

Pays Dérivé - Cie les Ribines

Une proposition d'arpentage partagé dans le prolongement du projet Cha ô



La Compagnie les Ribines

Tournée vers la création dans l'espace public et basée en Côtes d'Armor (22), la Cie les Ribines est à la croisée du théâtre et de l'analyse de territoire.

Elle emprunte son nom au breton pour désigner les chemins de traverse, symbole d'égarement et de trouvaille. En sortant du sentier battu, on tombe sur une réalité insoupçonnée, on s'intéresse à son voisin.

La Cie les Ribines cherche le pas de côté, l'embardée, comme un moyen d'accéder aux choses par des biais détournés

Elle pratique l'immersion, cherche à activer des liens et croiser des imaginaires.

Son point de départ est la rencontre avec le vivant, avec un champ de réalité sociale porteur de mémoire, de transmission ou d'inconscient collectif : un lieu, une figure, un métier...

La création est pensée comme un processus d'écriture en continu nourri de rencontres autour d'un lieu ou d'une problématique. De là, naît un langage imaginaire commun entre des artistes et les autres fabricants de l'espace public (passants, habitants, élus, associations...).

Les formes théâtrales proposées vont chercher une résonance, un écho avec l'imaginaire local,

elles s'appuient sur des rumeurs infusées dans le quotidien, des interventions non convoquées, et des récits fictionnels créés pour l'occasion, qui se déplient à différentes échelles.
En considérant le territoire comme un atelier à ciel ouvert, les formes développées cherchent à décaler le regard sur des réalités de vie quotidiennes.

Pays Dérivé = prolongement du Cha ô

Dans la continuité du projet *Cha ô*, la Cie les Ribines propose de prolonger le champ de sa création et d'**inviter plusieurs groupes d'habitants à venir vivre une expérience d'arpentage partagée à l'échelle d'un territoire Cha ô donné (quartier, village, établissement scolaire, flanc de colline...)**

Qu'est ce que le Cha ô ?

Le Cha ô est une fable itinérante qui vient s'écrire et s'inventer à chaque fois sur une zone sensible dite *Cha ô*. Elle raconte l'épopée d'un arpenteur sur plusieurs paysages tremblants, marqués par une grande transformation en cours, passée ou à venir (vidange d'un lac, reconversion de quartier, glissement de terrain...)

En immersion dans la zone *Cha ô*, l'arpenteur part en quête des impressions de ses occupants autour du paysage qu'ils habitent et ses sous-couches. Il se fait alors éclabousser par la présence d'une faille qui livre ses perturbations à effets différés (chute, réminiscence, apparition, inversion, faillite de la mémoire, effet boomerang, bugs). Là où il fait riper son pied, sa langue râpe le bitume, et fait émerger le réservoir mythologique de la zone *Cha ô*.

Les figures et les histoires vont peu à peu remonter à la surface, au fil de ses dérives successives, jusqu'au moment où la fable sera livrée aux habitants du lieu.

Le projet de création *Cha ô* est né de l'envie d'attraper au vol un paysage qui bouge plus vite que nous, qui nous échappe à chaque instant. Les artistes-arpenteurs des Ribines font à chaque fois escale sur un site sensible, l'appréhendent dans sa mémoire et son imaginaire, et en tirent un récit dédié et restitué sous la forme d'une déambulation. L'écriture est donc contextualisée, elle s'appuie sur les dires, dit-on, expressions, anecdotes, souvenirs, points de vue des personnes (habitants, passants) rencontrés sur le fil d'un arpantage réalisé en amont.

L'oralité, la recherche de connexions et le croisement de données sont les portes d'entrée principales du travail de terrain, pour mettre en perspective un lieu, dans son identité multiple.

Né dans les collines marseillaises, le projet *Cha ô* a déjà voyagé au fond du lac de Guerlédan, dans les carrières de Pantin, le long de la Petite Ceinture parisienne, au pied du volcan cantalien, dans le désert du Pic Saint-Loup, au cœur de Toulouse à Saint-Cyprien et à Carbonne dans le Volvestre.

De là, est venue l'envie d'infuser davantage le territoire, et d'impliquer les habitants dans un arpantage plus participatif.

Pays Dérivé = une aventure collective, un arpентage partagé



Concerner les habitants en les impliquant depuis l'arpentage jusqu'à la restitution est un nouveau volet de l'axe de création de la compagnie.

En stimulant l'imaginaire, la curiosité et l'engagement des habitants, la fable s'élabore avec eux, stimule une effervescence et de nombreux échanges entre arpentés et arpenteurs, ce qui permet alors une diffusion plus large de la rumeur à l'échelle locale.

L'aventure *Pays Dérivé* génère une émulsion générale, un pas de côté collectif, elle crée des événements singuliers inattendus sur les places et dans des espaces publics quotidiens.

Elle permet des croisements inédits entre des générations différentes, des territoires voisins, met en relation des habitants qui se côtoient sans se connaître.

L'exemple de Plussumayeux

Pays Dérivé a déjà été proposé à des enfants de 8 à 12 ans de Saint-Mayeux (22) et Plussulien (22) - Plussumayeux - dans le territoire d'implantation de la compagnie en Côtes d'Armor, grâce une infiltration dans les classes et un travail de complicité mis en place avec les écoles (visites-mystère, invités surprise, correspondances, parution d'articles dans le journal local), pour former ensuite une équipe de jeunes apprentis-arpenteurs sur des temps extra-scolaires (5 week-end entre janvier et avril 2018). Ils ont été rejoints ensuite par quelques adultes.

Cela a donné lieu à une déambulation publique le 2 avril 2018 où ils ont déroulé leurs récits Châô mis en espace dans le bourg.

Un film documentaire a été réalisé par Maël Louail qui retrace l'expérience de Plussumayeux (Saint-Mayeux / Plussulien).

[Lien](#) vers la vidéo de Plussumayeux

Déroulement d'une expérience-type Pays Dérivé à l'échelle locale

La phase de repérage

Des résidences de repérage sont prévues au préalable durant lesquels les artistes des Ribines arpencent seuls le secteur concerné et ses environs. Il s'agit de définir un lieu-cible d'arpentage et son périmètre, dessiner les axes d'enquête, de cibler des personnes ressource et d'écrire une amorce de fable qui servira d'accroche. Elle sera ébruitée au moyen de la rumeur dans la zone ciblée. Un article peut paraître dans le journal de l'école ou le journal local.

Principe d'accroche = l'infusion

Les artistes arpenteurs des Ribines s'infiltreront dans plusieurs structures-cibles (école, établissement, café) d'une zone sensible déterminée. Ils arrivent avec quelques éléments d'intrigue sur le paysage concerné, et une ligne de faille suspectée liés à la géologie ou la mythologie du lieu (ex : une pierre qui fait vivre jusqu'à 100 ans, une ligne de partage entre deux langues, un mouvement souterrain...). Le but est alors de dérouter les publics concernés, et de les inviter à venir arpenter eux-mêmes sur un temps libre dédié. Les volontaires recrutés forment alors une équipe d'arpenteurs hétéroclite qui alimenteront la rumeur Cha ô autour d'eux, et se donneront plusieurs rendez-vous égrenés dans le temps. Par un effet boule de neige, la fable-épidémie vient se tisser alors à l'échelle locale jusqu'à sa restitution partagée avec le public local.

L'arpentage et la construction de la fable

L'équipe d'arpenteurs ainsi formée rassemble des personnes d'horizons différents qui s'organisent en petits groupes pour aller observer, interroger le paysage Cha ô, relever des détails insolites. Puis ils partent à la rencontre des occupants / habitants du lieu, en les alpaguant en chemin, en allant toquer aux portes, en rendant des visites régulières à leurs nouveaux hôtes complices.

Ils enquêtent, récoltent, associent, font des connections, décalent et réinventent le lieu entre fiction et réalité, en jouant sur les frontières entre mémoire et imaginaire.

Ils jaugent les transformations passées ou à venir, éprouvent le lieu mouvant du Cha ô, ses strates et son mille-feuille, et construisent un imaginaire et un vocabulaire communs autour du lieu, faits de mots, d'anecdotes, d'expressions prises à la volée, de visions du monde...

C'est une invitation à se perdre dans un lieu qui leur est apparemment familier, une invitation à l'étonnement, la découverte, l'échange, la trouvaille au cœur d'un environnement quotidien.

➔ *Les cartes d'arpentage*

À cela s'ajoute la réalisation de cartes de paroles ou cartes mentales réalisées de mémoire, et à posteriori d'une rencontre. Ces cartes de perdition ou cartes de connexions revisitent un itinéraire emprunté ou une conversation. Elles mettent en lumière un instant T d'une rencontre avec un bout de paysage ou une figure du lieu.

Les cartes d'arpentage mêlent des éléments anciens et actuels, des itinéraires, des lieux familiers,

des lieux mystère, des anecdotes, des objets insolites, plusieurs versions sur l'histoire d'un même lieu... Le but est de reconstituer l'ossature des lieux en mettant à plat toutes ses couches, réelles ou imaginaires, passées ou présentes.

S'appuyant sur des jeux de langage et d'association d'idées, les cartes sont des miroirs déformants qui donnent à voir l'éventail des imaginaires sondables autour d'un même lieu. Sont ensuite choisis des fils d'enquête et de narration qui vont composer le récit collectif de la fable écrit à plusieurs mains.

Un événement-surprise : l'intrusion d'un personnage extérieur

Pour relancer l'enquête et réactiver la rumeur, les Ribines font apparaître un jour une nouvelle figure, qui est une émanation du lieu et de l'enquête. C'est comme si les recherches des arpenteurs avaient fait ressurgir une figure marquante et un morceau d'histoire enfoui dans la mémoire locale.

Cette figure est interprétée par un acteur ou une fonction (crieur, lavandière...) qui intègre ensuite l'équipe ce qui sème davantage le trouble entre réalité et fiction. Elle aide alors les arpenteurs dans la réalisation de la restitution finale, en leur transmettant quelque chose. Dans le cas de l'expérience de Plussumayeux, c'est un crieur public qui a fait un jour son apparition à la sortie des écoles, ressuscitant celui sur lequel les élèves enquêtaient après avoir retrouvé la pierre qui lui servait de piédestal pour donner les nouvelles du jour à la sortie de l'église. Le vrai-faux crieur a ensuite intégré l'équipe, puis formé un des jeunes arpenteurs à la criée pour former un duo ensemble le jour de la restitution. Des boîtes avaient été déposées dans les bars de Saint-Mayeux et Plussulien, tous les messages ont ensuite été délivrés par les crieurs.



La restitution finale : un événement inédit

La restitution, moment-clé de l'aboutissement de l'arpentage, est l'occasion d'un grand rassemblement entre arpenteurs, arpentinés, curieux, jeunes et anciens, habitants du lieu ou voisins.

Présentée sous forme de déambulation théâtralisée, suite de saynètes ou exposition-conférence, la restitution est l'occasion de faire revivre des places, des lieux, des figures, d'écouter les récits et découvrir les trouvailles des arpenteurs, mais aussi de créer un moment de partage au sein du public participant, riche de connexions, discussions, surprises, criées, débats, échanges de souvenirs ou points de vue.

La projection : un moment de retrouvailles

Un dernier rendez-vous est enfin proposé à l'occasion de la projection d'un petit film documentaire retraçant l'expérience. La vidéo aura été sollicitée en amont pour relayer l'arpentage et s'invitera par un biais fictionnel dans le processus. Ce moment de retrouvailles permet aussi d'alimenter une réflexion sur les suites possibles du projet, les envies et les initiatives en germe dans la population locale susceptibles de prolonger l'expérience.

Besoins et ressources locales pour la mise en œuvre

Complices locaux = pivôts de l'enquête

Pour construire la proposition et avoir un prise dans le territoire, les Ribines doivent entrer en complicité avec une structure locale pouvant faire relais avec un groupe d'habitants-cibles (ex : une école, un lycée, une association, un centre culturel). Le projet se construit alors avec eux, l'interlocuteur (maîtresse, enseignant, animateur...) pouvant devenir un agent de la rumeur et relayer l'enquête en cours en missionnant le groupe-cible de son côté.

Dans le cas de Plussumayeux, ce sont les institutrices qui ont été les complices du projet, favorisant l'échange entre les artistes et les élèves en les accueillant à l'improviste pendant la classe, en transmettant leurs messages quand ils sont loin, et en menant chacune un projet Cha ô au sein de leur classe parallèlement à l'arpentage proposé sur le temps des week-ends. Ainsi tandis que les CM2 ont reconstitué d'anciennes cartes postales en se mettant à la place de figures locales de l'époque et en racontant leur quotidien, les CE2-CM1 ont eux inventé des jeux Cha ô à partir d'anecdotes livrées par les anciens sur leurs propres jeux au même âge, puis organisé une fête *Pays Dérivé* pour les mettre en pratique.

Une personne-ressource, spécialiste du territoire

Paysagiste, géologue, historien, médiateur culturel, cette personne est un relais-clé sur le territoire permettant d'avoir une vision d'ensemble sur le paysage exploré, et aiguiller, orienter, conseiller le travail des chercheurs-arpenteurs dans leur enquête.

Elle intervient ponctuellement et permet une mise en relation des trouvailles faites sur place avec un contexte plus général lié au territoire qui environne.

Un quartier général sur place

Pour faciliter l'immersion et l'échange des artistes lanceurs de la rumeur avec les habitants, il est nécessaire qu'ils puissent disposer d'une base de repli, un local mis à disposition qui leur sert de bureau et qui puisse les faire rayonner sur le bourg. Cette base est poreuse, ouverte aux passants, les invitant à entrer, à venir déposer des trouvailles, à s'intéresser à l'enquête en cours. Des messages peuvent être déposés dans une boîte aux lettres en cas d'absence. L'idée est de maintenir une correspondance continue avec les habitants.

Une structure de diffusion

Pour intervenir localement dans un village ou un quartier, les Ribines doivent être accueillies par une structure cultuelle locale, menant une démarche de diffusion hors les murs, et intéressés par le projet visant à favoriser la mémoire d'un lieu et les liens entre les habitants. Cette structure partenaire sera l'hôte d'accueil de la compagnie invitée sur le territoire, et sera complice et relais de l'argument de fable développé par la compagnie.

Laisser une trace

Nous travaillons sur la question de la trace à travers un support vidéo notamment, qui peut intervenir en amont comme témoin du processus, dans un statut particulier entre fiction et réalité. Un travail sur une édition faisant trace des récits récoltés et de l'expérience d'arpentage est aussi envisagé.

Perspectives - *un projet à l'échelle des territoires*

Le projet global est de pouvoir connecter plusieurs territoires entre eux à travers le processus de *Pays Dérivé*, et d'intervenir dans différents contextes de transmission (collège, association, village).

L'idée est de mettre en relation des groupes d'arpenteurs, de faire correspondre leurs recherches parallèles, et dresser une carte de zones sensibles *Pays Dérivé*, qui évolue au fil de leurs enquêtes respectives.

Contacts

Direction artistique
Pierre-Louis Gallo & Charlotte Petitat
02 56 43 14 29
lesribines@gmail.com

Production
Akompani – Agathe Delaporte
01 48 45 55 42
agathe@akompani.fr

Compagnie Les Ribines

Adresse postale : chez Akompani – 24 rue Davoust 95300 Pantin
Siège social : 1 place de la mairie 22 320 Saint-Mayeux
<https://www.facebook.com/cielesribines/>