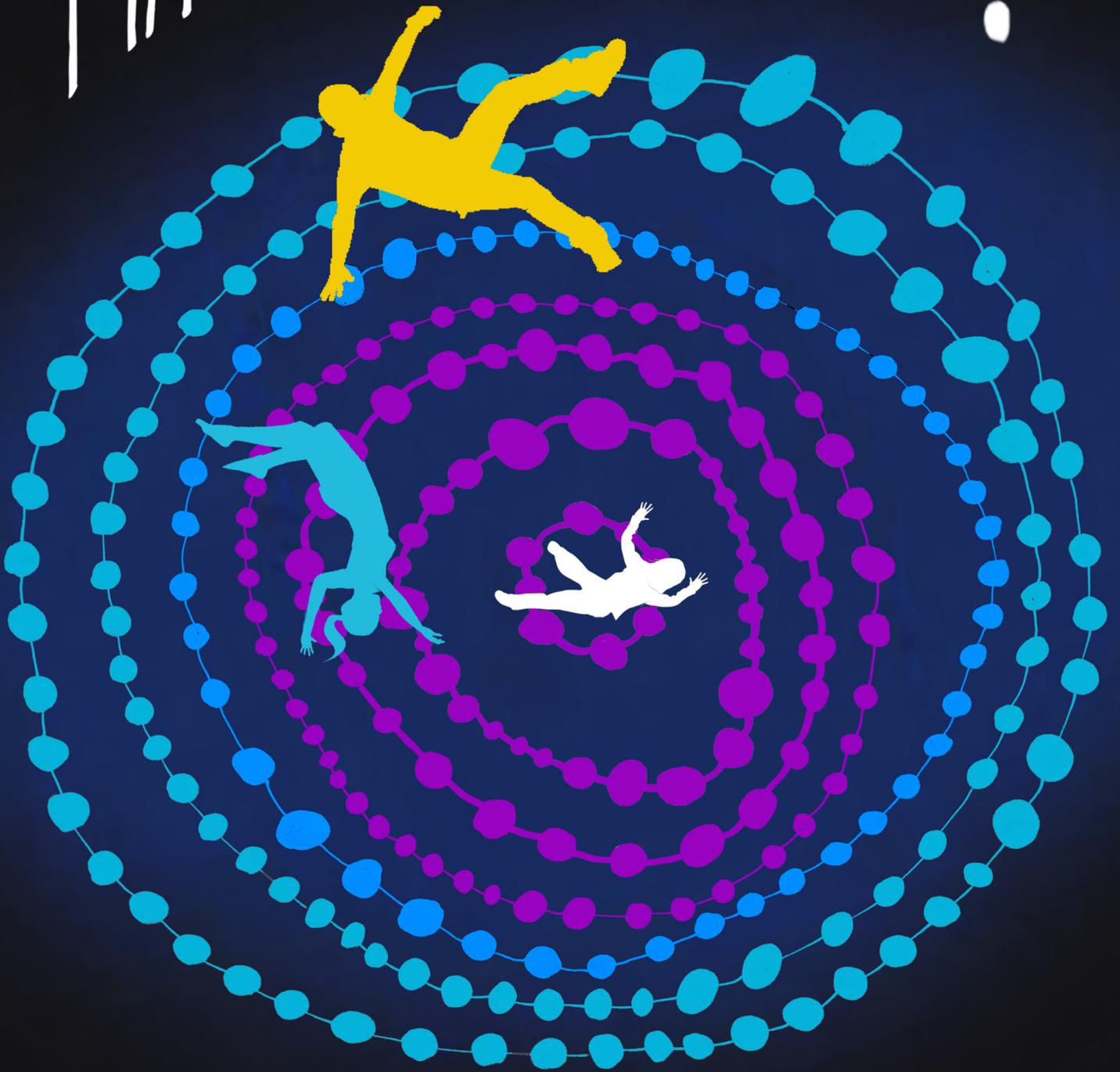


MAIS · REGARDER · TOI !



Collectif Quatre Ailes



« Je suis tout à fait de votre avis, répondit la duchesse ; et la morale de ceci, c'est : soyez ce que vous voudriez avoir l'air d'être ; ou, pour parler plus simplement : ne vous imaginez pas être différente de ce qu'il eût pu sembler à autrui que vous fussiez ou eussiez pu être en restant identique à ce que vous fûtes sans jamais paraître autre que vous n'étiez avant d'être devenue ce que vous êtes. »

Lewis Carroll, De l'autre côté du miroir

THÉÂTRE - VIDÉO

MAIS REGARDE TOI !

Nouvelle création 2020 Collectif Quatre Ailes

d'après une histoire vraie
dès 11 ans

NOVEMBRE 2020

mar. 3 14h30
jeu. 5 14h30
ven. 6 20h00
sam. 7 17h00

jeu. 12 14h30
ven. 13 14h30
ven. 13 20h00
sam. 14 17h00

durée estimée 1h15

scolaires
tout public



Théâtre Antoine Vitez - Scène d'Ivry
1 rue Simon Dereure - Ivry
Métro Ligne 7 Mairie d'Ivry

Mais regarde toi ! est programmé
dans les Théâtrales Charles Dullin

interprétation JULIE ANDRÉ, MAUD MARTRENCHAR, DAMIEN SAUGEON

mise en scène et scénographie, MICHAËL DUSAUTOY, vidéo et scénographie ANNABELLE BRUNET, texte FRÉDÉRIC CHEVAUX, dramaturgie JULIE ANDRÉ, lumières VÉRONIQUE CHANARD, musique NICOLAS SÉGUY, design sonore MICHEL HEAD, costumes COLINE DALLE, maquillages NATHY POLAK, construction PASCAL JORIS

Réservations - informations

ESTELLE DELORME +33 (0)6 77 13 30 88 - estelle.delorme@collectifctcie.fr

production Collectif Quatre Ailes, Théâtre Antoine Vitez - Scène d'Ivry et Anis Gras - le Lieu de l'Autre.
Avec l'aide au projet de la DRAC Ile-de-France et l'aide du Conseil Départemental du Val-de-Marne.

L'HISTOIRE

Réussir, choisir, devenir quelqu'un, être sexy, être brillant.e, être aimé.e, faire partie du groupe, trouver sa voie, être reconnu.e, se faire entendre, prendre sa place, passer à l'action, servir à quelque chose, gagner sa vie... Ce torrent d'injonctions se déverse sur nous dès l'adolescence et nous poursuit encore souvent à l'âge adulte. Inspiré de l'histoire vraie d'une jeune fille de 12 ans en 2020, *Mais regarde toi !* raconte l'histoire d'Anna qui, réduite au silence, part en quête d'elle-même pour que cessent ses tourments.

Anna c'est un palindrome. Un mot qui se lit à l'endroit comme à l'envers. Un prénom universel qui n'a pas de début et pas de fin. Son aventure sera à cette image, confondant les échos et les reflets de son passé, du présent et du futur. Un saut aussi désespéré que salvateur dans un espace onirique et absurde qui croise l'univers de Lewis Carroll avec l'imagerie des médias sociaux ou vidéoludiques. Un jeu insensé dont il faudra coûte que coûte prendre le contrôle.

Un parcours initiatique et kaléidoscopique dont on ne sait pas s'il est une rêverie adolescente ou l'oeuvre d'Anna devenue adulte.



LE COLLECTIF QUATRE AILES

Fruit de la collaboration régulière d'artistes venus des disciplines du spectacle vivant, des arts plastiques et vidéographiques, le Collectif Quatre Ailes aborde l'espace théâtral comme un lieu pour s'émerveiller. Théâtre aérien et théâtre d'ombres, vidéos d'animation, textes poétiques, les spectacles de la compagnie jouent de mélanges improbables et portent une vision à la fois poétique et critique sur le monde contemporain. Actuellement en résidence au Théâtre Antoine Vitez - Scène d'Ivry, il a été associé à la Scène Watteau à Nogent-sur-Marne et à Anis Gras à Arcueil. Nos précédents spectacles : *Le Projet RW* inspiré de l'œuvre de Robert Walser, créé en 2008 ; *La Belle au bois* de Jules Supervielle, créé en 2011 ; *L'oiseau bleu* d'après Maurice Maeterlinck, créé en 2012 ; *L'embranchement de Mugby* d'après Charles Dickens, créé en 2015 ; *Après le tremblement de terre* d'après Haruki Murakami, créé en 2018 ; et *Certains regardent les étoiles* en 2019. A ce jour, le Collectif Quatre Ailes a donné plus de 400 représentations en France et à l'étranger.

Le Collectif Quatre Ailes organise régulièrement des actions artistiques pour aller au devant des publics. Déclinées autour des créations, elles s'adressent à tous pour préparer ou prolonger les expériences contenues dans les spectacles.

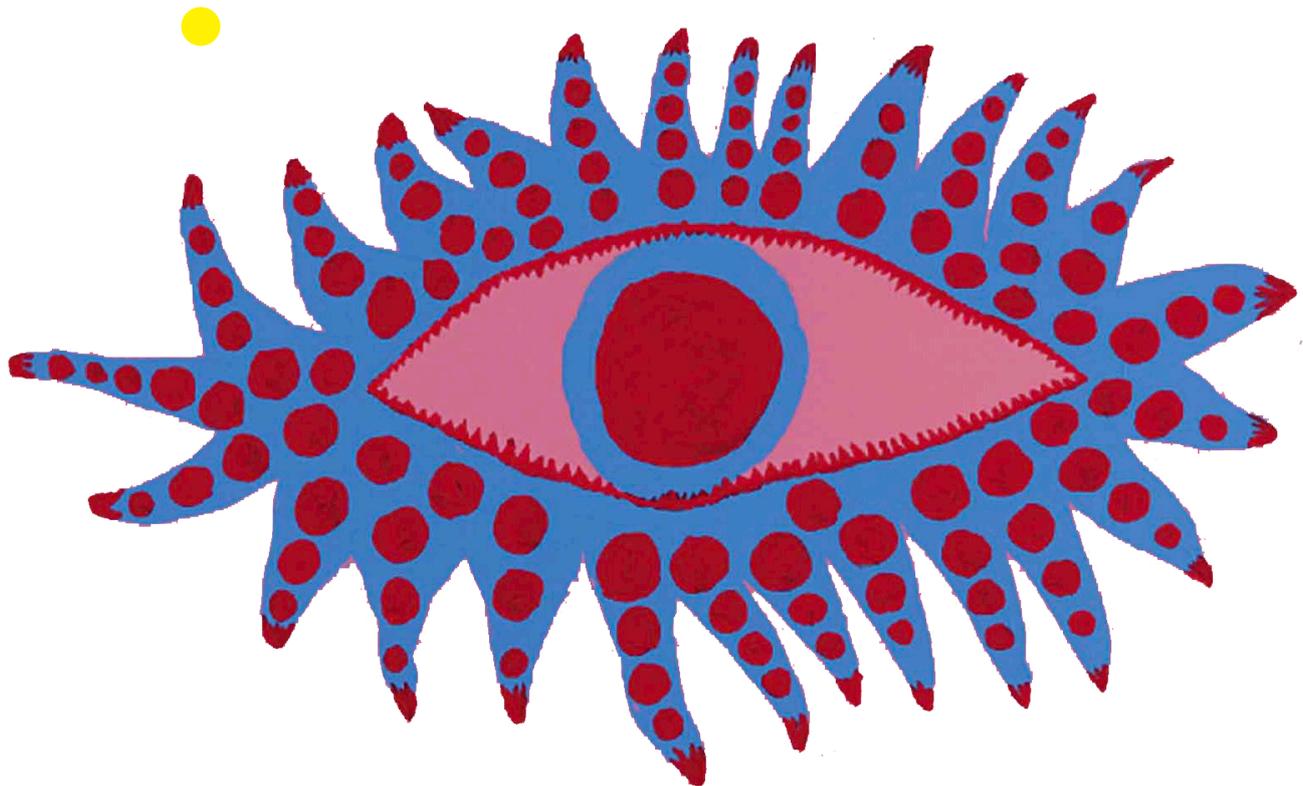


NOTE D'INTENTION

Souvent lucides, idéalistes et pleins de “bon sens”, **les adolescents doivent se construire au milieu d'injonctions contradictoires et trouver leur place dans un monde de plus en plus complexe.** À cette étape décisive, ils sont en quête de sens et d'identité. C'est un parcours difficile et chaotique qui imprime sa marque sur le reste de la vie. Il peut parfois laisser un goût amer et, dans des cas extrêmes, être fatal comme pour la petite Evaëlle, 11 ans, qui s'est suicidée en décembre 2019 dans le Val-d'Oise. Travaillant régulièrement avec des ados lors d'actions culturelles, nous avons particulièrement été touchés par le courage et la sensibilité dont ils font preuve pour grandir dans une société où il est toujours aussi difficile d'échapper aux préjugés. En créant *Mais regarde toi !* nous avons eu envie de questionner cette étape de la vie, cet entre-deux, entre le monde de l'enfance et des adultes, si bouleversant et si difficile à traverser que nul ne souhaite en refaire l'expérience, comme le raconte avec émotion l'auteure Jack Parker dans son recueil *Lettre à l'ado que j'ai été* (Flammarion, Paris 2018).

Parler des ados d'aujourd'hui nécessite beaucoup d'humilité et de tendresse. Il nous était impossible de partir de nos souvenirs, car le contexte actuel et les enjeux de société sont trop différents. **Le postulat est de proposer un spectacle qui parle de l'adolescence à partir du regard que porte les adolescents de 2020 sur eux-même. Il est basé sur la création d'un texte original qui doit pouvoir s'adresser aux adolescents comme aux adultes.** Pour débiter le travail d'écriture, nous-nous sommes emparés de l'interview d'une jeune fille de 11 ans, Justine, qui raconte son rapport aux autres et au monde à travers sa première année au collège (interview tirée du podcast “*Entre*” de Charlotte Pudlowski disponible sur <https://louimedia.com/entre>). Nous nous sommes également inspirés de témoignages que nous avons collectés auprès des jeunes d'Ivry-sur-Seine lors d'entretiens individuels dans un collège autour de plusieurs thématiques : la famille et les parents, la violence, les réseaux sociaux, l'amitié et l'amour, l'enfance et l'adulte que l'on aimerait devenir et enfin la croyance.

Une référence littéraire s'est aussi imposée au fur et mesure des échanges avec les adolescents. L'absurdité des situations qu'ils vivent, les règles contradictoires qu'on leur impose, la perte de repères et de sens qui les désorientent, les sensations nouvelles qui les bouleversent, nous ont conduit à établir un parallèle entre cette période de la vie et l'univers inventé par **Lewis Carroll** dans *Alice*. Ce dernier est un formidable terrain de jeu pour notre collectif pluridisciplinaire en quête de nouvelles expériences dramaturgiques et visuelles. De l'univers d'*Alice au pays des merveilles* et *De l'autre côté miroir*, nous reprenons la construction avec un personnage central et la forme du **rêve-voyage** au pays du *non-sens*, allégorie du monde contemporain où se déroule notre histoire.



Anna

Notre personnage central s'appelle Anna. C'est elle que les spectateurs suivent tout au long du spectacle. Anna a 12 ans et entre en cinquième dans un nouveau collège. Elle est terrifiée à l'idée de grandir, de devenir quelqu'un et de s'affirmer. Introvertie, elle ne trouve jamais les mots pour se défendre alors qu'elle aimerait qu'on l'écoute. Désespérée, elle n'en peut plus de se sentir invisible, complètement transparente. Elle aimerait devenir populaire et être remarquée. **Un jour dans sa chambre devant un miroir, Anna s'évanouit.** Elle n'a pas supporté de voir son reflet et tombe dans un profond coma. Elle chute dans un monde parallèle comme Alice tombe dans le terrier. **Maud Martrenchar**, acrobate et comédienne, en est l'interprète.

Le rêve et la mort

Chez les adolescents, comme l'explique David le Breton dans *Culture Adolescents* (Autrement, Paris 2008), la mort n'est pas perçue comme une destruction de soi. Elle est à l'image d'un sommeil dont on s'éveille un jour, un temps de suspension, un coma tranquille, qui permet de se débarrasser enfin des souffrances qui empoisonnent l'existence. C'est une sorte de coulisse qui permettrait de trouver enfin l'apaisement avant de revenir. Anna aimerait se réveiller dans une vie enfin plus souriante. Qui n'a jamais souhaité mourir quand il était adolescent ? En choisissant le coma comme une mort symbolique, nous voulons faire résonner la souffrance d'Anna avec son envie de vivre. Son besoin de disparaître est pour une large part une volonté de retourner à l'enfance et d'être libérée de la charge des tensions liées au fait de grandir. C'est aussi une tentative de vivre, où s'évanouir permet de reprendre son souffle le temps de mûrir un peu.

Le jeu pour grandir

Que se passe-t-il dans la tête d'Anna pendant son coma? Nous avons imaginé une quête dont elle est l'héroïne, à l'image du **jeu de rôle**. Comme Alice dans *De l'autre côté du miroir*, nous avons choisi de la faire évoluer dans un jeu avec un objectif et des règles. Là où chez Carroll le jeu s'inspire d'un jeu d'échec qui joue avec les codes de l'éducation victorienne, il est question pour Anna de survie, avec à la clé la popularité et une vie meilleure. Pour gagner, elle doit remporter une série d'épreuves dont les adversaires s'arrangent avec les règles, où les alliés sont parfois des traîtres et où chaque victoire n'est pas forcément celle que l'on attend. A mesure qu'elle passe les paliers et avance dans le jeu, Anna apprend à se connaître, s'ouvre aux autres et devient plus mature.

Imagerie vidéoludique et médias sociaux

Quelle forme donner au jeu dans lequel évolue Anna? En travaillant avec les jeunes, nous avons constaté que leur imaginaire est particulièrement nourri par l'univers scénaristique et esthétique développé dans les jeux vidéos dont la pratique est très répandue. Ils y maîtrisent complètement leur image en manipulant leur avatar comme des marionnettistes et vivent par leur intermédiaire des aventures extraordinaires. Pour la psychologue canadienne Jayne Gackenbach, dans un article publié sur le site [The Verge](#) (2014), jouer aux jeux vidéos augmente les chances de vivre un rêve lucide, car jouer implique de savoir contrôler une réalité alternative. **Nous avons choisi d'emprunter au jeu vidéo la forme narrative et l'esthétique pour développer autour d'Anna le monde parallèle qu'elle invente.** Tout au long de sa quête, elle est consciente de son état. Elle sait exactement où est son corps dans le monde réel (dans une ambulance suite à son malaise) et qu'elle peut se réveiller quand elle le décide. Anna n'est ni passive ni prisonnière du jeu. Elle fait le choix d'en faire l'expérience.

De la même manière, le spectacle emprunte à l'univers des médias sociaux la forme et l'esthétique. Nous jouons avec leurs différents codes tels que les profils, les stories, les filtres, les punchlines ou encore la quête de popularité que l'on retrouve dans plusieurs plateformes. A l'instar des jeux vidéos, nous jouons avec ces codes aussi bien pour produire des situations que pour alimenter l'imaginaire visuel, textuel et sonore du spectacle.

La voix du silence

Durant sa quête Anna reste silencieuse. D'une part parce que **les personnages qu'elle croise ne la laissent jamais parler**, tous monopolisent la parole. D'autre part, parce qu'elle **choisit de se taire par stratégie**. En ne disant rien, elle garde sa liberté, ne cède pas aux autres et ne se trahit pas. Avant de faire entendre sa voix, Anna a besoin de temps de silence pour apprendre, du silence pour comprendre, du silence pour grandir. Pour habiter ces silences et les représenter, nous avons choisi de les exprimer par l'intermédiaire **d'une voix intérieure interprétée en direct et en off par une comédienne**. Pour ne pas réduire cette voix à une pensée de réaction ou de commentaire, nous avons décidé d'en faire un personnage à part entière du rêve. Il est la voix d'Anna, mais pas celle de l'adolescente qui s'est évanouie, mais celle d'une Anna du futur, de l'adulte de 40 ans qui aura survécu et qui a trouvé une place dans le monde. Il est très important pour nous d'affirmer aux jeunes, comme dans *Les lettres à l'ado que j'ai été* de Jack Parker, que l'avenir est possible et qu'il sera forcément meilleur que le présent. C'est pourquoi Anna dans le futur peut dire à l'ado qu'elle a été, **"on va bien maintenant !"** Grâce à l'expérience qu'elle a acquise, la voix d'Anna adulte intervient auprès d'Anna adolescente pour tenter de la rassurer, de la pousser à ne pas renoncer et de lui faciliter un peu la route. C'est un regard bienveillant et sans jugement au chevet d'une jeune fille désespérée. Il est interprété par la comédienne **Julie André**.



Les personnages

Pendant sa quête, Anna rencontre plusieurs personnages qui vont la mettre à l'épreuve. Ils sont interprétés par un seul comédien, **Damien Saugeon**, qui revient sous des apparences multiples. **Sublimes et/ou monstrueux**, ces personnages sont fantastiques, hauts en couleur, drôles ou terrifiants. **Tous tentent d'empêcher Anna d'avancer en jouant sur ses failles pour la faire renoncer.** De Lewis Carroll et d'Alice, nous empruntons plusieurs personnages que nous transposons dans des situations liées à la vie d'Anna et à son quotidien. Par exemple, les fleurs du jardin sont des collégiens ou des collégiennes, l'œuf géant un ado encore à moitié emprisonné dans la coquille et le chat un adulte dépressif qui déteste les jeunes. Pour les représenter, nous avons réalisé avec le comédien des vidéos inspirées par celles que les jeunes produisent sur les médias sociaux avec des filtres. Ces derniers permettent de transformer le visage de l'utilisateur en animal, de changer de sexe, de se vieillir ou de changer de coiffure, d'accessoires. Les possibilités sont infinies. Pour le spectacle, nous inventons plusieurs filtres originaux. D'autres personnages sont également joués par Damien Saugeon sur scène, comme **la Reine rouge**. C'est elle qui donne les règles du jeu. Nous avons choisi pour la créer de nous inspirer d'une **drag queen**. D'une part pour signifier que l'on peut à la fois incarner la popularité et le rejet de la société. D'autre part montrer que la **culture queer** influence aussi les rêves des ados. En entretien, les jeunes nous ont montré que les thèmes du genre, de l'homosexualité ou encore la transidentité sont présents dans leur représentation du monde. On la retrouve notamment dans les films, dessins animés et séries qu'ils regardent où des personnages LGBTQI+ jouent des rôles importants et positifs.

Une écriture plurielle

Pour construire le spectacle, nous nous sommes basés sur une approche collective de l'écriture, en mêlant écritures textuelle, visuelle et corporelle. Nous sommes tout d'abord partis du podcast "**Entre**". A partir des 26 épisodes, nous avons dégagé différents thèmes pour imaginer le parcours d'Anna et les rencontres qu'elle y fait. Les comédiens ont ensuite improvisé sur la base du canevas général et des images vidéos qu'**Annabelle Brunet** a inventées à partir de l'univers visuel des jeunes et de Lewis Carroll. À partir du matériau collecté sur le plateau, **Frédéric Chevaux, auteur jeunesse publié à l'École des Loisirs**, a mis en mots le parcours d'Anna. Il a écrit les prises de parole des différents personnages rencontrés et de la voix intérieure qui s'adresse à Anna depuis le futur. Il en résulte un savant mélange où **textes et images dialoguent** pour permettre au spectateur de suivre Anna sur son parcours. Pour garder la forme du rêve, nous avons volontairement évité de créer des situations qui nécessiteraient d'emprunter au théâtre une certaine forme de réalisme. Nous avons choisi de proscrire toute espèce de dialogue pour privilégier des prises de parole sous la forme de monologues. Ce choix nous permet d'éviter des ruptures de rythme et de garder Anna en mouvement tout au long de son parcours, comme un personnage de jeu vidéo qui avance dans sa quête.





Images Copyright : Collectif Quatre Ailes, Yayoi Kusama, Cover *Swim Slowly* de Meltt.

Scénographie et univers esthétique

Dès leur entrée dans la salle, les spectateurs sont assis face à **un grand miroir suspendu**, sans tain, qui occupe la scène. Quand le spectacle commence, le miroir s'incline à 45° pour faire découvrir aux spectateurs Anna évanouie et son reflet. Dans le miroir une autre réalité apparaît, débarrassée des lois de la physique. Le pays des merveilles ou les jeux vidéos, dont nous nous inspirons, regorgent de situations impossibles dans le monde réel. L'espace et le temps y sont distordus. Pour mettre en scène ces sensations, nous travaillons les reflets du corps des acteurs et de l'image en vidéo dans le miroir. Nous pouvons ainsi par exemple permettre à Anna de tomber au ralenti, de grandir, de rapetisser ou être déformée à tout bout de champ, de bondir, de voler et d'évoluer dans des mondes où les personnages apparaissent, disparaissent ou se multiplient...

L'œuvre colorée de l'artiste japonaise **Yayoi Kusama** nous inspire pour créer les espaces parcourus par notre héroïne. Nous nous intéressons aux couleurs vives de ses créations et aux jeux d'optique de ses installations immersives qui jouent sur les hallucinations. Son œuvre est pour nous très inspirante pour imaginer des décors à la fois simples et lisibles, et en même temps complexes et perturbants. Pour évoquer l'imaginaire des jeux vidéo ou des réseaux sociaux, nous en reprenons plusieurs caractéristiques que nous bricolons. Associés à une esthétique pop, nous fabriquons dans notre dispositif des collages vidéos et faisons apparaître des hologrammes comme dans les théâtres optiques du plasticien **Pierrick Sorin**. Cet esprit du collage surréaliste rendu possible grâce au miroir sans tain nous permet de créer des personnages étranges et monstrueux, évoluant dans des décors allant du simple aplat aux tonalités vives d'un espace géométrique à une esthétique plus photographique. Ainsi nous pouvons construire les différents "niveaux" du jeu traversés par Anna en partant des plus sommaires, inspirés du genre "puzzle" souvent associé aux **jeux vidéo de plateformes**, pour aller vers le genre "fantasy" en développant des univers plus complexes et irréels.

Musique

La musique permet aux spectateurs de **naviguer intuitivement** et de suivre Anna dans chaque épreuve. Elle participe pleinement, comme dans les jeux vidéos, à donner la couleur aux situations pour que le spectateur puisse saisir immédiatement si elle est en danger et les émotions qu'elle ressent. Elle est composée par **Nicolas Séguy**. C'est une grande fresque musicale qui tient de bout en bout le spectateur en haleine. Comme pour l'univers visuel, nous nous sommes inspirés des adolescents. Nous nous sommes d'abord intéressés aux grands thèmes musicaux développés dans les jeux vidéos, que nous avons détournés pour créer l'univers sonore lié aux émotions d'Anna. Il nous permettent de mettre en avant ses actions, les moments où elle perd et où elle gagne. **Les bandes originales des séries** que les adolescents ont mentionnées pendant les entretiens nous ont également beaucoup inspirés. Les thèmes musicaux sont généralement empreints d'instruments à cordes comme le violon et de sonorités électroacoustiques croisées avec des rythmes soutenus. Ils mélangent également subtilement la composition générale avec des sons du réel. Le thème principal du spectacle en reprend la structure.

Annabelle Brunet

Vidéaste, plasticienne

Membre actif du Collectif Quatre Ailes depuis 2005, elle réalise les vidéos de Certains regardent les étoiles, *Après le tremblement de terre* d'Haruki Murakami, de *L'embranchement de Mugby*, *L'Oiseau bleu*, *La Belle au bois* et du *Projet RW*, *Sir Semoule* et de *Suzanne*.

Elle réalise par ailleurs les vidéos pour les spectacles de **J. Guyomard**, **D. Luangkhot** et **L. Valckenaere**, **J-C. Maricot**, **K.Fichelson**, **A. Barbot** et **A. Delawarde**.

Vidéaste plasticienne de formation, sa thèse soutenue en 2007 sous la direction d'**A-M. Duguet** porte sur l'art vidéo dans ce qui l'unit au cinéma expressionniste et au théâtre.

Julie André

Comédienne

Conservatoires, École du Rond-Point... Julie se forme à la danse et au théâtre. Dans la compagnie du Studio Théâtre d'Asnières, elle est dirigée par **J-L. Martin-Barbaz**, **H. von der Meulen** et **J-M. Hoolberg**. Elle joue aussi dans les spectacles de **C. Verlaquet**, **C. Chamoux**, **J-C. Amyl**, **Q. Defalt** et **Bé. Guichardon** dans *L'Œuf et la poule*. Elle interprète le rôle d'Anna Petrovna dans *Ivanov*, une mise en scène de **P. Adrien**. Elle joue sous la direction de **J. Deliquet** avec le **Collectif In Vitro** dans toutes les créations et l'assiste à la mise en scène à la **Comédie française**. Avec le Collectif Quatre Ailes, elle collabore à la mise en scène d'*Après le tremblement de terre* d'Haruki Murakami et de *Certains regardent les étoiles*, et joue dans *L'embranchement de Mugby* et *L'Oiseau bleu*.

Nicolas Séguy

Compositeur

Compositeur du Collectif Quatre Ailes depuis 2001, il écrit et interprète les musiques de toutes les pièces en étroite collaboration avec la mise en scène. En dehors du Collectif, il développe sa propre carrière d'auteur-compositeur-interprète (albums *Équilibre Instable* et *Humain*), réalise le premier album de **Grand Corps Malade** (Midi 20), accompagne **K. James** au piano, compose pour d'autres artistes et s'implique dans le travail culturel et social en intervenant dans le cadre d'ateliers musique et textes auprès d'enfants et d'adolescents.

L'ÉQUIPE

Michaël Dusautoy

Metteur en scène, vidéaste et scénographe

Membre fondateur du Collectif Quatre Ailes, il a mis en scène *Certains regardent les étoiles*, *Après le tremblement de terre* d'H. Murakami, *L'embranchement de Mugby* d'après C. Dickens, *L'Oiseau bleu* d'après M. Maeterlinck, *La Belle au bois* de J. Supervielle et *Le Projet RW* d'après *La Promenade de R. Walser*, et a joué dans *Suzanne* et *Sir Semoule* pour lequel il a également conçu les décors et les vidéos. Il a par ailleurs été assistant à la mise en scène de **X. Marchand** pour *Le Bois Lacté* de D. Thomas et a mis en scène *Yvonne, Princesse de Bourgogne* de W. Gombrowicz.

Vidéaste plasticien, il a réalisé les images vidéos pour les spectacles de **C.Stavisky**, **J. Guyomard**, **V. Vittoz**, **K. Sebbar**, **N. Liautard**, **A.Hakim**, **E. Chailloux**, **P. Awat**, **Y. Zimina**, **K. Fichelson**, **A. Barbot** et **A. Delawarde**.

Damien Saugeon

Comédien, acrobate

Avec le Collectif Quatre Ailes, dont il est un des membres fondateurs, il joue dans *Certains regardent les étoiles*, *Après le tremblement de terre* d'H. Murakami, *L'embranchement de Mugby*, *L'oiseau bleu*, *La Belle au bois* et *Le Projet RW*. Il a joué dans *Sir Semoule*, qu'il a mis en scène, et *Suzanne*. Il pratique le trapèze fixe et le tissu avec **P. Hausermann** et **A. Malaisée**. Il a participé aux spectacles *Partition magnétique*, le *Cabaret suspendu*, *Paresse* et à la 2e édition de *Nuit Blanche*. Il collabore en tant qu'acteur et manipulateur avec la compagnie **Le bel après-minuit** sur le spectacle *L'Ombre de Tom*, dirigé par **B. Guichardon**. Il a joué sous la direction de **J. Albert-Canque** Il a suivi des formations auprès de l'École Internationale de Théâtre J. Lecoq, de **P. Awat**, de **V. Ros de la Grange** et de **C. Mongodin (J. Strasberg)**.

Frédéric Chevaux

Auteur

Il alterne écriture de romans et de spectacles. Auteur pour les éditions **L'école des Loisirs**, ses romans *Odile n'existe plus*, *Thomas Quelque Chose*, *Tout ce qui est arrivé d'extraordinaire à Hector*, *Je mangerai des pâtes et des saucisses* côtoient le dernier en date : *Je ne joue plus !*

Il a, de plus, écrit pour la revue **Je Bouquine**. Après avoir coécrit, et joué, avec **P. Semeria**, la comédie *La Cuisine de Blanche-Neige* (mise en scène **A. Charmey**), et coécrit avec **C. Trinca** le spectacle musical *39 et des poussières* (mise en scène **V.Heden**), il adapte ensuite son roman *Thomas Quelque Chose* et *Les 3 Cochons (et le dernier des Loups)*, mise en scène **J-L. Revol**.

Il a adapté et écrit *Les Yeux de Taqqi*, spectacle de marionnettes (mise en scène **C. Revollon**).

Comédien, il a joué entre autres dans les spectacles d'**A. Mollot**, **A. Boury**, **S. Lelouch**, **P. Calvario** et **A. Bouvier**.

Maud Martenchar

Acrobate, comédienne

Elle se forme à l'Académie Fratellini et joue avec la compagnie du Bois midi dans des spectacles combinant le cirque et le théâtre. Elle se forme à l'École internationale J. Lecoq en 2011. Elle se perfectionne en techniques aériennes avec **I. Compiène**, **F. Delahaye** et se forme à l'équilibre avec Wei-Wei Liu et Lin Yung Biau. Elle se produit régulièrement dans des performances mêlant trapèze et tissu, dans plusieurs lieux et festivals en France comme à l'étranger. Avec le Collectif Quatre Ailes, elle reprend le rôle de Mytyl dans *L'Oiseau Bleu* de M. Maeterlinck et dans *Marie* d'après R. Walser. Elle joue également avec la compagnie les Anthropologues dans *Alice dans les rues* et *Alice dans les jardins*, avec la compagnie Galaxy dans *La petite fille au ballon* et avec la compagnie Triskel dans le spectacle de cirque Fusion.

" ELLE FAISAIT PARTIE DE
MON RÊVE
MAIS MOI AUSSI
JE FAISAI PARTIE DU SIEN "

C O L L E C T I F
QUATRE
AILES
THÉÂTRE IMAGES CIRQUE

BP 34 / 94201 Ivry-sur-Seine cedex / 06 77 13 30 88
estelle.delorme@collectif4ailes.fr / www.collectif4ailes.fr