

L'INCONNUE

Mémoires de la maison chue.



LA
RIVIÈRE QUI MARCHE
collectif artistique

Production 2018
Collectif artistique La Rivière qui Marche

THEATRE, MOUVEMENT, CREATION SONORE

PIECE A PARTIR DE 12 ANS

Dans un monde où les maisons chutent les unes après les autres, au milieu des décombres de l'une d'elle, deux femmes se rencontrent. La première a tout perdu, y compris son nom et ses souvenirs, la seconde, sa voisine, Barbara, est auprès d'elle et la veille.

En contrepoint à la violence extérieure caractérisée par le vacarme des maisons qui s'écroulent, les deux femmes décident de se raconter le présent en réinventant leur histoire. Alors que la première en quête de son identité recherche une véracité, la seconde reste énigmatique, dépassée par l'atrocité de cette réalité.



Avec : Caroline Chaudré, Suzanne Cloutier, Maxime Lance

Texte : Pascal Adam

Mise en scène : Caroline Chaudré, Suzanne Cloutier, Pascal Adam

Scénographie : Ionah Mélin

Création sonore : Maxime Lance

Création plastique et accessoires, illustrations : Gaëlle Allart

Costumes : Laure Guelle

Création lumières : Fred Boileau

Regard artistique : André Mandarino

Production : Collectif artistique La Rivière qui Marche

Partenaires : Pôle Danse des Ardennes, Centre national de création musicale Césaré, Centre Culturel Numérique Saint Exupéry, La Fileuse friche artistique, le Laboratoire chorégraphique de Reims.

L'INCONNUE. – Dis-moi pourquoi la maison est tombée.

BARBARA. – En ce temps-là, la maison était vieille. Il y avait longtemps qu'elle était là. Des gens vivaient dedans, des gens avaient vécu dedans. Ils avaient eu des peines, des joies, des peines. Et maintenant la maison était vieille. Puis le vent s'est levé.

L'INCONNUE. – Le vent. Dis-moi pourquoi je ne sais plus mon nom.

BARBARA. – Le vent s'est levé, il a soufflé sur la maison puis la maison a chu et plus personne ne vit dedans et l'on ne sait plus rien de ceux qui y avaient vécu. Le vent a soufflé sur les noms, il a effondré la maison et emporté la mémoire de ceux qui y avaient vécu.

L'INCONNUE. – Le vent n'a pas fait ça. Tu dis n'importe quoi. Le vent n'est que du vent.

Pascal Adam, L'inconnue (mémoires de la maison chue)





LE COLLECTIF

La Rivière qui Marche revendique depuis ses débuts, en 2010, des créations où se mêlent textes, mouvement et musique. Grâce à l'engagement important du corps de l'artiste, il prône une approche sensible d'ordre plutôt émotionnel.

Le collectif a débuté son parcours artistique par des performances ou des lectures théâtralisées dans le cadre de divers temps forts culturels : au musée des Beaux-Arts, à la bibliothèque Carnegie, la médiathèque Falala, la Villa Douce etc., à Reims et dans sa région. Le soutien de ces structures est non négligeable puisqu'il est reconduit à l'occasion de nombreux événements, et au fil du temps, a vu un public toujours plus nombreux et fidèle.

Là encore ce sont les multiples facettes de la compagnie qui séduisent et permettent de varier les propositions, d'un spectacle plus théâtral à un spectacle plus chorégraphié, immobile ou déambulatoire.

La Rivière qui Marche s'enrichit également de ses rencontres artistiques : elle s'est vu accorder la confiance de la famille Claudel, pour créer une lecture, en mouvement, autour de Paul et de sa sœur Camille. Plusieurs performances ont vu le jour, avec la plasticienne Armelle Blary, et actuellement avec Laure Guelle. Et Clémentine Treu a conçu la scénographie du spectacle FILs.

Elle crée en 2012 une pièce jeune public à partir du livre de l'artiste rémoise Emilie Vast : « Korokoro » qui tourne encore. Cette pièce a pu voir le jour grâce au soutien technique et administratif du centre culturel numérique Saint Exupéry. Les artistes du collectif y furent accueillis pendant plusieurs mois, au cours desquels eurent lieu une résidence et un PAG en lien avec le spectacle. Ce parrainage s'est poursuivi avec la création du spectacle FILs, sur plusieurs périodes de résidence pour développer au-delà du travail de plateau, un programme de Réalité Augmentée permettant au spectateur de visionner sur tablette des éléments graphiques enrichissant la lecture de la pièce.

Parallèlement aux spectacles, les artistes de La Rivière qui Marche dirigent des ateliers de recherches sur l'implication du mouvement dans le jeu théâtral. Ils s'investissent aussi sur le territoire à travers divers projets de création avec des personnes handicapées, dans les Maisons de Quartiers rémoises, en milieu rural, et en milieu scolaire, tant avec les tout-petits de maternelles qu'au lycée. Par exemple autour du spectacle FILs s'est mis en place un partenariat avec un collège de Châlons en Champagne, dans le cadre du dispositif Collèges en scène initié par le département de la Marne; qui a donné naissance à un spectacle déambulatoire mêlant théâtre, arts plastiques, musique et Réalité Augmentée.



GENESE

A l'origine de ce projet, une image: une personne chute dans un escalier et, à la suite de ce traumatisme, devient hypermnésique. Elle est traversée par une foule d'images dont elle n'arrive plus à faire le tri. Quels sont ses propres souvenirs et qui est-elle?

Et puis un questionnement porté par le contexte de crise migratoire: que devient-on quand on est exilé de chez soi et que dans cet ailleurs on est déchu de tout statut professionnel et social, on existe plus pour personne?

Cette problématique de l'identité parfois associée à la notion d'exil est abordée dans chacune de nos créations. Que ce soit avec *Korokoro* qui retrace le parcours initiatique d'un enfant, ou *FILs* où il est question d'un retour au pays natal; ou bien dans nos performances évoquant le déracinement telles *Les peuplements du Corps* jouée en interaction avec une sculpture de Christian Lapie ou *Défaire et refaire le soleil* à partir de textes d'Aimé Césaire. Cette fois il nous est apparu nécessaire de l'inscrire dans un contexte de conflit politique et social. Et pour ce faire nous avons eu envie de collaborer avec un écrivain rémois, Pascal Adam.

Nous nous associons toujours à des artistes régionaux pour chacune de nos créations, aussi bien plasticiens que musiciens, vidéastes, danseurs, graphistes, à chaque fois avec un angle de recherche particulier : la vidéo présente dans chacune de nos performances, le graphisme propre à une illustratrice de livres pour enfants dans *Korokoro*, la Réalité Augmentée dans *Fils*.

Pour *L'inconnue*, c'est la création sonore dans toute sa richesse et sa complexité passant par la recherche contemporaine sur la texture du son et l'utilisation mélodique d'instrument tel la guitare.

INTENTION

Un **CONFLIT DEGENERER TRES VITE**, et on ne pose les mots de guerre civile que lorsque les morts sont déjà nombreux. Cela peut arriver n'importe où à n'importe quel moment, aucune démocratie n'est à l'abri. Il est nécessaire de se le rappeler, voire pour les plus jeunes d'en prendre conscience. Et cette pièce est là pour le dire. Elle souligne aussi les **RAPPORTS DES UNS AVEC LES AUTRES**, le **MANQUE DE CONSIDERATION**, même entre voisins.

La pièce a été spécifiquement **CONÇUE POUR LES PLUS JEUNES** (à partir de 12 ans) dans son écriture, dans le décor élaboré à la verticale, les costumes et accessoires imaginés par une plasticienne ou dans le jeu physique des comédiennes; mais elle s'adresse également au **PLUS GRAND NOMBRE**.

Elle pourra être représentée aussi bien **DANS LES SALLES DE SPECTACLE** que dans les **SALLES NON EQUIPEES**, et toucher ainsi les **PERSONNES QUI NE VONT PAS AU THEATRE**.

L'Inconnue
Mémoires de la
maison chue



NOTE D'AUTEUR

Est-ce ici, est-ce ailleurs ? Est-ce hier ou demain ?

Rien ne nous le dira.

Et les deux femmes en scène, sont-elles venues d'ailleurs, ou au contraire ont-elles toujours été là ?

On ne sait.

Ce qu'on sait, c'est que la maison, leur maison, a chu. Elle est tombée. La catastrophe est là. C'est aussi simple que ça, et c'est très compliqué.

Pour bien comprendre ce qui s'est passé, il faudrait être à l'extérieur et, si possible, plus tard.

Mais nous sommes là dans le présent le plus immanent.

Dans les décombres.

Bien sûr, on sent bien qu'il y a une guerre alentour, pas loin, qui rôde, mais quelle guerre ? Invasion, guerre civile ? Peu importe. En tout cas, peu leur importe. C'est ainsi.

Perd-on la mémoire pour ne pas devenir fou ? Pour ne pas se tenir devant la perte, pour ne pas lui faire face ? C'est possible. Mais c'est aussi bien une conséquence du choc physique reçu dans la chute de la maison. On ne sait.

L'une des deux femmes en tout cas a oublié jusqu'à son nom. Elle est l'Inconnue.

Mais il y a sa voisine, Barbara, qui sait peut-être – mais se tait. Ou dit bien peu.

Et l'homme a disparu, aussi. Est-il à la guerre, est-il mort ? Et ce jouet d'enfant dans les décombres, que dit-il ?

Leur relation évolue dans le temps, au gré d'autres maisons que la guerre fait chuter, de l'approvisionnement souvent difficile en nourriture, des paroles échangées et de celles qu'on se dit à soi-même.

Un jouet, ou un animal mort, venu de temps passé deviennent des objets mystérieux et sacrés.

Techniquement, le texte est très bref, tendu, découpé en 3 actes et 17 scènes. Il est là pour structurer le silence, le mouvement. La même situation à deux, coupée de soliloques brefs, se nuance, se varie, cherche sa résolution, la trouve finalement.

Pascal Adam

L'Inconnue
Mémoires de la
maison chue



NOTE D'INTENTION SONORE

L'INCONNUE : - Ça me rappelle une chanson, c'est une chanson non ? Je me souviens de chansons. Mais de ma vie, plus rien. - Comme si on avait voulu l'effacer, mais qui ? [L'inconnue, mémoires de la maison chue](#) - p.9

« La musique aurait-elle ce pouvoir extraordinaire de s'enraciner profondément dans notre mémoire et de réactiver des capacités cognitives qu'on croyait perdues à jamais ? » (<https://lejournal.cnrs.fr/articles/la-musique-pour-soigner-la-memoire>). Selon des études la musique est traitée par notre cerveau de manière automatique, sur un mode involontaire et stockée dans notre mémoire « implicite ».

Dans *L'inconnue*, il est question de la perte de mémoire, de pertes de repères, de déracinement. La science étudie le fait que la musique, le son, apparaissent comme des madeleines de Proust indélébiles pour les personnes atteintes de troubles de la mémoire.

En ce sens la recherche et le travail sur le sonore au sein du spectacle tiendra une place centrale. Il s'agira d'osciller entre une fonction de mise en relief du texte quasi illustrative et des éléments sonores ayant leur existence propre, une forme d'autonomie, nourrissant cependant le propos de la pièce.



3 axes de réflexion et de travail se dégagent :

- Le travail sur une musique populaire (jazz manouche) voire traditionnelle (zigane), avec la présence de chansons (les paroles écrites dans le texte) jouées en live par un musicien sur le plateau, à la guitare acoustique (dite manouche) ou au banjo. Cette musique mélodique pourra surgir d'un univers abstrait voire chaotique...
- Un travail de recherche sur des matériaux et textures sonores à base de *sons concrets* ou *field recordings* afin de créer une bande son fixée diffusée dans la pièce. Il s'agit de créer des textures sonores qui ne soient pas clairement identifiables car dissociées de leur causalité, mais qui provoquent un sentiment de familiarité.
- Enfin le dernier axe de travail repose sur la création d'objets « augmentés » (par le sonore). Il s'agit d'objets existants, détournés de leur utilisation initiale. Il s'agit ici de faire écho à l'altération des souvenirs et la perte de mémoire. Le contact avec des objets connus est ici altéré, comme le souvenir dans la pièce. L'utilisation et la fonction de ces objets sont modifiées, ils deviennent un moyen d'expression libre pour les souvenirs ou la mémoire des personnages. Ces objets se veulent malléables, flexibles, obéissant



de façon quasi télé-kinésique à leur manipulateur, abolissant la phase d'apprentissage.

Exemple : téléphone
« augmenté » / numérisé



Le détail des objets envisagés :

- **La platine vinyle** : clin d'œil à Pierre Schaeffer, le découvreur du sillon fermé et précurseur du sample. Cet objet clairement identifié pour certains, moins pour d'autres, permet de créer un pont entre des sons connus et de nouveaux. Il permet de diffuser de la musique identifiable et d'utiliser les caractéristiques de la machine pour en découvrir d'autres (diamant de la platine, émission électromagnétique, sensibilités aux perturbations, à la manipulation)
- **La radio augmentée**. Le but est de modifier un poste radio pour en faire un objet sonore non identifié et autonome. Il faudra intégrer un mini-ordinateur (type Raspberry), une carte d'interface numérique (type arduino) et des capteurs (accéléromètre-gyroscope) mais aussi utiliser ses caractéristiques existantes comme les haut-parleurs pour la diffusion ou l'antenne pour jouer tel un Theremin.
- **La table ou meuble augmenté** : c'est ici une incursion dans les nouvelles lutheries électro-acoustiques. Nous souhaitons transformer une surface de meuble en un véritable instrument électro-acoustique réagissant au geste, et ce, grâce aux outils MUBU développés par l'IRCAM, plus particulièrement le département l'ISMM (http://ismm.ircam.fr/nime2014_mbd/). Cet outil permet de rendre musicale une surface à l'aide d'un microcontact, nous permettant d'interagir de façon intuitive et sensible avec une table par exemple. Cette sensibilité est possible car un *morphing sonore* s'opère, l'outil est capable de détecter les enveloppes du son créées par le geste et de les appliquer sur d'autres textures (ou timbres) et inversement. La différence avec un vocoder ou une talkbox est que cet outil peut détecter plusieurs types d'enveloppes (sons frottés, frappés ou rayés) et d'affecter chacune à un timbre différent. Les possibilités en terme de nouvelles textures sonores générées et donc de jeux sont donc quasi infinies.

Lexique : *sons concrets* : sons fixés sur un support (bandes, disque dur...) et de fait séparés de leur causalité

field recording : enregistrement sonore de « terrain »

La musique est un moyen d'entrer en contact et de faire revenir des souvenirs anciens
(source : http://www.lepoint.fr/editos-du-point/anne-jeanblanc/la-musique-preserve-et-ameliore-la-memoire-19-08-2013-1715340_57.php)



SCENOGRAPHIE, ACCESSOIRES ET COSTUMES

« L'inconnue.

Mémoires de la maison chue.

La scène se déroule dans les décombres de la maison. »

Notre désir étant de travailler sur la chute au sens propre comme au sens figuré, la création d'une structure verticale représentant un amoncellement de débris permet à la fois de figurer l'écroulement d'un immeuble et aux comédiennes de se déplacer à la verticale en grim pant et chutant. Cette volonté de travailler physiquement et à différentes hauteurs crée chez les personnages des rapports incongrus qui nous emmènent hors du quotidien, dans cet ailleurs où se situe la pièce. Elle cristallise également la vulnérabilité des personnages soumis à la violence extérieure. Elle les met à nus et les invite à se dévoiler.

Cet effondrement de l'espace physique comme une brèche ouvrant sur l'espace mental des personnages sera accentué par le traitement plastique des accessoires et des costumes les apparentant à un monde plus imaginaire que réaliste. Car lorsque l'horreur atteint un tel degré et que tout vacille autour de nous, on ne sait plus où se situer, ni différencier ce qui est réel de ce qui ne l'est plus.

Ce décor fera voyager les spectateurs dans un monde étrange et beau à la fois, où toutes les histoires sont plaisantes à entendre, aussi terribles soient-elles.

L'INCONNUE. – On se connaissait ?

BARBARA. - On se croisait parfois, dans l'escalier.

L'INCONNUE. – Qu'est-ce que je faisais ?

BARBARA. – Je ne sais pas, nous ne nous parlions pas.

L'INCONNUE. – J'avais bien un métier ?

BARBARA. – Sans doute, oui...

L'INCONNUE. – On ne se disait rien du tout ?

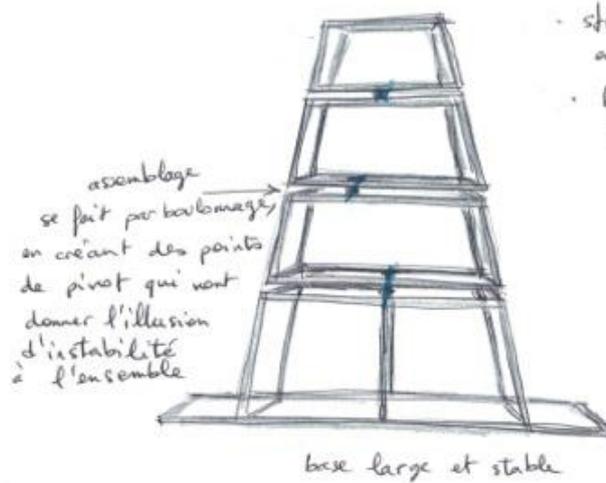
BARBARA. – Même pas bonjour, je crois.

Pascal Adam, L'inconnue (mémoires de la maison chue)



L'Inconnue
Mémoires de la
maison chue

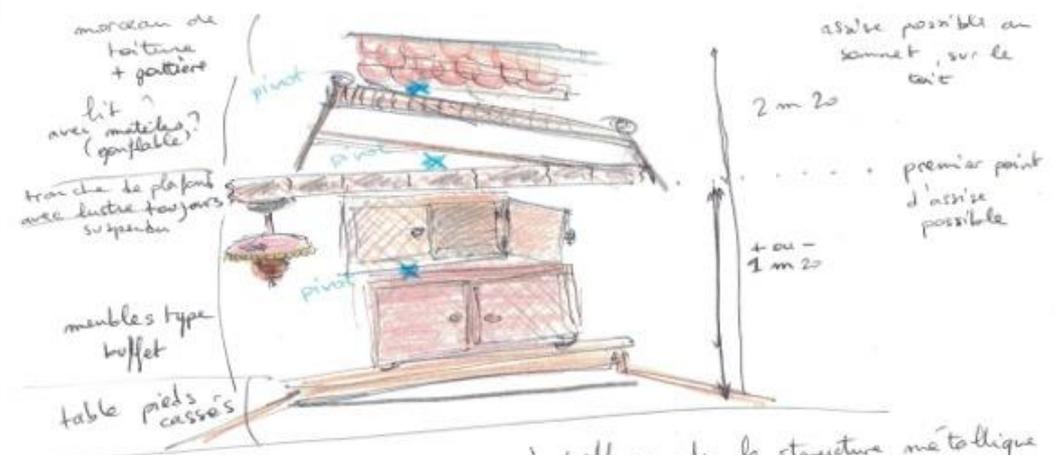




- structure métallique en plusieurs modules assemblés
- les modules démontés peuvent s'emboîter pour le transport.



à chaque "étage" de la structure, on ajoute un habillage - morceaux de meubles, de bris, objets divers...



habillage de la structure métallique en "bois" ou éléments de meubles de récupération - on imagine les différentes "coucles" de la maison qui sont plus ou moins tombées les unes au dessus des autres : RDC + étage + toit

Croquis de la structure imaginé par Ionah Mélin



CALENDRIER

Juin 2017 : écriture du texte par Pascal Adam, constitution de l'équipe artistique



15 décembre 2017 : lecture du texte au Jardin parallèle

du 12 au 18 février 2018 : résidence au centre culturel Saint Exupéry, 1ers essais sur la structure



Du 6 au 8 mars 2018 : résidence au Pôle Danse (Sedan), poursuite des essais sur la structure, recherches sur le mouvement et la verticalité, regard extérieur d'un circassien

Du 23 au 26 avril 2018 : résidence au Pôle Danse, finalisation du travail corporel et travail de texte



Juin 2018 : résidence à la Fileuse (Reims), poursuite du travail au plateau

9 au 13 juillet et du 20 au 24 août 2018 : résidence de création sonore, Centre National de Création Musicale Césaré (Reims)



Septembre 2018 : présentation d'un extrait lors du festival « Mouvement de Rue » à Sedan



Du 21 au 23 septembre 2018 : résidence au centre culturel numérique Saint Exupéry, Reims



Du 1^{er} au 5 octobre 2018 : résidence au Laboratoire des compagnies et présentation d'un extrait, Reims

11 et 12 Décembre 2018 : premières, centre culturel numérique Saint Exupéry (Reims)

2019 : représentations dans le cadre du festival « Itinéraires chorégraphiques » Pole Danse (Sedan)

L'Inconnue
Mémoires de la
maison chue



INTERVENTIONS ARTISTIQUES

Elles sont de plusieurs ordres :

- les interventions en amont, afin de préparer les différents publics au spectacle.
- les rencontres plateau, échanges entre les artistes et les spectateurs à la fin de la pièce.
- les projets en milieu scolaire aboutissant à la création d'un spectacle, tel le dispositif Collèges en scène mis en place par le département de la Marne, les PAG, et les divers projets initiés par la Compagnie et les enseignants avec l'aide financière des Coopératives scolaires.

Pour la réalisation de ce dernier, il s'agira de sensibiliser les élèves sur ce qu'est un conflit, comment il naît et ce qu'il génère. Pour les amener par exemple à prendre conscience de l'instabilité d'un régime politique et de la violence des rapports humains exacerbée par une telle situation; les thématiques de la guerre et de la violence, étant des notions qu'ils manipulent quotidiennement dans leurs discours, les jeux vidéo, les films, le net... et avec lesquels ils manquent parfois cruellement de recul. Réinterroger ces notions par le biais d'une création artistique (travail sur l'écriture, le jeu théâtral et physique, la recherche sonore), les rendra acteurs de cette réflexion.



Oh Barbara

Il pleut sans cesse sur Brest
Comme il pleuvait avant
Mais ce n'est plus pareil et tout est abimé
C'est une pluie de deuil terrible et désolée
Ce n'est même plus l'orage
De fer d'acier de sang
Tout simplement des nuages
Qui crèvent comme des chiens
Des chiens qui disparaissent
Au fil de l'eau sur Brest
Et vont pourrir au loin
Au loin très loin de Brest
Dont il ne reste rien.

Jacques Prévert, Paroles



L'ÉQUIPE



Pascal Adam auteur dramatique, metteur en scène, comédien

Il a été l'élève puis l'assistant de Christian Schiaretti au CDN de Reims. Depuis 2001, la Compagnie C'est La Nuit, qu'il dirige, monte ses textes : *Le président, la journaliste et rien* (2017), *Créon* (2011), *Pour une culutre citoyenne !* (2008), *Ce que j'ai fait...* (2007), *Les aventures de Khirô Béréchit* (2004), *demi-dieux 7.0* (2003), *Vie et mort du général Pitbull* (2002), *In cauda venenum* (2001), *Mon amour* (2000).

En 2016, il devient auteur associé à la cie Succursale 101, dirigée par Angélique Friant, pour laquelle il écrit *Le Grand Animal* (2017) et *Vampiriana* (spectacle à venir).

Il met en scène des spectacles de la cie L'Allégresse du Pourpre de Fred Pougeard : *Un safari arctique* d'après Jørn Riel (2012), *Kaputt* d'après Curzio Malaparte (2015), *Vania mort pour la France* de lui-même (2016).

Il répond à des commandes de compagnies ou comédiens : Joël Lokossou (*Un homme mort*, création à Cotonou, Bénin) en 2015 ; la Cie Pseudonymo (adaptation du Golem de Meyrinck, *Last cigarette*) en 2004 et 2009 ; Cie La Strada (*La morale du Héron*) en 2009 ; l'Alliage Théâtre (adaptation de *Arlequin, serviteur de deux maîtres*, de Goldoni) en 2006 ; la Tramédie (In Vitro) de Marine Mane (*Wonderland*) en 2005.

Il joue, dans *L'île des esclaves* de Marivaux pour Ici et Maintenant Théâtre de Christine Berg, dans *14+18 ?* de Marie-Eve Signeyrole à l'Opéra Bastille, l'Opéra de Reims, l'Opéra National de Lorraine.

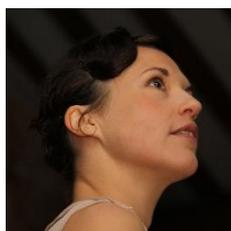
Il enseigne depuis 2012 l'art dramatique au Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims.



Gaëlle Allart, artiste plasticienne

A suivi les cours de l'Ecole Régionale d'Expression Plastique de Tourcoing et de la faculté des Arts d'Amiens dont elle est diplômée.

« Mon travail s'articule autour de la mise en scène de personnages en volume, évoluant dans un décor en bois découpé et peint à la main. Ce sont des corps hybrides ou humains aux attitudes grotesques mis en scène dans des situations ridicules ou fantasques, parés de costumes ou de masques animaliers propres à l'univers de la fête. Ces figures traduisent une forme de dérision. Il s'agit d'un défilé avec les déguisements de tous les jours, où chaque personnage met à nu sa solitude, ses pitreries, ses gaucheries. Ils sont tous des clowns à leur manière, parfois tragiques ou comiques et mettent en scène un monde fait de simulacre, de jeu et de comédie. » Elle expose régulièrement dans des galeries. Depuis 5 ans, Gaëlle collabore avec le Centre de Créations pour l'Enfance où elle est notamment en charge de la médiation et des ateliers autour des expositions. Elle est aussi la scénographe du Marché de la Poésie jeunesse. Elle est la créatrice de la Fabrique à histoire, petit théâtre nomade, Collection Jeux d'artistes, qui est devenu le point de départ du spectacle « Petit Théâtre Nomade » et d'un album du même nom avec Pierre Soletti (édité en 2017). Elle collabore également à la création de plusieurs expositions du Centre en réalisant des pièces textiles en volume pour des auteurs illustrateurs.



Caroline Chaudré

Après une formation au sein des Classes de la Comédie de Reims sous la direction de Christian Schiaretti puis Emmanuel Demarcy-Mota ; Caroline entreprend différents stages avec les metteurs en scène Arpad Schilling, Christophe Lemaitre, Arnaud Meunier, Lionel Spycher ; les chorégraphes Laura de Nercy et Laure Bonicel ; la réalisatrice Siegrid Alnoy. Elle participe aux festivals *Les Langagières* au sein des Brigades d'Intervention Poétique, et aux *Nuits Numériques* du Centre Culturel Saint-Exupéry. Après un stage de danse en Gambie elle rencontre la chorégraphe Agnès Rossinfeld (Cie AIDT) pour laquelle elle danse dans un spectacle pour enfants *Histoire de Danser*, et sur différentes éditions du festival *Mouvements de Rue*. Simultanément, elle débute avec Suzanne Cloutier un cycle de lectures théâtralisées et performances pour divers temps forts du musée des Beaux-Arts et autres lieux culturels rémois. Elles créent ensemble le collectif artistique La Rivière qui Marche dont les créations mêlent théâtre, mouvements, musique et souvent vidéo, toujours en collaboration avec différents artistes. Elle suit une formation à la création petite enfance à Reims, Montréal et Charleroi, qui la conduit à la création d'une pièce pour enfants *Korokoro*, d'après le livre d'Emilie Vast. Elle intègre le collectif Eutectic, pour des lectures puis sur des spectacles tels *le Campement Insolite*, *Les hommes en bleu*, *Chaos 14*, qui portent la poésie dans la rue.





Suzanne Cloutier est comédienne, danseuse et metteur en scène.

Québécoise, elle obtient une licence en Art Dramatique de l'Université du Québec à Montréal, tout en se formant en danse puis, travaille en France avec *l'étrange peine théâtre*, les cles *la Licorne*, *Association d'Idées Danse Théâtre*, *Arthaïs*, *Icosaèdre* et *La Rivière qui Marche*.

Elle intervient auprès d'écoles, professeurs et élèves, pour des ateliers de sensibilisation à la création artistique, initiation à la pratique théâtrale. Elle dirige avec une vidéaste des stages de création théâtrale, *Les voix du corps*, et met en scène des spectacles dans ce cadre. Elle travaille pour un film sur la pollution environnementale, *A petits mots les grands remèdes, la suite*.

Elle crée *La Rivière qui Marche* en 2001, qui devient en 2009 *Le collectif artistique La Rivière qui Marche* ; lui permettant de s'associer à une comédienne, une vidéaste, deux musiciens pour de nouveaux projets. Elle participe aux *Coups de cœur langagiers* à la Comédie de Reims avec une lecture de textes d'auteurs et poètes québécois intitulée *Compagnon des Amériques*. Elle fait des lectures accompagnant des conférences de Jacques Baudou, *Panorama des mauvais genres* et propose ensuite plusieurs lectures théâtralisées en musique et en vidéo. Elle est danseuse et comédienne ; avec *la Licorne*, entre autres dans *Forêt de larmes tout terrain*, avec AIDT pour le festival *Mouvements de Rue* à Sedan et avec la plasticienne Armelle Blary dans le cadre de performances dansées, dont *Appendices*. Elle participe en tant que danseuse et metteur en scène à une performance danse-théâtre autour de la peinture de Giacomo Francesco Cipper pour le musée des Beaux-Arts de Reims. Ce partenariat se poursuit pour quatre créations originales. En 2011, elle met en scène un spectacle autour d'Alexandre Dumas à la demande du musée de Villers Cotterêts. Pour cette ville *Retrouver l'eau* est créé pour les journées du patrimoine. Suzanne crée et tourne, *Korokoro*, pièce pour jeune public d'après le livre d'Emilie Vast, en collaboration avec des artistes du collectif La Rivière qui Marche, et *Quatre*, pièce librement inspirée de *L'Été* d'Albert Camus.



Maxime Lance

Ingénieur du son, régisseur, développeur, bidouilleur et musicien Rémois, Maxime Lance pratique assidûment le grand écart sonore, et ce, alors qu'il n'est pas gymnaste. Il évolue entre les sphères des musiques de traditions orales, et les musiques expérimentales, savantes ou improvisées, mettant en œuvre des nouvelles lutheries et nouvelles technologies. Il est fondateur et guitariste du groupe de swing manouche Pompéhop.

Mais dans la vraie vie il travaille pour Césaré-CNCM, structure au sein de laquelle il a pu collaborer avec Jean-Christophe Feldhandler (régie son), développer avec Hélène Breschand (assistanat musical et mixage), bidouiller avec Floy Krouchi (conception de basse connectée) et Louis Chrétiennot (conception électronique analogique), et enregistrer Daniel Erdmann, Moriba Koita et le quatuor Bela. Maxime comme Zinedine Zidane, aime la technique, l'altruisme, l'art de l'improvisation, la dramaturgie et le spectacle, vivant...



André Mandarino est acrobate, danseur aérien / www.lesescargotsailes.com

Artiste franco-brésilien, il débute sa formation au théâtre dès l'âge de 9 ans. A 17 ans, il entre à l'École Nationale de Cirque de Rio de Janeiro (Brésil) où il commence sa formation d'acrobate. En 1997, il est invité à poursuivre sa formation en France et intègre la 11ème promotion du Centre National des Arts du Cirque de Châlons en Champagne. En 1999, il joue *Vita Nova* et en 2002 *Animal Regard*, chorégraphié par Héra Fattoumi et Eric Lamoureux. En 2000, il crée sa compagnie Les Escargots Ailés et met en scène,

Cirque d'un homme seul, D'hormone et d'esprit, Le Passeur, Hurlleur, Abiku, Au bord, It's raining cats and dogs, Chauve-Souris et Loin et si Proche. Il joue avec d'autres compagnies : Cie Fattoumi-Lamoureux, Cie Pal Frenak, Cie La Soufflerie/Nicolas Derieux, Théâtre 80, Cie Acronote/Sae-Jung Kim, Cie Chloé Moglia – Mélissa Von Vepy, Cie Arts des Airs/ Bruno Krief et Armance Brown, Cie Eolipile/Lin Yuan Chang et Carre Blanc cie/ Michèle Dhallu.



Ionah Mélin

Enfant de la balle et du bon temps, adolescent lunaire et innovant, adulte idéaliste mais pratique; artiste complet et accompli, Ionah est tour à tour marionnettiste, décorateur ou technicien.

Il développe une curiosité sans limite pour explorer sans cesse de nouveaux territoires et enrichir son répertoire.

Toujours appliqué, il a l'âme bienveillante du conteur d'histoires et du faiseur de rêves... En coulisses, la technique est complexe, sur scène les décors sont soignés et minutieux et emmènent le spectateur dans un monde magique et surprenant.



CONTACTS

LA
RIVIERE QUI MARCHE
collectif artistique

2, rue Albert Réville 51100 Reims

larivierequimarche@gmail.com

ARTISTIQUE

Suzanne Cloutier

06 72 22 58 26

Caroline Chaudré

06 42 30 89 02

DIFFUSION

Magalie Masure

06 27 22 30 76

