



Compagnie de théâtre jeune public
Association de loi 1901
Siret : 430 026 757 000 53
Ape : 9001 Z- Licence : 2-101 42 77

« MURMURES *au fond des bois* »

Teaser vidéo : <http://www.akentrepot.fr/video-murmures-au-fond-des-bois>



" Se cacher est un véritable plaisir, ne pas être retrouvé: une véritable catastrophe".

WINNICOTT

Coproduction : a k entrepôt ; La Coopérative de production de ANCRE ; La Maison du Théâtre, Brest (29) ; Le Centre d'Animation de la Cité, Lausanne (Suisse) ; Le Trio...S, Inzinzac-Lochrist (56) ; Itinéraires Bis (22) ; La Garance, Scène Nationale de Cavaillon (84)

Soutiens / pré-achats : L'ADAMI, Le Fonds SACD Musique de Scène ; Lillico, Rennes (35) ; Théâtre La Paillette, Rennes (35) ; Très Tôt Théâtre, Scène Conventionnée, Quimper (29) ; Le Centre Culturel La Passerelle, Rixheim (68) ; Le Centre Culturel André Malraux, Scène Nationale de Vandoeuvre-Lès-Nancy (54) ; Le Centre Culturel Quai des Rêves, Lamballe (22) ; Le Centre Culturel Mosaïques, Collinée (22) ; Théâtre du Pays de Morlaix (29) ; Théâtre Dunois, Paris (75)

" Murmures *au fond des bois* "

Résumé

5 enfants, pré-adolescents, camarades de jeux, frère- sœur, se retrouvent à l'orée d'un bois par une nuit de pleine lune.

Ensemble, l'un après l'autre, guidé par le Meneur de Jeu, ils vont pénétrer dans ce lieu chargé d'histoires, de vies, de bruits. Leur chaise sur le dos, éclairés par la lune et des bougies, ils s'enfoncent parmi les arbres jusqu'à trouver l'endroit: la clairière, leur point de chute.

Il s'agit pour eux de partager ces heures particulières à mi-chemin de la vie et du sommeil, créer ensemble un souvenir unique, personnel et commun.

Aucun danger, aucune peur si ce n'est quelques légers frissons.

Ils s'installent.

Et très vite le Meneur de Jeu leur fait une autre proposition: celle de mener, dans cet espace d'ombres et de lumières, une véritable partie de cache-cache.

Ont-ils vraiment le choix ?

Les règles sont énoncées, le jeu commence, la forêt murmure.

Quand l'un des 5 disparaît, le jeu bascule; la peur, la grande, gagne.

Peur ténébreuse, profonde, indicible, enracinée en chacun d'entre nous. Peur universelle, sans réponse, sans solution mais face à laquelle les mots deviennent des armes pour penser et panser.

Le groupe se disloque, se reforme, tremble. Chacun, chacune fait face à ses contradictions, ses désirs, ses questions.

Et si finalement, tout ça n'était qu'un jeu ?



"La peur, l'émotion sans doute la plus importante, envahissante, ambiguë; nous paralyse mais participe aussi à notre propre construction."

Béatrice Copper-Royer

Peur du loup, peur de tout

" Murmures *au fond des bois* "

Note d'intention

"*Murmures au fond des bois*" est le prolongement d'une première pièce écrite en 2014 : "À l'ombre de nos peurs". Ces deux textes sont nés du désir d'interroger la peur ; cette émotion complexe qui nous taraude tous de façon différente. Émotion qui, dans un même mouvement, nous paralyse et participe à notre construction. Il s'agit pour moi, à travers différents personnages et différents modes de langages, de questionner notre aptitude, notre attitude à être, inventer, rebondir quand la peur surgit. Ce qui m'intéresse et pousse ma réflexion, c'est bien la capacité de l'être humain à dépasser avec toute l'énergie et l'imaginaire dont il est capable, ses peurs et le regard qu'il porte ensuite sur lui-même. Dans la première pièce, j'ai écrit deux monologues : le premier dans une langue brève, très concrète, elliptique ; le second repose sur l'idée d'un récit. Les deux personnages ne se rencontrent pas et font face, seuls, à leurs peurs que j'ai nommé "les petites".

Dans "*Murmures au fond des bois*", ils sont 5. La notion de groupe est importante : le regard, les attentes, les frustrations sont d'autant plus sensibles dans une situation où la peur apparaît. Autre notion importante, la présence du jeu ; partie intégrante dans la vie d'un enfant qui peut se poursuivre tard dans la vie d'un adulte. Le Jeu dans le jeu du théâtre. Cette partie de cache-cache va permettre à chacun, chacune de se révéler à soi-même et aux autres avec cette tension permanente : se cacher est un plaisir, ne pas être retrouvé une catastrophe. Quand l'Ombre/ La Grande disparaît, ils sont soudain confrontés à l'idée qu'elle a peut-être cessé d'exister. Toutes les peurs affleurent, provoquent tensions, ruptures et départs au sein du groupe.

C'est une pièce très dialoguée qui s'écrit. À l'intérieur trois modes de langage se construisent. Le premier, né d'une urgence à dire, à jouer pour ces personnages se pose sous la forme de répliques très brèves, de stichomythies. Le second prend la forme de monologues : la partie de cache-cache permet au groupe le temps où ils se retrouvent et dialoguent et celui où ils s'éparpillent et laissent seul celui compte. Ce dernier peut, tout en comptant, se permettre un monologue : dire ce qu'il attend de cette nuit, ce qui lui pèse sur le cœur. Le troisième mode de langage intervient plus loin dans la pièce quand ils abordent à trois, la mort. Plus poétique, la langue de Celui qui ne finit pas ses phrases, va enfin se dérouler et sa pensée se poser.

"*Murmures au fond des bois*" est une pièce destinée à un public dès l'âge de 7 ans. Aborder, sans faire peur, mais concrètement, le sujet de la mort m'importe beaucoup. Nombreuses sont les images de morts dans nos quotidiens ; néanmoins nos sociétés contemporaines nous éloignent de ce sujet et l'évoquer avec des enfants reste tabou avec l'idée que nous pourrions leur faire peur. Il me semble que le théâtre est aussi le lieu où se posent et se déposent les maux, les idées, la pensée.

Laurance Henry, mars 2015

" Murmures *au fond des bois* "

Les personnages

Les personnages de "*Murmures au fond des bois*" sont 5.

Agés de 7/8 ans à 13 ans, il y a trois filles, deux garçons. Camarades de jeux, deux d'entre eux sont frère et sœur. Ils ne portent pas de prénom, simplement un nom de code qu'ils peuvent utiliser entre eux et qui, me semble plus juste, pour les qualifier et désigner leur personnalité.

Le Meneur de Jeu: le plus âgé des 5 personnages. Comme son nom l'indique, c'est celui qui dirige, mène le jeu. C'est aussi celui que l'on désigne LE responsable: responsable des décisions, responsable de la situation, responsable des autres... Responsabilités qu'il recherche comme une reconnaissance mais dont il souhaiterait aussi se défaire. Impatient, autoritaire, rond, sûr de lui en apparence; il va vite, n'a pas le temps d'entendre, d'écouter. C'est celui qui va le plus évoluer dans cette partie de cache-cache: se défaire de ces certitudes et lâcher prise sur sa grande peur.

L'Elue ou presque: C'est le double du Meneur de Jeu: mêmes postures dans le corps, même tenue vestimentaire, même impatience. Silhouette un peu ronde, elle souhaiterait être l'Elue de Cœur du premier personnage. Très vite, elle est partagée entre son désir de lui dire ce qu'elle ressent pour lui et la colère vis-à-vis de lui qui grandit: elle ne supporte pas d'attendre l'Ombre/la Grande, elle doit agir, la chercher. Elle ne supporte pas la lâcheté du Meneur de Jeu. Au fur et à mesure, elle s'affranchit de ses sentiments pour être au plus près d'elle-même.

Celui qui ne finit pas ses phrases: le philosophe, stoïcien. Il ne dirige personne, altruiste il se sent proche de l'Ombre/La Grande. Ce personnage n'a aucun handicap. S'il ne finit pas ses phrases, c'est parce que personne ne lui laisse le temps de le faire. Un temps nécessaire afin de laisser venir en lui les mots les plus précis, au plus près de sa pensée. Ce personnage est le seul à avoir le vécu de la mort: sa grand-mère, très importante pour lui, est décédée. C'est de cette expérience, des mots qu'elle lui a confiés avant sa mort, qu'il s'est enrichi. C'est de cette distance sur la mort qu'il peut nourrir les autres et devient le pilier du groupe.

L'Ombre/La Grande: personnage le plus complexe, présent dans le groupe mais à qui on ne pose aucune question. Silencieuse, transparente, elle se persuade qu'elle ne leur sert à rien et décide de disparaître avec ce trouble: qu'est-ce que disparaître ? Cesser d'exister ou ne plus être à la portée de vue. C'est son départ qui va faire basculer le jeu, sans elle le groupe est bancal, sa présence devenue indispensable.

La P'tite Sœur: personnage le plus jeune, petite sœur du Meneur de Jeu. Elle n'est pas la bienvenue dans cette partie de cache-cache. Il n'était pas prévu qu'elle soit là; en les menaçant de tout révéler aux adultes, elle s'est imposée. Tout l'effraie, mais, elle fonce, pose les questions les plus douloureuses cherche à comprendre et grandit.



" Murmures *au fond des bois* "

Distribution

Ecriture, mise en scène et scénographie :	Laurance Henry
Assistant et lumière :	Erik Mennesson
Dramaturge :	Frédérique Mingant
Musique :	Philippe Le Goff
Interprètes :	Odile Grosset Grange, Paule Vernin Grouazel Natalia Cellier, Karim Kadjar, Sylvain Ottavy
Regard Chorégraphique :	Pauline Maluski
Costumes :	Charlotte Pareja
Technique :	Ronan Ménard, Virgile Baron
Chargée de Production :	Laurène Blanckaert Mais Encore Production 06 09 17 39 15 maisencore productions@yahoo.fr

" Murmures *au fond des bois* "

Note d'intention Musique

Laurance Henry :

"*Murmures au fond des bois*", c'est une nuit de pleine lune en forêt, une nuit partagée par 5 camarades qui vont être amenés à se dévoiler aux autres et à eux-mêmes, un rendez-vous dont il n'a pas encore conscience.

La forêt, lieu symbolique qui dissout les repères, lieu obscur chargé d'histoires, espace qui pourrait, comme le souligne Descartes, représenter notre existence, espace dans lequel nous nous perdons.

Lieu d'initiation, géographie mentale dans laquelle notre imaginaire s'emballe au moindre bruissement, craquement, chuchotement...

"*Murmures au fond des bois*" sera notre cinquième collaboration à Philippe Le Goff et moi-même, rencontres, échanges et construction au plus près du plateau peuvent résumer ce travail en commun.

Ni illustratif, ni réaliste; l'univers sonore de Philippe ouvre un autre espace pour les spectateurs et les personnages. Scénographiquement, il ne s'agit pas de figurer la forêt, il en est de même pour la partie sonore: ni cris d'animaux, ni bruits de feuille, ni vent dans les arbres...

Les murmures seront la trame sonore de cette forêt, une épaisseur de notes, de voix... qui apparaîtra, disparaîtra pour créer un espace mental loin de toute représentation réaliste et connue. Cette épaisseur sera également la voix d'une des interprètes, ce personnage: l'Ombre/ La Grande qui choisit de faire un pas de côté pour mieux se fondre dans cet espace de verticalités.

Il s'agit bien d'une forêt imaginaire, imaginée, abstraite dans laquelle chacun doit pouvoir se glisser, s'enfouir, se perdre et se retrouver.

Philippe Le Goff :

Le travail que j'envisage sur "*Murmures au fond des bois*" est conçu comme un acte minimale de musique. Elle s'envisage comme un 6^e personnage de la pièce, une ombre musicale, qui partant d'un "bruit blanc" s'articulerait sur la parole d'un des personnages pour devenir mélodie. Un travail d'harmonisation du bruit blanc passant parfois par de légers Larsen amenant des mélismes lointains, sur laquelle se développera la partition vocale du personnage appelé L'ombre/la grande. L'atmosphère générale sera celle que provoque le "déjà entendu", des souffles légers comme des murmures mélodiques qui laissent place à l'énigme.

" Murmures *au fond des bois* "

Scénographie

- 1.** Unité de lieu: **La forêt.**
- 2.** Unité de temps: **La nuit.**
- 3.** Unité d'action: **Le jeu.**



1. Unité de lieu: La forêt.

La scénographie: l'idée d'une forêt qui puisse appartenir à chacun.

" Au fond comment mieux représenter notre existence, non pas notre vie, mais notre existence, que par une forêt."

DESCARTES, Discours de la méthode.

La forêt, ce lieu chargé de symboles, de signes, de contes, qui revêt différentes topologies, différentes géographies m'a semblé le lieu idéal pour organiser une partie de cache-cache.

La forêt, espace vivant, dense, multiple, obscur, sombre lumineux, ouvert, fermé.

La forêt, espace de matières, de rumeurs, de bruits, d'histoires.

La forêt, lieu où se croisent des ogres, des loups, des chaperons, des poucets, des sorcières, des brigands...

Certains d'entre nous apprécient cet espace: calme, loin de toute tentation matérialiste, d'autres lui préfèrent un espace plus ouvert, moins "habité", moins oppressant.

" C'est dans la forêt qu'il prenait la mesure de son être, qu'il respirait l'air du monde, qu'il sentait son appartenance à la puissance de l'univers. "

J.SAUCIER

« Depuis la nuit des temps les plus reculés, la forêt pratiquement impénétrable où nous nous perdons symbolise le monde obscur, caché, pratiquement impénétrable de notre inconscient. Dans tous les cas la forêt dissout les repères. »

Bruno BETTELHEIM

Scénographier une forêt n'est pas simple: comment en quelques volumes rendre cet univers si dense, comment construire, réaliser la forêt de chacun ?

Il me semble que nous portons en nous la conception d'une forêt, chacun mentalise cet univers fascinant qui cache en son cœur tant de mystère.

D'où l'emprunt d'une citation de *Picasso* :

" Je ne peins pas ce que je vois, je peins ce que je pense "

La forêt de "Murmures *au fond des bois*" sera donc la mienne.

Je souhaite l'aborder par un trait qui lui est propre: la verticalité, la répétition de ces lignes verticales plus ou moins serrées, des lignes de fuite multiples. Chaque arbre étant différent de l'autre, d'une essence autre.

Cette multiplication de lignes verticales obstrue soudain notre horizon; devant, derrière, la ligne d'horizon n'existe plus. Les lignes de fuite ne mènent nulle part, la perspective est tronquée.

L'enchevêtrement de ces lignes mange toute sortie possible.

Ma forêt ne sera pas réaliste, en ce sens, qu'elle ne figure aucune essence d'arbre précise. Il m'importe que nous puissions tous nous y projeter.

Il n'y a pas d'arbre en réalité mais du bois, l'odeur de bois car les éléments verticaux seront issus de scieries. Des éléments cubiques de formats différents, fixés aux cintres comme des marionnettes. Une forêt manufacturée, façonnée par l'homme.

Parce que la nuit développe notre capacité à imaginer, à fantasmer, à multiplier les possibles, c'est une forêt en mouvement qui se dessine.

Les arbres vont pendant la durée de la pièce, amorcés un mouvement de chute imperceptible pour se recroqueviller autour d'eux, jusqu'au chaos.

Au sol, des copeaux de cuir argentés, une matière presque insonore dans laquelle ils doivent se déplacer.

Peu d'accessoires, mais chaque personnage aura sur son dos en arrivant son assise, un endroit à sa taille, à son image, repère, refuge, seuls éléments manufacturés dans cet espace hors cadre.



2. Unité de temps: La nuit.

La nuit : espace de temps entre le coucher et le lever du soleil, espace de temps durant lequel nous sommes plongés dans un sommeil réparateur...

Espace de temps durant lequel le frisson de l'interdit, du secret est plus grand.

Associée aux ténèbres, à l'obscurité, peuplée d'êtres à mi-chemin entre imaginaire et réalité, la nuit nous prive de notre vision, de notre capacité à voir.

" Le frémissement nocturne de la forêt l'enveloppait toute entière. Elle ne pensait plus, elle ne voyait plus. L'immense nuit faisait face à Cosette..."

Les Misérables, V.HUGO

" Égaré dans la forêt immense, pendant la nuit ; je n'ai plus qu'une petite lumière pour me conduire. Survient un inconnu qui me dit : mon ami souffle la chandelle pour mieux éclairer ton chemin. "

DIDEROT

" Durant la nuit, l'impossible devient souvent possible..." "

DESBIENS

Ni réaliste, ni abstraite; elle est nimbée de lumière.

Un brouillard, dense, absorbera les corps, les silhouettes, ces lignes pour mieux les perdre.

3. Unité d'action: Le jeu.

Le jeu, le pourquoi du jeu, ce qui se met en mouvement entre des individus.

Le jeu est au cœur de la pièce. Jouer sur un plateau de théâtre, c'est l'essence même du théâtre. Observer les joueurs quel que soit leur âge est un jeu qui m'intéresse. En quelques minutes, une petite société se met en place: les rivalités, ceux qui perdent, qui acceptent de perdre qui perdent à chaque fois, ceux qui sont là pour gagner, ne peuvent que gagner, trichent, hurlent, se plongent dans le jeu quel qu'il soit comme si c'était une question de vie ou de mort. Et puis les autres qui jouent, sont là pour le plaisir de jouer peu importe quelle sera la finalité.

Ces comportements se trouvent aussi dans une partie de cache-cache : entre celui qui se cache le mieux possible au risque d'être oublié, ceux qui se cachent en espérant être très vite repéré, ceux qui cherchent et trouvent étrangement plus vite que les autres.

Chacune, chacune se révèlent dans le jeu.

La partie de cache-cache pour convoquer la peur, stimuler le frisson, maîtriser la peur de se retrouver seul.

" Se cacher est un véritable plaisir, ne pas être retrouvé: une véritable catastrophe".

WINNICOTT



" Murmures au fond des bois "

Fiche technique

Fiche technique complète sur demande

Plateau

Ouverture : idéale 12m – minimale 8m

Profondeur : idéale 10m – minimale 7m

Hauteur : idéale 7m – minimale 4m50

Coulisse : nécessité d'une coulisse à Cour ou à Jardin pour le régisseur plateau

Nous vous demandons de fournir :

- machine à brouillard commandable en DMX type UNIQUE 2.1 (si impossibilité nous contacter)
- 15 pains de fonte de 25kg environ

Lumière

Nous vous demandons de fournir :

- 16 découpes courtes type 613 ou 713 (6 avec porte gobo)
- 12 découpes longues type 614 ou 714 (6 avec porte gobo)
- 26 PC 1000W
- 12 PAR 64 CP61
- Environ 48 circuits gradués

La liste ci-dessous est susceptible d'adaptation et modification en fonction des salles.

Jeu d'orgue : ordinateur apporté par la compagnie, sortie DMX 512, 5 points.

Son

Son spatialisé en 8 points :

- 2 enceintes en façade
- 2 enceintes types L-Accoustics LTD 108, accrochées sur perche au lointain
- 4 enceintes types L-Accoustics LTD 112, sur pieds au plateau

Diffusion à partir d'un ordinateur avec carte son.

Les effets sont envoyés par le régisseur lumière de la compagnie.

Nécessité d'un régisseur son de l'équipe d'accueil derrière la console.

Les deux régies son et lumière doivent être placées l'une à côté de l'autre.

Personnel

. Durée du Spectacle : 1h

. Durée du montage : 8h à 10h avec prémontage lumière

. Durée du démontage : 3h

. Personnel pour montage et démontage :

- 2 techniciens plateau (1 régisseur + 1 technicien)
- 2 techniciens lumière (1 régisseur + 1 technicien)
- 1 régisseur son

. Personnel pour exploitation :

- 1 régisseur son
- 1 régisseur de salle

" Murmures *au fond des bois* "

Contacts

Contact artistique :

Laurance Henry - laurance@akentrepot.fr - 06 81 59 62 68

Administration/Diffusion:

Jean Yves Rebourgeard - administration@akentrepot.fr - 06 81 10 78 96

Site : www.akentrepot.fr

Mais Encore Production :

Laurène Blanckaert - maisencore productions@yahoo.fr - 06 09 17 39 15



Coproduction : a k entrepôt ; La Coopérative de production de ANCRE ; La Maison du Théâtre, Brest (29); Le Centre d'Animation de la Cité, Lausanne (Suisse) ; Le Trio...S, Inzinzac-Lochrist (56) ; Itinéraires Bis (22) ; La Garance, Scène Nationale de Cavaillon (84)

Soutiens / pré-achats : L'ADAMI ; le Fonds SACD Musique de Scène ; Lillico, Rennes (35) ; Théâtre La Paillette, Rennes (35) ; Très Tôt Théâtre, Scène Conventionnée, Quimper (29) ; Le Centre Culturel La Passerelle, Rixheim (68) ; Le Centre Culturel André Malraux, Scène Nationale de Vandoeuvre-Lès-Nancy (54) ; Le Centre Culturel Quai des Rêves, Lamballe (22) ; Le Centre Culturel Mosaïques, Collinée (22) ; Théâtre du Pays de Morlaix (29) ; Théâtre Dunois, Paris (75)

a k entrepôt est conventionné par la DRAC Bretagne (Ministère de la Culture et de la Communication), le Conseil Départemental des Côtes-d'Armor, la Communauté de Communes du Pays de Moncontour et soutenu par la Région Bretagne. Avec la participation de la Ville de Saint-Brieuc.