

présentation du projet et de la compagnie  
compagnie entre chien et loup - création 2013





En référence à quoi se construit-on ? Comment ne pas subir l'influence de son passé familial ?

Une jeune femme ; elle s'appelle Véréna. Elle se sait prénommée d'après une autre Véréna : la soeur de sa grand-mère. Dans la famille Velvet flotte un certain mystère autour de la plus âgée des deux. Son départ à vingt ans, au début des années 40, a laissé une grande incompréhension. Elle voulait vivre différemment, peut-être vivre tout simplement selon ses critères, loin des conventions de son milieu. Véréna a suivi un homme, loin. Bien plus tard, elle est revenue, mais elle n'est pas rentrée.



Véréna, la plus jeune des deux, a retrouvé Véréna, la plus âgée des deux, ici, dans la ville où l'on est. Elle va à sa rencontre, cherchant des réponses à un passé révolu, se cherchant elle-même. Cette rencontre comblera le passé et remplira le futur, mais incontestablement de manière inattendue. Les deux Véréna feront une promenade, le temps d'un après-midi, l'une accompagnant l'autre dans son quartier, l'autre accompagnant l'une dans sa réflexion sur sa vie. Les paroles de ces deux femmes, les univers sonores qu'elles traverseront, nourriront les spectateurs d'une histoire touchante, de deux caractères différents, mais nous communiquant chacun une belle et forte envie de vie et de joie !



Cette promenade plastique et sonore dans une fiction traversant un quartier est un jeu de piste révélant la (les) vie (s) de (des) Véréna(s) Velvet(s). Chaque spectateur, équipé d'un petit dispositif technique, part à son rythme, seul ou accompagné, à la découverte de l'histoire que renferment ces rues. Le parcours embarque chaque spectateur, non seulement dans une histoire aux rebondissements subtils, mais aussi dans un voyage sonore revisitant le temps, dans un décalage au cœur de la réalité.

L'intérêt de cette histoire, au travers d'une fiction sonore et d'installations plastiques au cœur d'une ville, est de mettre le spectateur au cœur de tout : de l'action, du décor, de lui-même, avec comme seul décalage, le temps présent. Le dispositif technique confié à chacun fonctionne comme une interface entre le présent et la fiction. Il sert de machine à remonter le temps, de capteur sonore de ce qui a eu lieu ici même, à cet endroit, dans le passé. Les propositions plastiques sont visibles de tous mais appréciables, voire compréhensibles, par ceux immergés dans l'histoire.



Les spectateurs sont accueillis et équipés par la compagnie dans un lieu en amont du parcours. Le parcours se compose de 15 étapes, sonores et/ou plastiques. Les spectateurs sont équipés d'un petit dispositif technique comprenant des écouteurs et une petite sacoche et suivent un marquage au sol tout au long du parcours. Le spectacle se joue de jour, pouvant finir à la nuit tombée, il dure une heure, s'étend sur environ 2km. 240 spectateurs pourront en profiter chaque jour, sur une amplitude horaire de 4 heures.



## Note d'intention

Depuis ses premiers spectacles, la compagnie « Entre chien et loup » s'exprime dans des espaces qu'elle (re)crée. Elle s'adresse au public des arts de la rue tout en le faisant voyager dans des univers forts, parfois à l'écart, investissant ainsi des lieux, souvent insolites, pour y emmener ses spectateurs comme dans un écrin. Tout en continuant nos recherches dans le sensible, les souvenirs et les histoires humaines, souvent liés aux femmes, nous investissons cette fois la rue. Une balade extraordinaire dans un décor quotidien.



Ce nouveau projet se base sur une fiction, une histoire. Écrite avec la complicité de Chantal Joblon, elle est le socle de ce spectacle. L'art plastique, le travail autour du son, la prise en compte de l'environnement et la place des spectateurs comme acteurs de leurs représentations sont des pistes que nous continuons à développer. Après avoir travaillé ces dernières années sur des réalités sociales et culturelles fortes et pas toujours très gaies, ce projet est aussi porteur de joie, de légèreté et d'optimisme.



De l'urbain et de l'intime à la fois. Faire voyager les spectateurs dans un espace public par un espace sonore. Équipés d'un dispositif technique léger et simple, ils captent des « ondes latentes » : ce qui a eu lieu dans un passé plus ou moins lointain, là où ils se trouvent, ils l'entendent. À l'aide de leur équipement, d'installations plastiques jalonnant le parcours et de leurs imaginations, les spectateurs cheminent du commun à l'extraordinaire, du quotidien au sensible, à la rencontre des deux Véréna Velvet.

Ce nouveau projet n'est ni la visite d'un quartier, ni une ode à ses habitants, il ne s'agit pas d'un travail documentaire. Du flagrant au subtil, du très réel à des scènes imaginaires, surréalistes parfois, les spectateurs suivent les traces d'une balade faite par deux femmes éponymes. L'une jeune et l'autre très âgée, l'une libre et l'autre moins. Une qui arrive et une qui est là depuis longtemps. Une qui sait et une qui cherche encore.





## L'histoire

Véréna Velvet vient d'emménager dans la commune où l'on joue. Y vit une aïeule qui est son homonyme. Elle se sait prénommée d'après elle, parce que «c'est un prénom qui sonne bien». Cette Véréna Velvet là, l'aïeule, est assez mystérieuse, un peu à l'écart de la famille dont elle n'a visiblement pas grand-chose à faire. Véréna va rencontrer Véréna. Cette rencontre a lieu dans le quartier où l'on se trouve, Véréna y vit.



Les deux femmes passeront un après-midi ensemble, à se balader. Les spectateurs se trouveront dans le sillage de leur promenade, presque à suivre leurs parfums. Cette rencontre sera pour la plus jeune une belle découverte. Elle savait que Véréna était originale, voire un peu marginale, mais elle ne s'attendait pas à croiser un tel personnage.

Née dans les années 1920, Véréna est une femme qui, très tôt, a su se donner une réelle liberté, quant à la famille, quant aux conventions sociales, par rapport à elle-même. Issue d'une famille relativement aisée, elle s'est donné la liberté de voyager. À vingt ans, elle quitte sa famille et suit un homme, loin. On l'imaginerait facilement avoir eu un homme dans chaque port, mais pas d'enfant. Nous lui octroyons un certain héroïsme même si elle n'a pas particulièrement participé aux événements graves de son époque ; elle était ailleurs. Occupée à assouvir sa soif de liberté et à faire des richesses de sa vie. Avec un regard particulier sur le monde qui l'entoure, elle collectionne, elle peint, elle écrit. Elle a un peu la mémoire qui flanche, elle ne se souvient plus très bien.... Elle a beaucoup vécu, rêvé, raconté, mélangé... Ses problèmes de mémoire, qui font qu'elle n'est pas toujours crédible, lui amènent une certaine fragilité, une humanité et un humour dans les dialogues.



Leur balade dans le quartier sera pour elles l'occasion de se rencontrer, de partager des points de vue, des souvenirs (réels ou non), de partir dans l'imaginaire et dans la douce folie de la plus âgée, ramenée à la réalité par la plus jeune. Ce sera pour les spectateurs une balade dans un univers foisonnant, dans une vision libre et douce de ce monde, l'occasion de se redire quelques mots simples sur les rapports humains, sur nos désirs et nos croyances.



Véréna Velvet, la plus jeune des deux, repartira remplie de simplicité et de rires, ravie même si ce qu'elle était venue chercher elle ne l'a pas trouvé. Elle aura effleuré Véréna Velvet. Elle aura vu au travers de ses yeux. Vous verrez au travers de ses yeux et de vos oreilles.



## Le Parcours

Accueillis par la compagnie dans un lieu indiqué sur leurs billets, quinze spectateurs sont équipés toutes les dix minutes. Après s'être vus confier un dispositif technique léger, comprenant un casque audio autonome et une petite sacoche, ils seront plongés dans un environnement sonore et prêts au départ.



Composé de 15 étapes, sonores et plastiques, et n'excédant pas 2,5 km, le parcours forme une boucle. Durant environ une heure, accompagné de sons, d'images et de sensations, le public suit un itinéraire simple. Pour aider les promeneurs - spectateurs, chaque étape sera matérialisée dans l'espace public. Sur une amplitude horaire d'environ 4 heures, 200 personnes pourront suivre le spectacle.



En amont des représentations, le choix du parcours se fera en concertation avec la structure nous accueillant. Une pièce en rez-de-chaussée sera nécessaire à la scénographie du parcours. Dès la conception de l'histoire, certaines scènes requérant des décors très typés ont été conçues comme interchangeables dans leur ordre, pour pouvoir s'adapter au mieux à l'urbain nous accueillant. D'autres scènes ont été réfléchies pour pouvoir se jouer dans des décors différents (trois possibilités selon ce qui est disponible).

Un pas-de-porte, une pièce d'habitation en rez-de-chaussée, une ruelle, une rue passante, une vitrine, un commerce, un trottoir, un bâtiment d'habitation, un feu tricolore, un abri-bus, le parvis d'une église, un monument aux morts ou un cimetière, une terrasse de café ou une place vide, un mur, un parc, un square, un terrain vague ...



Grâce à l'écriture de notre histoire et aux installations de la compagnie, nous avons la souplesse pour nous adapter aux parcours possibles dans les communes où nous nous produisons. Il nous faut utiliser quelques fixations dans les trottoirs ou sur les façades, amener ou transformer des éléments de mobilier urbain et métamorphoser quelque peu l'espace public, mais à chaque fois nous raconterons notre histoire adaptée à un lieu, à un quartier, à une ville. Tout lieu privé dont nous aurions besoin aura son «plan B» en cas de difficultés rencontrées lors du repérage.

Le spectacle se joue en français (2013), mais également en espagnol, en allemand et en anglais (2014).



## Les bandes-son

Un des intérêts de ce projet est de mettre le spectateur au cœur de tout. Au travers des arts plastiques et des créations sonores, il est au centre de l'action avec comme seul décalage, le temps présent. Le dispositif technique qui lui est confié fonctionne comme une interface entre le présent et la fiction, une machine à remonter le temps, capteur sonore du passé.



Conçus comme des scènes de films et non comme des « pièces radiophoniques », ce sont des tournages sonores (imaginez le tournage d'un film, mais sans l'image) qui ont servi à la fabrication de chaque bande-son. Lors d'enregistrements en studio ou de compositions sonores, on a tendance à ne mettre que les sons dont on a besoin alors que dans la réalité, il y en a toujours bien plus, au loin, très faibles, mais qui participent à l'authenticité.



Dans les bandes-son, les voix sont primordiales. Principalement celles des deux Véréna, mais aussi un certain nombre de voix de figurants participant aux ambiances. Passé et présent s'entremêlent, s'enchaînent et se répondent pour nous conter ces deux vies. Parfois avec humour, quelques fois avec inexactitude, mais toujours avec sincérité, ces deux femmes se racontent.. La création sonore offre pour cela de riches possibilités. Avec des comédiens en chair et en os, le regard participe grandement à l'image que l'on souhaite donner des personnages, alors que dans notre cas, seules les voix donnent des indications à l'imaginaire des spectateurs, ils se composent ainsi leur propre représentation des personnages.



Le son enveloppe les auditeurs d'une manière spatiale. Chaque nouvelle bande est un petit voyage. Les bandes se déclenchent toutes seules une fois chaque spectateur arrivé dans la zone indiquée par le parcours. Selon les étapes, la taille de la zone varie, pour donner du jeu aux spectateurs, pour qu'ils aient à chercher et découvrir les installations. Entre les étapes les spectateurs sont accompagnés d'ambiances sonores. En arrivant vers d'autres, le son s'amplifie, comme quand on s'approche d'une source...



## L'art plastique



Ce nouveau projet va plus loin dans notre exploration autour de l'audition et de ses réactions au niveau de l'imagination. Avec les bandes-son nous voulons déclencher l'imaginaire de chaque spectateur. Néanmoins l'art plastique reste une part importante de notre travail et il est aussi présent comme stimulus. En complément ou en accompagnement du travail sonore, il permet à chacun de se composer des images fortes, car complètes.

Certaines installations sont de taille conséquente et nécessitent des endroits spécifiques, d'autres sont très légères ou toutes petites. L'art plastique est conçu dans un esprit de légèreté technique, utilisant au maximum la partie publique de l'espace urbain. Tout lieu privé dont nous aurions besoin aura son «plan B» en cas de difficultés rencontrées lors du repérage.



De pochoirs de chats grim pant sur un mur de maison à un vrai tracteur garé dans la rue, d'un banc de velour à une centaine de petites images que l'on traverse à hauteur d'yeux, les installations utilisent plusieurs type de matériaux et de modes de réalisation insitu. Du un camouflage dans l'espace publique à une image qui saute aux yeux , elles ont été pensées pour être le plus juste quand à leur interaction avec l'histoire et les bandes sonores.

Les installations s'intensifient vers la fin du parcours pour finir sur une pièce en rez-de-chaussée dans laquelle on peut regarder par la fenêtre. Un fauteuil, une petite table avec une tasse de thé fumante, un tricot posé sur l'assise du fauteuil. Ce tricot à finir semble infini, il a envahi tout l'espace au sol. Il a différentes couleurs, différents points, comme autant d'étapes et moments de vies. Cette image clos le parcours tout en ouvrant l'imaginaire de chacun.



Les propositions arts plastiques sont visibles de tous mais bien plus cohérentes et intelligibles par ceux immergés dans l'histoire.



## Le synopsis

### ACTE 1

ÉTAPE 1 : La rencontre des 2 Véréna

ÉTAPE 2 : Quelqu'un de merveilleux

ÉTAPE 3 : Les vitrines, je n'aime pas ça

ÉTAPE 4 : Jardin d'enfants

### ACTE 2

ÉTAPE 1 : L'homme aux papillons

ÉTAPE 2 : Incident de parcours

ÉTAPE 3 : Chez le coiffeur

ÉTAPE 4 : La route à retraverser

ÉTAPE 5 : Le bel amour

### ACTE 3

ÉTAPE 1 : Qu'est ce que vous voulez que je vous dise

ÉTAPE 2 : Véréna, le prénom

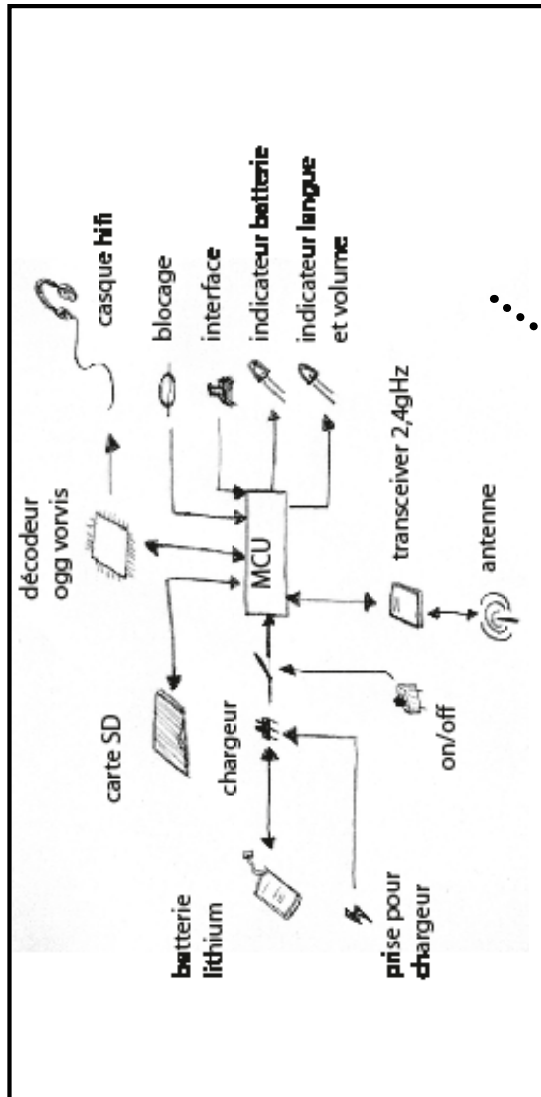
ÉTAPE 3 : Le secret/ les adieux

ÉTAPE 4 : Le tricot

ÉTAPE 5 : Lettre de départ, tableau avec les 2 V, les deux oiseaux





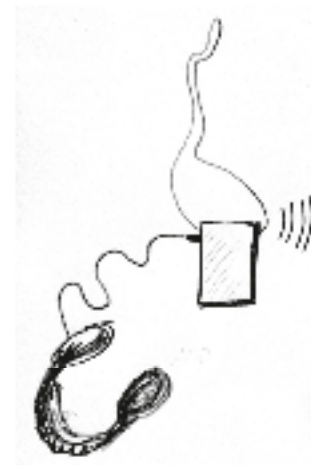
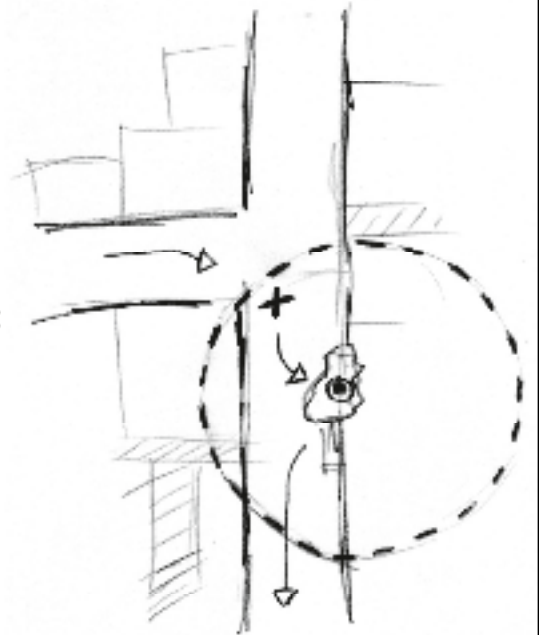


Dispositifs autour du cou, casques de bonne qualité et confortables

## petites notes techniques

Équipé de ce dispositif, le public se déplace dans la ville, à la rencontre de propositions plastiques. L'approche de ces propositions déclenche des séquences sonores en rapport avec le lieu.

Au fil des zones et des propositions, le parcours raconte Véréna Velvet.



110 unités

Bornes de zone qui déclenchent les séquences sonores



15 unités



2 unités

Télécommandes pour la mise en place des zones (puissance d'émission, test de portée...) et pour le choix de la langue de diffusion par défaut.

## Les partenaires



### Production

Compagnie Entre chien et loup

### Coproduction et accueil en résidences

Le Boulon, Centre National des Arts de la Rue (en préfiguration), Vieux Condé (59)

L'Abattoir, Centre National des Arts de la Rue, Chalon sur Saône (71)

Centre National des Arts de la Rue en Poitou-Charentes, Niort (79)

Le Citron Jaune - Centre National des Arts de la Rue, Port Saint Louis du Rhône (13)



### Coproduction

Nord Magnetic, festival des arts vivants – Conseil Général du Nord (59)

L'Atelier 231, Centre National des Arts de la Rue, Sotteville les Rouen (76)

Théâtre Firmin Gémier / La Piscine - Châtenay-Malabry (92)

### Accueil en résidence

La Vache qui Rue, lieu de création arts de la rue, Moirans en Montagne (39)

En Cours (lieu de résidence de la compagnie KompleXXkapharnaüM), Villeurbanne (69)

Lycée Agricole de Fontaine (71)



### Avec le soutien

du Conseil régional de Bourgogne dans le cadre du dispositif « Les Arts Publics »

la DRAC Bourgogne dans le cadre de l'aide à la création

### Représentations / tournée 2013

4 et 5 mai // Festival les Turbulentes - Vieux Condé (59)

19 et 20 mai // Nord Magnétic (59) - Hazebrouck

23 juin // Festival Solstice - Théâtre Firmin Gémier - La Piscine (92)

29 et 30 juin // Festival Les Sarabandes des Bouchauds (16)

6 et 7 juillet // Festival les Zaccros d'ma rue - Nevers (58)

12 juillet // Les Pronomade(s) - Puymaurin (31)

25 au 28 juillet // Festival Chalon dans la Rue (71)

21 et 22 septembre // La Transverse - Corbigny (58)

juin 2013 à février 2014 : tournée régionale en Pays de la Loire organisée par La Paperie - Angers (20 représentations)





## L'équipe de création

Camille Perreau : conception, direction artistique, art plastique

Chantal Joblon : auteure des textes, comédienne

François Payrastre : création sonore, enregistrements

Servane Deschamps : dramaturgie, accompagnement artistique

Corentin Check : régie technique

Pierre Hoezelle : création des dispositifs sonores

Ingrid Strelkoff : comédienne

Géraldine Berger : comédienne

Olivier Berthel : constructeur

Laurence Rossignol : couture



Tricoteuses :

Marie - Madeleine Linck

Anne - Laure Saurin

Madame Boulassier

Annie Marchand

Annick Goldschmidt

L'association des Femmes Actives de la Solitude à Vieux Condé



## Compagnie Entre chien et loup



Créée, en 2004, autour de Camille Perreau et de son premier spectacle (Les lampes de Paulette Wolkenwürze – 2002), la compagnie Entre chien et loup regroupe aujourd'hui, au fil de ses créations, plasticiens, constructeurs, comédiens, créateurs lumières et sons.

Les spectacles de la compagnie sont essentiellement destinés à l'espace public ou aux lieux atypiques. Ils explorent de nouvelles formes de rapport aux spectateurs et à leur perception du temps de la représentation, en travaillant plus particulièrement sur les échelles d'espaces (scénographie et petits objets), sur l'appropriation du son (bandes sonores spatialisées à écouter avec des casques) et sur la place du spectateur dans l'espace scénographique (déplacements suggérés, mais choisis par les spectateurs). Ils proposent au spectateur un autre rapport à ce qui lui est transmis, en changeant les règles d'écoute, de vision, en le déstabilisant pour qu'il vive une expérience nouvelle. Ils lui proposent un espace à lui, le laissent s'asseoir, être debout, circuler, choisir sa position et son emplacement. Ils le libèrent du carcan que peut aussi être la salle, où l'on connaît à peu de choses près le déroulé d'une représentation, pour le projeter dans l'inconnu total au moment où il accepte de devenir spectateur.

Au croisement des arts plastiques et du spectacle vivant, la compagnie mobilise pleinement le spectateur, l'invitant à créer son propre parcours...



Les créations d'Entre chien et loup sont autant d'explorations des rapports entre l'objet, le son, la lumière, la parole et l'humain. La parole et la scénographie sont deux éléments forts de transmission de ce que l'on veut faire percevoir. Parole réelle, recueillie à l'occasion de micro-trottoirs ou lors d'interviews où l'on prend le temps de la rencontre et de l'échange - et parole fictive enregistrée - composent, une fois associées à des arrangements, des bandes-son à la qualité desquelles nous attachons une attention toute particulière. La scénographie, quant à elle, est conçue comme englobant totalement le spectateur, pour le rendre partie prenante, le faire participer, le faire se sentir concerné et touché par d'autres sensations que juste l'ouïe et la vision. La compagnie souhaite changer le rapport habituel qu'ont les spectateurs à ce qu'on leur raconte. Que chacun prenne en compte son passé, ses souvenirs comme une partie intégrante du spectacle.



4 spectacles sont actuellement au répertoire : « Les lampes de Paulette Wolkenwürze », « Le Temps du Voyage, l'exposition », « A l'Ombre de... » et « DEUX - un état des lieux ».

La compagnie crée aussi en réponse à des demandes ponctuelles : « Les définitions réveillent, performance » (Rencontres Urbaines de la Villette, 2003) ; « Rêves d'Oh ! et de sons » (Conseil général du val de Marne, Festival de l'Oh ! – 2007) ; « Drôles d'oiseaux » (scénographie du Parc des Vauroux, Festival Excentrique 2010) ; « Une Mine de femmes » - un livre et une exposition (Le Boulon, 2010); « Un bou(t) de nuit » (scénographie participée du village de Bou, Festival Excentrique 2011). « Quit voit le ciel dans l'eau » (scénographie participée du village de Néron, Festival Excentrique 2012) et « Le Conseil des Tilleuls » ( Abbaye de Noirlac).

Elle se met également au service de théâtres ou de festivals pour répondre à des commandes scénographiques.





## Camille Perreau / directrice artistique

Après des études de scénographie en Allemagne (1993 à 1995), Camille Perreau fait ses premières armes comme assistante-scénographe et assistante-costumière avec plusieurs compagnies alsaciennes (Yves Raynaud, Jean Vincent Lombard et Dominique Guibert), avant que son chemin ne croise celui de Joël Jouanneau. Elle collabore à plusieurs de ses spectacles, comme costumière ou régisseuse (Festival Odyssée 78, Rimmel, Pit-Bull), et assiste le scénographe attitré de celui-ci, Jacques Gabel.

C'est aussi grâce à Joël Jouanneau qu'elle rencontre deux jeunes créateurs : Serge Tranvouez, pour qui elle conçoit les costumes de Gauche Uppercut puis la scénographie et les costumes d'un spectacle franco-marocain, Agar les cimetières, créé au Maroc puis à Saint-Denis, et Jérôme Robart qui lui demande d'imaginer les costumes de sa première création, Tes. Son parcours est placé sous le signe de textes contemporains. C'est avec Surena, mis en scène par Dominique Terrier, dont elle réalise à la fois la scénographie et les costumes, qu'elle aborde pour la première fois un texte classique.



En parallèle à ces créations en salle, une nouvelle rencontre, celle de Jean-Marie Songy, directeur du Festival d'Aurillac et de Furies à Châlons-en-Champagne, créateur de nombreux événements, l'amène au théâtre de rue. Celui-ci lui confie les costumes d'une création au Stade de France pour la Coupe du Monde, la décoration du festival Furies, puis la conception d'un bar de nuit pour le festival d'Aurillac. C'est toujours à ses côtés qu'elle participe à de nombreux projets d'envergure, en France comme à l'étranger, dont la conception de la grande Roue de la compagnie Azanie sur les Champs-Élysées à l'occasion du passage à l'an 2000 ou la création de chars lors d'un défilé à Dubaï.



Elle conçoit et réalise aussi des costumes en grand nombre pour quelques grands spectacles déambulatoires comme celui de la compagnie Azanie lors d'un événement à Douai et lors du défilé de la biennale de la danse à Lyon.

Depuis 2002, elle se partage entre ses propres créations, un univers d'installations plastiques où réalité et merveilleux s'entremêlent, et ses projets de scénographe (Lieu de vie et de nuit du Festival d'Avignon 2004, 2006-2011) et de costumière (entre autres pour la compagnie 26000 Couverts 2006, 2008 et 2010).





## Les Lampes de Paulette Wolkenwürze

Création mai 2002

En octobre dernier, Camille P. reçoit le courrier d'un notaire alsacien.

À sa grande surprise, son arrière grande tante Paulette Wolkenwürze, qu'elle n'a vu qu'une seule fois dans sa vie et qui vient de décéder, l'a désignée comme héritière.

Pensant recevoir de l'argent, Camille se précipite à Breuschwickersheim (en Alsace).

Malheureusement, le notaire la félicite d'être venue aussi rapidement chercher les lampes de Paulette ; elles commencent à lui encombrer son bureau !

Camille rentre à Paris déçue, la banquette arrière de la voiture de location chargée de lampes. Paulette lui a légué ses lampes !

À partir de ce moment, sa vie commence à changer imperceptiblement, puis franchement. Ces lampes sont plus que de simples lampes genre chevet, bureau ou cuisine, non seulement leur aspect est inhabituel, mais en plus elles ... parlent !

Les questions assaillent Camille et son entourage : pourquoi elle, pour en faire quoi ?... y a-t-il quelque chose à comprendre, à transmettre ?

En désespoir de cause, ces lampes sont rangées dans une caisse de transport géante dans laquelle le public est invité à rentrer pour écouter l'histoire surprenante de cet héritage et aussi ce que les lampes ont à... raconter.

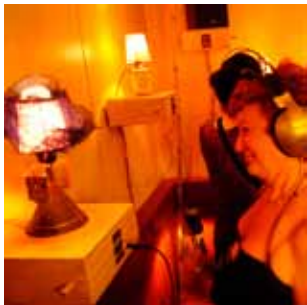
La jauge de cette installation mêlant réalité et fantastique est très réduite, seules six personnes rentrent à la fois, pour une durée d'environ une demi-heure. À l'intérieur, elles sont prises en charge et grâce à des écouteurs qui leur sont fournis, écoutent ce que ces mystérieuses lampes ont à leur dire. Il s'agit d'une intervention subtile de proximité.

Distribution :

Conception / réalisation / jeu : Camille Perreau - Compositions sonores Gilles Sivilotto - Construction : Aléjo Vasquez

Electricité : Corentin Check - Conseils artistiques : Patrick Belaubre - Conseils historiques : Dr Marleine Linck-Amos

La création « Les Lampes de Paulette Wolkenwürze » a reçu le soutien de Daniel Andrieu (Atelier 231 de Sotteville-les-Rouen), Gérard Marcon (Scène nationale de Petit Quevilly/ Théâtre Maxime Gorki), Jean-Marie Songy (Festival Furies) et Gilbert Langlois (Festival de Pierrefonds).





## Le Temps du Voyage

Création mai 2005

Spectacle en douze étapes, douze arrêts, le temps du voyage interroge notre perception du temps, lors de nos déplacements, de nos voyages, quotidiens ou exceptionnels. La sensation du temps qui passe est-elle en nous ou vient-elle du dehors, des kilomètres et des paysages qui défilent, des enfants qui grandissent, des voisins qui partent, des gens qui vieillissent et meurent ?

Rassemblant des plasticiens, des compositeurs sonores, des comédiens, des auteurs, la compagnie « entre chien et loup » a collecté de multiples témoignages, récits ou réflexions sur le temps, qui s'étire et se rétracte, qui se remonte, se prend et se suspend...

Cette installation spectacle est une invitation à faire le tour du cadran, en une heure exactement, ou comment devenir l'aiguille d'une horloge, le temps du voyage...



Distribution :

Camille Perreau : conception, scénographe, costumière / Eric Guerin : plasticien, constructeur, régisseur / Christian Geschwindermann : plasticien, constructeur, régisseur / Gilles Faure : éclairagiste / Pierre Boscheron : compositeur sonore / Claire Lacroix : travail d'écriture / François Rancillac : direction d'acteurs / Sophie Amaury : comédienne / Laurent Boulassier : comédien / Franck Chevallay : comédien / Corentin Check : régisseur / Clémentine Sourdais : peinture / Christophe Montoloy : vidéo / Pierre Fruchard : guitariste / Clémentine Auburtin : production de la création



Coproductions :

Chalon dans la rue (L'Abattoir, lieu de fabrication pour les arts de la rue) ; Pronomade(s) en Haut Garonne ; Coup de Chauffe à Cognac.

Avec le soutien de la DMDTS, de la SPEDIDAM et de la Ville de Cusset

Résidences :

EnCourS – KompleXKapharnaüm — Villeurbanne ; L'Atelier 231 – Sotteville-les-Rouen ; L'Abattoir – Chalon-sur-Saône ; L'Espace périphérique – La Villette/Mairie de Paris – Paris



## Le Temps du Voyage, l'exposition

Le Temps du Voyage ne tourne plus maintenant que sous la forme d'une exposition, à géométrie variable, des installations qui la composent.



## À l'ombre de...

Création juillet 2008



À l'ombre de... est un voyage dans l'univers de la compagnie Entre chien et loup. Il s'agit d'investir un jardin ou un lieu insolite et de le mettre en valeur en y déployant l'univers de la compagnie.

À l'ombre de... présente sous un seul titre Les Lampes de Paulette Wolkenwürze et son héritage surprenant ; Le Temps du Voyage... l'exposition ; les Sèche-cheveux... casques sonores ; la Dyane et ses deux cent cinquante réveils, ainsi que de petites formes plastiques inédites réalisées pour chaque site. À l'ombre de... intègre aussi une buvette (avec thé au gingembre, café...) auprès de laquelle les spectateurs peuvent poursuivre leur parcours.



Chacun peut déambuler librement dans différents univers traitant de la perception du temps, des souvenirs, au travers de témoignages et d'objets. L'espace du jardin fait un écho formidable au temps ; la nature représente elle-même la durée et l'éphémère. Pour que les spectateurs puissent au mieux profiter de cet univers, il est important que le lieu choisi soit « hors du temps », préservé du bruit et de la foule, du passage.

À l'ombre de... résonne (raisonne !) avec chaque lieu. Le nombre d'installations varie selon l'espace, ainsi que les objets qui s'y rajoutent et donnent corps au projet adapté au lieu. Un repérage ou des plans précis sont nécessaires à la mise en place de notre univers.

À l'ombre de... peut accueillir 60 personnes environ par tranche d'une heure, pendant 6 heures par jour, idéalement en fin de journée et début de nuit.. À l'heure dite entre chien et loup !



À l'ombre de... a été présenté pour la première fois du 17 au 20 juillet 2008 à « Chalon dans la Rue 2008 » dans le jardin de l'association Brut d'Expression.





## DEUX - un état des lieux

Une visite chez les femmes vivant en Occident aujourd'hui

Création mai 2009

DEUX... comme le deuxième sexe. DEUX... comme le chiffre de la Sécurité sociale. DEUX... comme vivre à deux. DEUX... comme l'éternel numéro deux.

Après avril 44, mai 68 ou janvier 75, quel bilan (même provisoire) pouvons-nous tirer des luttes menées par nos mères et nos grand-mères ?

Avec gravité, humour, réalisme, sensibilité, tendresse et autodérision, cette exposition habitée explore les coins et recoins des femmes - conditions, clichés, rapports au corps, au travail, au sexe, au quotidien, au temps...

Dans un appartement à louer : une femme...des installations...des photos...du son et des voix...

Les spectateurs sont invités à leur parcourir à leur rythme, par affinités visuelles ou sonores et à aller à la rencontre des femmes vivant dans les pays occidentaux aujourd'hui...



Distribution :

Camille Perreau : direction artistique, patchworkeuse d'installations - Servane Deschamps : regard extérieur, artistique supervisor  
Marie-Pascale Grenier : interprète, patchworkeuse de mots - Caroline Vergon : chargée de production et de diffusion, fouineuse experte en documentation - Gilles Faure : éclairagiste, patchworkeur électrique - Christian Geschvindermann : scénographe, construction supervisor - François Payrastra : créateur sonore, patchworkeur de voix - Chantal Joblon : auteur, patchworkeuse de mots



Production : Entre chien et loup.

Coproduction : L'ABATTOIR- CHALON DANS LA RUE, Centre National des Arts de la Rue, Chalon sur Saône / LE BOULON, Pôle Régional des Arts de la Rue, Vieux Condé / FURIES – L'ENTRE-SORT, Châlons-en-Champagne / MIRA-MIRO – International Straattheaterfestival, Gent / THÉÂTRE FIRMIN GÉMIER – LA PISCINE, Châtenay-Malabry.

Avec le soutien de la DMDTS, de la DRAC Bourgogne, du Conseil régional de Bourgogne.

Merci aux 26 000 Couverts, à Alain Bailly, Simon Patoine, Corentin Check, Charlotte Passajou, Christophe Raynaud-Delage, Paul Fournel et à toutes celles et ceux qui nous ont offert leur témoignage et leur temps.





## Une mine de femmes...

Une exposition plastique et sonore  
Un livre accompagné d'un CD

Création 2010



Beaucoup a été dit, écrit, autour des hommes du fond, ceux qui descendaient chaque jour puiser le charbon. Ce n'est que justice, il était temps de leur rendre l'hommage qui leur est dû, et de le faire avec tout le cœur, mais aussi la distance que requiert le fait de se pencher sur ce passé proche, dont les lieux gardent encore la trace et les hommes la mémoire vive. Moins de mots ont été consacrés à leurs femmes. C'est à elles que nous donnons la parole dans ce projet. Comme souvent, c'est la petite histoire, celle du quotidien, de la rencontre humaine, qui nous amène à vouloir comprendre la grande, à en fouiller les recoins.

Douze femmes, douze thèmes, où chacune exprime sa parole, témoigne de son histoire, de ses souvenirs, avec ses mots, s'attachant à certains détails plus qu'à d'autres, avec le filtre du temps qui a passé et qui peut déformer. Mais avec toute la générosité et la sincérité avec laquelle chacune nous a livré cette parole.



Finalement, ces femmes aux destins si spécifiques, irréductibles à aucun autre, nous parlent cependant des femmes, de toutes les femmes, et leurs mots dessinent l'Histoire, la nôtre, celle des mutations qui ont bouleversé la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Du spécifique au commun, du particulier à l'universel. Humanité. Ces mots, ces voix ont ensuite inspiré l'univers plastique de l'exposition ainsi que la création graphique de l'ouvrage.

Distribution :

Camille Perreau : direction artistique / entretiens / graphisme - Caroline Vergon : entretiens / dramaturgie - Christophe Raynaud de Lage : photographies - François Payrastra : assemblage des entretiens / montage / mixage - Marie-Madeleine Linck : transcription / littérisation



Production :

Entre chien et loup - Le Boulon, Pôle Régional des Arts de la Rue - Vieux-Condé

Soutien :

La Ville de Vieux-Condé - Le Parc naturel régional Scarpe - Escaut - Le Club Bassin Minier Uni du Pays de Condé - Arrêt 59, Foyer Culturel de Péruwelz



## Projets participés



Depuis 2010 la compagnie réalise un ou deux projets participatifs par an. Une collaboration de trois ans c'est établie avec le Festival Excentrique. Elle nous a permis d'intervenir à Mainvilliers, Bou et Néron, trois communes de la Région Centre. L'Abbaye de Noirlac nous a demême confié une création plastique et sonore autour des 300 de certains de ses tilleuls.

Ces créations font intervenir des participants dans différents domaines, dans de la réflexion, de l'écriture, ou de la fabrication art plastique.



Au croisement de l'art plastique et du land art, ces projets vont plus loin que ce que l'on peut en voir une fois l'oeuvre réalisée ...

pour en savoir plus : [www.entrechienetloup.net](http://www.entrechienetloup.net) - autres projets





# Compagnie Entre chien et loup

Le Pèlerin  
F- 71250 Saint Vincent des Prés

Contact : Camille Perreau 06 17 96 62 90

[contact@cie-entrenchienetloup.net](mailto:contact@cie-entrenchienetloup.net)

[www.cie-entrenchienetloup.net](http://www.cie-entrenchienetloup.net)

Siret: 451 822 40 7 0 00 32  
Licences: 2/147168 et 3/147169  
Code APE: 9001 Z