÉFLECHIR À PLUSIEURS

Depuis plusieurs années, je souhaite ouvrir le champ de la période de création à de multiples rencontres afin d'alimenter la réflexion, l'esthétique et l'écriture autour du projet. Cela permet de créer une circulation d'idées et de pratiques pour ancrer le propos du projet dans ses multiples réalités, qui sont appelées à se confronter.

Je fais appel à une équipe afin de repositionner les problématiques soulevées par cette réflexion autour de l'objet animé.

- | Sylvain Levey / Auteur, comédien
- | Michaël Cros / Marionnettiste, chorégraphe
- | Naoyuki Tanaka «Nao» / Performeur, créateur de robots
- | Yragaël Gervais / Videaste et manipulateur AI

## LES LABOS DE RECHERCHE

En février 2025, Yiorgos Karakantzas et Alma Roccella ont mené plusieurs ateliers autour des arts de la marionnette, en explorant les notions d'hybridation et de la rencontre entre marionnette et nouvelles technologies. Ces ateliers ont été réalisés en collaboration avec différentes facultés de l'Université du Michigan — notamment l'École d'architecture, les études sociales, les arts dramatiques et les beaux-arts.





# CALENDRIER

- | Janvier 2025 – Résidence de recherche « Robotique et Marionnette » avec l'artiste «Nao», à la Friche la Belle de Mai (Marseille)
- | Février 2025 – Laboratoires de recherche « Corps hybride » avec les étudiants de l'Université du Michigan
- | Septembre 2025 – Résidence de recherche et de construction au Théâtre Sémaphore
- | Avril 2026 – Résidence d'expérimentation au Plateau à la Scène 55
- | Juin / Juillet 2026 – Audition interprètes
- | Septembre 2026 – Résidence d'écriture à la Chartreuse (sollicité)
- | Novembre 2026 – Résidence d'expérimentation au Plateau à l'Étang des Aulnes
- | Février & Mars 2027 – Résidences au plateau
- | Avril 2027 – Résidence au PÔLE - Arts en Circulation (Revest-les-eaux, 83)
- | 3 & 4 mai 2027 – Création du spectacle au PÔLE - Arts en Circulation (Revest-les-eaux, 83)

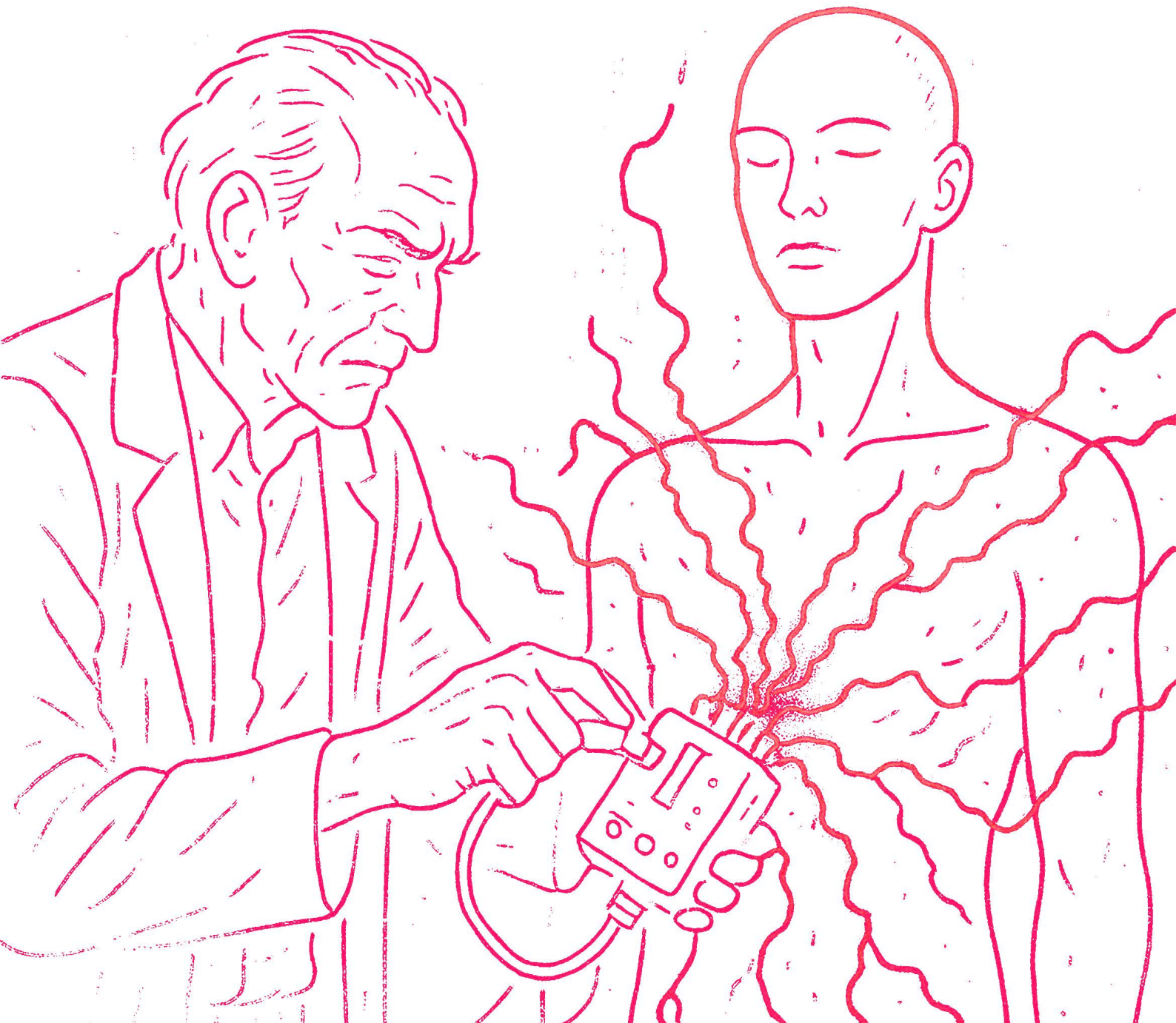
## « PSYCHÉ » UNE CRÉATION D'ANIMA THÉÂTRE

Implantée à Marseille, la compagnie trace son chemin à travers les arts de la marionnette. Au-delà de la **création de spectacles**, Anima Théâtre tend à mieux faire connaître l'art de la marionnette par des **actions de sensibilisation** : ateliers, stages, événements et rencontres...

Depuis 2013, Anima Théâtre s'est également tournée vers la programmation et organise le **Marché noir des Petites Utopies**, biennale consacrée à la petite forme de marionnette et au théâtre d'objet. Pour les prochaines années, Anima Théâtre souhaite poursuivre le développement de son activité autour de ses 4 axes principaux :

- | Les créations et la diffusion de celles-ci sur le plan régional, national et international, s'appuyant sur un réseau fidèle mais aussi sur de nouveaux partenaires.
- | L'ouverture vers l'international : Anima Théâtre a notamment l'ambition de s'ouvrir à l'étranger, par le biais du développement des formes visuelles dans les réseaux internationaux, mais aussi par d'autres actions concrètes telles que l'inscription à Erasmus pour des jeunes entrepreneurs, afin d'accompagner des jeunes artistes étrangers à la professionnalisation au sein de la compagnie.
- | La sensibilisation du public à travers une pédagogie exigeante, spécifique à la marionnette, à destination des publics scolaires, du public en milieu empêché, des adultes amateurs, etc.

# ANNEXES

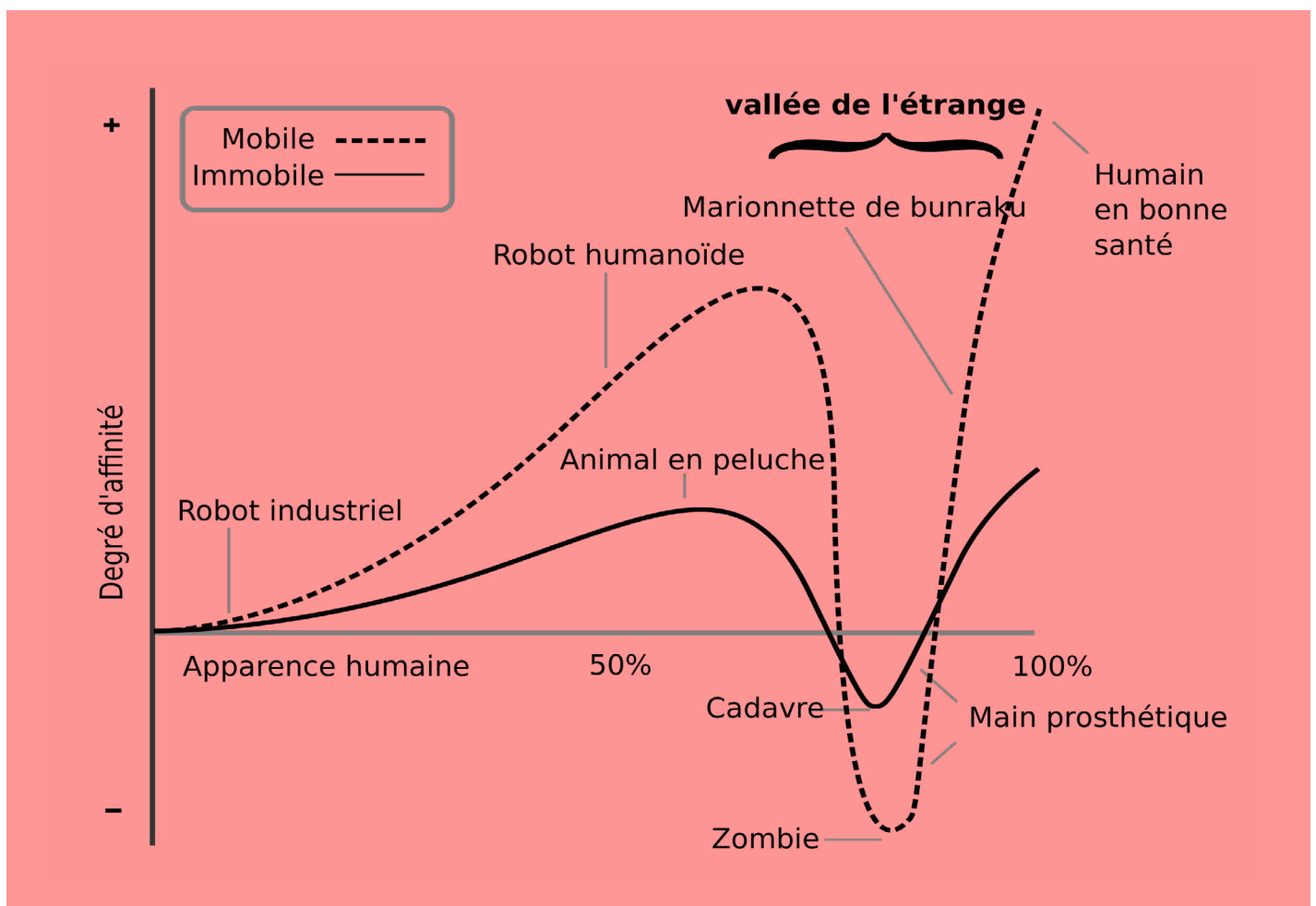


# ROBOTIQUE ET BUNRAKU

La rencontre entre l'art du bunraku et la robotique a commencé au Japon dans les années 1970. C'est en 1970 que Mori Masahiro, professeur d'ingénierie à l'Université de Technologie de Tokyo, a rédigé un essai innovant sur l'esthétique de la forme humaine. Il y montre comment une représentation artistique comme celle du **bunraku**, où des marionnettes paraissent étonnamment humaines, peut susciter l'émotion et l'attachement du public.

Ce texte a inspiré des expérimentations, notamment celles d'Hiroshi Ishiguro, qui explorent encore aujourd'hui les interactions entre le bunraku et la robotique. À l'époque où l'ignorance des possibilités du corps allait de pair avec celle de l'esprit, on percevait la science, la technologie et l'art comme des moyens de dépasser le dualisme entre ces deux aspects. Aujourd'hui, dans un monde toujours plus technologique, tout semble guidé par l'idée du contrôle. **La frontière entre le naturel et l'artificiel s'efface**, créant une continuité entre l'homme et ses créations.

La marionnette bunraku, tout comme le masque du théâtre nō, devient une métaphore puissante de cette idée. Pour Mori, les marionnettes du bunraku illustrent parfaitement ce qu'il appelle la « Vallée de l'Étrangeté » (Uncanny Valley) : plus un robot ressemble à un humain, plus il nous est sympathique, mais s'il ressemble trop, cette familiarité devient troublante, provoquant une chute soudaine de sympathie.



En avril 1991, le maître de bunraku Kanuro Kiritake a été invité par Hiroshi Ishiguro et le dramaturge Oriza Hirata à l'Université d'Osaka. Son rôle était de conseiller sur la mise en scène d'une actrice humanoïde, Geminoid, dotée d'une apparence extrêmement réaliste. Cette avancée majeure dans la construction de robots humanoïdes, contrôlés par télérobotique, sert aujourd'hui de plateforme de recherche pour explorer des tâches de soutien aux individus. Kanuro Kiritake a suggéré des mouvements et des postures pour donner plus de grâce à cet humanoïde dans l'interprétation du rôle féminin dans l'œuvre Sayonara.



*Geminoid dans «Sayônara» de Kôji Fukada*

Présentée le 30 septembre 2010 à la triennale d'Aichi, Sayonara est un dialogue de 25 minutes entre un humanoïde et une actrice. À l'aube d'une nouvelle ère de la robotique, ces ningyo (marionnettes), capables de danser, d'aimer et de pleurer, rappellent au public qu'il a toujours la liberté de **croire en cette illusion ou non**.

Finalement, que ce soit dans le bunraku ou dans la robotique, la même question est posée : tout repose sur la qualité de l'interprétation, qu'elle soit celle d'une marionnette ou d'une machine, et sur la perception que nous en avons.

Comme un musicien avec son instrument, la manipulation des ningyo joue avec l'illusion, la créant et la dévoilant simultanément. Mais avant tout, la manipulation vise à **exercer un contrôle et à en mettre en scène le processus**.

# NOTES ET IDÉES

## QUI INFLUENCENT "PSYCHÉ"

### I *Le Manifeste Cyborg de Donna Haraway*

Dans son Manifeste Cyborg, Donna Haraway propose que les cyborgs, en tant qu'hybrides de l'organique et du machinique, brouillent les frontières traditionnelles : nature et culture, humain et non-humain, sujet et objet, tout en remettant en question les dichotomies de genre et sociales. Cette idée centrale se retrouve dans **Psyche**, où l'intersection entre humain et machine (robots, cyborgs, marionnettes) reflète la vision de Haraway, qui défie les distinctions entre l'organique et le technologique.

Haraway affirme que le cyborg est à la fois un symbole de l'imagination et une réalité matérielle qui redéfinit l'humanité. Cette idée de transformation est présente dans l'exploration des robots et des marionnettes, qui redéfinissent les limites du corps et de l'esprit, tout comme dans la question des dualismes science/nature, humain/machine, abordés dans le texte. Haraway voit également le cyborg comme un outil politique, en opposition aux systèmes patriarcaux, offrant une nouvelle forme d'identité qui transcende les rôles de genre traditionnels.

### I *La Vie Sociale des Choses d'Arjun Appadurai*

Appadurai explore la manière dont les objets, comme les marchandises, acquièrent une vie sociale en interagissant avec les humains. Son travail s'aligne avec **Psyche**, où marionnettes et robots sont perçus non seulement comme objets performatifs mais comme des agents actifs, capables de brouiller les frontières entre vie et non-vie. Les marionnettes et robots, comme les marchandises d'Appadurai, deviennent porteurs de significations sociales et émotionnelles.

Dans *Sayonara*, par exemple, la performance entre humains et robots illustre l'idée que ces objets ne sont pas passifs mais participent activement à la formation des relations humaines et sociales. Le concept d'Appadurai selon lequel les objets matériels sont dynamiques et socialement intégrés renforce l'idée que la technologie, représentée par ces marionnettes et robots, est en constante évolution dans sa relation avec l'humain.

### I *Synthèse des Idées*

Les travaux de Haraway et d'Appadurai résonnent avec l'analyse de la relation humain/non-humain dans **Psyche**. Haraway brouille les frontières entre humains et machines, tandis qu'Appadurai montre que les objets non-humains sont des agents sociaux. Ensemble, ces idées permettent de comprendre comment marionnettes, cyborgs et robots, loin d'être de simples artefacts, participent activement à la construction du sens social et questionnent la nature même de l'autonomie et de la vie.

# L'ÉQUIPE

## L'équipe artistique

### I Yiorgos Karakantzas

Metteur en scène formé à l'Académie de Théâtre de Prague en République Tchèque, puis à l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières, Yiorgos Karakantzas fonde avec Claire Latarget la Compagnie Anima Théâtre en 2004. Installé à la Friche Belle de Mai à Marseille, il développe un théâtre visuel et symbolique mêlant marionnette, narration et arts plastiques. Depuis 2002, il a créé une dizaine de spectacles parmi lesquels *Le Cabaret des âmes perdues* (2002), *Yéti, Yéti pas ?* (2006), *Mr H ?* (2008), *Zombie* (2009), *Le Rêve de la Joconde* (2011), *Gojira* (2015), *Mécanique* (2017), *Rebetiko* (2020), *Engrenage* (2021), *Laterna* (2022), et *Mythos* (2024).

### I Sylvain Levey

Sylvain Levey a commencé comme acteur. Puis il est devenu auteur. Depuis 2004 il a écrit près de trente textes de théâtre très remarquables, aussi bien pour les enfants ou les adolescents qu'à destination d'un public adulte. La plupart de ses textes ont été publiés aux éditions Théâtrales. De nombreux lieux prestigieux en France comme à l'international ont accueilli des productions de ses textes. Il travaille souvent en résidence et répond à des commandes d'écriture, à l'occasion desquelles il aime s'impliquer auprès des structures et de leur public. Ses textes ont reçu de multiples prix et distinctions, dans le milieu du spectacle vivant et dans celui de l'éducation nationale. En 2017, il écrit *Gros*, un texte sur la naissance de sa vocation d'écrivain, qu'il joue seul en scène à partir de 2020 dans une mise en scène de Matthieu Roy. Son théâtre de l'engagement et de l'envol convoque la sensibilité et l'intelligence du lecteur.

### I Naoyuki Tanaka «Nao»

Artiste japonais résidant en France, Nao conçoit des performances mêlant son, image et programmation dans un univers noise et interactif. Son travail puise dans les zones inconscientes de l'émotion pour interroger, avec un regard cynique, les contradictions du quotidien et de la société. Il développe également des robots performatifs, à la frontière de l'art et de la technologie.

### I Yragaël Gervais

Vidéaste et plasticien, Yragaël Gervais conçoit des installations visuelles et interactives au sein du collectif La Station Magnétique. Il crée des dispositifs sensibles et mécaniques en collaboration avec la plasticienne Sarah Grandjean et participe à des projets pour le spectacle vivant. Il s'intéresse particulièrement aux formes holographiques et à l'animation d'images en lien avec l'intelligence artificielle.

## **Contributeur**

### **I Michaël Cros**

Marionnettiste, plasticien et chorégraphe basé à Marseille, Michaël Cros développe un travail transdisciplinaire mêlant marionnette, arts numériques et humanités environnementales. Cofondateur de La Méta-Carpe, il crée des dispositifs immersifs et interactifs nourris par l'expérimentation collective. Il est engagé dans plusieurs réseaux professionnels et œuvre activement à la transmission artistique auprès de la jeunesse.

## **L'équipe administrative**

### **I IN'8 CIRCLE / Anne Rossignol, Carla Vasquez**

In'8 circle est une maison de production basée en France. Depuis 2022, elle collabore avec Anima Théâtre pour soutenir son développement structurel et la mise en réseau de ses projets. Forte d'une équipe qualifiée, in'8 circle intervient sur l'ensemble du territoire national et à l'international, apportant une expertise issue de parcours variés et d'une pratique fondée sur la formation continue et l'accompagnement personnalisé.

### **I LES GOMÈRES / Nadine Lapuyade**

Depuis 2010, Nadine Lapuyade développe la production et la diffusion d'Anima Théâtre. Cette collaboration pérenne sur un poste clé accompagne la structuration et la visibilité de la compagnie. À travers Les Gomères, identifiée dans les réseaux marionnette et jeune public en France et à l'international, elle œuvre à la recherche de partenaires, à la diffusion des spectacles et au développement des actions culturelles.

### **I Gatien Rimbault**

Gatien Rimbault est responsable de la communication des créations, des tournées et du Festival *Le Marché des Petites Utopies*. Il prend également en charge la logistique de production et de tournée, contribuant ainsi à la gestion et à l'organisation des projets d'Anima Théâtre.



## Contacts

Friche la Belle de Mai  
41 rue Jobin, 13003 Marseille  
[www.animatheatre.com](http://www.animatheatre.com)

### Direction Artistique

Yiorgos Karakantzas  
[animatheatre@gmail.com](mailto:animatheatre@gmail.com)  
+ 33 6 66 07 11 41

### Administration-Production

in'8 circle · maison de production  
Anne Rossignol, Carla Vasquez  
[carla@in8circle.fr](mailto:carla@in8circle.fr)  
+33 4 84 25 57 66

### Production-Diffusion

Nadine Lapuyade - Les Gomères  
[lesgomereres@gmail.com](mailto:lesgomereres@gmail.com)  
+ 33 6 75 47 49 26

### Communication & logistique

Gatien Raimbault  
[com.animatheatre@gmail.com](mailto:com.animatheatre@gmail.com)

### Bureau de l'association Anima Théâtre

Abraham Poincheval, Président  
Janie Cianferani, Trésorière  
Jérémy Gautier, Secrétaire

## Nos partenaires

La compagnie Anima Théâtre est conventionnée par le **ministère de la Culture** (convention à deux ans), régulièrement aidée pour ses créations et le festival *Marché noir des petites utopies*, par la **Région Sud**, le **Département 13**, la **Ville de Marseille**. Anima Théâtre est également régulièrement aidé par l'**Institut Français**, la **Spedidam**, l'**Adami** et le **FONPEPS**.

Anima Théâtre partage les bureaux du **Théâtre de Cuisine** à la Friche la Belle de mai à Marseille.