



# LES ENTRE-SORTS DE CHEZ SUCHET

CHAUT 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 HIRSUTE ←

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 HIRSUTE

SPECTACLE PASSERELLE ENTRE INSTALLATION ET SPECTACLE DE RUE

ENTRE-SORTS DE RUE MAIS PAS QUE

CAMPMENT DE PAPIER

~~ESPACE SCENIQUE AVEC ENTRE-SORTS~~

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

SPECTACLE GRAPHIQUE =

~~MANIPULATIONS 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 2 chambres noires, une installation nocturne, une installation plastique, des comédiens : les Championnes.**

Après avoir pris rendez-vous, elles accueillent le spectateur pour une immersion chez Suchet. A l'heure prévue, les Championnes loufoques le guident et l'invitent dans l'arène des entre-sorts. Elles le feront entrer, chercher, expérimenter, écouter, parler , explorer, découvrir.

Quand il pénétrera dans une chambre, il découvrira **une installation plastique, un chahut d'ombres, de lumières et de sons. Quand il sera avec d'autres dans l'installation nocturne, ils expérimenteront le jeu d'ombre et de lumière.** 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

Création sonore et jeu: Anne-sophie Girault

Construction/scénographie: Nicolas Loridan

Chargée de production: Mélanie Gouband

Diffusion: Estelle Feraud



## 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, elle est un spectacle et aussi un échange. **Via l'installation nocturne, les Championnes proposent sous forme de laboratoire de réaliser une création collective avec le public du territoire.** Les entre-sorts de chez Suchet s'accordent 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 ou une forêt, des lieux de vie de tous les possibles. Ils peuvent aussi se jouer en intérieur, dans un hall de musée, une gare, une grange, une médiathèque, un théâtre...



# LES ENTRE-SORTS DE CHEZ SUCHET

Les entre-sorts de chez Suchet, c'est un espace scénique avec 1 ou 2 chambres noires et une installation nocturne, 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 suspendu (kakemonos). Les 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> et 50 m<sup>2</sup> pour l'installation nocturne.

Dans chacune de ces antres, une esthétique particulière, une installation d'objets en papier ou en tétapak, 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 réceptionnant 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. Les entre-sorts à Pieds et à Poils sont des espaces petits et intimes, chaque spectateur est seul humain dans la chambre noire. 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. Dans l'entre-sort à Tentacules, se seront 4 personnes qui pourront expérimenter et profiter de l'univers de chez Suchet. Les comédiens les attendront 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)

# AVEC PRÉCISION

## L'univers scénographié de Suchet :

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

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. Les entre-sorts arrivent, comme une nuée ils s'activent, font leur nid, occupent la place qui appartient à tout un chacun, pour partager leurs propositions.

Il nous paraît intéressant d'avoir ce temps d'appropriation du lieu, pendant lequel le public voit un univers se construire, mais aussi de pouvoir y rester en représentation, habiter cet espace plusieurs jours d'affilé, le temps nécessaire pour que chaque personne apprivoise cette intrusion et puisse goûter à Suchet si elle le désire.



«L'entre-sort à Poils»

## L'entre-sort à « Poils » :

Le premier entre-sort, surnommé «A poils» est abrité sous une tente en velours 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 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.

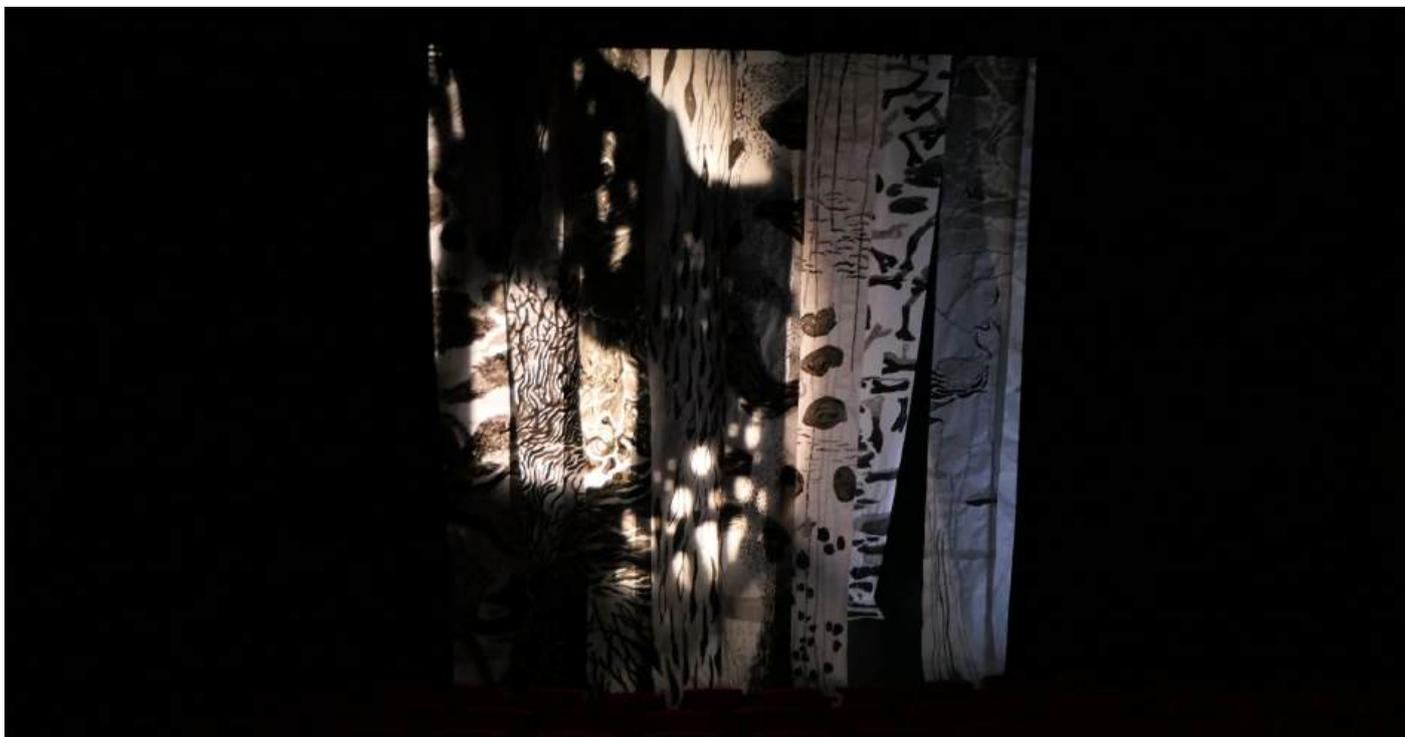
Notre imagerie en tetrapack est très graphique, une création sonore l'accompagne, les deux sont tantôt abstraites, tantôt figuratives.



«L'entre-sort à Pieds»

### **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 au centre, fait uniquement de papier (papier blanc patiné). Le spectateur entre dans cette sorte de grotte, 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 parois. 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.



*«L'entre-sort à Tentacules»*

### **L'entre-sort à «Tentacules» :**

Le troisième entre-sort est une installation nocturne lorsqu'il s'installe dans l'espace public, mais il peut jouer aussi dans toute salle obscure.

Il s'agit d'une invitation pour 4 personnes à jouer avec la lumière afin de créer des ombres en jouant avec un faisceau lumineux sur un écran peint, très haut comme un immense tableau. De ce groupe de quatre, une première personne est invitée à porter une coiffe sculptée en papier puis à manipuler une console commandant des lumières qui feront naître des ombres; ces dernières venant de l'arrière de l'écran. Une autre source lumineuse est placée de sorte à ce que l'ombre de ce manipulateur de lumières se projette sur l'écran. Les trois autres personnes du groupe sont invitées d'une part à jouer avec des lampes à l'arrière de l'écran, en rétroéclairant avec leur faisceau, surlignant les graphismes, et d'autre part à créer des ombres grâce à des objets proposés. Les quatre participants sont accompagnés d'une bande sonore. Le but est aussi de passer ce temps de jeux de lumières et d'ombres ensemble, en permutant, en circulant d'un poste à l'autre. Les personnes décideront ensemble de cloturer l'expérience. La disposition de l'écran permet aux passants de profiter de cet instant d'élucubration lumineuse. C'est une proposition qui peut être et qui veut être menée en laboratoire de création avec un public adulte et/ou enfant, en amont des représentations. Cet entre-sort est le pont entre ce spectacle et une médiation.

Un cadre et différents outils sont en place pour que le projet puisse s'inventer et se reinventer :

- L'écran, objet immense, peint et léger - laboratoire d'art plastique en peinture noire et blanche.
- Les accessoires - laboratoire de sculpture à base de papier et autres matériaux de récup, qui permettent de faire des ombres
- Les jeux d'ombres - laboratoire comment créer une ombre avec son corps et/ou avec un objet et jouer avec.

# L'UNIVERS SONORE

A chaque entre-sort son univers sonore.

Anne-Sophie Girault, réalisatrice de film d'animation mais aussi de création et de fiction sonore, accompagne les entre-sorts de chez Suchet, interprétant et traduisant cet univers, avec sa sensibilité et le medium du son.

Des bruitages, des ambiances, des voix, des chuchotements viennent habiter l'espace et accompagner le spectateur dans son évasion. Ses 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.





## 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. 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 manières 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'appriivoiser 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 noires, 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 à Toulouse).

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 ont utilisé la médiation culturelle à travers des ateliers d'arts-plastiques pour nourrir leur création en récoltant de la matière, ceci en soutien de leur processus de création. Ces temps ont accompagné à chaque fois un temps de résidence en vue de la fabrique du spectacle « Les entre-Sorts de chez Suchet ». Cette démarche consiste, à mettre en place des laboratoires, à partager une passion et une curiosité, à creuser le propos de la création à travers le jeu graphique et à vivre avec d'autres un état de création plastique. Ces instants permettent d'exprimer ses émotions, ses états d'âme, ses ressentis. Ce dialogue artistique donne naissance à une matière dont les Championnes se nourrissent et les participants s'accaparent.

Fortes de ces expériences -notamment de cette magnifique aventure avec Transat organisé par Les Ateliers Médicis au sein de L'ARSEEA de Fenouillet (31)- et réalisant que ce partage dans la recherche d'une création de spectacle, d'installation spectaculaire, est constructif, vital et salvateur, le troisième entre-sort restera cet endroit de liberté et d'expression à chaque fois que cela sera possible.

Les championnes proposent donc des laboratoires qui ont pour objectif de réinventer en création collective ce troisième entre-sort dans le territoire où elles feront leur nid pour quelques jours.

Les laboratoires 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.

La proposition: Démarche d'expérimentation et de transmission autour du jeu graphique et de création d'une ombre. Réalisation d'éléments pour l'entre-sort à tentacules. Dans l'idéal, installation et présence le temps d'une représentation. Les laboratoires se dérouleront la semaine précédent la ou les représentations.

Les labo : • Création d'images à partir d'ombres faites de découpes et de sculptures de papier.  
• Gravure sur tétrapack  
• Atelier peinture

Remarque: chacun des ateliers peut être sujet à de la prise de son. La médiation se clôture en complicité avec la participation des personnes du laboratoire lors de ou des représentations programmées.

# 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/)