

Vadrouille(s)

SOMMAIRE /

| |
|-----------------------------------|
| Présentation rapide - 3 |
| Manifeste de la Vadrouille(s) - 4 |
| Topo / le jeu, le dispositif - 5 |
| Intention - 7 |
| Modus Operandi - 8 |
| Équipe - 9 et 10 |
| Compagnie VAGUE - 11 |
| Contacts - 12 |

Il n'y a plus
de carte
mais une vitournelle
au
se tissent

Titre :

Vadrouille(s)

Quoi ?

Projet spécifique de territoire

Création in-situ

Jeu de marche et d'expérimentations

Équipe :

Petit noyau : Yannick Gonzalez-Altmann et Maëlys Rebuttini

Grand noyau : Équipe d'artistes-marcheur·e·s aux disciplines diverses ou habitant·e·s volontaires, clubs, scolaires, ...

Présence sur le territoire :

Minimum 4 semaines, fragmentées par périodes, saisons

MANIFESTE DE LA VADROUILLE(S)

**faire précéder tous ces prochains points par -Vadrouille(s)-*

- 0. Se manifeste par l'ensemble de ses trajectoires et de ses traces*
- 1. Est un mouvement singulier et collectif hasardeux de marche(s)*
- 2. Joue avec des contraintes agissantes qui élargissent l'orientation, désorientation, oreilles, yeux, perceptions et imaginaire*
- 3. Est errances obsessionnelles et idiotes visant la perte, sortant au besoin des voies humaines emménagées*
- 4. Dispose en tirant des cartes : orientation, action, médium, restitution*
- 5. Fonctionne en une série de cadeaux pour soi et partagés (cartographies, instantanés, restitutions)*
- 6. (se) joue de la réalité et joue de fictions*
- 7. Annule la propriété privée, est ouverte à la rencontre*
- 8. Est liée sensiblement aux lieux traversés et arpentés lors de chaque déploiement*
- 9. Apprécie les taillis, les fourrés, les champs, les ronces, les forêts, les bordures, les lisières, les non-lieux, la zone*
- 10. S'applique à porter attention et à raconter chaque petit déchet nommé de fait petit rien*
- 11. Construit et peuple de portraits minuscules, de sanctuaires de rien, de constellations éphémères*
- 12. Visent à élargir, à multiplier, à ouvrir*
- 13. Convoque les troubles, les dédoublements, les devenirs-autres, vivants et non-vivants*
- 14. Est constituée de luttes, pauses, courses, sauts, pas pas pas pas pas ...*
- 15. Est invisible et secrète*
- 16. Est une lutte*
- 17. Est praticable par quiconque, si toutefois une joie de marche, de découverte et une certaine curiosité existe et persiste, malgré tout*

Tout vadrouilleur d'un jour devient membre de la Vadrouille(s)

TOPO/

Avec Vadrouille(s), la compagnie VAGUE expérimente et (s')invite à marcher de façon autre qu'orienté par un GPS ou un chemin quotidien ou balisé.

Notre désir est de découvrir ou (re)découvrir comment regarder, comment écouter, comment communiquer avec ce qui est là, autour de nous, parfois depuis toujours, parfois pour la première fois.

Marcher comme un jeu, partir en expédition, devenir réceptacle sensible, poreux, à la recherche de ce qui nous touche, nous ébranle, nous ravit ; partir récolter, amasser des matières brutes et immatérielles.

Puis, s'interroger, transformer et traduire pour révéler, par l'acte et la création, la poésie d'un lieu, d'un territoire.

LE JEU/LE DISPOSITIF

Vadrouille(s) est un jeu hasardeux et en mouvement. Tout agit sur lui constamment, et inversement. Il est composé d'une multitude de cartes, disposées par Orientations, Actions, Médiums et Restitutions.

Il comprend :

- un temps de marche, appelé Bifürk, seul.e ou en groupe, d'une durée organique définie au préalable.
- de l'écriture d'un Instantané (écriture automatique en résonance) et une cartographie libre (format, support, interprétation), au retour de la Bifürk.
- une restitution à préparer puis à partager






INTENTION, LA VADROUILLE C'EST/

Avec Vadrouille(s) nous cherchons à interroger notre manière de nous déplacer et d'appréhender les territoires que nous traversons. Nous cherchons à élargir, à multiplier plutôt que de généraliser et niveler. Le jeu permet de (se) décaler, d'être déplacé de celui ou celle que nous sommes quand nous marchons quotidiennement. Ainsi, les contraintes de la vadrouille permettent au marcheur (artiste-marcheur, enfant-artiste-marcheur) de porter attention ailleurs, de changer de point de vue. C'est cela qui crée une expérience avec le territoire. Le jeu et la marche ouvrent l'espace de la porosité, de la rencontre, de l'enquête, de la poésie et laissent place à notre intériorité, notre imaginaire et notre singularité.

Vadrouille(s) est une recherche qui aiguise nos sens, qui développe notre curiosité, notre intérêt pour l'inconnu, pour ce que nous ne savons pas. Vadrouille(s) crée la rencontre avec un lieu, avec ce qui le constitue ; ses habitants, humains et non-humains, mais aussi tout ce qui le traverse d'invisible, fugace, temporaire ou éternel (vent, voiture garée, rivière, trajet du soleil, feuille qui tombe, ...).

Une masse de matière s'accumulent rapidement dans les corps, médiums, appareils de captation (appareil photographique, dans la caméra, sur l'enregistreur, dans les carnets de notes et dessins) et esprits. Après la marche, la seconde étape de Vadrouille(s) est de traduire nos perceptions, sensations, émotions des choses vues et vécues, en matières partageables. Ce que cet acte sous-tend c'est bien de faire art en partant de qui nous sommes et de ce qui nous entoure car nous avons la croyance certaine que chaque être et chaque territoire à quelque chose à dire, à raconter, à révéler.

La joie réside dans l'élaboration et la construction d'objets artistiques multiples comme des éditions papiers (typographiques et/ou photographiques), films, éditions sonores ou radiophoniques, performances, contes, chansons, installations et d'imaginer comment les donner à voir.



MISE EN JEU ET ACTIVATION, MODUS OPERANDI/

Les résidences Vadrouille(s) s'articulent autour de temps d'explorations, d'expérimentations et de créations. Les matières accumulées tissent un réseau de récits matériels et immatériels, documentaires et fictifs, visuels et écrits, en résonance avec la zone géographique explorée.

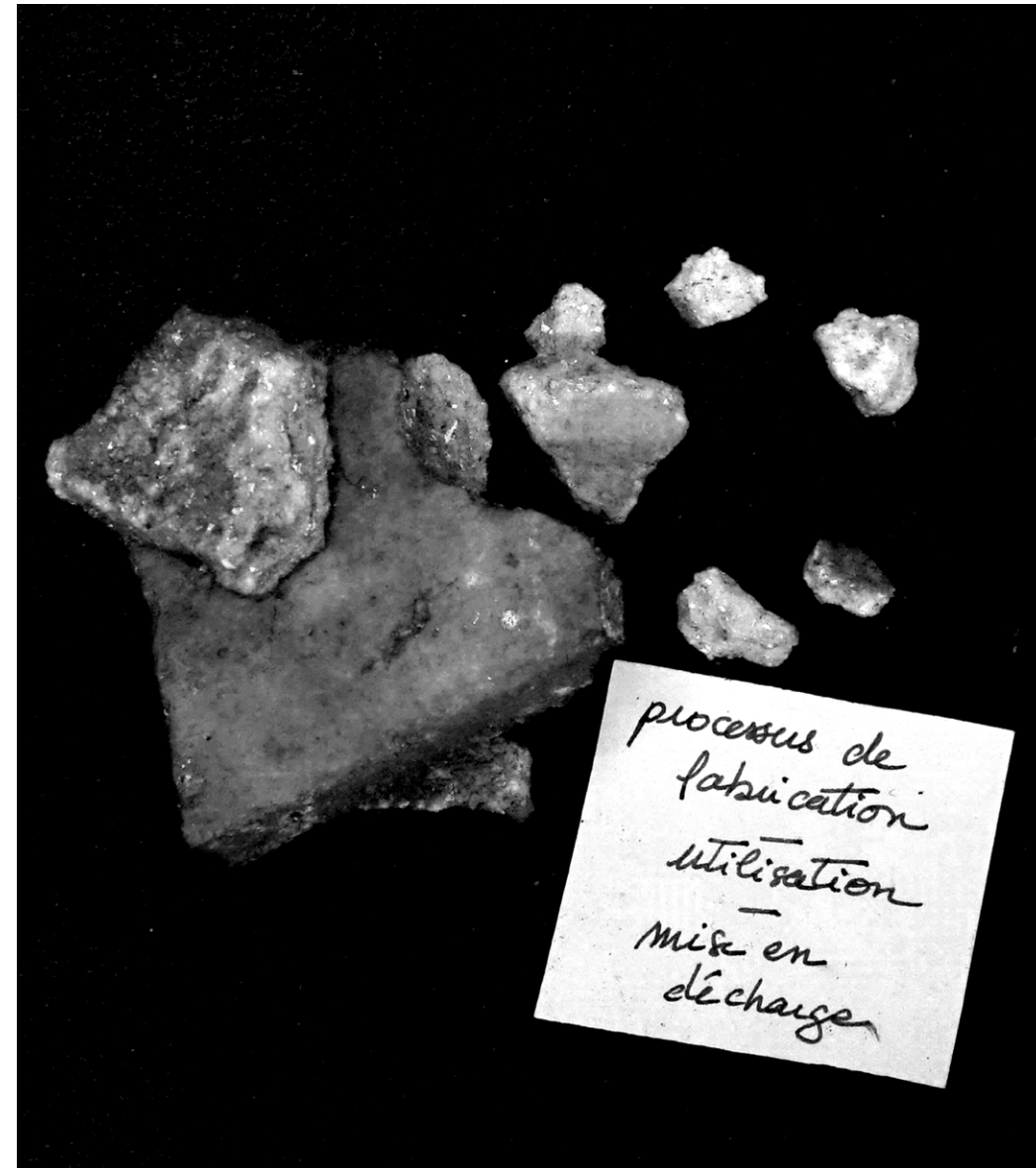
Les résidences s'étendent sur un minimum de 4 semaines et peuvent être fragmentées en plusieurs périodes, par exemple le rythme des saisons.

Elles s'orchestrent soit :

1/ Avec exclusivement deux (minimum) ou plusieurs -singularités- de la compagnie VAGUE.

2/ Avec des habitant·e·s des alentours du lieu d'accueil curieux·ses de faire partie intégrante (totalement ou partiellement) du processus de la Vadrouille(s). Ouvert à toutes et tous sans distinction d'âge. Les habitant·e·s peuvent être réuni·e·s par un appel à participation et/ou par suggestion du lieu d'accueil.

Une des questions fondamentales de Vadrouille(s) est la question du partage et de sa traduction ; à chaque fois, dans chaque lieu, en écho au territoire et aux rencontres (humaine ou autre) survenues durant le temps de recherche, les participant·e·s pensent et organisent une grande restitution, totale : un événement de marches, de spectacles, de partage du dispositif, de dialogues, de performances, de repas.





YANNICK GONZALEZ ALTMANN

Comédien et musicien

Né en 1990, Yannick Gonzalez-Altmann habite une maison dans la forêt qui accueille des artistes en résidence et en refuge. Il est musicien et acteur de formation mais à un goût pour l'image, la mise en scène et la danse. Il a longtemps eu un lien étroit avec le basket en tant que joueur, entraîneur et arbitre. Il a étudié à l'École du Jeu puis au TNS. En 2018, il crée collectivement -Durée d'Exposition- avec Animal Architecte, et joue dans -les Terrains vagues- de Pauline Haudepin. En 2019 il joue dans -le Mont Analogue- des Compagnons Butineurs aux Plateaux Sauvages et au théâtre de l'Eclat de Pont-Audemer dans le cadre du festival Fragment(s). En 2020 il joue dans -Les Innocents, Moi et l'Inconnue au bord de la route départementale- de Peter Handke mis en scène par Alain Françon au théâtre de la Colline, puis en tournée à la MC2 de Grenoble et au TNS. En filigrane, il initie, cherche et développe -Vadrouille(s)-; une recherche sur l'errance et la manière d'explorer des zones (villes, campagnes, forêts, plages...) où il travaille avec des artistes d'univers différents (écrivain, musicien, comédienne, plasticienne, urbaniste). Entre 2021 et 2022, il a développé un chemin de musicien en composant avec le GROUPE ELECTROGÈNE la musique du long-métrage de Paul Gaillard La Mauvaisinière, et participe à une recherche sonore avec Hans Kunze, dans un duo clarinettes/MS20. Il a joué et crée collectivement HIATUS, pièce gestuelle et sonore pour lieux-lisières mise en scène Maëlys Rebuttini, notamment à Chalon dans la rue à l'été 2022. Cette année il lance en tant qu'acteur et pour l'espace public, -Discours aux animaux-, monologue de Valère Novarina.



MAËLYS REBUTTINI

Metteure en scène, en espace et en corps

Metteure en scène, artiste plasticienne et performeuse en mouvement autour des écritures scénique et chorégraphique. Née en 1991. Elle vit et travaille en France.

En 2015 elle est diplômée (DNSEP) de l'ESAAix (école supérieure d'art d'Aix en Provence) où elle explore et développe un travail autour de l'image (photographique, vidéo, ainsi que divers moyens d'impressions et d'éditions); et de la performance où elle travaille le mouvement, l'action, et la mise en scène/corps. En 2016, elle co-fonde -Sous-titre-, un lieu de recherches, d'expérimentation et de monstration à Arles où elle y co-développe performances, interventions immersives et expositions photographiques en tant qu'artiste chercheuse et hôte. En 2017, elle désire déjouer la catégorisation des lieux et des pratiques et entre à la Fai-ar. En 2020, elle crée la compagnie VAGUE pour accueillir tous les projets en cours, réalisés ou en devenir dont elle fait partie (à l'initiative, collectif, binôme ou seule) à commencer par -HIATUS- (2022), pièce gestuelle et sonore pour lieux-lisières qu'elle écrit et met en scène. -Vadrouille(s)- (2020-2023) où elle est artiste marcheuse. -Cime(s)- (2023), un projet de retraite à la cime d'un arbre, qui donne naissance à plusieurs formes hybrides. -Celles qui rigolent existent- (2023), une recherche chorégraphique et théâtrale au long cours, et -Discours aux animaux- (2024), un solo théâtral en déambulation pour l'espace public.

En parallèle, elle continue son travail en rapport à l'image; elle travaille en tant qu'assistante ou chef opératrice pour des projets cinématographiques et se forme à la production et à la réalisation.

LA COMPAGNIE VAGUE

VAGUE désire ne pas séparer, ne pas catégoriser, ne fragmenter ni les formes ni les matières, mais jouer à étirer, diffracter, nouer, rassembler, faire ensemble, questionner et exister avec surréalisme et rage.

La compagnie VAGUE, d'abord VAGUE sans compagnie a été créé pour cela : rassembler, individu.e.s, topics, pratiques, médiums.

VAGUE est composée des créations dont Maëlys Rebuttini est à l'initiative où dont elle fait partie. Il y a des projets solitaires, le binôme POLIPUS POLIPUS et des formes collectives, principalement en duo.

Il y a dans cette VAGUE des musiciens, des plasticiens, des gens de théâtre, des gens de la danse, de la performance, du cinéma, de la photographie et d'autres qui n'ont pas vraiment envie de définir ce qu'ils sont.

La compagnie VAGUE a son abri à Marseille.

On travaille seule, à deux, à plus, dedans dédié et dedans non-dédié, dehors urbain et dehors rural; dans les friches, les champs, les garages, en sous-sol, sur les plages et dans les théâtres et les salles d'exposition.

On cherche à questionner les temps de partage avec le public, les formes de représentations; alors on joue pour un.e, pour six, pour trente, dans le noir total ou en marchant ou durant des heures.

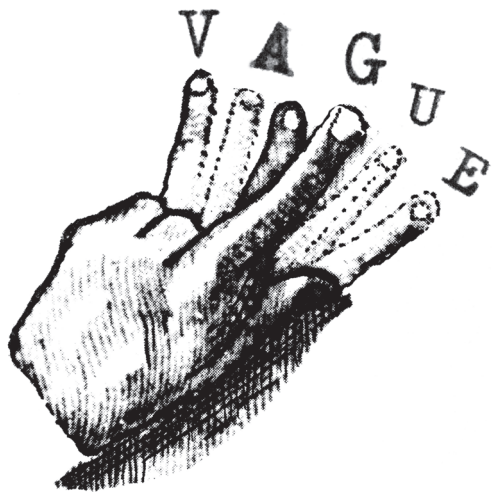
On raconte depuis nous : nous questionne, nous meut, nous violente; nos matières-terreaux, ruines extérieures et intérieures, sève circulante dans notre ventre et de part les âges. Toucher le trouble, trouver la violence, chercher ce qui reste pour vivre avec.

Nous sommes sensibles à l'image; sa composition, son traitement esthétique, sa transformation, ainsi qu'aux gestes et actes qui en jaillissent.

On se sert de son ressac, ses creux, son écume chaotique, jaillissements, brouillard, flow, flots, tempête, ondes, et de ces formes folles et vagabondes pour créer. Clapotis ou tsunami, la vague est illimitée dans ses formes, elle nous donne l'élan, la force, nous fait glisser, plonger, voguer.

VAGUE parce que nous désirons être intempestifs et organiques.

VAGUE accueille actuellement : HIATUS (2022), un spectacle deambulatoire pour les espaces en lisière, Vadrouille(s) (2023) un dispositif de création par la marche qui prend diverses formes de représentation, Cime(s) (2023), un projet d'exploration sylvestre dont éclos des formes hybrides, Discours aux animaux (2024), un solo théâtral en déambulation pour l'espace public, et -Celles qui rigolent existent-(2023), une recherche chorégraphiques et théâtrales pour les espaces non-dédiés



compagnie VAGUE

CONTACTS/

Maë : 06 07 85 15 27

Yannick : 06 42 74 90 80

vague.association@outlook.com

7 rue Sainte-Marie, 13005 Marseille

www.compagnievague.org

@compagnievague

Siret : 87836181500029

License : PLATESV-D-2020-006913

