

LE VOLCAN

JUNIOR

9 AVR.
>11H / 15H30

PETIT THÉÂTRE

MANIFESTE

COMPAGNIE SAC DE NŒUDS | DANSE



à partir
de 3 ans



Manifeste

Danse
Peinture
Vidéo



Création pour tous, à partir de 3 ans
Durée : 30 min

SAC DE NŒUDS
C O M P A G N I E

Dossier Pédagogique

Manieste

se propose d'entrer dans le monde des
surréalistes.



En s'appuyant sur le jeu du cadavre exquis,
deux danseuses évoluent autour d'une baie vitrée qui
reçoit corps, peinture et vidéo pour construire une création
drôle, insolite et poétique.

Cette création déborde du champ de la chorégraphie pour
créer une forme hybride entre installation, performance
danse et œuvre plastique.

La vidéo investit le plateau pour devenir une partie
intégrante de la dramaturgie du spectacle.

*Manifeste du surréalisme est le titre d'un texte d'André Breton
qui précise les buts et les enjeux du surréalisme.*

Distribution

Conception et chorégraphie

Solenne Pitou
Avec la collaboration d' Anne-Laure Mascio
et des classes de moyenne section des écoles
maternelles Dominos et Coluche de Val-de-Reuil

Interprétation

Anne-Laure Mascio, Solenne Pitou

Création musicale

Guillaume Zolnierowski

Scénographie

Paul(o) Beaudoin, Greg Desforges

Création vidéo et régie générale

Greg Desforges

Dessins et graphisme

Flow Bassot

Costumes

Solenne Pitou, Mita

A Karine et Isabelle

Partenaires

Production

Cie Sac de Nœuds

Co-production

Théâtre des Chalands à Val de Reuil

Avec le soutien financier

Région Haute-Normandie
Conseil Général de Seine-Maritime
Ville du Havre
Spedidam

Lieu de création

« Wine & Beer »

Accueilli en résidence

Espace François Mitterrand
Canteleu

Le Phare - Centre Chorégraphique National
Le Havre

Théâtre des Chalands
Val-de-Reuil

N Naissance d'une matière Chorégraphique

D'un travail en amont auprès de maternelles de moyenne section est né un vocabulaire chorégraphique que nous avons collé, assemblé, répété, décliné sur le principe du cadavre exquis mais aussi celui des **anagrammes (Hans Bellmer)**.

L Labo Surréaliste

Proposer à des maternelles de moyenne section un temps de laboratoire et de recherche chorégraphique et musicale. Ce projet s'est déroulé fin avril 2013 avec deux classes de maternelle de Val de Reuil.

Point de départ :

Nous sommes arrivées avec une banque d'images des œuvres surréalistes et nous avons discuté avec les enfants de ce qu'ils voyaient, en leur expliquant quelques principes et idées très simples du mouvement surréaliste.

Puis nous avons travaillé en deux temps :

• Le Cadavre exquis littéraire

Sur les principes du jeu du cadavre exquis nous avons aidé les enfants en petits groupes à écrire leur propre phrase. Nous reprenons certaines phrases des enfants pour la bande son du spectacle.

• Le Cadavre exquis corporel

Sur ce même principe, nous avons amené les enfants par petits groupes à créer une phrase chorégraphique. Cette matière est reprise et combinée avec nos propres recherches pour donner naissance à la gestuelle du spectacle.

Image & Vidéo

Le point de départ de la création s'est fait à partir de l'observation de 6 œuvres du mouvement surréaliste :

L'éléphant célèbres de Max Ernst, Le carnaval d'arlequin de Miro, La persistance de la mémoire de Dali, Le téléphone Homard de Dali, Les vacances de Hegel de Magritte et La roue de bicyclette de Marcel Duchamp.

Ces 6 œuvres choisies n'apparaissent jamais projetées dans leur intégralité. Nous avons librement « pioché » dans ces tableaux, extrait puis combiné des parties de différents tableaux pour proposer à la manière des surréalistes des rapprochements d'images inattendues.

La surface vitrée coupée en deux pans verticaux permet des projections vidéo de cadavre exquis et des jeux d'apparitions et de disparitions des danseuses.

Ces dessins sont réalisés par Flow Bassot, elle travaille autour du découpage de différents papiers peints qu'elle colle et sur lesquels elle rajoute du graphisme dans un univers coloré.

Nous travaillons également l'image directe, celle de la peinture qui vient se poser en aplat sur la vitre, puis à l'aide d'un pinceau nous venons retirer de la peinture et laisser deviner des images très simples.

La gestuelle, le corps, l'image et la peinture sont intimement mêlés et peuvent venir se fondre ou se confondre.





Quelques Mots sur le Surréalisme

1924 : Date du premier manifeste, titre d'un texte d'André Breton qui précise les buts et les enjeux du surréalisme.

Au départ le surréalisme était d'abord un groupe d'amis. Comme une petite communauté, ils se réunissaient fréquemment pour écrire et discuter ; ils publiaient ensemble des tracts et des revues ; ils organisaient des expositions...il existait même un bureau des recherches surréalistes...mais pour quoi faire ? Les surréalistes en avaient assez de l'art du passé : ils voulaient en créer un qui leur ressemblait, qui correspondait à leurs aspirations. La réalité, le monde sérieux des adultes, ils n'en voulaient plus. Ce qu'ils désiraient, c'est retrouver la liberté que peuvent avoir les enfants, et qu'ils perdent en grandissant ; retrouver aussi la liberté hors normes que peuvent avoir les malades mentaux. Ils voulaient redonner à l'art sa spontanéité, son mystère et sa folie.

De cette volonté va naître l'un des mouvements artistiques les plus importants du XXème siècle.

Tableaux & Biographies

Max Ernst

(1891 – 1976)

Après des études de philosophie, Max Ernst aborde la peinture en autodidacte et expose avec les expressionnistes allemands. La première guerre mondiale le marque profondément, et il rejoint le mouvement Dada en 1919. Il travaille sur le collage, où il mêle différentes techniques graphiques. En 1922, il s'établit à Paris et participe à la fondation du mouvement surréaliste. Il joue avec les techniques les plus diverses : la peinture, bien sûr, mais aussi la sculpture, le frottage, le grattage, la décalcomanie, qui donnent à son œuvre une facture variée et inattendue. La seconde guerre mondiale l'oblige, avec bien d'autres surréalistes, à se réfugier aux Etats-Unis. Il revient définitivement à Paris en 1953, pour prolonger son œuvre, jusqu'à sa mort.

> L'Éléphant de Célèbes

C'est une peinture à l'huile sur toile. Elle combine l'atmosphère irréelle du Surréalisme avec les aspects collage du mouvement Dada.

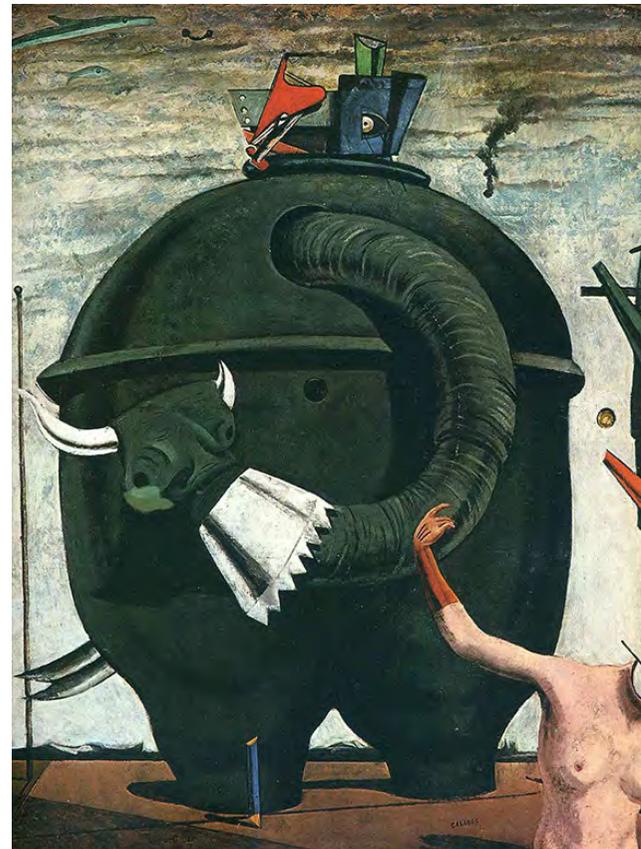
La forme centrale, ronde, dérive d'une photographie d'un silo à grains soudanais, transformé ici en monstre mécanique, dans la technique d'Ernst qui réutilisait fréquemment des images trouvées et ajoutait ou enlevait des éléments pour créer une réalité nouvelle. Le tableau juxtapose sans explication divers objets, comme une statue féminine sans tête et une créature éléphanterresque, suggérant des images oniriques ou la technique freudienne de libre association. Le titre du tableau vient d'une comptine allemande débutant par « *Der Elefant von Celebes hat hinten etwas Gelebes* ».

Ce qui nous intéresse :

La juxtaposition d'objets divers.

Le détournement d'un objet qui évoque, suggère l'animal éléphant.

Nous partirons de cette évocation pour faire entrer les enfants dans la danse.



Joan Miró

(1893-1983)

Dès l'âge de quatorze ans, Miró commence à étudier aux beaux arts de Barcelone. Ses premières toiles s'inspirent du fauvisme et du cubisme. Lors de son premier séjour à Paris, il rencontre Picasso et Tzara, et son œuvre commence à se détacher d'un certain réalisme ; il fait naître dans ses toiles un univers de signes et de formes poétiques. Masson l'introduit dans le milieu surréaliste, ce qui libère encore son imaginaire. La guerre d'Espagne, en 1936, marque profondément son œuvre, et ses tableaux deviennent plus sombres, hantés par des personnages douloureux et pathétiques. Après la guerre, il se lance dans des peintures dépouillées et de plus grands formats, ponctuées de signes violents mais toujours poétiques.

> Le carnaval d'arlequin de Miró

Une des plus intéressantes peintures de Miró pendant sa période surréaliste est sans doute le *Carnaval d'Arlequin* (1925).

Cette peinture est considérée comme étant l'apogée de la période surréaliste de Joan Miró. Réalisée de 1924 à 1925, le maître l'exécute à une époque de sa vie économiquement difficile où il souffre, entre autres, de pénurie alimentaire et à laquelle le thème de l'œuvre est lié : « J'ai essayé de traduire les hallucinations que la faim produisait. Je ne peignais pas ce que je voyais en rêve, comme diraient aujourd'hui Breton et les siens, mais ce que la faim produisait : une forme de transe ressemblant à ce que ressentent les orientaux ».

Les personnages principaux de la composition picturale sont un automate qui joue de la guitare et un arlequin avec de grandes moustaches. On note également de nombreux êtres et objets juxtaposés dans le désordre apparent d'une chambre avec une petite fenêtre : poisson, chats, insecte qui sort d'un dé, guitare, pelote de laine, une fenêtre une forme conique supposée représenter la tour Eiffel au travers d'une fenêtre.

«Le Carnaval d'Arlequin», 1925, est une toile charnière dans la carrière de Miró. Avant cette date, il s'était inspiré de l'impressionnisme et du goût pour la couleur de Van Gogh, puis du fauvisme et du cubisme. Il y a ici un étrange contraste des styles

Miró néglige la perspective et la profondeur. Tous les éléments du tableau semblent flotter dans l'espace. Miró crée ainsi une atmosphère légère et ludique dans laquelle son bestiaire imaginaire navigue avec allégresse. Le fond de la toile est divisé en deux couleurs qui suggèrent une séparation entre la terre et le ciel: on est loin du rendu traditionnel de la perspective. Quant à la profondeur, elle est inexistante puisque le modelé et le clair-obscur sont supprimés. En renversant les idées acquises, Miró va s'exprimer dans un langage plastique nouveau, qui lui appartient en propre.



Ce qui nous intéresse :

L'idée de flottement des différents éléments du tableau, la qualité légère, fluide, comme une circulation et le foisonnement d'un bestiaire imaginaire autant de points de départ pour entrer dans la danse.

Salvador Dali

(1904-1989)

Dès 1921, des études aux beaux-arts de Madrid lui permettent de développer une grande habileté picturale, caractéristique de toute son œuvre. C'est à cette époque qu'il fait la connaissance du poète Garcia Lorca et du cinéaste Bunuel. Il se rend à Paris en 1927, où il rencontre Picasso et André Breton. Ce dernier l'invite à participer au mouvement surréaliste. Il tombe follement amoureux de Gala, qui sera sa muse jusqu'à sa mort. Pour illustrer sa théorie de la « paranoïa critique », il réalise des peintures suscitées par la libre association d'idées. Les objets se déforment, les paysages marins de son enfance sont le cadre d'étranges scènes en trompe-l'oeil. Choc visuel, étrangeté et humour caractérisent autant son œuvre que sa vie tumultueuse. Par son goût du scandale et de la provocation, il réussit à faire de lui un génie aux multiples facettes, un mythe vivant.

> La persistance de la mémoire

Comment lui est-il venu l'idée de peindre cette oeuvre ?

L'idée de ce tableau est venue à Dali alors qu'il contemplait les restes d'un camembert coulant dans une assiette après un dîner terminé, puis il avait entamé une réflexion compulsive sur les mystères des éléments durs et mous, puis s'est immédiatement mis à travailler, frénétiquement et toute la nuit, en introduisant sur la toile trois montres à demi-fondues.

Que représente-t-elle ?

Ce tableau représente d'abord un paysage des rochers du Cap de Creus, très probablement de Portlligat, pays à part entière à propos duquel le maître affirmait « Je suis construit entre ces pierres, j'ai forgé ici ma personnalité, j'y ai découvert mon amour, j'y ai peint mon œuvre, j'y ai construit ma maison. Je ne peux me séparer de ce ciel, de cette mer, de ces rochers ».

Puis quatre montres dont la seule à être rigide est à l'envers et couverte de fourmis, insectes que Dali associait souvent à la mort, à la décomposition. Les montres molles, qui nous parlent du temps qui s'étire et se distend, sont placées sur trois objets très différents : Un cube de glaise, un arbre mort et une forme qui figure un visage ou un animal à terre. Elles symbolisent et évoquent le fait que le temps n'est pas le même pour tous et qu'il n'a pas les mêmes répercussions pour tous. Chaque être, chaque chose a un temps qui lui est propre. Mais aucune montre n'indique la même heure. Cette mise en scène de l'éphémère, en contrepoint à l'éternité et à la douceur du paysage, conçu lors d'une session de travail précédente, indiquent l'obsession de Dalí pour l'immortalité, rendue possible en échappant au contrôle du temps.



Ce qui nous intéresse :

L'idée du temps qui passe.

La qualité « molle » en contraste avec des éléments très durs.

Les trois prochaines œuvres sont des œuvres axées autour des objets surréalistes et dont nous retrouverons des éléments graphiques dans les projections vidéo mais également et surtout des éléments de décor pour notre scénographie.

L'objet surréaliste :

L'objet surréaliste est une doublure de l'image surréaliste, cette fois-ci en trois dimensions. Son auteur associe les éléments les plus hétéroclites de manière insolite et provocante afin de déclencher le choc de la surprise et transporter le spectateur dans un univers de rêve.

L'objet surréaliste est un objet absolument inutile au point de vue pratique et rationnel, créé exclusivement en vue d'être matérialisé de manière fétichiste, avec le maximum de réalité tangible, d'idées et fantaisies au caractère délirant.

Les artistes surréalistes se sont emparés des objets pour mieux les transformer et leur donner une apparence qu'on ne leur connaissait pas.

Un détail, un rien ajouté à l'objet, et c'est toute sa vie qui se trouve transformée : A quoi peut servir une tasse poilue ? Un fer à repasser aux pointes acérées ? Que se passe-t-il lorsqu'un renard devient table, ou une table, renard ?

> Le téléphone Homard de Dali

En 1936, Salvador est invité à dîner chez des amis. Alors qu'ils mangent des homards et qu'ils jettent des carapaces vides derrière eux, l'une d'elle atterrit sur le téléphone ! Salvador a une idée géniale : il réalise l'une des plus célèbres sculptures de l'histoire de l'art moderne, un véritable téléphone avec un homard en plâtre rouge brillant au sommet.

Ce qui nous intéresse :

Le côté surréaliste, l'association inattendue de deux objets qui propose une ouverture sur l'imaginaire.



René Magritte

(1898-1967)

Après des études de peinture à l'académie des beaux-arts de Bruxelles, il fréquente les écrivains surréalistes belges de la « société du mystère ». Dessinateur pour la publicité , il vend son premier tableau en 1926. Arrivé à Paris , Magritte côtoie les peintres gravitant autour d'André Breton.

Ses perspectives urbaines, inspirées par Giorgio De Chirico, qu'il à découvert en 1922, sont habitées par des personnages sortis de leur contexte, comme ces hommes à chapeau melon, ou par des objets du quotidien détournés de leur univers pour intriguer le spectateur. Il s'opère chez Magritte une confrontation visuelle entre le visible apparent et le visible caché. Peinture réaliste aux traits surs, aux couleurs vives et franches, l'oeuvre de Magritte est toujours poétique, déroutante et à jamais teintée de surréalisme.

> Les vacances de Hegel

Le tableau « les vacances de Hegel » ressemble à un tour de force et dégage quelque chose de jouissif, comme lorsqu'on parvient enfin à trouver le point d'équilibre d'un délicat jeu de patience. Magritte s'est expliqué sur la création et sur l'origine du titre de son tableau dans ses correspondances avec les critiques d'art. Il partit d'une question : « *Comment peindre un verre d'eau d'une manière qui ne soit ni indifférente ni fantaisiste, mais comme qui dirait avec génie ?* » Il commença par faire de nombreux dessins de verre d'eau, avec à chaque fois une *petite marque linéaire* sur le verre (reflet ? fêlure ?). Au fil des dessins cette marque s'étendit et finit par esquisser la forme d'un parapluie. Il dessina alors son verre avec un parapluie dedans, mais préféra finalement placer le parapluie ouvert sous le verre. Et il jugea qu'il tenait bien là une solution de génie à son problème de départ. « *J'ai alors pensé* » écrivait-il, « *que Hegel (un autre génie) aurait été très sensible à cet objet qui a deux fonctions opposées : en même temps rejeter l'eau (s'en protéger) et la garder (la contenir). Il aurait été ravi, je pense, ou amusé (comme on cherche à l'être lorsqu'on est en vacances) et j'ai appelé le tableau « Les Vacances de Hegel ».* »

Ce qui nous intéresse :

La vision de ce tableau nous a amenés au choix de la surface vitrée dans notre scénographie comme surface blanche, vierge sur laquelle tout peut s'écrire.

L'association contradictoire du verre qui contient l'eau et du parapluie qui la repousse, nous a bien plu. Cette œuvre inspirera fortement notre scénographie.



Marcel Duchamp

(1887-1968)

Au début du XXème siècle, sous l'influence de Braque et D'Appolinaire, Marcel Duchamp s'inspire du cubisme et du futurisme avec son « Nu descendant l'escalier ». Même s'il ne fut pas un artiste surréaliste à proprement parler, il fut l'un des grands inspirateurs de ce mouvement. Dès 1913, il crée une mini-révolution avec ses ready-made : des objets manufacturés élevés au rang d'œuvres d'arts : c'est d'abord la roue de bicyclette - une simple roue fixée sur un tabouret de cuisine. Puis, quatre ans après, à New-York, sa fontaine, un urinoir signé et exposé. Il devient alors l'artiste le plus innovant, le plus provocateur et le plus célèbre de l'art moderne. Homme d'aucun mouvement – ni vraiment dadaïste, malgré sa « Joconde aux moustaches », ni surréaliste- il restera une influence majeure auprès de générations d'artistes.

> Roue de bicyclette

Roue de bicyclette est souvent considérée comme le premier ready-made de Marcel Duchamp - ready-made : une pièce que l'artiste trouve « already-made », c'est-à-dire déjà toute faite et qu'il expose telle quelle. Mais ce n'est pas exactement le cas, la roue ayant tout de même été fixée par lui sur le tabouret. Son premier ready-made sera un porte- bouteilles acheté l'année suivante dans un magasin, le BHV. Duchamp définit lui-même sa *Roue de bicyclette* comme une « sculpture » sur un socle, à la manière des œuvres de son ami Constantin Brancusi. Dans une lettre de 1915, il explique qu'il s'est fabriqué cet objet parce qu'il apprécie particulièrement le mouvement hypnotique de la roue, favorisé par sa position sur le tabouret, qui lui rappelle sa fascination devant les flammes d'un feu de cheminée. Plus qu'à l'origine de la tradition de l'objet trouvé qui traverse tout le XXème siècle jusqu'à aujourd'hui, la *Roue de bicyclette*, libérée de son usage au profit de sa forme, un cercle, et de sa qualité essentielle, le mouvement, devrait être regardée comme l'une des premières œuvres cinétiques. Elle annonce les pièces ludiques qui apparaissent au début des années 1950 et qui supposent la participation active du spectateur. Elle montre aussi l'intérêt de Marcel Duchamp pour les formes industrielles.

Ce qui nous intéresse :

L'objet en mouvement, l'idée de la rotation, le côté inutile et absurde.
La rondeur de l'objet.
Nous souhaitons retrouver une roue et/ou un tabouret dans notre scénographie et certainement un clin d'œil au travail cinétique dans nos vidéos.



Ateliers pédagogiques

Autour de l'univers de la nouvelle création de la compagnie, des ateliers pédagogiques sont proposés aux classes.

Ces ateliers seront l'occasion pour les enfants de rentrer dans la danse, d'en faire l'expérience et de retrouver des éléments présents dans le spectacle.

Chaque atelier sera découpé en 3 temps distincts

1 Une mise en route permettant un éveil du corps dans sa globalité mais où le thème de travail sera d'ores et déjà présent.

2 Une exploration où l'enfant va improviser à partir de la thématique de départ. Il s'agira ici de lui permettre un foisonnement de propositions en faisant appel à son vécu et à ses acquis.

3 Une composition où les divers éléments proposés par les enfants vont être réinvestis et où les notions d'espace, de temps et de poids seront prises en compte.

ATELIERS DANSE PROPOSES PAR LA COMPAGNIE

Séance 1

Travail autour des oppositions

Les enfants, dans un premier temps en individuel, danseront en jouant sur des oppositions assez simples :

- danser au sol / danser debout
- danser lentement / danser vite
- utiliser le haut du corps / utiliser le bas du corps
- trouver une danse «molle» / une danse «dure»

Un travail en duo pourra alors se mettre en place. Chacun faisant attention à la danse de son partenaire et en essayant de rester à son opposé.

Séance 2

Cadavre exquis

Le *Dictionnaire abrégé du surréalisme* donne du cadavre exquis la définition suivante : «jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes».

Dans une libre adaptation de ce principe, les enfants à deux puis à plusieurs seront amenés à poursuivre la danse de leur partenaire. En réinvestissant les oppositions abordées lors de la première séance, les enfants pourront, après avoir observé la danse de l'autre, soit la poursuivre dans le même sens ou au contraire créer une rupture en proposant un opposé voir une danse totalement différente.

Séance 3

Anagramme

«Renversement de lettres» est une construction fondée sur une figure de style qui inverse ou permute les lettres d'un mot ou d'un groupe de mots pour en extraire un sens ou un mot nouveau.

Lors de cette séance, les enfants apprendront des petits modules dansés très simples, et chacun tentera de se les approprier à sa manière.

- Les mettre dans un ordre différent
- En répéter un plusieurs fois de suite
- Changer l'espace
(Par exemple : Comment faire un module au sol ?...)
- Changer le rythme

Séance 4

Travail du Double

Manifeste se construit autour d'une surface vitrée et de 2 danseuses.

Dans ce même esprit, les enfants feront « rentrer » leur partenaire dans leur danse en les invitant à les suivre.

- Travail en miroir
- Travail de « leader » (suivre l'autre en faisant les mêmes mouvements)

Les enfants devront ici être à l'écoute des propositions de l'autre et celui qui choisit les mouvements devra, quant à lui, faire attention de ne pas proposer des gestes trop compliqués pour que l'on puisse les suivre.

Travail Plastique

Voici quelques pistes de travail plastique à réaliser avec les enfants :

Travail autour du collage

Choisir des images appartenant à des registres très différents (ex : objets, personnages, végétaux) et proposer aux enfants d'assembler ces images sur le principe du collage.

Essayer des associations qui jouent sur les échelles, la surprise, l'insolite... Ne coller que lorsqu'on a fait plusieurs essais de composition. C'est lors de cette étape que se construit la distance critique nécessaire pour apprendre.

Une variante de ce travail peut être de travailler à partir de photocopies noir et blanc d'objets à apposer sur un fond (Voir annexe : propositions de fond et d'objets).

Certaines parties du collage final pourront être retravaillées au crayon de couleur ou à l'encre.

Travail autour du dessin

> **Le cadavre exquis** est un procédé littéraire de création bien connu basé sur des associations nées du hasard.

Dessin : le pliage de la feuille permet de masquer une partie de la réalisation et de poursuivre les traits qui dépassent la feuille (Voir annexe : feuille type pour le cadavre exquis).

L'images double : Sur du calque, dessinez des animaux, objets, personnages. Superposez deux images. Lorsque le résultat prend du sens, reportez-le complètement ou en partie sur une nouvelle feuille de papier calque.

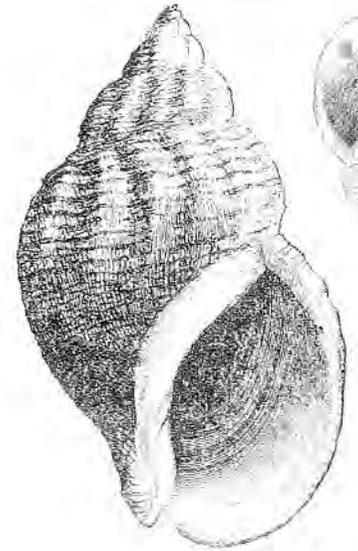
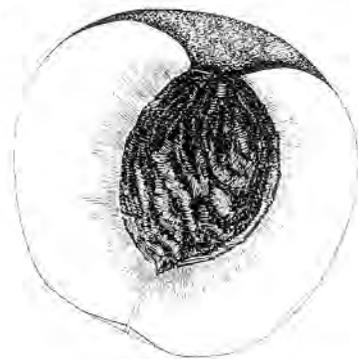
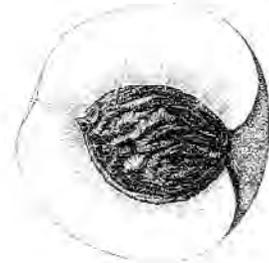
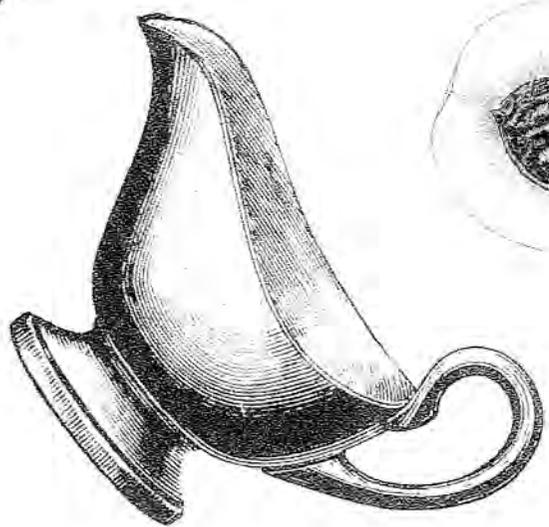
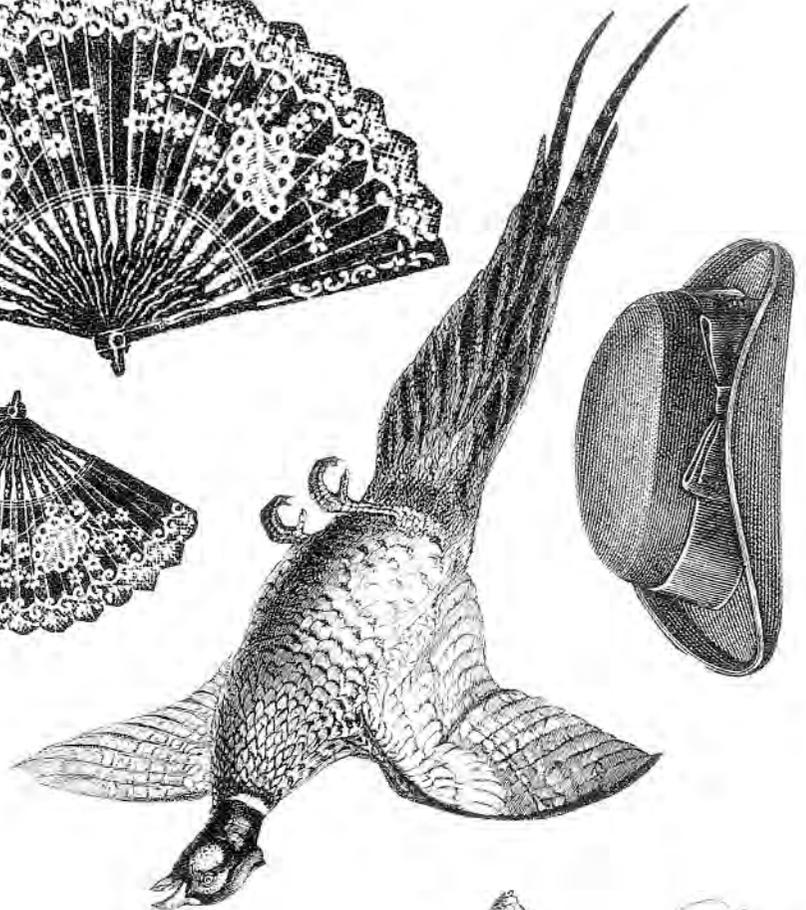
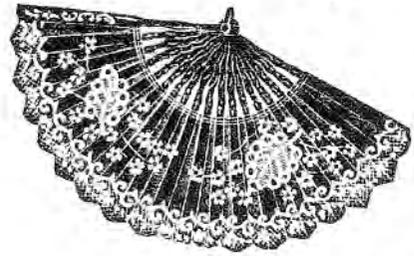
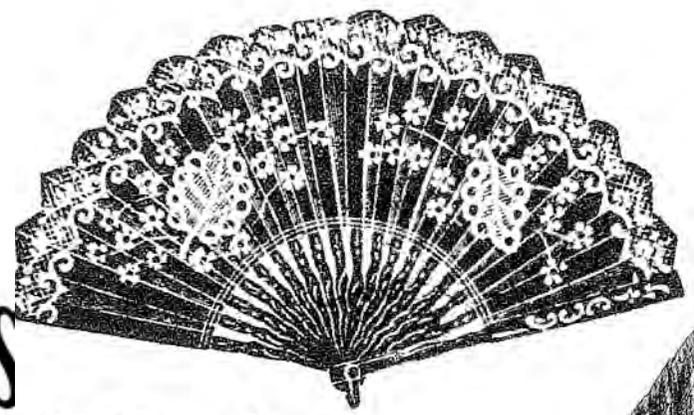
Travail autour de l'objet

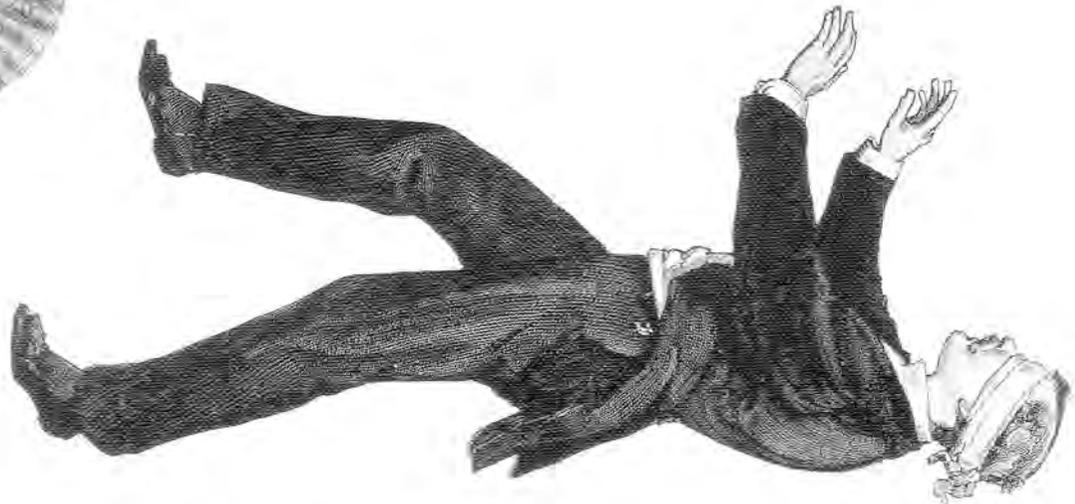
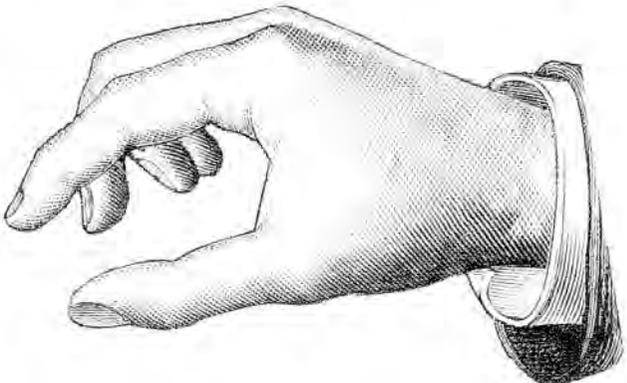
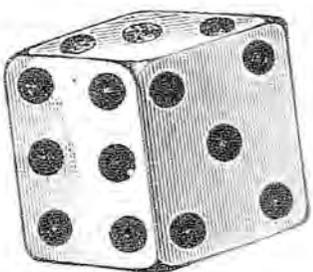
Imaginer des objets surréalistes en associant plusieurs objets tels que Le Téléphone-homard.

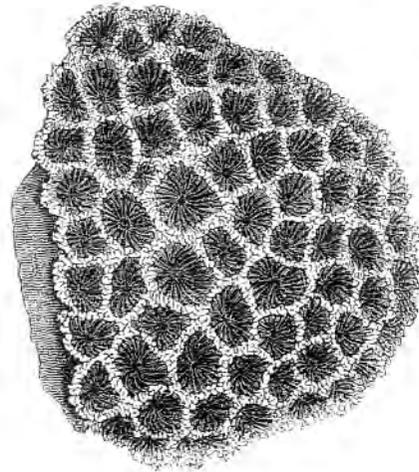
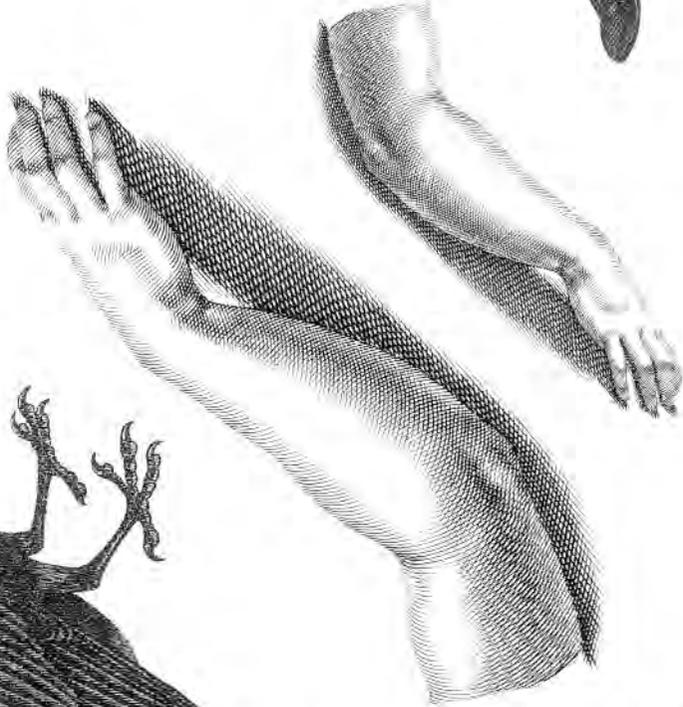
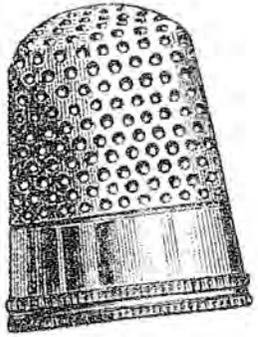
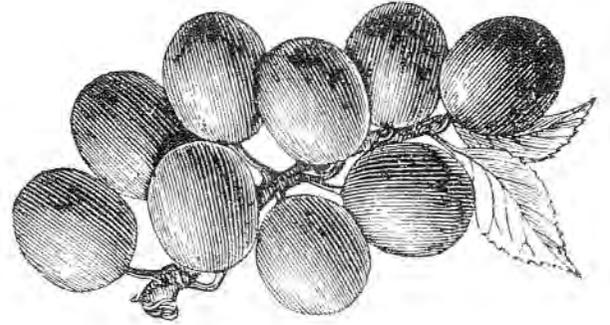
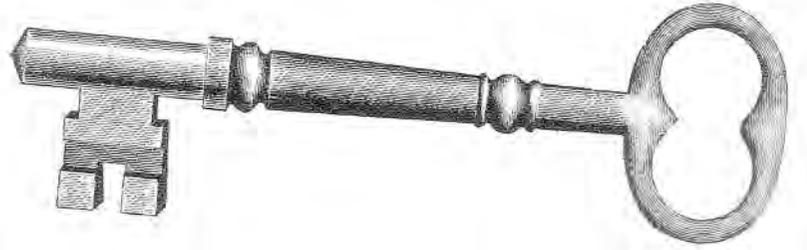
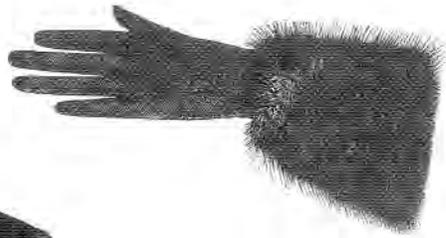
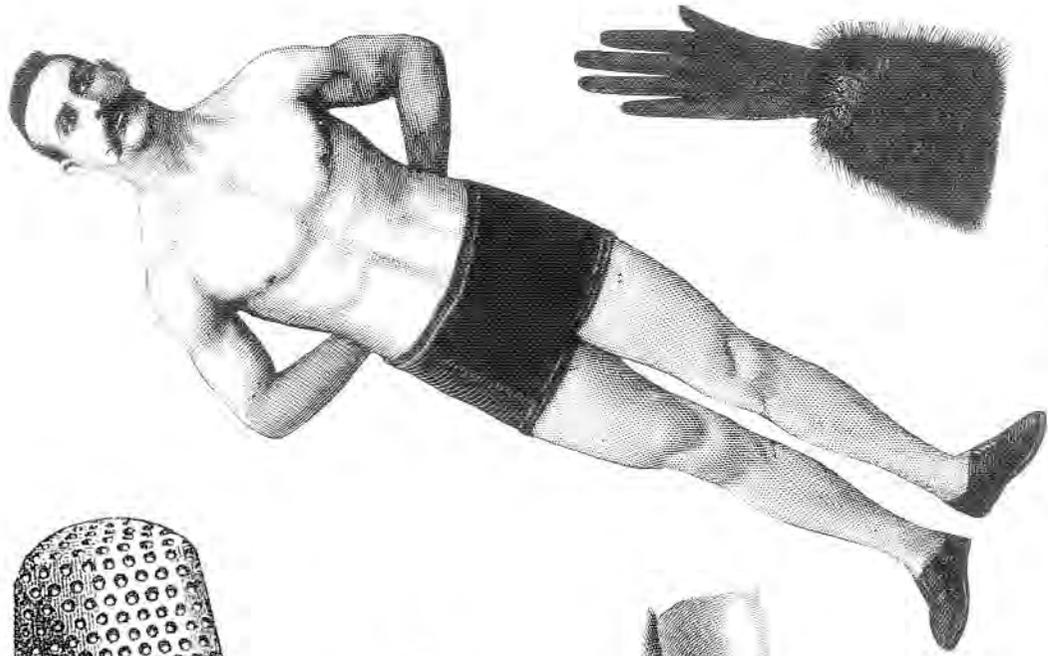
Activités d'assemblage, afin de transformer, juxtaposer et associer des matériaux divers : les objets extraits du quotidien, les emballages, les boîtes, les tissus, les plastiques, les cartons, les chutes de bois et de métaux servent à ces réalisations en trois dimensions. Manipuler, fabriquer, construire.

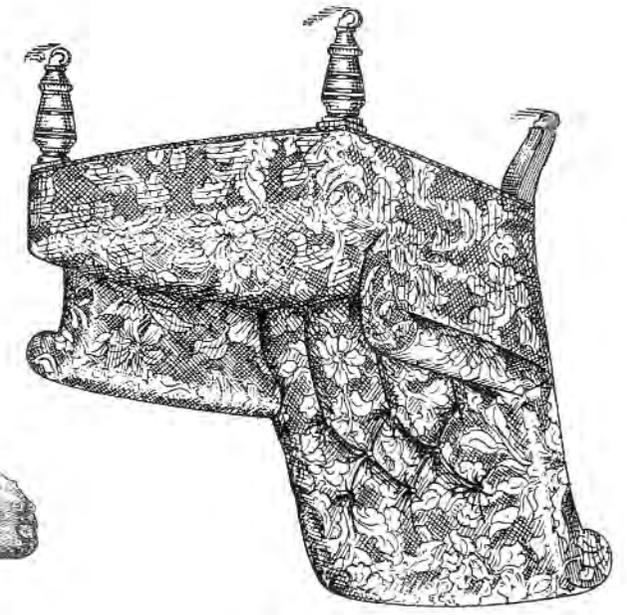
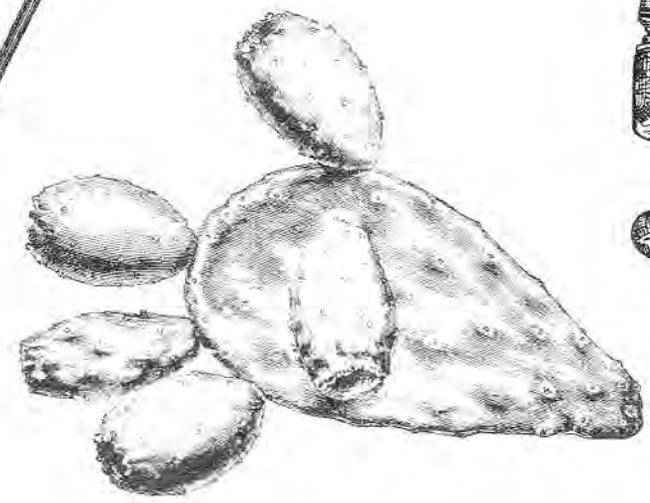
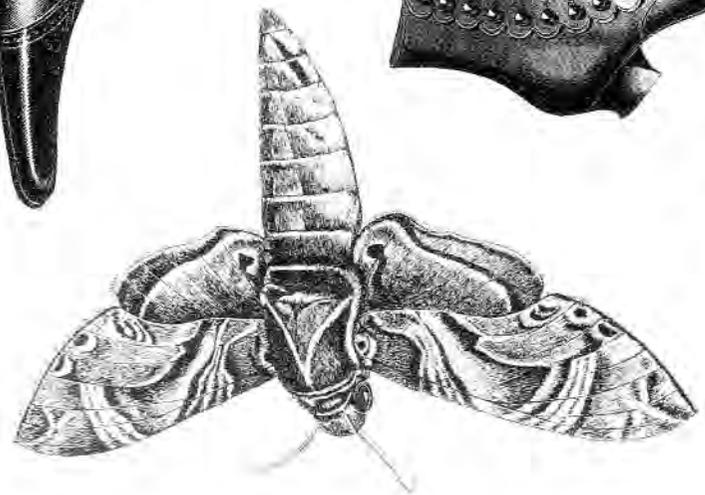
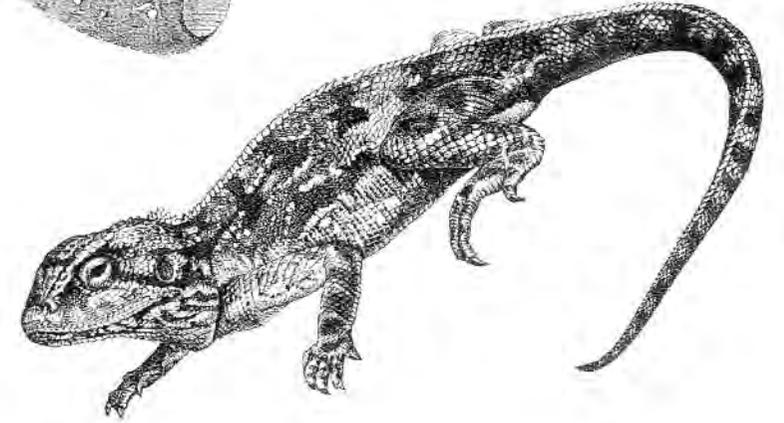
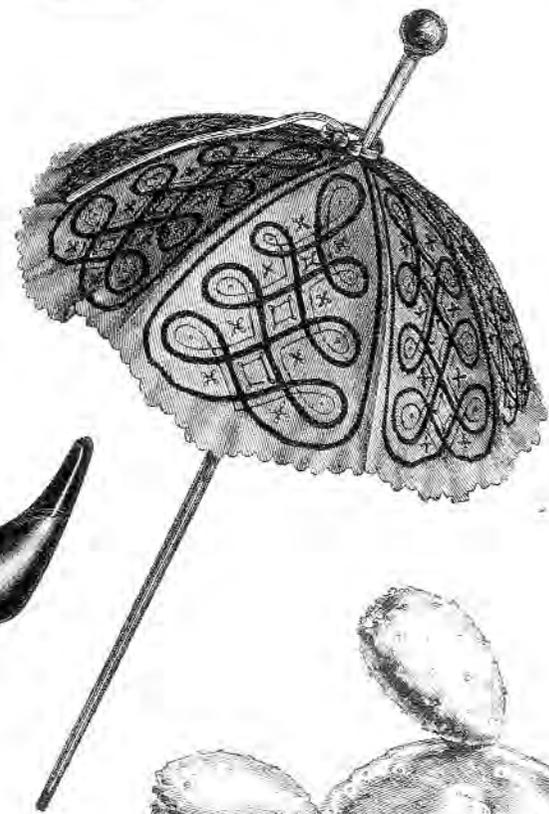
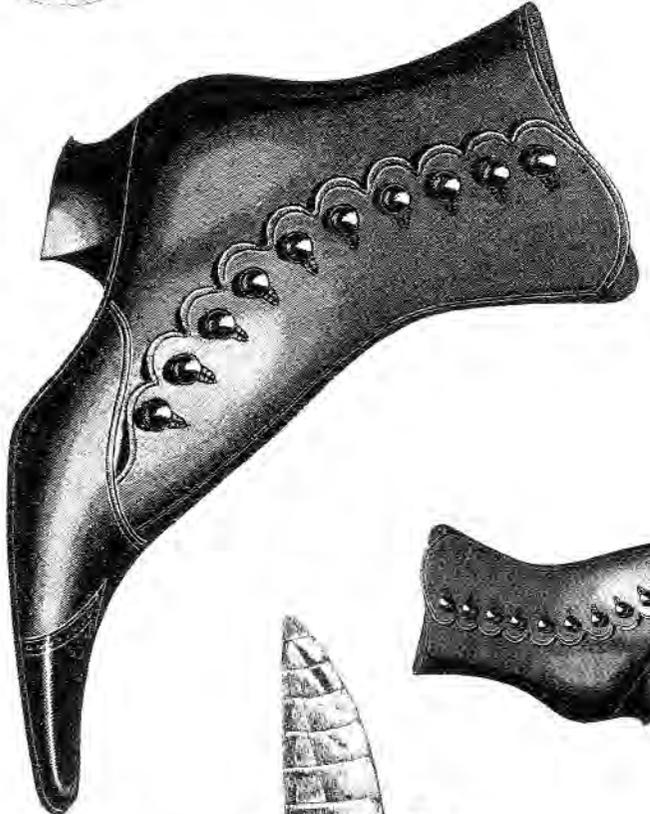
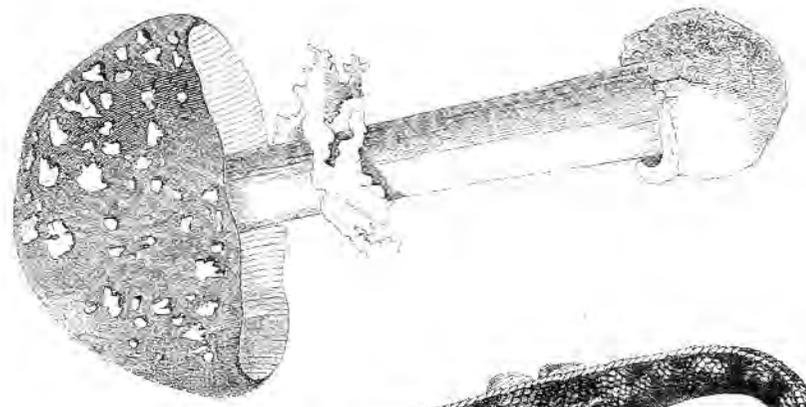
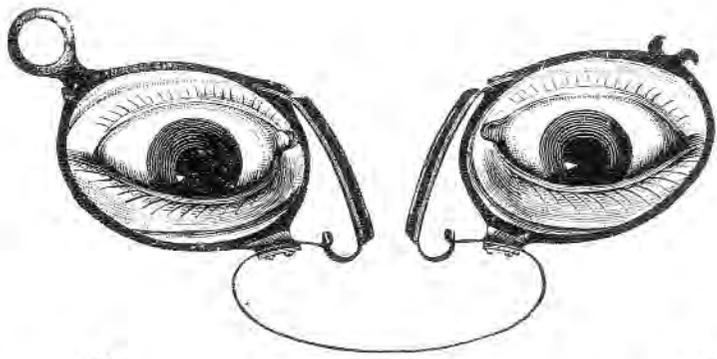
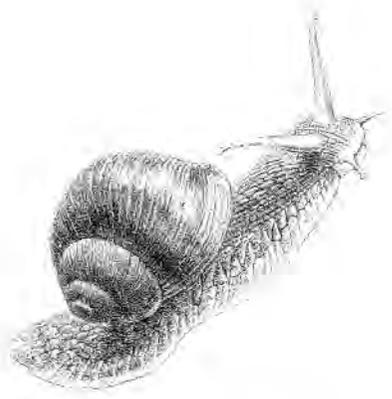


Annexes

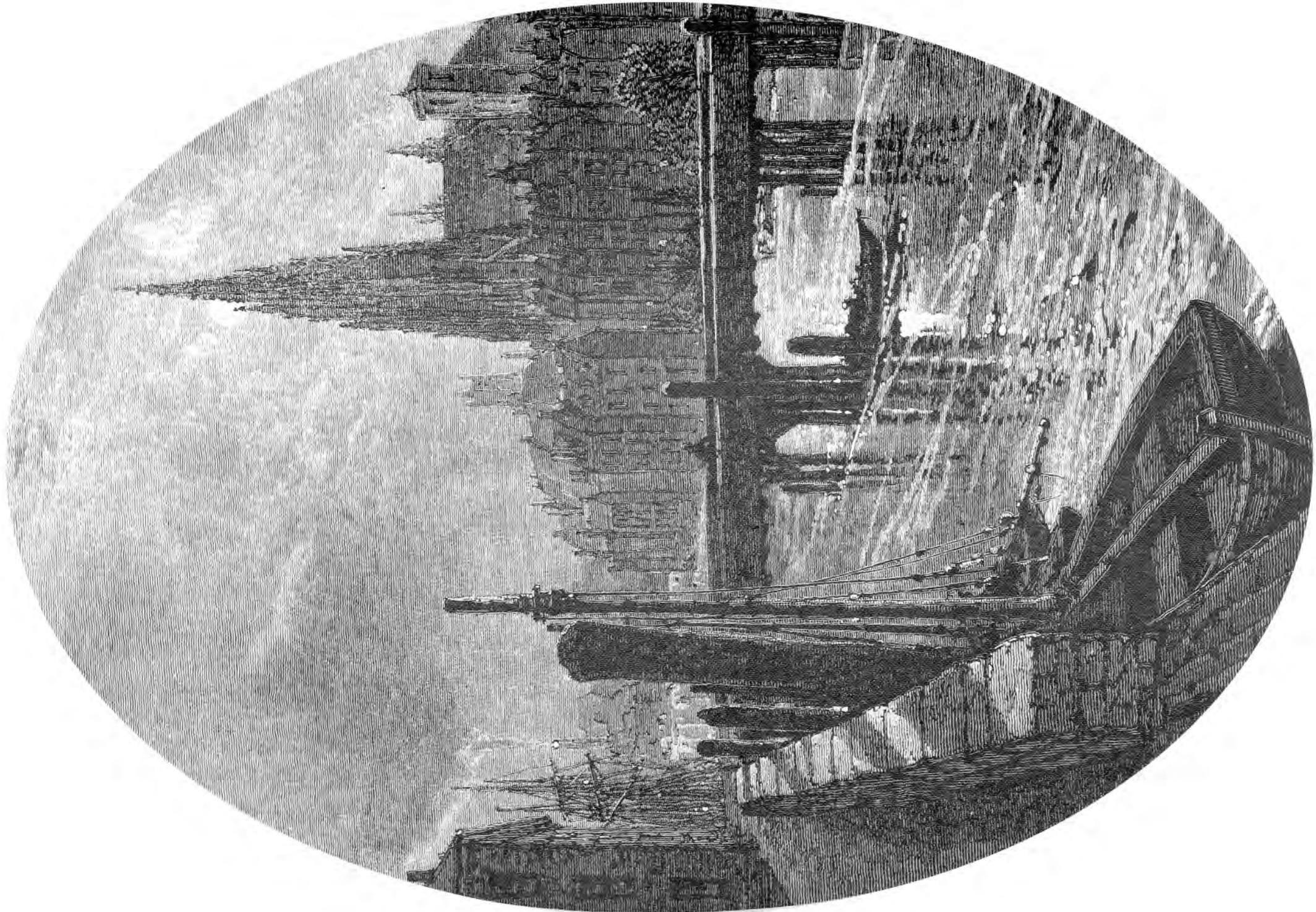


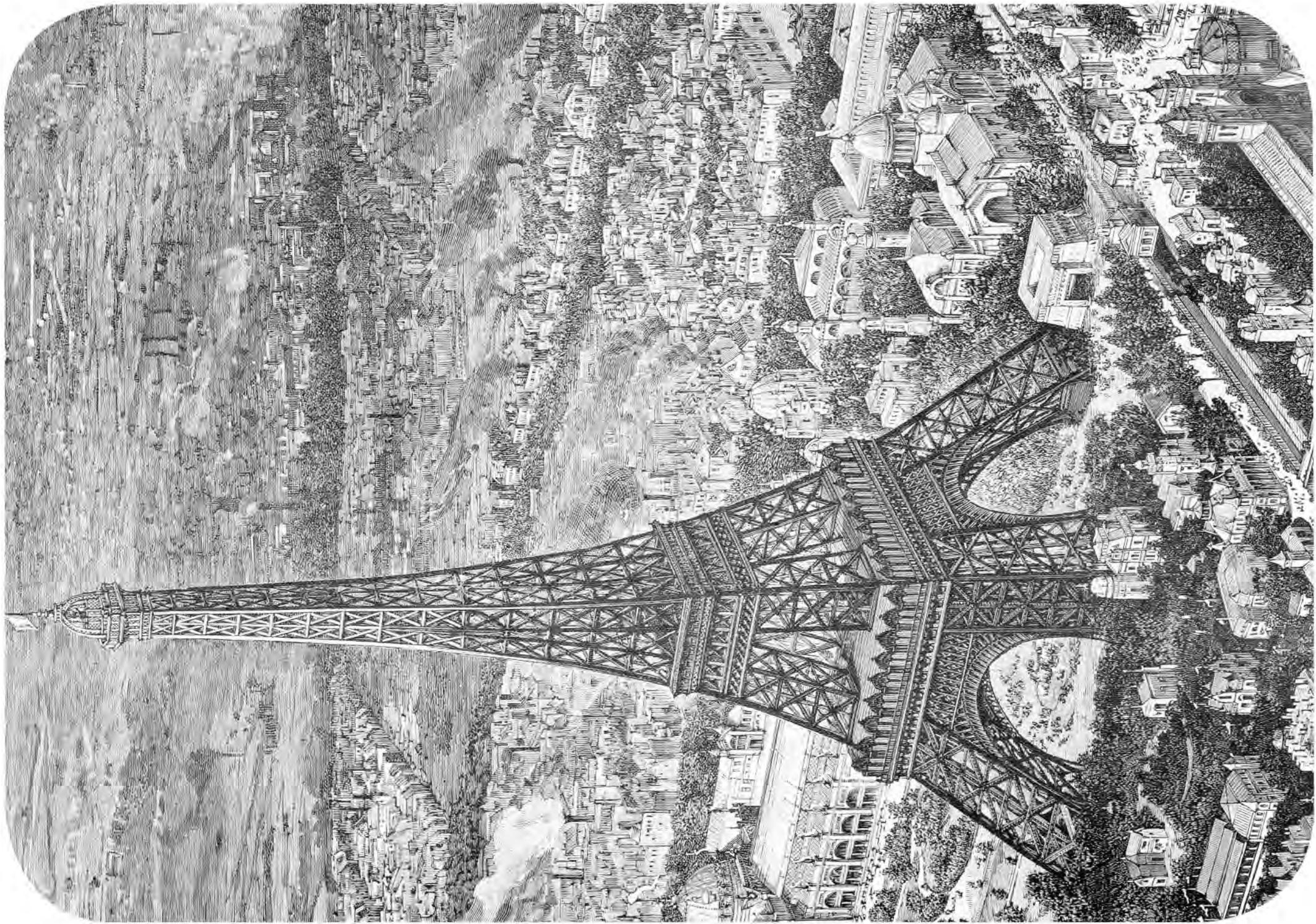












CADAVRE EXQUIS



SAC DE NŒUDS
C O M P A G N I E

12 quai Casimir Delavigne
76600 Le Havre

Contact
Anne-Laure Mascio
06 81 58 07 18
pedagogie@sacdenoeuds.fr

www.sacdenoeuds.fr

