

Répertoire en diffusion

**Projets situés, contextualisés,
participatifs ou en diffusion simple**

issus des résidences de sédimentation menées dans
le cadre du projet « Scintillements » soutenu par le
Conventionnement de la DRAC Nouvelle Aquitaine en
2024 et 2025.



Sommaire

La démarche - page 2

Les tapisseries - page 3

Le choc des titans - page 4

C'est beau une ville la nuit - page 5

Buffet à volonté - page 6

24h avant demain - page 7

Parler boutique - page 11

Lèche vitrine - page 12

Maison-Ville - page 13

Panthère et lycra - page 14

Démarche de recherche mise en oeuvre grâce au conventionnement

Un coup de frein à main. Stopper la machine, se poser, passer au tamis huit années très intenses De chair et d'os, décanter, mettre les mains dans le cambouis et à la pâte de nous-mêmes. Qu'avons-nous fait pendant ces huit ans que nous aurions envie de refaire ? A contrario, que ne souhaitons-nous plus du tout ? Fortement nourri-e-s de nos réussites comme de nos échecs, de nos trébuchements comme de nos épiphanies, nous avons eu envie d'interroger nos pratiques, de questionner notre désir, qu'il soit esthétique, partenarial ou politique, pour ne pas refaire sans réfléchir. Comment marier les deux objectifs a priori contradictoires d'écrire un projet pour un territoire spécifique, et de faire fructifier ce qui a été investi ailleurs (temps, énergie créative, argent public, expérimentations) pour que cela soit reproductible - sans être clef en main ? Comment créer avec et pour les lieux intermédiaires, les territoires ruraux et péri-urbains ? Qu'avons-nous aujourd'hui à proposer qui fasse sens dans ce contexte si violent ?

Les quatre semaines de réflexion, de schémas, d'écriture et de protocoles budgétisation sont suivies par une semaine d'écriture-récit à la Villa Valmont.

du 18 au 22 novembre 2024 à **Lormont**

du 2 au 6 décembre 2024 aux **Carmes à Langon**

du 24 au 28 février 2025 au **Liburnia à Libourne**

du 24 au 28 mars 2025 aux **Colonnes à Blanquefort**

du 7 au 14 avril 2025 à la **Villa Valmont à Lormont**

Dans la lignée de *Mieux produire, mieux diffuser*, ces temps de travail ont donné lieu à l'inventaire des richesses existantes, et la transformation/formalisation artistique, budgétaire et technique nécessaire pour parvenir aux propositions suivantes, immédiatement et simplement diffusables.

Les durées de jeu sont complètement malléables : le chiffrage ici est donné à titre d'exemple.

Les tapisseries

Collage dans l'espace public

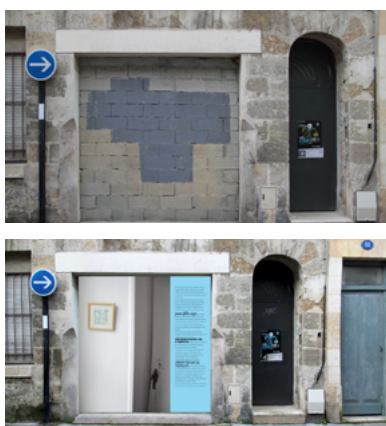
Jauge : illimitée, dépend du passage dans les rues concernées		Durée : Affiches posées une fois et laissées jusqu'à disparition / Affiches posées en feuilleton de 3 épisodes (3 fois 1 mois)	Lieu : Murs de la ville, du village, du centre commercial...	Temps d'installation : 2 jours Jonathan Macias et Caroline Melon avec l'aide d'un.e technicien.ne du théâtre	Public ciblé : Tout public
Complices : plusieurs pour collecte de paroles puis collages / si projet EAC, collecte et collage avec les élèves					Partenaires : Bailleurs sociaux, appels à projet arts visuels, offices de tourisme (possibilité aussi d'une phase pendant un projet de territoire)
Temps de résidence : 4 jours Jonathan Macias et Caroline Melon					
Fiche technique : Autorisations de collage					
Type de communication : Plan sur la déambulation proposée dans la plaquette du théâtre		Équipe : Photos : Jonathan Macias Textes : Caroline Melon Graphisme : Atelier Franck Tallon			

Les tapisseries sont des affiches XXL mêlant texte et photo. Les textes sont issus d'un **travail de collecte et d'écriture** de Caroline Melon **auprès des habitant.e.s**. Les photos sont prises par Jonathan Macias et révèlent les points de détail et autres saillies de la ville. Elles sont collées sur les murs des rues et autres espaces d'ouverture : portes et fenêtres murées, vitrines de locaux commerciaux vides... (avec l'accord des services municipaux et des particuliers).

Une nouvelle tapisserie apparaît chaque mois. Elles se recouvrent les unes les autres et se délitent avec le temps, la pluie. Ces affiches en trompe-l'œil sont non signées, non logotées : c'est une **parole poétique dans la rue**, avec une mise en exergue de propos sensibles, de celles que l'on n'a pas l'habitude de voir - la rue étant plutôt le lieu de paroles publicitaires ou militantes.

Les tapisseries peuvent être collées une seule fois, en «événement», ou plusieurs fois d'affilée en «feuilleton» avec une dramaturgie à épisodes.

Le projet **peut faire l'objet d'une démarche EAC** avec des affiches écrites et constituées avec les groupes. Il mêle démarche de collecte, rédaction de textes, questionnement sur les espaces publics communs, photographie, appropriation de sa ville et fierté de participer à la rendre singulière et pleine de sens.



Le choc des titans

Théâtre participatif

Jauge : 120 personnes par jour pour 6h de jeu		Durée : 1h		Public ciblé : Adultes et familles (enfants à partir de 10 ans) Partenaires : Théâtre, festival, musée d'archéologie, office de tourisme, service d'urbanisme et bureau d'étude de prospections urbanistiques (en lien avec des démarches de réhabilitation), service patrimoine d'une ville, labels de patri-matrimoine matériel et immatériel, journées du patri-matrimoine...
Complices : Personnes ressources sur le patri·matri·moine		Lieu : Une salle dans un lieu de patri-matri-moine ou un lieu public ou une salle de réunion de collectivité (si vue sur la ville c'est encore mieux)		
Temps de travail préalable : 1 jour d'entretiens et 1 jour d'écriture (Jonathan Macias et Caroline Melon) - les entretiens peuvent avoir lieu en visio sans compter de déplacement (à discuter ensemble)				
		Temps de montage : 2h	Démontage : 1h	
Fiche technique : rien		Jeu : Jonathan Macias et Caroline Melon		
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels		Équipe : Entretiens : Jonathan Macias et Caroline Melon / Écriture : Caroline Melon / Graphisme : Atelier Franck Tallon / Accueil du public et animation de la session : Jonathan Macias ou Caroline Melon		

Le public est convié par **groupe de 20 personnes**, accueilli et conduit tout au long de l'expérience par Jonathan Macias ou Caroline Melon. Six d'entre eux et elles vont pouvoir lire **un dialogue que les autres écoutent**. Les personnages interprétés ne sont pas des humain·e·s, mais des **bâtiments emblématiques** de la ville qui rivalisent de verve pour vanter leurs propres qualités et leur importance dans l'histoire de la construction de celle-ci. Ce texte **joue avec humour sur la façon dont se bâtit une ville** et dont elle intègre ses mutations, car il fait autant appel aux vieilles pierres qu'aux récents aménagements (ponts, quais, nouveaux quartiers, réhabilitations, etc), et aux démarches urbanistiques successives. Le propos se double **d'enjeux anthropomorphes qui font écho en chacun·e à des histoires plus personnelles**.

La proposition se termine par un échange à bâtons rompus ou protocolisé sur ce que l'on vient de traverser, et les points de vue sur l'évolution de la ville et ses espaces communs. **Cette discussion peut faire l'objet d'une protocolisation co-construite avec le partenaire invitant** quant à ses objectifs d'échange et de recueil de paroles (dynamique de concertation).



C'est beau une ville la nuit

Théâtre participatif en chambre d'hôtel

Jauge : 120 personnes par jour (2 personnes par heure dans 6 chambres pour 12h d'ouverture)		Durée : 45 minutes		Public ciblé : Adultes et familles (enfants à partir de 10 ans)
Complices : Aucun		Lieu : Chambres dans un ou plusieurs hôtels		
Temps de travail préalable : 1 jour de scénographie (Jonathan Macias), 2 jours d'écriture (Caroline Melon)				
		Temps de montage : 1 jour (Jonathan Macias et Caroline Melon)	Démontage : 2h en suivant la fin	
Fiche technique : rien		Jeu : Jonathan Macias et Caroline Melon		
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels		Équipe : Scénographie : Jonathan Macias / Écriture : Caroline Melon / Graphisme : Atelier Franck Tallon / Accueil du public et animation de la session : Jonathan Macias ou Caroline Melon		

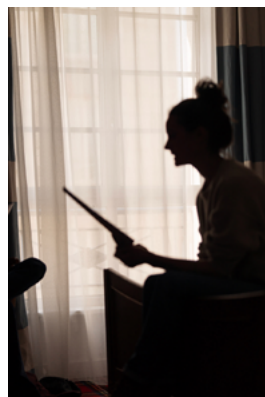
Un rendez-vous pour deux personnes qui ne se connaissent pas.

La réservation se fait pour une personne seule. Le rendez-vous public est donné à l'accueil de l'hôtel. On y est accueilli par Jonathan ou Caroline qui **remettent à cette personne les clés d'une chambre**, et l'invitent à s'y rendre. En poussant la porte de la chambre, iel découvre une valise ouverte, quelques vêtements laissés ça et là, et sur le lit un livret de théâtre. En l'ouvrant, iel comprend que le temps de l'expérience iel sera Patrick. Quelqu'un-e frappe à la porte et l'ouvre. C'est la deuxième personne du public, qui elle, pour quelques instants sera Nico. Patrick remet un livret à Nico, et **iels commencent à lire la dialogue écrit pour elleux. Ça parle du sens de la vie, de doutes, mais aussi d'espoir.**

Patrick évoque ses angoisses de retraité et son inutilité, Nico lui partage ses déboires de couple et sa peur de la fin du monde. **Les deux personnes du public mettent ainsi dans leur bouche les mots d'un-e autre, avec toute leur fragilité, leur pudeur.** Ça parle aussi **de la ville et de ce qu'on en fait.** À la fin du dialogue, chacun-e est invité-e à sortir en suivant un protocole.

Six chambres jouent en simultané pendant plusieurs heures. Les artistes se trouvent en continu devant les portes des chambre de l'hôtel, et une grande attention est portée au sentiment de sécurité des personnes du public pour qu'iels puissent «jouer» tranquillement leur rôle.

L'expérience fait appel à la joie de se mettre dans la peau de quelqu'un qui va **livrer des émotions et des pensées profondes**, du genre qu'on partage rarement - tout en étant protégé parce que les deux participant-e-s savent bien que ce ne sont pas leurs mots ni leurs confidences. Le trouble et la malice qui en découlent fabriquent un moment de joie délicate et de complicité légère et amicale, nous reliant aux humain-e-s et à leurs puissances fragiles, subtiles et existentielles.



Buffet à volonté

Repas en cascade

Jauge : 60 personnes par session (2 sessions par jour)	Durée pour le public : 1h (Groupe de 12 personnes en même temps. Un groupe entre toutes les heures)	Public ciblé : à partir de 12 ans
Complices : Un complice	Lieux possibles : Une cuisine de restaurant / Une cantine / Une salle à transformer...	Partenaires : lieux de diffusion, directions des affaires culturelles d'une ville
Temps de travail préalable : 3 jours d'écriture des textes et de la scénographie	Montage/démontage : 1 jour de montage. Démontage à la fin du dernier jour de jeu. Le montage et démontage sont pris en charge par les équipes techniques de la structure d'accueil.	Equipe : Jonathan Macias et Caroline
Fiche technique : rien		
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels	Équipe : Scénographie : Jonathan Macias / Écriture : Caroline Melon / Graphisme : Atelier Franck Tallon / Accueil du public et animation de la session : Jonathan Macias ou Caroline Melon	Horaires de jeu : de 10 à 14h et de 17 à 21h (entrées des groupes)

Repas en cascade pour 12 convives, où l'on goûte ce que l'on a préparé pour nous et où l'on fait pour ceux d'après.

Le premier groupe est accueilli à 10h dans une cuisine par Caroline ou Jonathan, secondés par un complice. Sur la table les convives découvrent pains au chocolat, café et thé et un saladier rempli de questions sur une thématique déterminée en amont qui sont tirées au fur et à mesure pour alimenter la discussion tout en travaillant. Ça discute, ça boit du café et ça prépare des verrines pour le groupe à venir. **À 10h45 les convives sont invité-es à quitter la cuisine pour se rendre dans un autre espace qui conclut l'expérience.**

À 11h les participant-es goûtent les verrines et préparent l'entrée, à 12h on mange l'entrée et tout en faisant le plat, à 13h c'est la dégustation du plat et la confection du dessert, puis pour finir à 14h, le dernier groupe déguste le dessert et fait la vaisselle. **En filigrane, dès la réservation le public découvre l'histoire de Simon** qui est atteint d'un cancer et qui après la colère et la tristesse met sa vie en ordre avant de mourir. Il prend en main ces derniers instants et l'on comprend dans la lettre finale que l'on vient de réaliser le menu de son dernier repas.

Cette forme permet de faire groupe de discuter à bâton rompu autour d'une thématique presque sans s'en rendre compte. Nous savons bien que les langues se délient quand on cuisine et que l'on mange.

C'est aussi prendre plaisir à préparer pour d'autres et goûter ce que l'on a pris soin de confectionner pour nous dans un **passage de relai culinaire.**



24h avant demain

Expérience immersive à l'échelle de la ville

Les temps d'ouverture sont complètement malléables : le chiffrage ici est donné à titre d'exemple. Il en va de même pour le type de partenaires : nous n'avons pas à tout prix besoin d'une église ou d'une piscine : les lieux se décident ensemble en fonction des désirs du théâtre accueillant et des artistes, et de la faisabilité de la mise en œuvre.

Jauge : 360 personnes par soir		Durée pour le public : 2h30		Public ciblé : Adultes et grands ados (à partir de 16 ans)
Complices : 6 Mémoires vivantes et 15 complices		Lieux : Voir ci-dessous*		
Fiche technique : à déterminer selon les lieux		Temps de montage : 1 jour (Jonathan Macias et Caroline Melon)	Démontage : 2h en suivant la fin	Partenaires : Festivals sur une ville (un seul hôtel) ou une métropole (un hôtel dans chaque ville), théâtres...
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels		Jeu : Jonathan Macias et Caroline Melon		
		Équipe : Scénographie : Jonathan Macias / Écriture : Caroline Melon / Graphisme : Atelier Franck Tallon / Accueil du public et animation de la session : Jonathan Macias ou Caroline Melon		

*** Liste possible (non-exhaustive) des lieux investis** : une église (crypte) et autres lieux du patrimoine, cuisines d'un théâtre ou d'un resto ou d'une boulangerie, archives municipales, départementales etc, théâtre ou stockage de compagnie ou asso de couture, chantier marquant de la ville, bar ou salle de concert marquante de la ville, espace public avec un chef de chœur, asso avec une pratique spécifique dans la ville (patrimoine, alphabétisation, social), médiathèque, école, cimetière, musée, centre social, hôpital, collectivité (mairie etc), équipements sportifs (piscine, stade etc), spa, centre esthétique...



Le principe

24h avant demain est un parcours d'une soirée dans plusieurs lieux, impliquant des habitant·e·s qui prennent la parole et nous font vivre des expériences. Ce parcours prend la forme de départs successifs et de relais du public : ce qui permet d'arriver à une jauge conséquente.

Le but

Inviter le public à entendre des histoires sur lui-même et sa ville, qu'il connaît peut-être de loin, mais n'a pas entendues de vive voix - de voix de vivant -. La petite histoire intime articulée à la grande, dans les mots des Mémoires vivantes, mais aussi dans les lieux traversés, les expériences proposées et le fil du récit en soubassement de l'ensemble. Rendre hommage à l'humanité et aux personnes qui se lèvent tous les matins pour faire fonctionner le monde, en leur donnant la parole en toute simplicité et avec brio ; se relier à ce patrimoine et ce patrimoine immatériels, dans la conviction que les meilleur·e·s expert·e·s d'un territoire, ce sont ceux et celles qui l'animent. Proposer un temps partagé à petite jauge, pour que la connexion, même éphémère, ait lieu.

Composer ainsi toutes ensemble une mosaïque que personne ne verra jamais dans son entièreté, mais savoir qu'au moment où l'on participe, palpitent d'autres rendez-vous dans ce cœur battant qu'est 24h avant demain.

Parcourir plusieurs lieux qu'on ne fréquente pas d'habitude, en découvrir les recoins secrets, et y articuler un récit intime qui touche, bouleverse et fait rire. Traverser ainsi la ville, sa ville, et ne plus la voir pareil après cette expérience organique rassembleuse et un peu folle.

Le récit de fond

Relier les micro-histoires, les épopées intimes racontées par les habitant·e·s à une fiction, une histoire prenant le visage de sept personnages. Fraîchement arrivé·e·s en ville ou là depuis toujours, ils vaquent à leurs occupations, leurs quotidiens, leurs ami·e·s, leurs amours, leurs emmerdes. Ils et elles nous parlent en creux de leur rapport à la ville, de comment on s'y aime, on s'y quitte, on fait collectif, on se réchauffe les cœurs et on y vit sa vie, loin d'être un long fleuve tranquille.

Ces sept personnages traversent ou ont traversé un traumatisme. **Sept trajectoires** qui ne commencent pas toutes très bien et parlent **de vulnérabilité, de vies abîmées, de secrets dévoilés**, à rebrousse-poil d'une société focalisée sur la performance et le mensonge des photos retouchées.

Nico flippe de la fin du monde, Nawal travaillait au Bataclan le fameux soir, Elsa a été ensevelie sous une avalanche pendant seize minutes, Simon dialogue avec sa tumeur au cerveau, Patrick se retrouve à la retraite du jour au lendemain, Léo passe de familles d'accueil dépassées en foyers aux murs usés par les coups de gueule successifs des habitant.e.s et de ceux qui en prennent soin, Morgane est tombée dans le trou d'elle-même et ne quitte sa couette qu'à renfort de petites pilules qui lui cassent les jambes autant qu'elles la tiennent debout.

Toutes ont dans le coin du cerveau une chanson, **un air entêtant qui pourrait bien être la clef de leur renaissance**. C'est celle-ci, ainsi qu'à quelques débâcles et autres épiphanies qui auront ponctué leur chemin, que vous êtes invité·e·s à célébrer lors de *24h avant demain*.

Ce récit est distillé au fur et à mesure de la soirée par une expo sous forme de moodboard des personnages, des prises de parole des artistes, des lettres individuelles données aux spectateurices.

L'expérience en elle-même

À notre arrivée au point de rassemblement, un·e guide nous accueille et nous emmène sur le lieu du rendez-vous pour rencontrer une Mémoire vivante.

Chaque Mémoire vivante raconte au public un morceau de son intimité en lien avec l'histoire de la ville. Ces points de vue, parfois éloignés, voire contradictoires, invitent à une vision plurielle du territoire et une compréhension en profondeur de ce qui la meut ; sans pour autant jamais chercher à ne promouvoir qu'une seule vision, mais plutôt à en goûter la complexité. La conviction d'un lien fort entre la micro-histoire et la grande Histoire prend ainsi corps pour relier visages humains et bâtiments, événements marquants et souvenirs individuels.

Sont particulièrement saillants cette légère fragilité, ce concentré d'humanité brute qui fait que nous ne sommes pas face à un spectacle incarné par des comédien·ne·s qui jouent un rôle, mais au coeur d'un instant réel que nous fabriquons ensemble.

Puis nous sommes conduits à vivre ensemble une expérience. L'idée est de vivre, sentir, goûter, traverser la ville dans son propre corps, de s'amuser ensemble, de créer une douce complicité dans le groupe, et de se souvenir ensuite des images nées du fait d'avoir fait un usage décalé de ces lieux publics. Certain·e·s dansent, cuisinent, chantent, mangent, lisent un texte de théâtre, jouent à cache-cache dans une bibliothèque de nuit, regardent des films, écrivent une carte postale à une personne aimée, se déguisent et se font tirer le portrait, visitent les réserves d'un musée...

Le final collectif

Le public est accueilli et s'installe par petits groupes de six personnes. Chacun.e se raconte, autour d'un apéro, ce qu'il a vécu, quelles expériences, quel fil du récit a-t-il suivi ?

Les artistes détaillent chacun des rendez-vous pour rassembler les morceaux du puzzle, ainsi que l'histoire des personnages. Puis le public entend l'épilogue de l'histoire et détient désormais toutes les clefs du mystère - y compris celles des soubassements de sa ville.



DÉPART Accueil 1 : 20 personnes
19h

19h10
Nico
LIEU 1
19h50

Parcours 1
10' de marche

20h
Naval
LIEU 2
20h40

10' de marche

Accueil 2 :
20 personnes

19h10
Elsa
LIEU 3
19h50

Parcours 2
10' de marche

20h
Léo
LIEU 4
20h40

10' de marche

Accueil 3 :
20 personnes

19h10
Patrick
LIEU 5
19h50

Parcours 3
10' de marche

20h
Morgane
LIEU 6
20h40

10' de marche

Un départ toute la Simon

19h - 20h - 21h
19h30 - 20h30 - 21h30

20h50

LIEU DU
FINAL
Simon

= 60 personnes

Fin : 21h20

personnages du
récit de fond

Parler boutique

Théâtre participatif

Jauge : 200 personnes par jour pour 5h de jeu		Durée pour le public : 1h15 (Groupe de 10 personnes en même temps. Un groupe entre toutes les 15 minutes)		Public ciblé : A partir de 12 ans
Complices : 2 complices qui gèrent la mise dans les différents espaces et la ventilation des groupes		Partenaires : lieux de diffusion, directions des affaires culturelles d'une ville, services d'urbanisme, bureaux d'études		
Temps de travail préalable : 2 jour de scénographie (Jonathan Macias), 3 jours d'écriture (Caroline Melon) + 1 jour de repérage		Montage : 2 jours	Démontage : à la fin du dernier jour de jeu. Le montage et démontage sont pris en charge par les équipes techniques de la structure d'accueil	Lieu : - Chez l'habitant (appartement, maison) 5 pièces minimum. Un espace pour la conclusion, dans un lieu proche. - Différents espaces d'un théâtre sauf la salle (6 espaces)
Fiche technique : rien	Jeu : Jonathan Macias et Caroline Melon			
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels	Équipe : Scénographie : Jonathan Macias / Écriture : Caroline Melon / Graphisme : Atelier Franck Tallon / Accueil du public et animation de la session : Jonathan Macias ou Caroline Melon			

Parler boutique propose une plongée dans des histoires du quotidien qui révèlent le monde intérieur bien plus vaste des humain.e.s que nous sommes...

Une aventure autour de la ville, de ceux et celles qui la font vivre, de ses histoires d'amour, des débats qui l'animent... et des romans que nous portons toustes à l'intérieur, de sujets de société en confessions secrètes. Le public est accueilli dans des pièces par un·e narrateur·ice. C'est du théâtre participatif, le public lit un texte de théâtre pour donner vie aux scènes imaginées.

Chaque personnage est un archétype social, (éducateur spécialisé de gauche, architecte de droite, jeune bobo en reconversion en biodynamie, employée de pharmacie bientôt à la retraite, jeune chômeur).

Par exemple, l'acte 1 est un apéro entre voisin·ne·s qui discutent de l'installation dans la rue d'un compost partagé. Très vite la discussion glisse sur la ville et sa mutation et les caractères bien trempés des personnages mettent en avant leur vision de la société très contradictoires qui au final représente la mosaïque des idées que l'on peut entendre sur une ville et sur les choix de société à faire. Lire les mots d'un·e autre c'est permettre une certaine distance qui protège et rassure. On entre dans la forme en tant que personne, au fur et à mesure des scènes on fait groupe La dernière pièce, la conclusion, sert à passer des mots écrits pour soi à nos mots, **notre propre vision de la ville**.



Lèche-vitrine

Cinéma muet

Jauge : illimitée (600 personnes pour 7h de jeu)		Durée pour le public : temps libre (10 minutes)	Public ciblé : tout public, usager·e·s de la ville
Complices : entre 10 et 15 en fonction du nombre de vitrines occupées		Lieu : - Vitrines vides d'une rue commerçante (de 3 à 6 commerces) - Vitrines vides d'un centre commercial	
Temps de travail préalable : 1 jour de repérage des vitrines et rencontres des complices + 1,5 jour d'écriture (livret et scénographie)		Montage : 1,5 jour Démontage : à la fin du dernier jour de jeu. Montage et démontage sont pris en charge par les équipes techniques de la structure d'accueil.	Partenaires : lieux de diffusion, directions des affaires culturelles d'une ville, services d'urbanisme
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels	Fiche technique : Enceintes autonomes pour diffusion (de 3 à 6) Assises pour le public devant les vitrines (bancs) Prêt de gros mobilier par le théâtre (canapé, lit, etc.)		Horaires de jeu : 3 sessions : vendredi soir (3h), samedi matin (2h), samedi après-midi (2h)
			Jeu : Jonathan Macias et Caroline Melon

Dans plusieurs vitrines de commerces vides, des saynètes sont jouées en boucle par des complices. Du son est diffusé sur des enceintes devant la boutique et des assises invitent à s'arrêter. On trouve aussi un cartel et des livrets qui expliquent la scène et la psychologie des personnages.

Dans chaque scène, les meubles, accessoires et costumes sont déclinés sur un même ton, vert, bleu, violet, rose, rouge. Ce travail chromatique participe à déréaliser les situations, à les déplacer dans un espace mental, imaginaire. Les saynètes jouées mettent en images **des situations quotidiennes** : un apéro entre voisin·ne·s, une discussion entre une grand-mère et sa petite fille, une engueulade entre un couple dans son lit...

Cette proposition singulière **interroge les usager·e·s sur l'occupation de l'espace public**, et joue des codes de la télé-réalité pour insuffler dans la ville une fiction sans mots où la bande son transporte le public dans un imaginaire collectif, entre clip et cinéma muet.



Maison-Ville

Cinéma muet et théâtre participatif

Jauge : illimitée (Lèche-vitrine), 80 personnes par jour pour 2 sessions de jeu (Parler-boutique)	Durée pour le public : temps libre (Lèche-vitrine), 1h15 (Parler-boutique)	Public ciblé : tout public, usager·e·s de la ville (Lèche-vitrine), à partir de 12 ans (Parler-boutique)
Complices : entre 10 et 15 en fonction du nombre de vitrines occupées	Lieu : Vitrines vides d'une rue commerçante (de 3 à 6 commerces)	Partenaires : lieux de diffusion, directions des affaires culturelles d'une ville, services d'urbanisme
Temps de travail préalable : 2 jour de repérage des vitrines, enquête sur la ville et travail avec les complices + 4 jours d'écriture de textes (Caroline Melon), 2 jours d'écriture de la scénographie (Jonathan Macias)	Montage : 2 jours Démontage : à la fin du dernier jour de jeu. Montage et démontage sont pris en charge par les équipes techniques de la structure d'accueil.	Horaires de jeu : Lèche-vitrine : 2 sessions : jeudi soir (3h), vendredi soir (3h) / Parler boutique : 4 sessions par jour (samedi et dimanche)
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels	Fiche technique : Enceintes autonomes pour diffusion (de 3 à 6) / Assises pour le public devant les vitrines (bancs) / Prêt de gros mobilier par le théâtre (canapé, lit,	Equipe : Jonathan Macias et Caroline Melon

Pendant 4 jours les vitrines vides d'une rue commerçante se transforment **en lieux de vie fictionnels**.

Les deux premiers jours de installations chromatiques représentant des pièces habitées par des complices qui jouent des scènes en boucle. **C'est comme un cinéma muet**, on est invité·e en tant qu'usager·e·s à s'asseoir, à regarder ces situations du quotidien qui sont portées par une bande son diffusée sur des enceintes dans l'espace public.

Un cartel nous donne des informations sur la tranche de vie à laquelle nous assistons et donne des infos sur les personnages présents. Il y a un apéro entre voisin·ne·s qui à l'air d'être un peu houleux, un couple au lit, un anniversaire dans une arrière-boutique. **Lèche-vitrine c'est un peu comme un teaser qui donne envie de venir participer à Parler-boutique**, de savoir ce qui se dit dans ces scènes.

Les deux derniers jours, le public par groupe de 20 est invité à pénétrer dans les commerces et certain·e·es prêtent leur voix aux personnages en lisant les textes de théâtre pour donner vie aux scènes jouées les deux premiers jours. **Lire les mots d'un·e autre c'est jouer à permettre une certaine distance qui protège et rassure**.

On entre dans la forme en tant que personne, au fur et à mesure des scènes on fait groupe La dernière pièce, **la conclusion**, sert à **passer des mots écrits pour soi à nos mots, notre propre vision de la ville**.



Panthère et lycra

Mémoire vivante et portrait sur mesure

Jauge : 20 personnes par heure pour deux sessions de 3h de jeu : 120 personnes par jour	Durée pour le public : 1h	Public ciblé : à partir de 12 ans
Complices : La ou le costumier·ère du théâtre, une personne du service communication du théâtre	Lieux possibles : Théâtre, ballet, opéra, lieu de stockage de compagnie	Partenaires : lieux de diffusion, festivals
Temps de travail préalable : 1 jour de repérage, rencontre et travail avec le service com et la ou le costumier·ère	Montage : 1 jour	Equipe : Jonathan Macias et Caroline Melon
Type de communication : Invitation classique sur les supports habituels	Démontage : à la fin du dernier jour de jeu. Montage et démontage sont pris en charge par les équipes techniques de la structure d'accueil.	

Le groupe est accueilli par Caroline et Jonathan devant le théâtre. Iels les font entrer par une porte dérobée et les conduisent **vers la réserve des costumes**.

Le choc est saisissant, tous ces vêtements sont la mémoire du théâtre et des personnes qui les ont portés. Une mémoire vivante, **la ou le costumier·ère les attend et leur raconte sa fonction dans le lieu et une anecdote singulière et banale autour de son métier**. C'est avec une émotion certaine que chacun.e écoute ce récit, les yeux glissants sur tous ces personnages en sommeil.

Jonathan et Caroline proposent ensuite à chacun.e de choisir et d'enfiler costumes et accessoires et de passer dans la pièce d'à côté, transformée pour l'occasion en studio photo. **Iels passent sous l'objectif d'un·e photographe**, campent le temps d'un shooting le personnage dans lequel iels se projettent.

Ils laissent leur adresse mail pour recevoir la photo qui ne sera montrée à personne. Iels l'auront juste comme trace, pour eux. **Cette expérience propose de mettre en lumière une personne de l'équipe qui est habituellement dans l'ombre**, de déambuler dans des espaces du théâtre fermés d'ordinaire.

C'est un vrai privilège qui se finit par l'ultime cadeau: **être sous les projecteurs pour devenir le temps d'une séance photo le personnage de sa vie rêvée**.



Actualités De chair et d'os

En tournée

[Le Volcan et la Vague](#) entresort-jeu sur l'amour et l'amitié

[La maison](#) aventure solitaire dans un déménagement choral

[Cinq saisons](#) rituels pour observer autrement le paysage

[Suite pour transports en commun](#) surgissement dans l'espace public

Publications

[Anti-manuel de projet de territoire, processus, déconvenues et réjouissances](#)

éd. de l'Attribut

[Le Volcan et la Vague](#) le jeu de cartes

Collaboration

[Alors on danse](#) de Cécile Maurice, compagnie Bougrelas

Transmission

[Interventions régulières à la Fai-Ar](#) formation supérieure en espace public (Marseille)

Contacts

Administration, Charlotte Duboscq

06 32 45 63 83 - administration@dechairetdos.fr

Communication, Lila Gaffiero

06 77 52 23 24 - l.gaffiero@gmail.com

Direction artistique, Caroline Melon

06 71 91 39 04 - caroline.melon@dechairetdos.fr

Site internet de la compagnie : www.dechairetdos.fr

Blog : www.de-chair-et-d-os.tumblr.com

Crédits photos : Corina Airinei, Tangi Le Bigot, Ivan Mathie, Franck Tallon