

LE
VARAN
DE VOYAGE

07 AU 09
NOVEMBRE
CALAIS 2025

L'ODYSSÉE

UN SPECTACLE
DE
FRANÇOIS DELAROZIERE
& DE LA CIE LA MACHINE



SOMMAIRE

≈ Edito

- p. 4 — L'aventure continue - Natacha Bouchart
- p. 5 — Calais, une ville théâtrale - François Delaroziere

≈ L'Arrivée du Varan de Voyage

- p. 6 - 7 — Le Varan de Voyage, l'Odyssée : Le Spectacle
- p. 8 - 9 — Le Varan de voyage - Fiche d'identité
- p. 10 - 11 — Les deux autres protagonistes du spectacle
- p. 12 - 13 — L'art dans l'espace public

≈ Un projet de développement urbain, social et culturel

- p. 14 - 15 — Calais, Terre de Géants depuis 30 ans
- p. 16 - 17 — La culture : un outil de développement et de transformation de la ville
- p. 18 - 21 — Le Varan dans les quartiers : Outil de lien et de transmission
- p. 22 - 23 — *Dragon, Varan et chimères* - L'Exposition - Parcours - du 5 juillet au 1^{er} mars

≈ La Compagnie La Machine

- p. 24 - 25 — Histoire et actualités
- p. 26 - 27 — François Delaroziere
- p. 28 - 31 — Mino Malan, Polo Loridant et Gaëlle Choveau
- p. 32 — Contacts presse - Infos pratiques

≈ L'AVENTURE CONTINUE



Natacha Bouchart

Maire de Calais
Présidente de Grand Calais Terres & Mers
Conseillère Régionale
des Hauts-de-France

“ **L’aventure continue**, et le projet urbain entamé avec l’arrivée du Dragon de Calais sur le nouveau front de mer se poursuit. Le Varan de voyage arrivera à Calais à l’automne prochain, une nouvelle machine pour une dynamique nouvelle.

Cette seconde machine s’inscrit directement dans l’ambition que je porte, avec François Delaroziere depuis 2016, à savoir réenchanter l’ensemble des quartiers de la Ville et faire vibrer le cœur des habitants.

Le Varan de Voyage contribuera à fédérer les Calaisiens autour de ce vaste projet global ambitieux, révélant une fierté du territoire. Par son caractère artistique unique, le projet doit inviter au rêve et apporter de fortes émotions, il doit créer une histoire commune, propre aux Calaisiens.

Au-delà du spectacle inaugural que nous vous promettons grandiose, dans toute la ville, l’arrivée du Varan de Voyage est une reconquête d’espaces stratégiques. Son arrivée invite les habitants et les visiteurs à se réapproprier le patrimoine singulier de la Ville en prenant part à un spectacle urbain quotidien et permanent. Nous allons écrire une nouvelle page de notre projet urbain. Ce projet, nous le construisons avec tous les Calaisiens. Mon souhait est très clair, cette machine sera la leur ! Elle ira dans chaque quartier de notre ville, le voyage se fera dans tout Calais.

Parallèlement à l’identité balnéaire portée par l’arrivée du Dragon de Calais au cœur d’un front de mer métamorphosé, le Varan de Voyage participe à valoriser d’autres réalités du territoire : l’identité maritime, notre incroyable patrimoine et surtout la personnalité des habitants ”

Natacha Bouchart

≈ CALAIS, UNE VILLE THÉÂTRALE

“ **En 2016, Long Ma, le Cheval Dragon se présentait aux calaisiens.** Dès 2017, j’ai travaillé sur un projet ambitieux d’accompagnement de transformation de la ville de Calais. Il s’agissait d’abord d’implanter un équipement touristique et culturel dans le cadre du réaménagement du front de mer. Mais très vite, a germé l’idée d’élargir la proposition artistique à l’ensemble du territoire de la ville pour l’irriguer de sauriens mécaniques et créer un patrimoine moderne.

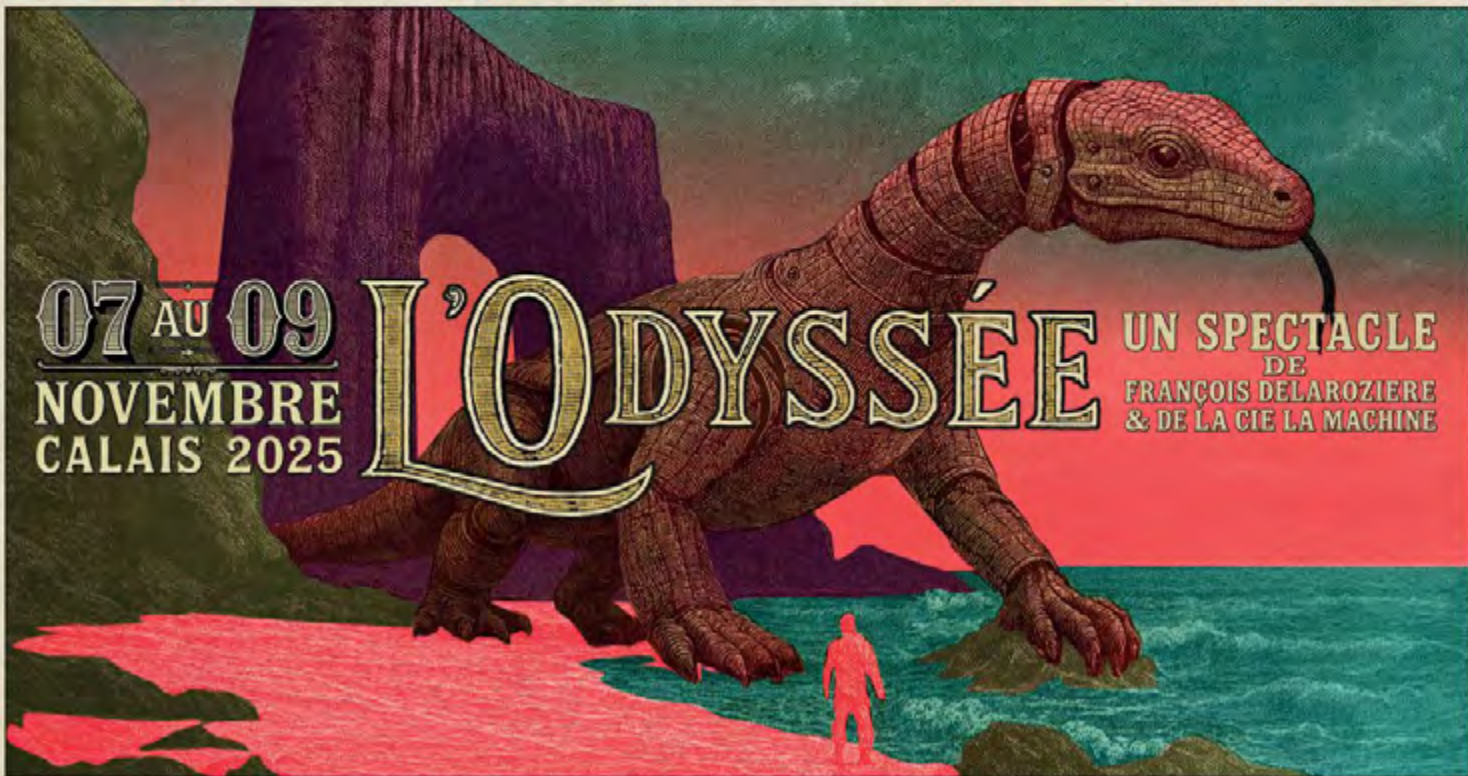
Les machines que je dessine et que nous fabriquons, sont des machines de spectacle mais peuvent changer de statut et devenir « machines de ville ». Le Dragon de Calais en est une, le Varan de voyage aussi. Ce sont des architectures urbaines en mouvement, elles habitent l’espace public et en accompagnent les transformations. Depuis 2019, les 72 tonnes et 25 mètres de long du Dragon de Calais arpentent la plage rivalisant avec les ferrys qui rallient l’Angleterre et le continent. Il accompagne aussi le réaménagement du Fort Risban qui occupe une position stratégique entre Calais Nord et le front de mer. Le fort offre une vue incomparable sur le port, il est un appel à la promenade.

Le Varan de Voyage actuellement en construction dans notre atelier à Nantes, embarquera à son tour des passagers sur son dos pour partir à la découverte des différents quartiers de Calais. Sa présence participe au mouvement général de la ville, elle y introduit de la poésie et de nouveaux imaginaires. D’autres architectures oubliées invitent à la rêverie. Les vieilles pierres du fort Nieulay m’ont soufflé l’idée d’une famille d’iguanes transportant chacun 4 à 5 personnes.

J’ai imaginé que chaque créature soit attachée à un lieu. Mais les machines évoluent dans l’espace urbain reliant les sites remarquables entre eux. Elles interagissent avec leurs congénères mécaniques, le mobilier urbain et les passants, créant ainsi un spectacle permanent.

Le frottement entre la ville sage et la ville théâtrale réinjecte de la vie au quotidien. Quelques villes téméraires ont fait ce choix. Calais est de celles-là !

François Delaroziere



≈ LE VARAN DE VOYAGE, L'ODYSSÉE

Un spectacle de François Delaroziere & Cie La Machine
du vendredi 7 au dimanche 9 novembre 2025 - Calais

DISTRIBUTION

Un spectacle de la Compagnie La Machine

Texte et mise en scène — François Delaroziere

Création musicale, paroles et musiques — Mino Malan

Création des effets — Polo Loridant

Création costumes — Gaëlle Choveau, Julie Coffinières, Angelique Redureau

Création lumière — Bruno Teutsch

Surgi des profondeurs de la terre, le Dragon de Calais s'est installé durablement dans la cité de la dentelle. La Créature monstrueuse possède une force unique, elle émet quotidiennement un signal magnétique, une onde puissante, qui rayonne au-delà des mers. C'est un appel aux animaux qui le composent, une invitation à le rejoindre sur ses terres du nord.

Le sang du Dragon est marqué de l'ADN d'autres animaux. Parmi eux figurent l'aigle, la carpe, le rhinocéros, la chauve-souris, le scorpion mais aussi les reptiles, dont font partie les iguanes, les lézards et les varans. Le plus grand des Varans, a entendu l'appel.

Depuis les lointains déserts d'Australie, traversant villes et villages, il se hâte vers Calais. Les varans sont sauvages, craintifs, curieux et imprévisibles. Ils peuvent aussi être dangereux. Le Dragon de Calais s'apprête à accueillir sur son territoire ce nouvel arrivant. Mais surgie des profondeurs de la terre, ayant trouvé un passage, une force maléfique va s'interposer et tenter d'empêcher cette union. Le Dragon de Calais et le Varan de voyage vont unir leur force et leurs pouvoirs pour faire face à cette présence maléfique.

Trois jours durant, Calais s'apprête à vivre le plus grand spectacle de rue que la ville ait connu. Une véritable Odyssée à l'image de cette ville tournée vers la mer, cette terre de passage et de voyage.

2 LE VARAN DE VOYAGE

Le « Varan de voyage » est une machine de ville, cousin du Dragon des mers. Il est constitué du même bois, l'Accoya, un pin traité pour résister aux embruns marins de la mer du Nord.

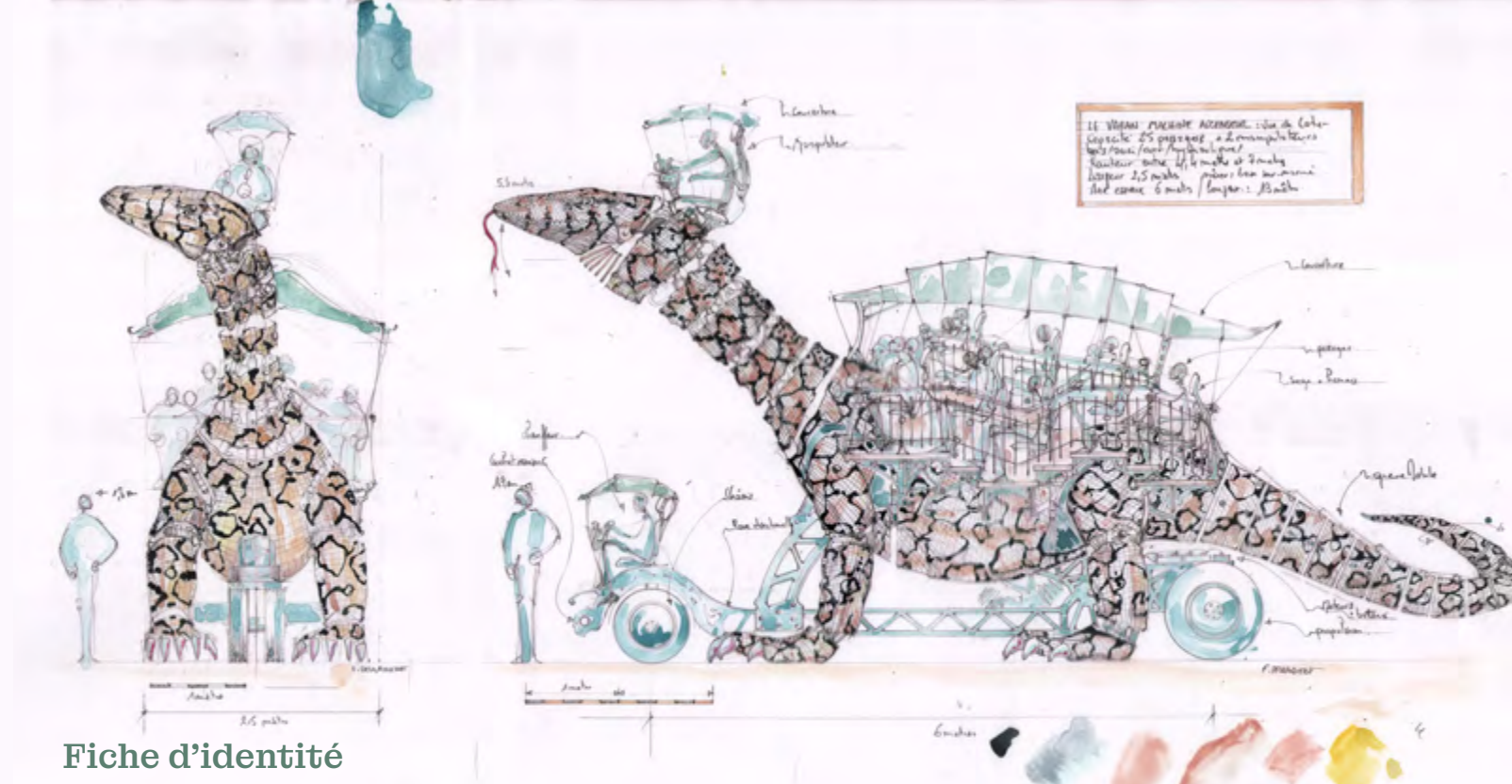
Pour sa couleur, François Delarozier s'est inspiré d'un varan spécifique, le Varan Perenti. Cette espèce endémique d'Australie est le quatrième plus grand varan du monde. Le varan perenti possède une teinte bigarrée noir et beige, formant sur ses écailles un tracé noir très graphique, rappelant des détails d'ouvrage des dentellières de Calais.

≈ Une architecture en mouvement

Pour que le Varan puisse se déplacer dans tous les quartiers, le varan ne dépasse pas les 2m50 de large. Tandis que le Dragon adopte une démarche très ample, proche de celle du dragon de Komodo, la démarche du Varan de Voyage est nettement plus resserrée. Sa démarche évolue en fonction de sa vitesse. Ainsi, en dessous de 2km/heure, les pattes suivent le sol à la même vitesse tandis qu'au-dessus de 2 km/heure, le mouvement des pattes est ralenti, donnant un côté épique et magique à la démarche de l'animal. Disposant d'un moteur hybride placé à l'intérieur de son ventre, ses batteries seront rechargées tout au long de son parcours à différents points d'arrêt.

La tête est l'organe principal d'expression et d'interaction avec le public. C'est par la tête que sont transmis les émotions de l'animal, un soin particulier est donc accordé à ces mouvements ainsi qu'à ceux du cou. Le varan a la particularité d'avoir une double paupière, comme de nombreux reptiles. La langue, construite en silicone, mesure plus de 80 cm et a la capacité de se replier très vite. 22 actionneurs et verins seront nécessaires pour mettre en mouvement la tête et le cou.

Lorsqu'il est mis en scène en spectacle, 6 manipulateurs le mettent en mouvement. En mode "Machine de ville" tout au long de l'année, il accueille du public sur son dos et est actionné par deux personnes. Il évolue au cœur de la ville de Calais, transportant sur son dos 25 passagers sur divers circuits d'une vingtaine de minutes.



Hauteur: 4 à 5,78 m - **Largeur:** 2,50 m

Longueur : 14,8 m

Poids : 22 tonnes

Vitesse : 0 à 7 km/h environ

27 verins hydrauliques - 6 verins pneumatiques

Fluides : eau, air, électricité, hydraulique

Matériaux : bois, métal, cuir, toile

Effets : Crachat, jet, bave, brume nasale, fumée

Manipulation :

6 manipulateurs en spectacle

2 manipulateurs en machines de ville

Capacité d'accueil : 25 personnes

Technologie : Hybride (thermique et électrique)

64 kw/h embarqué

≈ LES DEUX AUTRES PROTAGONISTES DU SPECTACLE



Le Dragon de Calais

25 mètres de long, 72 tonnes le Dragon de Calais est la plus grande machine jamais construite par la Compagnie. Révélé au grand public en 2019, il est la première machine construite spécialement pour la Ville de Calais. Il est très expressif, crache du feu, de la fumée et de l'eau sous différentes formes. De la brume s'échappe de son corps par une trentaine d'évents. Ses yeux, ses paupières, ses oreilles, sa bouche, sa langue, ses nageoires sont mobiles. Il peut se coucher, se cabrer, courir jusqu'à 4 km/h et battre de ses ailes en toile épaisse. Grâce à un escalier intégré à sa queue, 50 passagers accèdent à son dos sur une terrasse couverte. Depuis 6 ans maintenant, il arpente le Front de mer tout au long de l'année.

La Gardiennes des Ténèbres

La Gardienne des Ténèbres est une chimère qui contrôle le passage entre notre monde et celui de l'enfer. Son buste de femme à la peau brune surmonte l'abdomen d'un scorpion. Faire de bois et d'acier et pesant près de 38 tonnes, elle se déplace sur huit pattes, adoptant une démarche entre le crabe et l'araignée. Sa bouche et son dard crachent du feu, de l'eau et de la fumée. Elle peut mordre. Ses yeux bleus glacés, ses paupières, sa langue contribuent à son expressivité troublante. Ses mains préhensibles lui permettent de saisir des objets divers. Elle peut marcher, courir, se cabrer, se coucher pour venir à la hauteur du public ou se glisser sous du mobilier urbain. Imaginée pour le festival du Hellfest, elle a époustouflé plus d'un million de spectateurs lors du dernier grand spectacle de la compagnie à Toulouse : *Le Gardien du Temple - La Porte des Ténèbres*.



≈ L'ART DANS L'ESPACE PUBLIC

Les spectacles que La Machine crée prennent place dans l'espace public, ils sont gratuits, ouverts à tous et cherchent à transformer le regard des habitants sur leur propre ville.

Ils s'ancrent dans la réalité et la vie de tous les habitants. Placées dans le cadre quotidien de ceux qui les croisent, ces sculptures vivantes transcendent et transforment notre perception de l'espace. Intervenir dans la rue n'est jamais un acte anodin. Car là se joue la naissance d'un imaginaire collectif, d'un patrimoine immatériel vivant, d'une identité partagée. Bref, d'une culture commune.



Cette forme de spectacle vivant intègre dès lors l'architecture, l'histoire des lieux et du territoire à l'écriture théâtrale. En jouant les scènes dans les lieux pratiqués quotidiennement par les citoyens, là où on ne l'attend pas, La Machine génère la surprise, éveille notre curiosité vers l'inconnu et suscite l'émerveillement. Pour provoquer dans l'espace public, une émotion qui nous réunit et favorise l'échange.



À l'issue de spectacles, les machines peuvent devenir des "Machines de Ville". Elles accompagnent alors des projets d'aménagement, créent des variations dans le quotidien des citoyens et contribuent à nourrir la fierté des habitants pour leur ville et leur territoire.



≈ CALAIS : TERRE DE GÉANTS DEPUIS PLUS DE TRENTE ANS

À Calais, les géants ne sont pas seulement des créatures de passage : ils sont devenus des compagnons d'histoire. Depuis plus de trente ans, la ville entretient un lien unique avec le théâtre urbain et les figures monumentales qui le peuplent. Ici, les machines ne sont pas de simples spectacles : elles façonnent les souvenirs, nourrissent l'imaginaire et participent à l'identité même du territoire.

L'histoire commence en 1994, avec l'inauguration du Tunnel sous la Manche. Pour célébrer l'événement, Calais accueille un spectacle hors normes : *Le Géant tombé du ciel*, de la compagnie Royal de Luxe. Le public découvre, émerveillé, un géant allongé sur les quais, respirant, ronflant. Quelques instants plus tard, il se redresse et marche dans la ville, suivi par des milliers de spectateurs. Ce moment fondateur ancre une passion locale pour les créations monumentales. Dans les années suivantes, Calais devient l'un des rares territoires à accueillir à plusieurs reprises ces spectacles monumentaux, avec entre autres de nombreuses figures : girafes, petite Géante, Éléphant à voyager dans le temps, toutes dessinées et conçues par François Delarozière. Chaque passage laisse une empreinte profonde : les rues se transforment en scènes, les habitants deviennent acteurs d'un théâtre éphémère.

En 2016, une nouvelle ère commence : le Channel et la ville de Calais invitent la Compagnie La Machine pour présenter *Long Ma, le cheval-dragon*. Cette visite marquante ranime l'élan de la ville pour ces œuvres vivantes et un an plus tard François Delarozière et Natacha Bouchart commence à imaginer le futur projet urbain.

Depuis, Calais est devenue la seule ville au monde à avoir accueilli l'ensemble des grandes œuvres de La Machine, des premiers géants imaginés par François Delarozière au sein de Royal de Luxe à ses dernières créations en tant que compagnie éponyme. *Le Dragon de Calais* (2019), *l'Iguane Sentinelle* (2022), et bientôt *le Varan de Voyage* (2025), s'inscrivent dans une lignée artistique cohérente, portée par une fidélité rare entre un créateur et un territoire.

Cette histoire n'est pas finie. Elle continue de s'écrire, de génération en génération, au coin d'une rue, au détour d'un spectacle. Car ici, les géants ne passent pas : ils sont l'âme et la culture de notre territoire.

≈ LA CULTURE, MOTEUR DU DÉVELOPPEMENT ET DE LA TRANSFORMATION DE LA VILLE

Créée en 2019 à l'initiative de la Ville de Calais, la **Compagnie du Dragon** incarne un nouveau modèle de développement culturel et touristique. En seulement cinq années d'existence, elle a su conquérir les habitants comme les visiteurs venus de toute l'Europe, et s'imposer comme un moteur de transformation urbaine durable. Ce projet audacieux s'est inscrit dans le quotidien des Calaisiens. Chaque jour, le Dragon arpente le front de mer avec majesté. Chaque sortie devient un moment de spectacle et de rencontre, un théâtre quotidien à ciel ouvert qui redonne aux habitants la fierté d'un territoire en perpétuel mouvement.

Une fréquentation en constante progression, un impact économique indéniable

Depuis son ouverture au public en décembre 2019, la Compagnie du Dragon a accueilli **plus de 200 000 visiteurs** sur le dos de la créature monumentale. Près de 40 000 voyageurs embarquent chaque année pour un périple hors du temps, suspendu entre ciel, mer et métal vivant. Le Dragon de Calais est devenu l'un des sites les plus photographiés de la Côte d'Opale, largement relayé sur les réseaux sociaux. Près d'un million de visiteurs viennent spécifiquement pour le rencontrer chaque année sur le front de mer de Calais. En 2022, une étude d'impact indépendante menée par la CCI Littoral a confirmé l'intuition initiale : le projet génère **plus de 15 millions d'euros de retombées économiques annuelles** sur l'agglomération. Hôtellerie, restauration, commerces, événements, emploi : c'est toute une chaîne de valeur locale qui bénéficie directement de la présence du Dragon et de ses activités. La Compagnie du Dragon a également été primée dans la catégorie "Attractivité des Territoires" par la Fédération nationale des EPL (Entreprises Publiques Locales), soulignant la pertinence de ce modèle innovant et durable.

Après une première phase d'installation dans la Cité éphémère, puis l'inauguration de *Calais LA Plage* en 2021, la Compagnie du Dragon s'apprête à franchir une nouvelle étape. À l'automne 2025, elle inaugurera la Cité du Dragon : un site pérenne entre la mer et la ville. Ce lieu accueillera un espace pédagogique, une boutique consacrée à l'univers des machines, et un restaurant ouvert sur l'horizon. Pensée comme un équipement culturel vivant, la Compagnie du Dragon est aujourd'hui bien plus qu'une entité de loisir. Elle est un repère culturel primordial et assure le développement économique, touristique et social du territoire.



≈ LES MACHINES DE VILLE : UN OUTIL DE LIEN ET DE TRANSMISSION

Une politique de médiation fédératrice et collaborative

À Calais, le théâtre urbain n'est pas un art de passage : il est un outil de lien, d'appropriation et de transmission où l'humain est au cœur de la démarche. C'est cette conviction qui irrigue l'ensemble des actions de médiation culturelle menées chaque année, à destination de tous les publics — scolaires, habitants des quartiers, visiteurs, professionnels — et bientôt renforcées dans la perspective de l'arrivée du Varan de Voyage.

Une médiation active, inclusive et inventive



Avec plus de 220 actions de médiation réalisées en 2024, la Compagnie du Dragon est devenue un acteur culturel engagé et identifié. Ateliers créatifs, visites techniques, journées « apprentis dragonniers », livrets pédagogiques ou parcours sensoriels pour les publics en situation de handicap... chaque initiative est pensée pour éveiller la curiosité, partager les savoir-faire, et faire découvrir les coulisses de ces créatures d'exception. Grâce au Pass Culture et à l'implication de tous nos partenaires pédagogiques, les métiers des machines — de la menuiserie à l'hydraulique — sont rendus accessibles et concrets, dans une logique de sensibilisation aux filières techniques et artistiques. Une histoire commune avec les habitants est affirmée depuis le début du projet.

≈ UNE NOUVELLE HISTOIRE ÉCRITE POUR ET AVEC LES CALAISIEUX

Projet fédérateur, construit pour et avec les Calaisiens, l'arrivée du Varan de Voyage donne un nouvel élan à cette dynamique de médiation. Dans la continuité des actions engagées ces dernières années par les équipes de la Compagnie du Dragon, la Ville de Calais intervient, à ses côtés, au plus près des habitants en partenariat avec les centres sociaux, les structures d'accompagnement, le centre de loisir et les écoles, tous très impliqués dans le projet.

Dès janvier 2025, une vaste démarche de médiation auprès des habitants portée par les services de la Ville de Calais, la Compagnie du Dragon et la Compagnie la Machine a été lancée pour accompagner l'accueil du nouvel hôte. Chaque quartier de Calais devient un terrain de jeu et de création :

Ateliers artistiques aux côtés de l'artiste Benoît Saison, ateliers d'écriture et de photographie, expositions itinérantes et temps festifs, projets de co-construction avec les centres sociaux, temps forts dans les quartiers avec des propositions d'ateliers découverte des espaces urbains sous le prisme du Varan, fêtes dans les écoles et propositions créatives sur les temps périscolaire, lancement de la « Gazette du Varan » et même une empreinte du Varan laissée dans les rues ou les boîtes aux lettres, comme un signal poétique avant son arrivée.

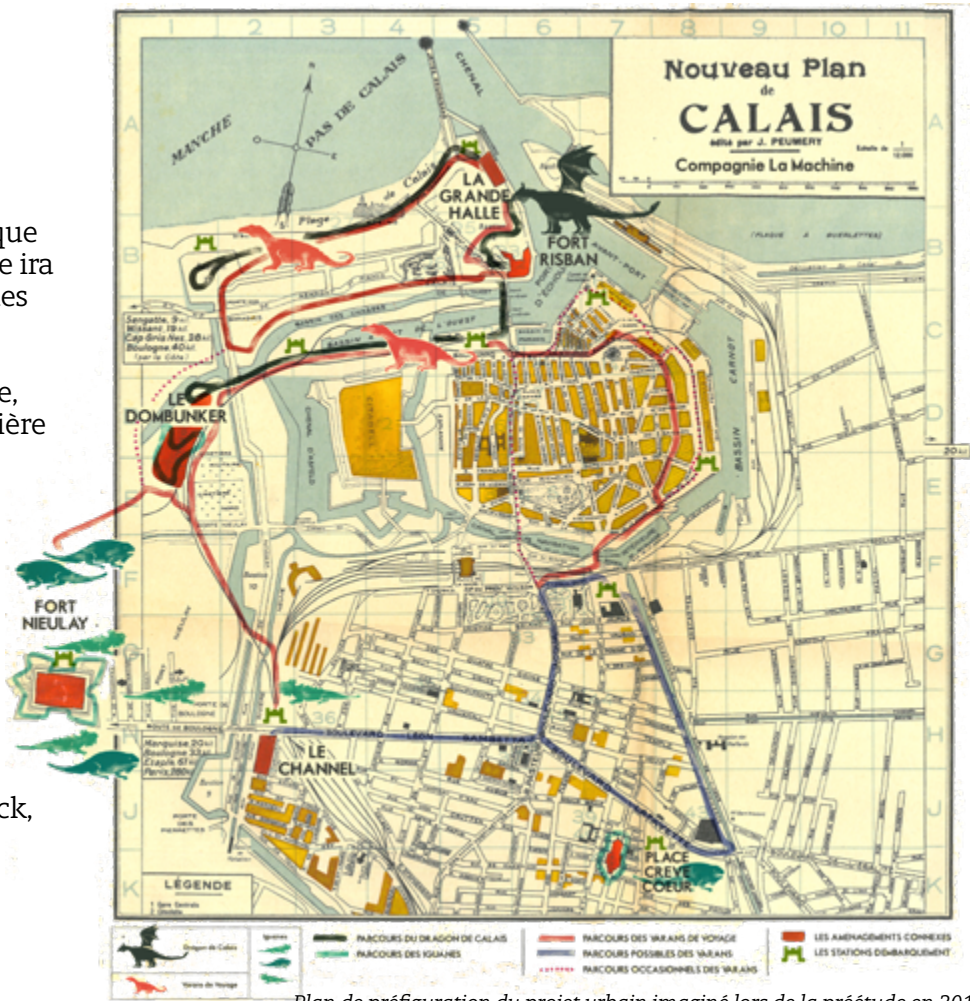


≈ **LE VARAN**
VOYAGE AU CŒUR
DES QUARTIERS

Volontairement plus petit et mobile que le Dragon de Calais, le Varan de Voyage ira à la rencontre des habitants au cœur des quartiers.

Les spécificités urbanistiques de la ville, traversée par quatre canaux et une rivière font de Calais un terrain de jeu pour le Varan de Voyage.

Par les trajet qu'il empruntera, les digues, les ponts, il fera connaître l'histoire et le patrimoine des différents secteurs de Calais et suscitera la curiosité de tous. En apportant une touche fantastique dans les quartiers de la ville, du Beau-Marais au Fort-Nieulay en passant par le Minck, les Cailloux et le Channel, Saint-Pierre ainsi que la place du Théâtre, le Varan pourra se déplacer au plus près des habitants.



Plan de préfiguration du projet urbain imaginé lors de la préétude en 2017

≈ **Les Ambassadeurs : incarner le projet dans la ville**



Point d'orgue de cette démarche, la création d'un collectif de 150 Ambassadeurs Calaisiens, composé d'habitants investis dans le projet. Ces citoyens curieux ont suivi des ateliers et découvert en avant-première les coulisses de la construction à Nantes. De cette escapade en bord de Loire, ils en sont revenus enthousiastes avec la casquette d'ambassadeurs du Varan. À travers des carnets de bord, des expositions, des échanges dans les écoles ou les centres sociaux, ils deviennent les messagers de cette aventure collective. La médiation n'est pas une parenthèse : elle est le socle vivant de ce projet artistique, social et urbain. Elle en assure la transmission, la légitimité, et l'avenir. Une belle image de l'appropriation collective du projet du Dragon de Calais et du Varan de voyage par la population.



≈ **DRAGON, VARAN ET CHIMÈRES** **L'EXPOSITION - PARCOURS**

Du 5 Juillet 2025 au 1^{er} mars 2026

Avant l'arrivée du Varan à Calais et en préfiguration du nouvel aménagement du Fort Risban, la Compagnie La Machine présente une exposition consacrée à l'univers de François Delarozière. Le Logis du Major accueillera dessins, photos et maquettes afin de plonger les visiteurs dans le processus de création des machines, avec un focus sur les sauriens calaisiens.

À travers cette exposition, la Compagnie La Machine invite les visiteurs à revivre la fabrique des machines en explorant les coulisses de la construction et en découvrant les défis techniques et humains qui sous-tendent la création. En présentant en regard des croquis, les maquettes de certaines machines, le visiteur comprend comment le dessin est à la fois une œuvre d'art et un plan. Le dessin contient déjà en lui tous les éléments techniques qui permettront sa construction. Du premier croquis de François Delarozière aux premiers mouvements des machines dans les rues de la ville, c'est l'aventure d'une équipe qui se dessine et que cette exposition raconte.

En filigrane, c'est aussi le long compagnonnage qui relie l'artiste avec la ville et les habitants de Calais qui est retracé ici. Une histoire faite de rêve, d'imaginaire et de pas mal d'audace !

Pensée comme une exposition – parcours, celle-ci se déploie dans trois lieux. **Le Logis du Major** avec sa configuration intimiste permet au visiteur d'appréhender l'atelier imaginaire de François Delarozière. La promenade extérieure qui longe les abords du **Fort Risban** détaille à travers des croquis et des plans d'aménagement l'histoire du Projet urbain pensé pour la Ville de Calais. **La Poudrière** enfin, un espace rarement ouvert au public, retrace mois par mois, le processus de construction des machines. Aucune étape ni aucun savoir-faire n'est oublié, des premières études à la confection des costumes de spectacle qui seront présentés au centre de la Poudrière.

Une exposition XXL pour inaugurer l'ouverture au public du Logis du Major et un avant-goût du spectacle monumental de novembre 2025.

≈ LA COMPAGNIE LA MACHINE

Créée en 1999 par François Delaroziere, la Compagnie La Machine est une compagnie de théâtre de rue. Elle crée des machines de grande taille, qu'elle met en scène lors de spectacles dans l'espace public. La Compagnie a notamment signé **Les Mécaniques Savantes** avec deux araignées géantes à Liverpool et Yokohama, **Long Ma Jing Shen, le Cheval Dragon** pour la ville de Pékin ou encore **Le Dragon de Calais**.

De cette expérience de théâtre pratiqué dans l'espace urbain, la compagnie La Machine a acquis une expertise sur le fonctionnement des villes. Ainsi, son travail s'est peu à peu déployé dans un temps long en proposant des machines pérennes qui accompagnent des projets d'urbanisation ou de réhabilitation de quartier. La première expérience a été menée à Nantes et a vu naître « **Le Grand Éléphant** » en 2007, premier protagoniste des « **Machines de l'île** ».

Depuis, La Machine a créé « **Les Animaux de la Place** » à la Roche-sur-Yon, **La Halle de La Machine** à Toulouse avec le Minotaure et le Dragon des mers à Calais. Ces machines monumentales, véritables architectures mobiles, arpentent la ville qui devient une scène de théâtre. Elles transforment le regard que nous portons sur notre environnement quotidien.

François Delaroziere le dessinateur de toutes ces machines, s'intéresse au mouvement. Le mouvement est l'expression de la vie. Par sa vitesse, sa fréquence et son ampleur, il provoque une émotion et crée un langage universel.

Cet inattendu invente un imaginaire collectif fédérateur, un patrimoine immatériel vivant.

≈ LES ACTUS EN 2025

≈ Du 7 juin au 10 septembre - Le Clos-Lucé à Amboise

Croquis de François Delaroziere exposés dans l'exposition « *S'inspirer du vivant : de Léonard de Vinci à nos jours* »

≈ Du 18 au 22 juin - Festival Hellfest à Clisson

Présence spectaculaire de la Gardienne des Ténèbres

≈ Du 5 juillet au 1^{er} mars - Exposition à Calais

Exposition - parcours *Dragon, varan et chimères*

≈ Du 5 juillet au 31 décembre

Long Ma à Toulouse

Présence de Long Ma, le Cheval-Dragon à la Halle de La Machine

≈ Du 19 au 21 septembre

Les Mécaniques Savantes à Bruges

Spectacle avec l'Araignée Géante dans les rues de Bruges

≈ Du 7 au 9 novembre

Le Varan de Voyage, l'Odyssée à Calais

Spectacle pour l'arrivée du Varan de Voyage



≈ FRANCOIS DELAROZIERE - DIRECTEUR ARTISTIQUE

Né à Marseille en 1963, François Delaroziere choisit la voie des Beaux-Arts après des études agricoles et profite de ces cinq années d'études pour explorer toutes les techniques des arts plastiques. Il rencontre, en 1983 à Aix en Provence, la compagnie Royal de Luxe avec laquelle s'engage un long compagnonnage axé sur le spectacle de rue. Il a notamment conçu et dirigé la construction du Géant, du Rhinocéros, du Petit Géant, des Girafes et de la Petite Géante...

Ce fils d'une musicienne et d'un bricoleur de génie couvre ses carnets de croquis de machines fantastiques, prenant soin de représenter toutes les dimensions de leur fonctionnement. « *J'aime qu'on voie l'intérieur des machines, l'architecture, les rouages, les poulies, qu'on ressente comment c'est fait.* ». En 1999, il fonde l'association La Machine qui intervient pour la construction de décors de théâtre, manèges d'enfants et machines de spectacle. En tant que directeur artistique de la compagnie, François Delaroziere n'a de cesse d'explorer l'art des machines en mouvement et leur capacité à susciter une émotion chez le spectateur. En cela, il a une conception plus plasticienne que narrative du théâtre de rue.

En 2003, nourris par l'envie de participer au grand projet de ville, François Delarozière et Pierre Orefice proposent à Jean-Marc Ayrault, député maire de Nantes et président de Nantes Métropole, plusieurs croquis. Ils deviendront « les Machines de l'Île », sur la pointe ouest de l'Île de Nantes, dans le cadre du renouvellement urbain, mené en collaboration avec Alexandre Chémétoff. Cet équipement touristique et culturel inauguré en 2007 ouvre la voie aux « machines de villes », ces architectures en mouvement, pérennes dynamisent l'espace public à l'image des « Animaux de la Place » à la Roche-sur-Yon. Concepteur et constructeur, il participe également au réaménagement architectural du Channel, scène nationale de Calais avec Patrick Bouchain.

François Delaroziere est également scénographe et metteur en scène de l'ensemble des spectacles de la Compagnie La Machine du *Grand Répertoire – Machines de spectacle* créé en 2003 au dernier spectacle *Le Gardien du Temple : La Porte des Ténèbres* créé à Toulouse en novembre 2024 en passant par *Long Ma Jing Shen, un cheval Dragon* créé pour le 50^e anniversaire de l'établissement des relations diplomatiques France-Chine à Pékin en 2015.



≈ MINO MALAN - COMPOSITEUR

Mino Malan est autodidacte, touche à tout, insaisissable...et insatiable. Elève du conservatoire de Bayonne pendant 5 ans en tant que percussionniste, il est aussi un des membres fondateurs du Phun, compagnie de théâtre de rue toulousaine. Ses influences musicales vont d'Aphex Twin à Nino Rota en passant par les musiciens de la fin du XIX^{ème}. Il affectionne particulièrement Ravel, Stravinski et Bartók.

Il aime à malaxer la forme classique, à rassembler des univers disparates. Il entend une musique là où nous ne percevons que du bruit. De collages en bricolages, d'un archet de violon à un engrenage, il transforme le son des machines et du quotidien en une symphonie...inouïe !

Il collabore avec François Delarozière depuis bientôt trente ans. D'abord complice dans un groupe de rock La Rouquine du Premier, il est aujourd'hui le co-auteur, compositeur et chef d'orchestre du spectacle de la Compagnie La Machine, *La Symphonie Mécanique*. Il compose également la musique des grandes formes telles *Les Mécaniques Savantes*, *Long Ma Jing Shen l'esprit du Cheval Dragon*, *Le Gardien du Temple opus 1 & 2* et bien sûr *le Dragon de Calais*.

Suite au spectacle Le Dragon de Calais, Mino Malan donne naissance à l'album éponyme. Naviguant entre minimalisme, musique classique et rock, Mino Malan se joue aussi bien des rugissements organiques du Dragon que des voix diaphanes des chœurs. Dans cet album, le compositeur alterne morceaux tempétueux et puissants comme « Le Dragon des Mers » et morceaux plus intimes comme « Chirico » où la voix de la chanteuse Anne-Laure Touya se pose sur des sonorités orientales. Si le son rock de certains titres fait référence à l'Angleterre toute proche, les chœurs du « Cercle de feu » évoquent quant à eux l'Angleterre plus ancienne de Thomas Tallis en interprétant un chant quasi liturgique.

En alliant délicatement cuivres, cordes et voix, Mino Malan construit dans ce deuxième album un univers sonore où l'onirisme, le fantastique et l'imaginaire deviennent sacrés.



≈ POLO LORIDANT - DIRECTEUR DES EFFETS

Polo Loridant crée des effets spéciaux pour le cinéma mais aussi pour la publicité, le théâtre et le théâtre de rue. Il a notamment collaboré avec Royal de Luxe. Depuis 1993 il enchaîne les projets, travaillant avec de grands noms du cinéma comme Romain Gavras, Christophe Honoré, Mona Achache ou Olivier Marchal.



Muni de quelques tuyaux et de beaucoup d'inventivité, il peut récréer une tempête, créer une explosion, faire tomber la neige ou simuler un orage. Collaborateur de la première heure des spectacles de la Compagnie La Machine, il imagine les effets de feu, de neige ou d'eau qui deviennent des acteurs à part entière du spectacle. Il a notamment imaginé le cercle de feu ou encore la Porte des Ténèbres et les trois signes prodigieux de la Gardienne des Ténèbres.

≈ GAËLLE CHOVEAU - COSTUMIÈRE

Gaëlle Choveau intègre une formation « Costumes de Théâtre » à Nogent-sur-Marne. Elle travaille ensuite à l'opéra de Nantes durant 8 ans tant que coupeuse costumière où elle affûte sa pratique. Puis, elle collabore avec Royal de Luxe et y rencontre François Delarozière. Une collaboration artistique s'engage entre eux et continue toujours.



La créatrice aime les matières naturelles, les coupes droites, l'entoilage, la pattemouille, le tomber, le chas et les galons. Dans son travail avec La Machine, elle travaille beaucoup à l'intuition, associant ses connaissances des costumes historiques et spectaculaires aux exigences techniques du vêtement de travail en rue.

Les deux créatrices des costumes du *Dragon de Calais*, Gaëlle Choveau et Angélique Redureau souhaitent que les costumes portés par les manipulateur.trices du Dragon soient bruts et rustiques, l'idée d'une horde est apparue. Le Dragon est le gardien des terres du nord et le thème des Vikings est revenu plusieurs fois dans leurs conversations. Elles se sont donc dirigées vers des matières naturelles et fortes de caractère, comme le cuir, la fourrure, le coton, la laine, les ornements fait de laiton, de fer, de cuivre. Chaque costume a ensuite été patiné, sali avec des pigments purs dans les tons ocres, rouge bruns, vert et terres naturelles.

CONTACTS PRESSE

Agence Myra

Remi Fort
+33(0)6 62 87 65 32
myra@myra.fr

—
Cécile Morel
+33 (0)6 82 31 70 90
cecileasonbureau@orange.fr

Compagnie La Machine

Frédette Lampre
+33(0)6 87 77 28 71
fredette.lampre@lamachine.fr

La Compagnie du Dragon

Stéphane Ribeiro Da Ascencao
+33 (0)6 42 92 42 35
sribeiro@calaisxxl.com

Ville de Calais

Emeline Flament
+33(0)3 21 46 63 98
+33(0)6 01 12 06 81
emeline.flament@mairie-calais.fr

≈ lamachine.fr

≈ calais.fr

≈ compagniedudragon.com



ORGANISATEURS



GRANDS MÉCÈNES



PARTENAIRES