



# LES ENTRE-SORTS DE CHEZ SUCHET

CHAHUT D'OMBRES DANS CHAMBRE NOIRE

UN SPECTACLE PROPOSÉ PAR

LES CHAMPIONNES SOUS L'AILE DE LA

CIE MARCHÉ OU RÊVE CRÉATION 2024



ESPACE SCENIQUE AVEC ENTRE-SORTS

IRRUPTION ARTISTIQUE HIRSUITE ←

INSTALLATION SPECTACULAIRE MODESTE

INSTALLATION PLASTIQUE VIVANTE

~~THEATRE FORRAIN~~ NON

SPECTACLE IRRUPTIQUE?

SPECTACLE AVEC COMEDIENS MAIS A VIVRE SANS EUX

ENTRE-SORTS ~~ARTICULES~~ ~~OU GESTICULES~~

~~PARCELLE DE JEU~~

VISITE SPECTACULAIRE INTIMISTE

~~SPECTACLE PASSERELLE~~

VISITE SOLITAIRE ET HIRSUITE

← SPECTACLE PASSERELLE ENTRE INSTALLATION ET SPECTACLE DE RUE

ENTRE-SORTS DE RUE MAIS PAS QUE

CAMPMENT DE PAPIER

← IGNIFUGÉ  
~~ESPACE SCENIQUE AVEC ENTRE-SORTS~~

ABRIS ~~POUR~~ ENTRE-SORTS DANS ESPACE HABITE

— SPECTACLE GRAPHIQUE —

~~MANEGES D'OMBRES SUR TERRAIN MEUBLE~~



*« Bienvenue chez Suchet ! Installez-vous confortablement, seul. Le mode d'emploi est relativement simple : détendez-vous, respirez, regardez, écoutez, des monstres et des ombres vous attendent. Bienvenue, vous êtes enfin seul chez Suchet. »*

**Les entre-sorts de chez Suchet, ce sont des chambres noires, une installation plastique, des comédiens.**

C'est un espace de jeu, dans lequel des comédiens accompagnent le spectateur. Après avoir pris rendez-vous, ce dernier est invité à une immersion chez Suchet. A l'heure prévue, des personnages le guident et l'invitent dans l'arène des entre-sorts. Ils le feront entrer seul dans la ou les chambres, à l'intérieur lui seront proposés **une installation plastique, un chahut d'ombres, de lumières et de sons**. Nos entre-sorts sont des manèges d'ombres, des lieux clos, où le visiteur entrera, regardera l'imagerie proposée, où il décidera du temps qu'il lui faudra avant d'en sortir. **C'est une invitation qui laisse libre cours à l'imaginaire, une parenthèse pour s'extraire de la réalité du moment.**

## L'ÉQUIPE

Création plastique, costumes et jeu: Kantuta Varlet

Création plastique et jeu: Sarah Malan

Concepteur de mécanismes poétiques et jeu: Alessandro Modica

Jeu: Frédo Odelut

Jeu: Bastien Authié

Création sonore et jeu: Anne-sophie Girault

Construction/scénographie: Nicolas Loridan

Chargée de production: Mélanie Gouband

Diffusion: Estelle Feraud



# CALENDRIER DE CRÉATION

2020/2021/2022/2023:

## ***Des résidences:***

Juin 2020: Les prémices du 1er entre-sort, lors d'une exposition des dessins et gravures des Championnes, forme d'une installation, à la galerie Matières à Auch (32), suivies de nombreuses périodes de travail à l'atelier la Fiancée du pirate à Toulouse (31).

Du 08 au 12/03/21: association Les Petites Humanités, au garage Suchet à Marseille (13).

Du 01 au 16/06/22: à l'espace Palumbo à Saint Jean (31).

Du 29/08 au 17/09/22: à l'ARSEA les Catalpas, par le biais du festival Transat, les ateliers Médicis, Ministère de la culture.

Du 26 au 30/09/22: avec l'association Act'en rue à Pibrac (31).

Du 27/02 au 03/03/23: Résidence au centre culturel Renan, Toulouse (31).

Du 10 au 21/04/23: Résidence à la Fiancée du pirate, Toulouse (31).

Du 24 au 28/04/23: Résidence sur une commune du Pays de Tarascon en Ariège (09).

Du 5 au 09/06/23: Résidence à l'espace Palumbo, Saint Jean (31).

Du 04 au 08/09/23: Résidence à la Fiancée du pirate, Toulouse (31).

Du 02 au 07/10/23: Résidence à la Petite pierre, Jégun (32).

06 au 10/11/23: Résidence au Moulin de Roques sur Garonne (31).

## ***Des sorties de chantier:***

02 et 03/07/21: Festival Faites de l'image, organisé par l'association les Vidéophages, Toulouse (31).

10/07/21: Un crash test chez le particulier Pierre Alain à Toulouse (31).

01 et 02/07/22: Festival Faites de l'image, organisé par l'association les Vidéophages, Toulouse (31).

09/10/22: Festival la Mekanik du rire, organisé par l'association Act'en rue à Pibrac (31).

10/06/23: Sortie de chantier sur une commune du Pays de Tarascon en Ariège (09).

Du 07 au 09/08/2023: Sortie de chantier avec la Caravane des songes et le Cirque Cabriole, Cordes sur Ciel (81).

06 et 07/10/23: Sortie de chantier à la Petite pierre, Jégun (32).

Le 10/11/23: Sortie de résidence au Moulin de Roques (31).

## ***A venir:***

L'année 2024 se profile avec de nouvelles résidences de travail, à l'atelier la Fiancée du Pirate à Toulouse (31), au Qu'es Aquo à Saleich (31) et à Ax les thermes (09) (demande en cours), suivies de nouvelles sorties de chantier. Afin de finaliser la production de Suchet, nous recherchons des résidences avec apports.

Les Entre-sorts de chez Suchet vont montrer le bout de leur nez au festival Faites de l'image 2024 début juillet, au TUM rue 2024 en septembre et les Championnes souhaitent aussi avoir un temps de résidence, à l'automne, à l'Espace Roguet à Toulouse, qu'elles espèrent suivie de la première de leurs entre-sorts ! (demande en cours).



### ***Coproductions:***

2022: Les ateliers Médicis, festival Transat, le ministère de la culture, à l'Arseea des Catalpas de Fenouillet (31).

### ***Subventions:***

Ville de Toulouse - subvention acquise.

Département Haute Garonne - en cours de demande.

### ***Cessions dans le cadre de la création:***

2023: Pays de Tarascon (09).

2022: Association Act'en rue, festival La Mekanik du Rire, Pibrac (31).

### ***Apports pour résidences:***

Association les Vidéophages, festival Faites de l'image, Toulouse (31).

### ***Partenaires pour accueil en résidence:***

Espace Palumbo, Saint Jean (31), Association Les Petites Humanités, Marseilles (13), Centre culturel Ernest Renan, Toulouse (31), La petite pierre, Jégun (32), Le Moulin de Roques sur Garonne (31).

**ATELIERS  
MÉDICIS**



# FICHE TECHNIQUE

## **Les entre-sorts de chez Suchet pour deux chambres noires:**

**Dès 8 ans**

**Temps du spectacle:** 6 heures de jeu par tranches de deux heures, réparties en fonction de la programmation.

**Jauge:** 1 personne par passage par entre-sort, l'un après l'autre.

**Distribution:** 4 comédiens.

**Véhicules:** 2

Un fourgon transit jaune et une voiture ambulance.

Prévoir deux places de parking.

### **Espace de jeu:**

Dans un espace extérieur -place, parc, cour- l'idéal serait:

15M X 10M soit environ 150M<sup>2</sup>, ou autre configuration: au minimum 100M<sup>2</sup>.

**Décor:** 2 chambres, chacune occupant 12 m<sup>2</sup> au sol. Suspension de kakemonos au mobilier urbain ou dans les arbres. Un espace d'accueil du public dans le périmètre avec un guéridon et deux chaises. L'espace de jeu est délimité par un marquage au sol à la craie. Les entre-sorts adaptent leur scénographie in situ (éventuels repérages en amont).

**Accueil public:** Le spectateur vient prendre rendez vous pour les entre-sorts, il choisit s'il veut en voir un ou deux. Il lui sera remis une carte de rendez vous avec l'heure de ce dernier. A l'heure dite il sera accueilli par un ou deux comédiens, alors commencera la visite des entre-sorts de chez Suchet. A l'accueil, quelques assises seront là pour les instants d'attente et un comédien fera le deuxième contact. Une fois la visite terminée, le spectateur sera raccompagné et relâché dans son environnement familier.

### **Conditions techniques de jeu:**

**Electricité:** L'implantation nécessite une prise électrique 16A, la Cie fournit 3 prolongateurs et 3 multiprises.

**Lumière:** La Cie amène des sources lumineuses type lampes domestiques, en fonction du site et de l'évènement il sera peut être nécessaire de discuter une adaptation.

**Son:** La Cie diffuse dans chaque chambre une bande son grâce à des sources numériques et des casques, elle fournit tout le matériel.

**Temps de montage:** 4h de montage la veille de la représentation.

**Jour de la représentation:** 2h de préparation technique et de préparation au jeu.

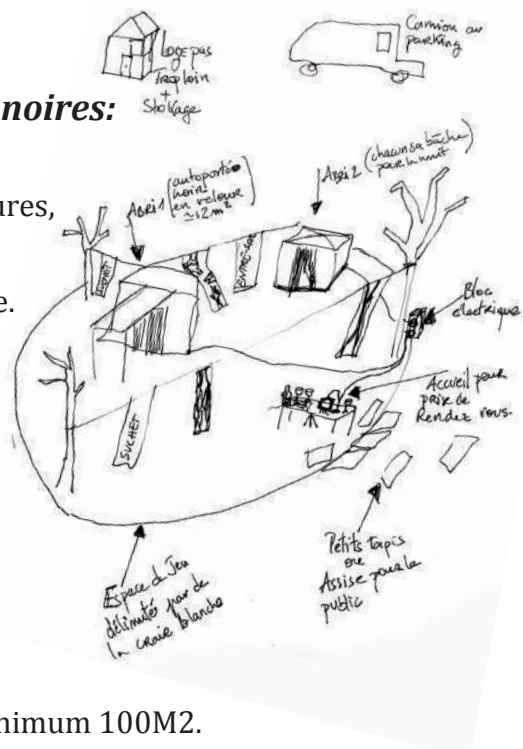
6h de jeu par tranches de 2 heures avec entre chaque des pauses d'environ 30 minutes.

**Temps de démontage:** 3h après la représentation.

**Temps de gardiennage:** sur site pendant la nuit la veille du jeu.

**Loges:** Lieu discret pour se costumer avec un point d'eau, c'est l'idéal. Petite restauration pour tenir le coup pendant 6h, merci. Un miroir. Un peu de chauffage en cas de températures faibles.

**Stockage:** Un lieu de stockage sécurisé est nécessaire pour toute la technique durant la nuit du jour d'arrivée. Pendant le jeu, si les loges peuvent servir de dépôt, sans être trop loin de l'espace de jeu, c'est génial !



## POUR QUI, POUR OÙ ?

Les Entre-sorts de chez Suchet accueillent toute personne curieuse, **enfant ou adulte**. Le public peut être convoqué ou pas. La proposition est hybride et peut s'accorder à différentes manifestations culturelles ayant attiré au **spectacle vivant et/ou aux arts plastiques**.

**Elle peut faire partie d'une programmation de type festival ou à la manière d'une irruption dans l'espace public. Cette proposition peut et veut aller aussi dans des lieux non dédiés à la culture, dans des espaces insolites.**

Les Entre-sorts sont destinés à rencontrer le public en extérieur, ils sont faits pour des espaces urbains ou ruraux, des espaces publics, des lieux de vie de tous les possibles. Ils peuvent aussi se jouer en intérieur, dans un hall de musée, une grange, une médiathèque...





# LES ENTRE-SORTS DE CHEZ SUCHET

Les entre-sorts de chez Suchet, c'est un espace scénique avec 1 ou 2 ou 3 chambres, au choix de la programmation.

Au détour de leur balade, les spectateurs découvriront les « Entre-sorts de chez Suchet » qui forment un halo de plusieurs entre-sorts, dans un environnement au décor léger (kakemonos, quelques assises et des petits guéridons). Ces chambres noires sont en papier ou en tissus, l'univers est graphique, en noir et blanc et les structures sont différentes, occupant environ chacune une surface de 12m<sup>2</sup>.

Dans chacune de ces antres, une esthétique particulière, une installation d'objets en papier ou en tétra-pak (emballage des briques de lait), qui, éclairés par une lumière embarquée sur un petit train ou par la main du spectateur, produit une ombre éphémère qui s'anime au mouvement de la lampe.

2, 3 ou 4 personnages, selon la formule, ayant pour langage la parole et le corps, habitent l'espace des entre-sorts de chez Suchet. Ils déambulent dans cet univers un peu foutraque, accueillant, accompagnant et recevant les spectateurs.

Le spectateur passe prendre rendez-vous, le but étant de ne pas créer une file d'attente et qu'il puisse profiter de la manifestation alentour (si tel est le cas). Il revient ensuite pour être guidé et introduit dans l'entre-sort de son choix, l'entre-sort est un espace petit et intime, chaque spectateur est seul humain dans la chambre. Il profitera donc en solitaire de la proposition plastique et sonore, le temps qu'il voudra. Il prendra le temps de voir et de revoir, de créer ou de recréer des ombres en mouvements. Un comédien l'attendra pour continuer ou arrêter le voyage, comme choisi au préalable. Le parcours est au choix, un spectateur peut choisir de rentrer dans un, deux ou trois des entre-sorts.



« L'ENTRE-SORT. On appelle ainsi, dans le monde des saltimbanques, le théâtre, en toile ou en planche, voiture ou baraque, dans laquelle se tiennent les monstres, veaux ou hommes, brebis ou femmes; le mot est caractéristique. Le public monte, le phénomène se lève, bêle ou parle, mugit ou râle. On entre, on sort, voilà.

(Jules Vallès, La rue, 1866)



«L'entre-sort à poils»

## AVEC PRÉCISION

### L'entre-sort «A poils» :

Le premier entre-sort, surnommé «A poils» est abrité sous une tente en velours suspendue ou auto-portée, de 280/320 cm au sol. Au centre de la tente, posée au sol, une locomotive tourne sur ses rails avec une lampe frontale installée sur son dos. Tout autour d'elle, une installation plastique, faite de formes en tetrapak posées sur des socles, et juste derrière ces objets, un écran de papier blanc épouse les parois. Les ombres portées, se répercutent sur l'écran, au rythme de la locomotive, s'animant grâce au mouvement de la lumière et de sa direction.

Notre imagerie en tetrapack est très graphique, une première création sonore l'accompagne, les deux sont tantôt abstraites, tantôt figuratives.

Nous avons créé un espace autour de la chambre, avec une scénographie de papier, en noir et blanc, dans laquelle, en jeu, nous accueillons le spectateur.

### L'entre-sort « à pieds» :

Le deuxième entre-sort est une tente en papier froissé, noir mat à l'extérieur, d'une surface un peu plus grande au sol que le premier. Cette tente abrite une coursive, puis un espace fermé, fait uniquement de papier (papier blanc patiné). Le spectateur entre dans la grotte de papier, une lumière à la main. Les objets à éclairer sont des sculptures informes en papier, soit disposées ça et là, soit plus ou moins cachées dans les murs de papier. Entre la tente extérieure et la grotte, existe la coursive, par laquelle les comédiens peuvent circuler sans être vus. Une fois que le spectateur est introduit à l'intérieur, lumière éteinte, une création sonore démarre et un personnage circule dans la coursive, illuminant l'espace depuis l'extérieur en guise d'introduction. Lorsque sa lumière meurt, le spectateur est averti qu'il doit allumer la sienne et chercher en tout sens à découvrir des images d'ombres et à les animer lui même. Il en ressort quand il le désire et est raccompagné.

**Les Entre-sorts de chez Suchet s'adaptent là où ils émergent. La scénographie peut se déployer de différentes manières et créer à chaque fois un nouvel espace. Un travail d'adaptation se fera in situ** à chaque arrivée sur les lieux, et des repérages se feront en amont.

La 3eme chambre, en cours de création, sera elle aussi modulable, transformable, contrairement aux 2 autres entre-sorts, selon la configuration du lieu d'accueil, l'évènement ou la demande.

# L'UNIVERS SONORE

A chaque entre-sort son univers sonore.

Des bruitages, des ambiances, des voix, des chuchotements qui viennent habiter l'espace et accompagner le spectateur dans son évasion. Ces 2 compositions, de 5 à 10 minutes, se jouent en boucle.

Elles partent de prises de son du réel. Il y a une recherche de matière sonore qui puisse faire échos aux univers graphiques, aux matières plastiques et aux objets utilisés. Cette matière est ensuite coupée, découpée, montée, inversée, parfois légèrement modifiée (jeu de réverbe ou de pitch).

Dans la continuité des différents univers graphiques, il y a l'envie de composer avec l'absurde et le loufoque. Avec des sons figuratifs et d'autres abstraits. De jouer avec des mots et des phrases parfois coupés de leur sens. D'entendre la matière crépiter, vivre, et de sentir les ombres passer d'une oreille à l'autre.

Ces compositions ont aussi pour ambition de rester discrètes, de manière à ne pas générer trop d'images, ni à prendre trop de place dans l'espace.





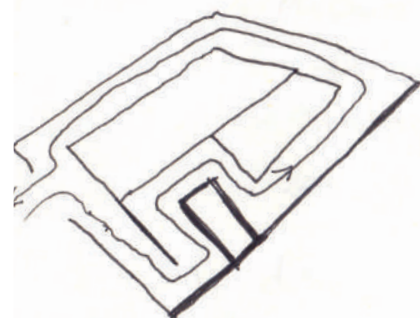
## OU EN SOMMES-NOUS ?

Nous avons créé des abris, des chambres, et leur scénographie intérieure. Il nous manque à réaliser la fabrication de la 3eme chambre et de poursuivre la création de l'objet dans son ensemble.

Aujourd'hui, ces entre-sorts ont besoin de vivre une étape de rencontre avec le public, pour être peaufinés au niveau plastique, pratique, sonore et du jeu scénique. **Nous voudrions confronter et éprouver le dispositif auprès des spectateurs à l'issue de périodes de travail en résidence - cela durant l'année 2024.**

Nous aurions besoin, de ces temps de travail pour le jeu des comédiens, leur langage, l'interaction avec le spectateur. Nous voudrions éprouver la mise scène et les déplacements dans l'espace de jeu qui seront tribut du terrain d'accueil de représentation.

Enfin nous devons affiner la faculté d'adaptation de la scénographie de cet espace en fonction de l'aménagement du lieu.





## LES INTENTIONS

Le point de départ de notre duo, c'est le désir de dessiner, encreur, découper, déchirer, recoudre, peindre, mettre en lumière, scotcher. **C'est l'envie d'être spontanées, de créer par le jeu de manière instinctive, et de rire.** C'est le plaisir de notre contact à la matière et à sa transformation. C'est la frénésie d'inventer de nouvelles formes visuelles et de les faire vivre. Nous nous retrouvons pour créer de nos 4 mains un monde qui nous appartient, une petite fabrique où tout est possible.

En Juin 2020, nous avons eu une proposition d'exposition à la Galerie Matières, à Auch. Nous avons 2 espaces disponibles. L'un, où nous voulions exposer nos gravures faites à partir de Tetrapak. L'autre, une pièce noire au sous-sol, dont l'obscurité nous a donné des idées et des envies d'installation. Suite à quelques expérimentations nocturnes de jeux d'ombres, nous avons mis en scène un spectacle de lumière. Nous avons découpé les plaques de tetrapaks à partir desquelles nous avons fait nos gravures, et les avons disposés sur des socles, le long des parois de la pièce. Au centre, nous avons placé un circuit de rails, circulaire, puis une locomotive électrique, équipée d'une lampe frontale. La locomotive circulant sur ses rails, les ombres se sont animées. Un visiteur est entré. De là est né le premier entre-sort de Chez Suchet.

**Et alors l'idée d'aller plus loin encore dans le mouvement que l'on pouvait donner aux ombres nous a saisi.** Selon la forme de l'objet et des matériaux (tetrapak, papier, papiers froissés) les ombres évoluent de manière différentes: s'animent, surgissent, surprennent. En jouant avec la source lumineuse, avec sa force, sa proximité, sa direction, le mouvement se transforme et évoque tout type de sensations. Émerveillées par ce spectacle, par cette magie, nous avons tenté d'appivoiser ces ombres qui nous échappent. De les comprendre pour jouer avec elles. Pour les détourner. Les faire danser. Nous avons aussi cherché à leur donner des sons. Des voix.

Nous avons ainsi fabriqué et pensé différentes chambres, pour donner vie à des chahuts d'ombres, de lumière et de son. **La forme de l'entre-sort nous a paru nécessaire puisqu'il permet un espace intime, pour peu de spectateurs. L'entre-sort évoque un croisement de propositions, il permet de susciter la surprise, le mystère, la bizarrerie d'un secret.**

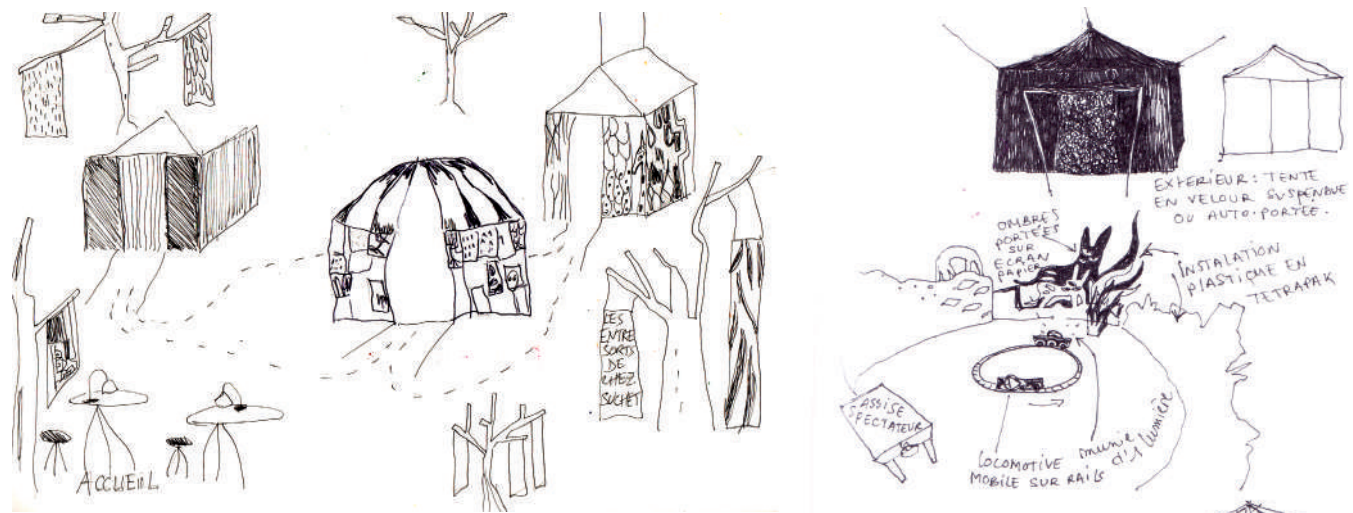
C'est un espace temps particulier où chacun serait libre de prendre le temps qu'il souhaite, quelque soit son âge. Dans ces bulles d'intimité, nous aimerions générer des possibles d'évasion et de rêverie. Donner l'envie de laisser libre court à son imagination, donner la possibilité de s'appropriier l'instant.

Dans les univers visuels et sonores que nous créons, nous souhaitons mettre le spectateur dans la bonne disposition pour qu'il trouve ses propres histoires.

**Avec un graphisme tantôt figuratif tantôt abstrait, et des sons (voix et bruitages) plus ou moins reconnaissables, nous espérons laisser à tous une grande liberté d'interprétation et d'imagination.** Chacun pourra se raconter, comme on le fait beaucoup dans l'enfance, des histoires avec les tâches des murs dans sa chambre, avec les formes des pierres dans la grotte, ou bien avec les nuages. Quelques fois le nuage à une forme visible de nous seul, d'autre fois il a une forme évidente pour tous. Mais dans tous les cas, il n'y a pas d'interprétation meilleure qu'une autre.

Nous voulons préparer avec grand soin l'immersion de chaque spectateur dans tel ou tel entre-sort et le réceptionner à sa sortie avec tout autant d'attention. Nous pensons ces entre-sorts dans un espace scénique, dans lequel déambulent des comédiens et comédiennes. D'étranges personnages, seront là pour accompagner les personnes à entrer et à sortir de chaque univers. Ils seront là pour vivre avec le spectateur l'immersion dans ce monde insolite de passage, pour vivre avec lui cette parenthèse hors réalité, l'inviter à profiter seul d'une aventure intime. A la sortie de cette bulle, le spectateur sera amené à retrouver le "monde normal", une sortie que l'on aimerait rendre précieusement Suchette. Nous aimerions inciter les spectateurs au secret, leur proposer de laisser nébuleux ce qu'il s'est passé. **Qu'ils puissent à la fois garder pour eux ce qu'ils ont vécu, en faire une expérience intime, tout en créant autour de cet espace temps une expérience mystérieuse pour le nouveau venu, comme un mirage.**

Ce mirage, on le souhaite foutraque. Drôle. Loufoque. Intime. Silencieux. Décalé. Un lieu où l'âge n'a pas de sens. Où l'univers visuel est graphique, brut, primitif, matiéré. Où le son est étrange, et participe à une immersion dans ces mondes extra-ordinaires.





## LES CHAMPIONNES

Kantuta Varlet et Sarah Malan sont **les Championnes** et font partie de la **Cie Marche ou Rêve** .

Elles partagent un même atelier à **la Fiancée du pirate** (atelier collectif).

Elles sont techniciennes du spectacle vivant mais aussi comédiennes et plasticiennes. L'une est spécialisée en peinture, l'autre dans le costume et la régie lumière. Elles sont toutes les deux très sensibles au monde visuel et graphique et se retrouvent sur des créations de spectacle vivant (scénographie/costume/création lumière/jeu).

Elles se rallient ponctuellement pour imaginer des projets communs d'expositions (gravure/installation) mais aussi d'installations plastiques et lumineuses qu'elles proposent et adaptent in situ lors de festivals. **Leur manière de travailler ensemble passe par le jeu et leurs propositions sont ludiques.**

C'est lors d'une exposition de leurs gravures qu'elles créent leur première installation « The place to be » et qu'elles imaginent l'adapter en entre-sort.

Alors les idées fusent et commencent à naître « Les entre-sorts de chez Suchet », une série d'entre-sorts qui déclinera le dispositif de cette première présentation.



## MÉDIATION CULTURELLE

Les championnes utilisent la médiation culturelle à travers des ateliers d'arts-plastiques pour nourrir leur création en récoltant de la matière, ceci soutiendra leur processus de création. Ces temps accompagnent forcément un temps de résidence en vue de la fabrique du spectacle « Les entre-Sorts de chez Suchet ».

Cette démarche consiste, en animant des ateliers, à partager une passion et à creuser le propos de la création à travers le jeu graphique et en partageant, avec d'autres, un état de création plastique. Cette dernière permet d'exprimer ses émotions, ses états d'âme, ses ressentis. Ce dialogue artistique donne naissance à une matière dont les Championnes se nourrissent et que les participants s'accaparent.

**Les ateliers sont adressés aux adultes et/ou aux enfants, c'est mieux quand les uns et les autres se mélangent. Les ateliers sont complètement adaptés à un public handicapé ou en souffrance ou en difficulté.**

Elles sont fortes de l'expérience magnifique qu'elles ont eu grâce au programme Transat organisé par Les Ateliers Médicis où elles ont menées un projet avec les résidents de L'ARSEEA de Fenouillet (31).

**La proposition:** Démarche d'expérimentation et de transmission autour du jeu graphique.

Le programme peut comporter plusieurs séances rapprochées.

**Les ateliers :**

- ateliers de création d'images à partir d'ombres faites de découpages et de sculptures de papier.
- ateliers de gravure sur tétrapack
- atelier de peinture

Remarque: chacun des ateliers peut être sujet à de la prise de son.

Suite à ces temps d'ateliers, il sera éventuellement possible - mais ça n'est pas obligatoirement une finalité- d'organiser une présentation ou une mise en espace des travaux réalisés.

**La médiation peut se clôturer avec la programmation des Entre-sorts.**



# LA COMPAGNIE

La Cie Marche ou Rêve diffuse des spectacles sur la scène toulousaine depuis 20 ans. Elle travaille autour du jeu clownesque aussi bien pour un public adulte que jeune. Son champ d'action est celui des planches des théâtres mais aussi celui de la rue.

Elle diffuse ses spectacles principalement en région, mais pas que, pour le jeune public et dans toute la France pour le spectacle adulte.

Les comédiens et toute l'équipe de la compagnie ont pour ligne conductrice de travailler sur le jeu et l'écriture mais aussi d'être ouverts et attentifs au besoin de ses acteurs afin de mener à bien les projets de création.

**C'est pourquoi la compagnie soutient des formes et des propositions nouvelles ou originales: « Les Entre-sorts de chez Suchet » projet mené par les Championnes, ont toute leur place au sein de la compagnie.**





# LES CHAMPIONNES

Sous l'aile de la Cie Marche ou Rêve

Sarah Malan 06 85 53 75 74

Kantuta Varlet 06 89 94 49 69

Diffusion: Estelle Feraud 06 65 32 03 28

Production: Mélanie Gouband 0613928105

[marche.reve@gmail.com](mailto:marche.reve@gmail.com)

# CIE MARCHÉ OU RÊVE

- C/O La Fiancée du Pirate-

54, rue Charles Baudelaire - 31200 TOULOUSE

SIRET 411 651995 00069 - APE 9001 Z -

Licence N°2 - 10 19921

[www.marcheoureve.net/les-championnes/](http://www.marcheoureve.net/les-championnes/)