

UNE FORÊT

JOLI MAI / FÉLICIE ARTAUD



FÉLICIE ARTAUD ET LA COMPAGNIE JOLI MAI

Metteuse en scène, dramaturge et comédienne, Félicie Artaud débute sa vie professionnelle en Belgique après des études de mise en scène à l'INSAS.

Elle travaille de 2002 à 2006 au Théâtre de Galafronie aux côtés de l'auteur et musicien Jean Debeve, avec lequel elle crée de nombreux spectacles qui tournent en Belgique et en France dont *Amazone*, *Le Piano de Nanette*, *La fabuleuse Nuit de Botrange*, *Le chat requin*, *Le dernier des belges*.

Puis elle est metteuse en scène, dramaturge et comédienne au sein des compagnies Agnello et Les Nuits claires. Elle y met en scène *Et blanche aussi*, *Mon Géant*, *Le voyage égaré*, *On se suivra de près*, *Dribble !*, *Isabelle 100 visages*, *le Stress de l'hippocampe*, *Dribble match retour !* et *Souliers rouges*. Elle joue dans de nombreux spectacles et interprète le solo *La femme vautour*. Le spectacle *Souliers rouges* tourne en 2019-20 pour la cinquième saison, en France, en Belgique, au Luxembourg et en Suisse.

Elle a travaillé et travaille encore entre la Belgique et la France avec de nombreuses compagnies. En Belgique, avec La Maison Éphémère, le Théâtre de l'Alliance, la compagnie Le luxe, le Théâtre Pépite (Jean-Luc Piraux), la compagnie Ricochets et l'autrice Veronika Mabardi. Avec les compagnies françaises : La chouette blanche (Azyadé Bascunana), la compagnie Groupe Noce.

Elle est une collaboratrice régulière de la compagnie Karyatides (Bruxelles) et participe étroitement aux créations de *Carmen*, *Les Misérables* et *Frankenstein*.

Elle collabore régulièrement avec le Sillon (Scène conventionnée de Clermont l'Hérault). Dans le cadre des « courts-circuits » (petites formes créées à partir du territoire du clermontais), elle joue dans *Sonate pour Etoile et village* et met en scène *Goutte à goutte* et *La folie des grandeurs*. Elle dirige les amatrices du Sillon dans *L'école des femmes* et participe aux « Veillées de la Soupe au caillou » (Compagnie Les Arts Oseurs). Elle met en scène à deux reprises les comédiens de la Bulle Bleue (troupe de comédiens professionnels en situation de handicap).

Elle enseigne à l'école professionnelle La compagnie Maritime et met régulièrement en scène des projets de territoire : avec Le théâtre Paul Éluard (Choisy-le-Roi), l'Estive Scène Nationale de Foix et de l'Ariège, le théâtre Jean Vilar (Montpellier).

Félicie Artaud est actuellement metteuse en scène, dramaturge et comédienne au sein de la compagnie Joli Mai. Antoine Blanquart y est créateur sonore et illustrateur. Sophie Lafont est administratrice.

Tourette mis en scène par Félicie Artaud et interprété par Mathilde Lefèvre est le premier spectacle de la compagnie Joli Mai (Création Mai 2019). *Une forêt* sera créé en Octobre 2020.

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Conception et mise en scène : Félicie Artaud

Interprétation :

Petite : Jess Avril

Grand : Tom Geels

la Mère, l'Ogre : Mathilde Lefèvre

Scénographie, costumes, effets : Claire Farah

Création sonore et régie générale : Antoine Blanquart

Lumières : Claire Eloy

Collaboration artistique : Sarah Fourage

Une forêt est un spectacle tous publics dès 7 ans.

C'est un projet de la compagnie Joli Mai, coproduit la compagnie Agnello (Bruxelles), le Domaine d'Ô (Montpellier), le théâtre Jean vilar (Montpellier), le Théâtre d'Esch-sur-Alzette (Luxembourg), le Collectif En Jeux , La Ligue de l'enseignement / Spectacles en recommandé et le Centre Culturel de Grenay. Ce spectacle reçoit le soutien d'Occitanie en scène dans le cadre de son accompagnement au Collectif en Jeu. Avec l'aide de la Fédération Wallonie Bruxelles (Service du Théâtre) et Wallonie Bruxelles Théâtre Danse. Avec le soutien de la Scène Nationale Archipel de Thau (Sète), le Théâtre Jacques Coeur de Lattes, La Montagne Magique (Bruxelles), le Centre Dramatique Pierre de Lune (Bruxelles), le Théâtre Dunois (Paris), La Passerelle (Sète).



UNE FORÊT est une création de plateau dans laquelle nous nous inspirerons très librement des contes *Le Petit Poucet* et *Hansel et Gretel*.

Chacun d'entre nous va s'emparer avec ses outils respectifs (jeu, lumière, sons, décors, costumes), de ces «contes d'enfants perdus dans la forêt». Le texte émergera en même temps que la mise en scène, dans un aller-retour entre écriture et travail de plateau.

L'HISTOIRE

Petite n'est pas comme les autres. Portant lunettes, bourrée de tics, elle a une élocution étrange et essuie les moqueries de ses camarades. Elle vit avec Grand, son frère, et leur mère. Quand ce soir-là, la mère rentre du travail, elle est exténuée. Croyant ses enfants endormis, elle téléphone à une amie et confie, désespérée, ses difficultés à élever sa fille. Mais Petite entend la conversation. Cette nuit-là, Petite rêve...

DRAMATURGIE

LES PERSONNAGES

La pièce met en scène une famille monoparentale.

Grand est un adolescent, « champion de selfies ». Beau, bon élève, il est l'enfant chéri de la mère. Il préfère *chatter* avec ses copains que de relire pour la centième fois, *Le Petit Poucet* à sa sœur ...

Petite est un être différent, fantasque et poétique. Le Petit Poucet est son héros préféré. Comme lui, elle ramasse des cailloux, qu'elle empile ensuite en de délicats et précaires édifices, qui évoquent les *kairn*.

Si elle aime ses deux enfants, la mère les traite de manière inégale. Admirant son fils, elle est démunie face aux difficultés de sa fille et souvent blessante avec elle. Ce soir-là, la mère détruit le *kairn* et confisque les cailloux, envoyant les enfants au lit.

Petite sombre dans le sommeil, et part comme le Petit Poucet en plein coeur de la forêt...





PARTIR EN FORÊT...

En dormant, Petite s'introduit dans le conte.

Dans ce rêve, la mère apparaît de manière idéalisée. Tendre et fantasque, elle fait tournoyer sa fille dans ses bras, l'embrasse et emmène joyeusement les enfants à l'aventure. Cependant, cette scène idyllique tourne court puisqu'à peine arrivés dans le bois, la mère disparaît.

La forêt est d'abord un lieu accueillant, où règnent bienheureuse insouciance et liberté, puis devient inquiétante quand les enfants s'y perdent. Les rapports de Grand et Petite y sont mis à l'épreuve. Ils ne sont pas d'accord sur la route à suivre, ni sur le moyen de retrouver leur mère. C'est le moment de quelques règlements de compte...

Après une longue marche dans la forêt, le frère et la soeur rencontrent un énigmatique garde-forestier.

S'attachant à gagner la confiance des enfants, il les invite chez lui. Malgré leur réserve, les enfants cèdent. Le garde-forestier leur offre à boire et à manger, les flatte et cherche à les amuser par des anecdotes et des plaisanteries. Alors que Grand est peu à peu fasciné, Petite se sent mal à l'aise. Elle cherche le moyen de fuir mais le frère ignore ses appels. Comprenant à divers indices que c'est un Ogre (il dissimule un couteau, se met à renifler les enfants et met sur le feu une énorme marmite), elle prévient son frère. Se sachant démasqué, l'Ogre révèle son vrai visage et s'attaque à elle. Alors qu'il va triompher, elle trouve une issue. C'est au moment où l'Ogre s'effondre que le réveil sonne...

FORCE DU CONTE, PUISSANCE DU RÊVE

UNE FORÊT parle de notre rapport au conte et peut-être plus largement à la fiction. Si Petite devient en rêvant le Petit Poucet, c'est qu'elle s'identifie à ce héros : comme lui, elle se sent à part, comme lui elle voudrait révéler ses qualités et faire « le bonheur de sa famille» (Moralité in Charles Perrault). En rêvant le conte, elle lui donne aussi de nouveaux contours. Les paroles blessantes de la mère prennent la forme radicale d'un abandon dans la forêt.

L'acmé de ce parcours initiatique se trouve dans la confrontation avec l'Ogre. Celle-ci est d'autant plus intense, qu'elle survient après un long moment énigmatique, qui confine au malaise. Comme Petite, le spectateur sent, sans pouvoir le nommer, qu'il y a quelque chose qui ne va pas chez ce garde-forestier...

Une fois démasqué, l'Ogre révèle toute sa dimension négative. Il agonit Petite d'injures, raille ses tics, et s'attaque à ses points faibles. D'abord bouleversée par ces assauts, Petite flanche, se ressaisit et d'un mot, anéantit l'Ogre.

Si le rêve exprime de manière décuplée et amplifiée les émotions de Petite, cet ultime face-à-face est celui de la résolution. C'est qu'à travers l'Ogre, elle se confronte à ses propres démons: son sentiment d'infériorité et sa peur de ne pas être aimée. A son réveil, Petite est... Grande.

VIVRE, DORMIR, RÊVER

Nous jouons avec un topos important de la littérature : vivons-nous ou bien rêvons-nous ? A la fin de l'histoire, le spectateur pourra se demander ce qui s'est réellement passé. Et s'il y a eu un rêve, est-ce le rêve de Petite ou de la famille réunie ?

Si dans le spectacle, nous passons insensiblement de la réalité au monde des songes, peu à peu, les signes du rêve deviennent flagrants. C'est le cas quand le grand fait remarquer à Petite qu'elle n'a plus de tics. Celle-ci répond : « C'est normal, je rêve ».

L'étrangeté des situations va croissante.

Aussi prenons-nous toute liberté de donner au spectacle des tours absurdes. Quand l'Ogre devient par trop menaçant, Petite se réveille, va boire un verre d'eau avant de replonger dans son lit pour le combat final.

Si au petit matin, Petite se réveille plus confiante et légère, tous semblent un peu différents.

La mère endormie par terre, a reconstruit durant la nuit, un *kairn* pour Petite.

Recouverte par les vêtements de l'Ogre, elle fait tomber en se levant les derniers oripeaux de la nuit... Bientôt toute la famille déjeune et part à la piscine.

On les voit s'éloigner avec légèreté vers le fond du plateau.





MISE EN SCÈNE

SCÉNOGRAPHIE / COSTUMES / IMAGES



La pièce débute dans l'appartement familial. Un même espace regroupe le coin cuisine et le canapé-lit où dorment les enfants. En fond de scène, une baie vitrée avec des voilages à travers lesquels passe la lumière du jour. Les éléments de mobilier sont équipés pour glisser sur le sol, pouvant changer de place facilement.

Dans la forêt, le mobilier de l'appartement est envahi par la végétation. Il peut alors figurer les talus promontoires et reliefs des bois. Agencé de manière nouvelle, il constituera également l'autre de l'Ogre.

La baie vitrée avec les voilages constitue un passage, d'un lieu à l'autre, d'un monde à l'autre. C'est par là, que les protagonistes quittent l'appartement, qu'ils pénètrent dans la forêt, qu'ils entrent chez l'ogre.

Dans l'obscurité du bois, l'Ogre apparaît en passant la serpillière... Image absurde au premier abord, elle a plusieurs sens. L'Ogre apparaît comme la mère (qui est femme de ménage), en une vision déformée de la réalité. En un deuxième temps, cette image fait sens : on comprend qu'il a effacé les traces des enfants pour qu'ils se perdent.

Une pluie de cailloux tombe sur le sol et marque le début du duel.

La lumière dessine alors un large rond sur le sol, sculpte la silhouette menue et sautillante de Petite et l'énorme masse de l'Ogre, pour un ultime combat.

La mère et les enfants empruntent le même chemin pour se rendre à la piscine, qu'au début du spectacle à leur départ en forêt...



COSTUMES

Grand et Petite sont en pyjama pendant toute l'aventure.

La mère vêtue au début du spectacle de manière réaliste met un immense sombrero, pour emmener ses enfants en promenade.

L'Ogre apparaît habillé en garde-forestier. Des détails étranges attirent peu à peu l'attention (branche de lierre s'échappant de sa poche, petites excroissances dans la chevelure, chaussures qui ressemblent à des sabots). Quand il se révèle Ogre, sa silhouette va se gonfler d'air (grâce à un costume muni d'une ventilation) et devient énorme et disproportionnée. Il apparaît avec des pieds de bouc dans le duel final. Monté sur des échasses à ressorts, il se déplace avec une force et une vivacité décuplée.

Quand Petite le « tue », il se dégonfle comme une baudruche (ce qu'il est, au littéral comme au figuré). Il ne reste de lui qu'un tas de vêtements informes. Vêtements qui au petit matin forment une couverture pour la mère...

MUSIQUE / SONS

La musique signe l'entrée et la sortie du rêve. C'est sur une musique joyeuse que la mère et ses enfants pénètrent légèrement dans la forêt. Au petit matin, la radio diffusera cette même musique pendant les retrouvailles. Elle est comme une mèche du rêve dans le retour au réel. Les sons d'oiseaux, craquements, bruissements, permettent de faire exister la forêt tantôt accueillante tantôt hostile.

Grâce au HF que porte l'interprète, sa voix peut être transformée quand elle joue l'Ogre. Une légère réverbération amplifie le côté énigmatique du « garde-forestier ». Sa voix devient tonitruante au moment du duel, comme si les paroles qu'il assène à Petite résonnaient dans tout l'espace.

TONALITÉS

La grammaire particulière du rêve nous donne toute licence de créer des événements inattendus, des changements de rythme et de situation, et donc de provoquer des surprises tout au long de la pièce. Ces ruptures seront importantes pour ménager des moments d'humour et de détente.

Ainsi, nous recherchons un contraste entre plusieurs tonalités :

Une forme de mystère voire de tension due à la plongée dans la forêt et dans l'inconscient de Petite,

Une possible incongruité, de l'humour, des revirements absurdes,

Une ligne sensible qui confère une épaisseur à la fois émotionnelle et poétique aux situations et personnages.

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTUREL

La compagnie proposera des ateliers de pratique artistique aux enfants et aux enseignants adaptés à différents contextes.

VOYAGE AU PAYS DES CONTES. Atelier-rencontre avec les enseignants.

Nous proposerons aux enseignants un atelier sur les contes qui sont à la source du spectacle (*Le petit Poucet* et *Hansel et Gretel*). Cette rencontre vise à aborder la spécificité de ces contes, leurs significations historiques et symboliques, mais aussi les particularités de notre version (influences, parti-pris).

Cet atelier débouchera sur un atelier pratique. Il vise à donner aux enseignants des outils théâtraux pour travailler le conte avec leurs élèves. Suivant la demande des enseignants, on travaillera sur une scène du spectacle (permettant d'aborder la lecture et l'interprétation) ou sur l'improvisation de scènes à partir de situation du conte (travail sur l'imaginaire, la mise en jeu, le récit).

ENFANTS PERDUS DANS LA FORÊT. Atelier sur le langage corporel au théâtre.

Cet atelier est à destination des enfants et se veut adaptable à tous types de publics. Cet atelier part de l'attention qui est faite au langage du corps dans notre travail. Par duo, les enfants vont travailler sur la scène où le frère et la soeur sont perdus dans la forêt.

Par l'attitude, on caractérisera les personnages (vif, curieux, peureux, débonnaire, rêveur), la relation frère-sœur (ils se serrent, font la course, l'un protège l'autre), on fera exister la situation et l'environnement extérieur. On introduira dans un second temps une stylisation (en travaillant sur le rythme, en formalisant l'attitude). À travers cette simple action, les enfants sont invités à explorer toutes les variations du jeu théâtral.

CHŒUR D'ENFANTS. Jouer une scène du spectacle

Pratique très rôdée de la compagnie, cet atelier consiste à faire jouer aux enfants une scène du spectacle en les mettant en jeu très rapidement. Nous avons développé une méthode d'apprentissage et d'interprétation en chœur qui permet aux enfants de lever leurs inhibitions et d'être « portés » par l'énergie du collectif.

FAIRE UNE AFFICHE DU SPECTACLE.

Il s'agit d'un atelier de dessin et de sensibilisation au spectacle avec Antoine Blanquart (illustrateur de la compagnie) et un membre de l'équipe artistique. Les enfants sont invités (par petits groupes) à réaliser une affiche du spectacle, à partir des informations succinctes que nous leur donnerons sur celui-ci. L'illustrateur pousse chaque groupe à élaborer ses propres pistes imaginaires et à inscrire sur l'affiche certaines informations sur le spectacle (lieu, heure, voire distribution, autant d'occasion de parler des métiers et du contexte du spectacle).

FICHE TECHNIQUE*

* Les conditions ci-dessous sont optimales. Pour toute adaptation, n'hésitez pas à nous contacter.

Une forêt étant en cours de création, la fiche technique son et lumières sera disponible ultérieurement.

JAUGE

250 en séance scolaire

MONTAGE

8H

DÉMONTAGE

2H

PLATEAU

Ouverture : 10m

Profondeur : 7 m

Hauteur : 5 m

Sol : tapis de danse noir

Penderillons: italienne

CONTACTS

ADMINISTRATION

Sophie Lafont
administration@jolimai.net
06 72 79 58 70

MISE EN SCÈNE

Félicie Artaud
felicieartaud@jolimai.net
07 70 30 49 56

PRODUCTION-DIFFUSION

My-Linh Bui
info@kurieuze.net
+33 6 88 18 72 32 (France)
+ 32 473 594 325 (Belgique)

TECHNIQUE

Antoine Blanquart
antoineblanquart@gmail.com
07 50 38 39 81



ILLUSTRATIONS DOSSIER

Antoine Blanquart
[Le petit vaste monde d'antoine b](#)

COMPAGNIE JOLI MAI

266 rue Buffon 34070 Montpellier
Siret : 84960818700019
Licence : 2-1121046