

CONFITURE D'OISEAUX

Projet de spectacle - Note d'intentions au 15.11.2019

Un spectacle plein et excentrique
qui ne se charge pas de raconter une histoire, de montrer ou de démontrer.

Un spectacle excentré et interactif
dont les spectateurs sont également les acteurs plus ou moins complices.
Ce sont eux qui font l'histoire.

Un spectacle immersif, non frontal,
brouillant les limites entre artistes et public, machinerie et illusion,
plateau et salle, intérieur et extérieur.

Un spectacle centrifuge.

Décor, paysage, territoires et leurs habitants /

Ce spectacle peut être proposé ici ou là mais il est pensé comme un spectacle rural. Le lieu même du spectacle est une structure mobile, une serre horticole en polycarbonate, montée pour l'occasion.

À quel public "éloigné de l'offre culturelle" un tel spectacle nourri d'une grammaire et d'une esthétique urbaines peut-il prétendre s'adresser en milieu rural ?

Qu'est-ce d'abord qu'un public "éloigné de l'offre culturelle" ?

En général pas du tout celui que l'on avait prévu en segmentant le public en catégories -sociales, professionnelles, géographiques, communautaires-, groupes commodément constitués et captifs que l'on va inévitablement trier.

Cependant, avec le bon sens, c'est le conformisme qui est la chose au monde la mieux partagée.

C'est pour combattre cet entre-soi, auquel est particulièrement exposé le monde rural, que nous prenons le risque de créer des spectacles et des œuvres qui font du lien social.

Nous ne pouvons pas concevoir un spectacle en considérant le public comme un invité passif. En particulier, si ce public rural reçoit, c'est en hôte. Il nous reçoit, sur son territoire, en sa qualité d'habitant. Le lieu où un territoire rural trouve son identité est ses habitants. C'est le public qui habite et définit son territoire, pas le contraire. C'est lui qui doit être toujours au centre et actif.

La question n'est donc pas de savoir extraire un public cible mais bien de savoir envelopper les publics. Habile, l'offre culturelle doit se faire enveloppante, immersive. Elle doit devenir paysage. Le centre de ce spectacle proposé dans une serre horticole, est peut-être à chercher du côté du contenant, du décor, du dehors, de l'évasion, du paysage peut-être.

Moyens humains et contacts /

- Une comédienne, metteuse en scène ... / La sorcière, meneuse de jeu :

Isabelle Paquet, compagnie Chiloé (Lyon)

Contact : +33 (0)6 74 19 64 33 - a.is.paquet@gmail.com

- Un créateur vidéo, éclairagiste, comédien ... / Le factotum, grouillot, régisseur

Michel Glaize, compagnie Jabberwock (Nîmes)

Contact : +33 (0)6 89 90 80 46 - michelglaize@free.fr

- Un écrivain :

Patrick Dubost

- Un technicien concepteur mécanicien de scénographie :

Olivier Sarrailh (Montpellier)

- Un technicien réseau, programmeur et électronicien :

Rémi Sarrailh (Montpellier)

LA PROPOSITION DE SPECTACLE

C'est le portrait d'une femme.

Nous pensons que ce portrait d'une femme redoutable, cette femme là, qui nous reçoit, doit être avant tout **bouleversant**.

Le temps de ce spectacle cette personne doit effectuer une sorte de mue, extrêmement douloureuse pour elle.

Cette personne est en effet une sorcière, elle exerce une fonction irrémédiablement **irrécupérable** par quelque intention que ce soit, morale, idéologique, artistique.

Sorcière, elle fait de l'anti-commerce avec les humains, elle va à contre-courant, elle est à double face, blanche et noire comme la nuit de Nerval. On ne sait jamais si ce qu'elle dit est vrai ou non, il n'y a pas pour elle de contradiction. Mais elle souffre avant tout du mensonge et de la trahison. Elle connaît la science d'inverser les choses : Bien et Mal, passé et présent, lumière et ténèbres, vie et mort, endroit et envers ...

Ou dehors dedans : son lieu - une serre horticole - est lui-même comme un gant retourné. Nous venons de la scène du monde et en pénétrant dans l'espace de la sorcellerie nous passons en réalité hors scène, "côté jardin".



Photo : Film *The Ring*

Bien qu'elle soit porteuse de vertus androgynes c'est comme une femme que je l'imagine volontiers, pour les qualités viscérales, lunaires et mystiques qu'elle incarne. Elle pourrait être le pendant diabolique de Sainte Thérèse d'Avila.

C'est quelqu'un de très ordinaire, que l'on pourrait croiser au supermarché sans la remarquer. D'ailleurs elle redoute plus que tout qu'on la dérange. Elle n'a pas choisi d'être une sorcière et ce mot ne fait pas partie de son vocabulaire. Ce sont "les autres" qui la désignent comme sorcière, ont invoqué le diable et l'ont mariée avec lui.

C'est d'eux, encore plus que du démon, qu'elle tire ses dons.

Ce qui la rend bouleversante c'est qu'il y a, enfoui en elle, une faille, une blessure énorme, extrêmement douloureuse et indicible, innommable, qui a scellé sa mise au ban de la société humaine.

Pour les besoins de la construction nous pourrions connaître un peu plus cette histoire mais le public ne peut en aucun cas y avoir accès, tout au plus la soupçonner. Cette histoire relève de l'indicible.

Être sorcière est devenu son destin particulier, auquel elle ne peut pas échapper pas plus qu'à ses propres maléfices.

Elle est puissante mais vit comme une recluse, une lépreuse, et cela ajoute à son malheur. Elle cache son secret, son talent, son nom. Elle appartient à l'innommable.

Il ne faut jamais oublier cette violence qui l'habite, née de la conscience intime qu'elle a d'être pur scandale, inassimilable.

Malgré sa répulsion à voir les gens, aujourd'hui elle a choisi de faire l'effort de parler. Donc sa parole ne peut être qu'inspirée, elle doit être littérature.

Cette parole de la sorcière doit creuser un certain vide narratif. Elle ne doit pas désigner, montrer, mais être centrifuge. Même si elle n'a pas à être vulgaire sa parole comme sa présence sont de nature ob-scènes : ce que l'on ne montre et ne dit pas sur une scène.

La sorcière doit ce soir vomir et expulser ce monstre qu'elle cache au fond d'elle. Elle a convoqué les spectateurs et toute la quintessence de sa science. Elle les a convoqués parce qu'elle en a aujourd'hui besoin comme d'un ingrédient pour sa magie. Comme les fantômes, elle veut se libérer.

Mais le danger n'est pas que pour elle : malheur, en effet, à qui la reconnaît et s'adresse à elle.

Le public doit donc d'abord surmonter l'innocence avec laquelle il est venu assister à un spectacle, puis la terreur que celui-ci lui inspire, pour se débarrasser ensuite du maléfice dont l'a chargé la sorcière et pouvoir enfin sortir du spectacle bouleversé et plein de compassion.

Ce n'est qu'au prix de ce parcours initiatique que la sorcière sera libérée. Le public ne doit pas avoir envie de rester mais de repartir. Et pourtant il reste. Sa jouissance vient de là. Mais il ne verra jamais le spectacle qu'il était venu voir.

Dans l'espace de la sorcière le temps coule à l'envers. Symboliquement la billetterie est donc à la sortie. Le spectateur paie pour pouvoir sortir. En payant il se débarrasse de la part de ce maléfice qu'il a reçu de la sorcière et se libère lui-même à son tour.

L'ESPACE DE JEU

Le spectacle est **immersif** : le public pénètre dans une serre horticole s'attendant à assister à un spectacle. Il n'y est cependant pas accueilli par la billetterie traditionnelle mais par un employé, un petit jardinier occupé à travailler, poussant sa brouette dans les allées.

Apparemment tout surpris de cette visite, il finit par aller questionner sa patronne. Le public est laissé seul un moment au milieu des plantes de toutes sortes, posées sur des tables, étagées sur les parois, accrochées au plafond. En y regardant de plus près il commence à trouver cette serre plutôt étrange.

La patronne finit par se présenter, elle aussi surprise, et à la différence de son employé pas vraiment aimable, voire franchement renfrognée.

Regroupés autour d'elle au centre de la serre horticole, les spectateurs finissent par comprendre qu'ils sont en présence d'une sorcière.

En situant l'espace de jeu dans le contexte d'un lieu de travail artisanal et de possibles échanges commerciaux nous distribuons sans distinction cet espace entre spectateurs et artistes et abolissons le fameux "4ème mur" du plateau.

La serre est aussi le plateau et l'ouvrier horticole - le grouillot de la sorcière, rôle peut-être muet qui ne cessera pas d'effectuer son travail - est aussi le régisseur technique du plateau. Tous les mécanismes doivent être à vue, la cuisine est faite devant tous.

C'est aussi un spectacle **interactif**. D'abord comme un jeu proposé par le texte de Patrick Dubost. Toutes les interventions de la sorcière seront en effet écrites, sans improvisation possible, et chacune amènera le public à faire un choix : une nouvelle question, une réponse, une décision, une action. Un choix qui va amener telle ou telle autre intervention de la sorcière.

Chacune de ces interventions est comme l'une des pièces d'un puzzle qui, reconstitué dans son intégralité, pourrait peut-être dessiner un portrait complet et exact de la sorcière et de sa terrible histoire. Mais il ne le sera jamais, tous les textes ne seront pas dits. Et d'une représentation à l'autre le public sera différent et les textes aussi différeront.

Nous ne jouerons donc jamais deux fois le même spectacle et le portrait restera toujours fragmentaire. Mais le public ressortira toujours avec la même impression que c'est lui qui a fait accoucher la sorcière.

Les choix des spectateurs peuvent aussi déclencher des mises en scènes différentes, comme autant de petites stratégies à très court terme, contribuant faire évoluer la dramaturgie et le spectacle. Par exemple la sorcière tend une poupée inerte à

l'un des spectateurs. S'il la refuse cela va déclencher une certaine réaction de la sorcière. S'il l'accepte, la sorcière peut par exemple lui demander de lui donner vie. Le spectateur comprend que c'est une marionnette (simple) et que c'est à lui de l'animer. Mais, dès qu'il essaie d'en prendre soin, le poupon bouge oui, mais se met aussi à hurler et, avec lui toutes sortes de têtes d'enfants que l'on découvre alors, cachés dans le décor végétal ... ce qui déclenche bien sûr une autre intervention de la sorcière. Comme dans un spectacle de prestidigitation, nous manipulerons d'autant mieux le public qu'il sera persuadé que c'est lui qui a prise sur les événements.

LA SORCIÈRE (*au spectateur*)

Ta poupée pense-t-elle qu'elle est envoûtée ? Demande-le lui et débrouille-toi pour qu'elle te réponde.

LE SPECTATEUR (*à la poupée*)

Es-tu envoûtée ?

LA POUPÉE (*par la bouche du spectateur*)

Oui/Non

UNE AUTRE POUPÉE, éloignée

Oui, elle est envoûtée ! Oui ! Oui !

— — — — —

LA SCÉNOGRAPHIE

L'utilisation de marionnettes, un éclairage vidéo fin, le recours à l'électronique programmée et le croisement de toutes ces pratiques sont les outils principaux de la scénographie que nous allons mettre en œuvre.

Marionnettes, vidéo, outils numériques sont les trois éléments complémentaires du même dispositif. Toutes trois contribuent ensemble à la déréalisation de la perception de l'espace de jeu.

- Les marionnettes seront de toutes tailles. Elles utiliseront les différentes techniques de manipulation manuelle - faisant vis à vis au jeu d'actrice d'Isabelle Paquet - et des techniques numériques d'électronique programmée : le spectateur fait pleurer manuellement sa marionnette mais en écho d'autres marionnettes insérées dans le décor pleurent, à distance et de façon synchronisée.

Il y a donc tout un travail technique de manipulation d'objets à entreprendre, dont l'apprentissage peut éventuellement faire l'objet d'une résidence spécifique de création. Mais la manipulation manuelle ne nous demandera pas d'être des virtuoses. Elle devrait rester sommaire : un prétexte, un départ d'action.

- La vidéo, domaine de compétence privilégié de Michel Glaize, sera la principale source d'éclairage du spectacle. Elle ne sera donc jamais documentaire mais doit provoquer l'étonnement et l'onirisme. Elle fait adhérer à la magie et renforce considérablement le caractère immersif du spectacle.

La vidéo peut volontiers venir en complément d'une manipulation de marionnettes ou du jeu d'acteur, par exemple en projetant une expression réaliste sur un visage ou encore combinée avec l'utilisation de surfaces semi-transparentes ou de miroirs sans tain.

Un dispositif vidéo produit également des ombres qui peuvent se révéler particulièrement intéressantes à exploiter de façon inédite dans un épisode de théâtre d'ombres.

La vidéo exploitera les ressources du *mapping* (utilisation de toutes les surfaces disponibles comme autant d'écrans), du *morphing* (transformation progressive d'une image) et du *tracking* (suivi et adaptation exacts d'une image sur une silhouette en mouvement).

Comme les marionnettes, la vidéo réagira en temps réel à un réseau fin de capteurs (de mouvement, de chaleur, de pression...) recueillant les décisions de la sorcière et de son factotum ainsi que certains comportement du public.

- Nous ferons usage d'une grande variété d'effets spéciaux. Les informations de ces capteurs seront également utilisées pour réguler des actionneurs (moteurs, haut-parleurs ...) dissimulés dans le décor qui sera considéré comme une vaste marionnette enveloppante, et, par le public, comme une seule entité vivante.

Le caractère végétal du décor le rend omniprésent et rapidement envahissant. Il est protagoniste de ce spectacle, au même titre que les mammifères qui l'habitent : comédiens et spectateurs. Les plantes se réveillent et parlent, gémissent, comme dans *L'Enfant et les Sortilèges* de Colette et Ravel. Elles sortent de leurs pots, courent, volent, tiennent des réunions, échangent leurs places. Ce sont aussi des marionnettes.

Tout doit concourir à provoquer notre regard centrifuge : vers l'enveloppe (le décor) plutôt que vers l'objet (le comédien) posé sur un plateau (de théâtre). Extension du corps de la sorcière, le décor végétal doit contribuer à l'ob-scénité de ce rendez-vous contre-nature de la sorcière avec le public.

Quand elles sont accessibles au toucher nous utiliserons de ces fausses plantes plus vraies que vraies. Et, en hauteur, des plantes chimériques.

Pour renforcer la vraisemblance nous utiliserons beaucoup d'effets d'eau, mécaniques, vidéos et sonores. L'eau sera manipulable au même titre que la végétation du décor. L'électronique et la vidéo sont faits pour cela.

L'eau est un élément omniprésent de ce spectacle. Elle ruisselle, elle stagne, elle suinte, elle s'infiltre, cascade et fait des bruits.

Dans cette serre nous sommes dans l'ancre, dans le ventre de la sorcière.

Ses plantes sont des enfants. Les enfants qu'elle a eus, ceux qu'elle a enlevés, ses souvenirs d'enfance, on ne sait pas.

Il y a trop d'enfants ici. Elle espère que le public va repartir avec ses enfants, qu'il va la débarrasser de ses cauchemars.

ÉLEMENTS DE LANGAGE SYMBOLIQUE

Comme dans une vraie serre, le décor peut être constitué au sol de tables sur lesquelles seront posées de plus-vraies-que-vraies-fausses plantes et, sur les parois, d'entassements de pots et jarres.

Voici un entassement rocheux évocateur, rencontré en Lozère :



Dans ces jarres seront “cultivées” des plantes fantasmagoriques. Du plafond pendent d’autres plantes fantasmagoriques.



Photos : Copies d'écran d'une pub Dior

Toutes ces plantes seront susceptibles d’être manipulées mais celles des parois verticales le seront certainement et pourront quitter leurs pots et prendre leur indépendance, voyager.

Ces entassements de pots vont devenir des surfaces de projection, soit dans la masse, soit pot par pot. Chaque pot peut être l'endroit où réside l'âme d'un esprit et devenir un visage qui s'anime.

Nous pensons naturellement aux tours d'Angkor Thom, au Cambodge :



... ou à leurs variations khmères (ici Ayutthaya en Thaïlande) :



Cependant, enchâssées dans le décor végétal de notre serre, les représentations humaines inquiétantes sont le pendant diabolique des statues des saints - souvent très paradoxaux - de nos églises occidentales.

< Sainte Agathe, patronne des nourrices, des sages-femmes ... et donc des sorcières

Mais en parlant de décor végétal animé, parmi tant d'autres la grande référence européenne - et au delà - qui vient à l'esprit est celle à l'Homme Sauvage, l'une des icônes carnavalesques les plus récurrentes dans notre culture populaire.

En voici quelques représentations contrastées :



Sous toutes ses déclinaisons
l'Homme Sauvage est associé au
renversement du temps et des valeurs.



On le trouve par exemple chez Shakespeare (*Macbeth*, Acte IV, Scène 1) :

PREMIÈRE SORCIÈRE

Parle.

DEUXIÈME SORCIÈRE

Demande.

TROISIÈME SORCIÈRE

Nous répondrons.

PREMIÈRE SORCIÈRE

Dis, aimes-tu mieux recevoir la réponse de notre bouche ou de celle de nos maîtres ?

MACBETH

Appelez-les, que je les voie. (...)

(Tonnerre. On voit s'élever le fantôme d'un enfant couronné, ayant un arbre dans la main)

Quel est celui-ci qui s'élève comme le fils d'un roi, et qui porte sur son front d'enfant la couronne fermée de la souveraineté ?

LES TROIS SORCIÈRES ENSEMBLE

Écoute, mais ne parle pas.

LE FANTÔME

Sois fier comme un lion orgueilleux : ne t'embarrasse pas de ceux qui s'irritent, s'emportent et conspirent contre toi. Jamais Macbeth ne sera vaincu, jusqu'à ce que la grande forêt de Birnam marche contre lui vers la haute colline de Dunsinane.

(Le fantôme rentre dans la terre.)

MACBETH

Cela n'arrivera jamais. Qui peut presser la forêt, commander à l'arbre de détacher sa racine liée à la terre ? Ô douces prédictions ! Ô bonheur ! Rébellion, ne lève point la tête jusqu'à ce que la forêt de Birnam se lève.



< Affiche de *Macbeth*
 Mise en scène de Françoise Chatôt
 Théâtre Gyptis à Marseille, 2012

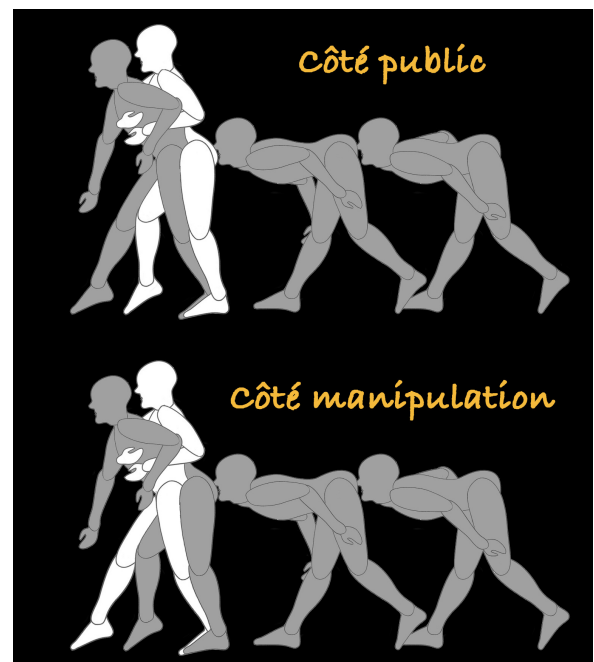
Comme l'Homme Sauvage, la sorcière a un rôle "psychopompe" : elle sait agir sur la circulation des âmes des morts - et donc la bloquer ou même les rappeler -.

Voici une étude de Michel pour une marionnette psychopompe de soufflaculs, qui serait manipulée par le factotum de la sorcière. >

"Côté public" : quatre personnages qui se suivent. "Côté manipulation" : le manipulateur est figuré en blanc.

Lentement, les quatre personnages traversent ensemble la serre à reculons. Ils portent le même costume du jardinier-grouillot, un tablier de travail qui laisse voir le cul quand le pantalon est baissé, ce qui est le cas, et cache le reste (je suis le seul dont on ne verra pas le sien !).

Les deux soufflaculs retiennent de leurs mains leur pantalon qui tombe sur les genoux.





< Autres références : voici d'abord une splendide et très ambiguë image de Sainte Véronique dans son geste de monstration : Véronique nous présente l'empreinte en creux du visage du Christ. C'est-à-dire le spectacle de l'intérieur d'un masque, donc de l'âme du Christ.

C'est l'envers du masque mais aussi, inversée, l'image en miroir de son visage, et noire comme un négatif.

Voilà qui donne vraiment envie de jouer avec les ombres que peut aussi produire un vidéoprojecteur.

Véronique est entourée d'anges, c'est-à-dire bien sûr d'enfants morts.

Parmi les innombrables évocations par le romantisme allemand de la sorcière, de la forêt ou de l'eau, voici enfin cet incroyable texte d'Eichendorff - que Robert Schumann a magnifiquement mis en musique - : *Murmures dans la forêt* (murmures peut-être précurseurs de l'ASMR ?) :

Il est déjà tard, il fait déjà froid,
Que chevauches-tu, solitaire, à travers la
forêt ?
La forêt est vaste et tu es seule,
Belle demoiselle ! Laisse-moi te reconduire !

"Le mensonge et la ruse des hommes sont
infinis,
Mon cœur est brisé de douleur,
Les appels du cor résonnent ici et là-bas,
Fuis ces lieux ! Tu ignores qui je suis !"

À voir la riche parure de la monture,
À voir la merveilleuse beauté de la jeune
créature,
Je te connais - Que Dieu me protège !
Tu es Lorelei, la sorcière.

"Tu m'as bien reconnue - du haut de ce
rocher
Mon château silencieux se reflète
profondément dans le Rhin.
Il est déjà tard, il fait déjà froid,
Plus jamais tu ne sortiras de cette forêt."