

FICHE TECHNIQUE — « FIL INVISIBLE »

Numéro aérien à contrepoids humain — AKROS Compagnie

Fiche d'implantation à destination des organisateurs et régisseurs — à adapter à chaque lieu



Photo : © Paul Bellenfant

1. PRINCIPE DU NUMÉRO

L'artiste évolue sur scène, suspendu à un gréement quasi invisible pour le public. L'artiste est fixé à **deux cordes fines**, elles-mêmes connectées à un **cintre** ; le cintre est suspendu à un **émerillon**, lui-même relié par **mousqueton** à la **corde de manœuvre**. Cette corde monte jusqu'à une poulie placée exactement à l'aplomb de l'artiste (point A), traverse jusqu'à une seconde poulie située en coulisse (point B), puis redescend vers le sol le long d'une tour ou de tout élément que l'on peut escalader. À son extrémité, un artiste-technicien fait office de contrepoids : en montant sur la structure puis en se suspendant à la corde, il allège, soulève et repose l'artiste en scène. La manœuvre est entièrement humaine, sans moteur.

2. SCHÉMA DE PRINCIPE

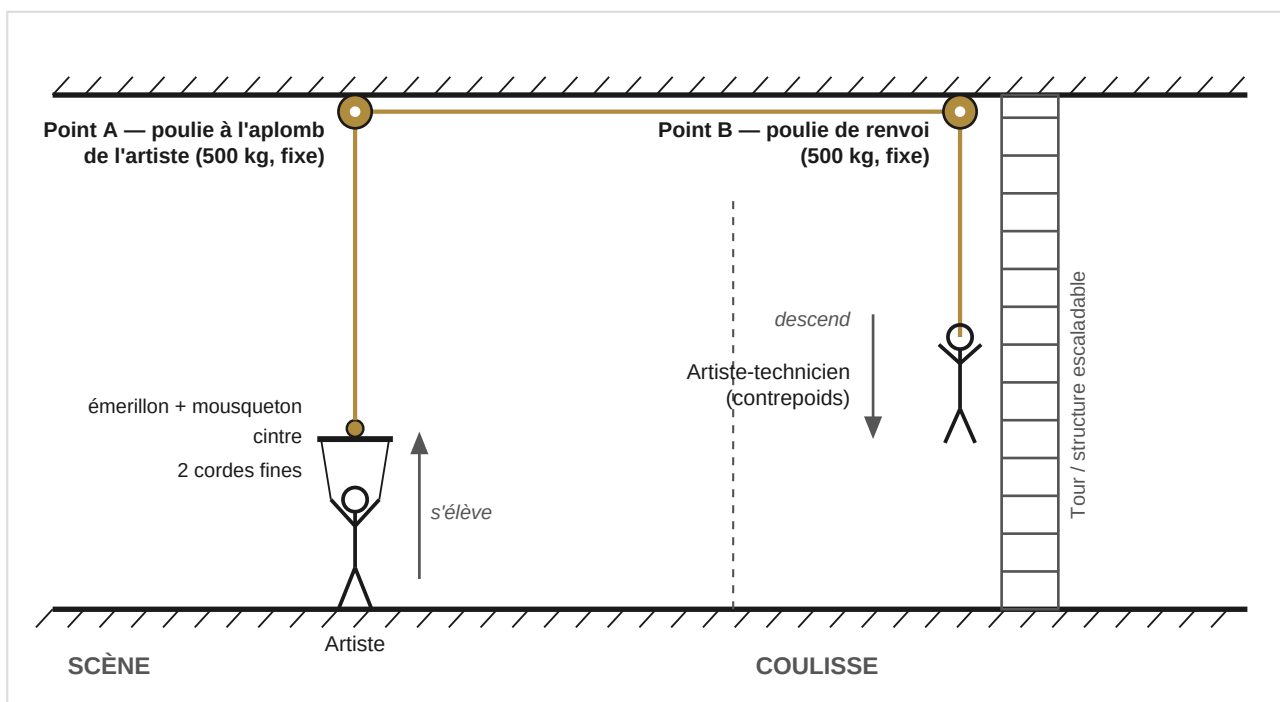


Schéma de principe — non à l'échelle. L'implantation exacte est adaptée à chaque lieu avec le régisseur.

3. IMPLANTATION — LES DEUX POINTS

- **Chaîne d'accroche de l'artiste** : artiste → 2 cordes fines → cintre → émerillon → mousqueton → corde de manœuvre. Seule la corde de manœuvre transite par les poulies. Le réglage de la longueur des cordes se fait sur place, lors des répétitions.
- **Point A — à l'aplomb de l'artiste** : poulie placée exactement au-dessus de la position de jeu de l'artiste. La précision de cet aplomb conditionne la place du numéro dans l'espace scénique.
- **Point B — renvoi en coulisse** : poulie qui renvoie le fil vers le sol, le long d'une tour, d'un échafaudage, d'un mât ou de tout endroit que l'artiste-technicien peut escalader en sécurité.
- **Zone large et dégagée sous le point A** : les mouvements et les rotations de l'artiste ne doivent en aucun cas amener le cintre ou les cordes à se prendre dans un élément voisin (perche, projecteur, pendrillon, décor...). Prévoir un volume de jeu généreux autour de l'aplomb.
- **Circulation des cordes sans entrave** : sur tout leur trajet (A → B → sol), les cordes doivent circuler librement, **loin de tout appareil ou objet contondant, coupant et/ou chauffant** (projecteurs, arêtes vives, structures...).
- Hauteur sous le point A : **[à préciser selon le lieu]**. Distance A-B : adaptable.

4. POINTS D'ANCRAGE — EXIGENCES

- **Deux points d'ancrage**, un par poulie.
- Résistance : **500 kg minimum par point**.
- Points **FIXES** : le gréement doit rester rigoureusement immobile pendant toute la manœuvre.
- Les points doivent être accessibles pour le montage (gril praticable, nacelle, échelle sécurisée...) et validés par le responsable technique du lieu.

5. À ANTICIPER AVEC L'ORGANISATION

- **Installation de l'artiste sous le point A** : prévoir le moment et l'accès pour placer et équiper l'artiste à l'aplomb du point (avant l'entrée du public ou pendant un noir / une transition).
- **Installation de l'artiste-technicien** : prévoir son accès à la tour en coulisse, son équipement et sa mise en place au poste de contrepoids avant le début du numéro.
- **Temps de répétition important** : prévoir un temps de répétition conséquent, avec les deux artistes, dans les conditions du spectacle. C'est là que se font le réglage de la longueur des cordes et l'équilibrage des poids.
- **Lumière travaillée sur place** : un temps de réglage lumière est indispensable pour que les fils disparaissent réellement aux yeux du public. À construire avec le régisseur lumière du lieu.
- **Installation ET désinstallation** : prévoir aussi le temps de désinstallation. L'installation et la désinstallation doivent être pratiquées (répétées) en amont des représentations.
- **Zone dégagée en coulisse** : personne ne circule le long de la tour ni sous le contrepoids pendant la manœuvre.

6. MATÉRIEL

Fourni par la compagnie	À fournir par l'organisation
2 poulies + connecteurs (mousquetons à vis) Élingues et anneaux de sangle pour la création des points 2 cordes fines d'accroche de l'artiste Cintre de suspension Émerillon + mousqueton de liaison Corde de manœuvre (liaison émerillon – poulies – contrepoids) Harnais artiste (invisible sous le costume) Harnais / baudrier de l'artiste-technicien + longe Petit matériel : gants, sac à corde, lest d'appoint	2 points d'ancrage fixes, 500 kg chacun (voir §4) Une tour ou structure escaladable en coulisse, au droit du point B Moyen d'accès en hauteur pour le montage (nacelle, gril, échelle sécurisée) Un référent technique du lieu, présent au montage et au démontage

7. SÉCURITÉ

- Contrôle du gréement par la compagnie avant chaque représentation.
- Personne sous l'artiste ni sous le contrepoids pendant la manœuvre.
- Toute modification de l'implantation doit être validée par la compagnie.

8. CONTACT

AKROS Compagnie — Thomas Le Groignec
Akros.cie@gmail.com — 06 80 78 56 62
www.akros-cie.fr