



DEMANDE DE RESIDENCES ARTS VIVANTS

Chaque saison, La Vénérie s'engage à soutenir des créations et à accueillir des résidences dans l'un de ses trois lieux, l'**Espace Delvaux**, Les **Écuries** de la Maison Haute et la **Gare** de Watermael-Boitsfort.

CRITIÈRES DE SÉLECTION

Les demandes de résidence devront répondre à l'un ou plusieurs des critères de sélection suivant :

- > Pertinence des thématiques en lien avec les sollicitations des associations et citoyens de Watermael-Boitsfort
- > Qualité artistique : réflexion et regard singulier sur le monde, démarche scénique, interprétation et qualité de l'écriture
- > L'accessibilité des œuvres
- > Faisabilité d'accueil en lien avec les fiches techniques de chaque lieu

PÉRIODES DE RÉSIDENCE

Les périodes de résidence à l'**Espace Delvaux** et aux **Écuries** de la Maison Haute sont fixées selon le calendrier suivant :

- > Deux premières semaines de septembre
- > Deux premières semaines de janvier
- > Une semaine à Pâques

Les périodes de résidence à la Gare de Watermael-Boitsfort sont aléatoires et dépendent de la disponibilité du lieu géré par le Service Culture de la Commune de Watermael-Boitsfort. Veuillez noter que la Gare de WB ne comporte aucune technique.

Les dossiers de présentation et fiches techniques sont à envoyer à Alexis Courtin, programmateur Arts Vivants : alexis@lavenerie.be et doivent être envoyés 6 mois à l'avance.



VEUILLEZ REMPLIR LES INFORMATIONS SUIVANTES

Nom de la Compagnie/Groupe Producteur :

Titre du spectacle :

Membre de l'équipe artistique :

Partenaires déjà engagés sur le projet :

> **Période souhaitée :**

Septembre / Janvier / Pâques

> **Durée souhaitée :**

1 semaine / 2 semaines / Journées / Autre :

> **Lieux souhaité :**

Espace Delvaux /Ecuries /Gare de Watermael-Boitsfort

BESOINS TECHNIQUES

> **Avec Régie :**

Son / Lumières / Vidéo / Décor

> **Sans régie :**

Ecriture / Travail Scénique / Autres à préciser

Pour chacune des cases cochées, donnez-nous le plus de précision possible

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....