



collectif
arpis

Les murmures d'Ananké



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Les murmures d'Ananké

Spectacle numérique - Arts du mime et du corps

CRÉATION COLLECTIVE

Interprétée et créée par

Kannelle .P

Artiste mime, danseuse, comédienne

&

Kilian et l'aUtRe

Artiste musicien et multimédia

Composition musicale, développement informatique, montage son

Kilian et l'aUtRe

Programmation et développement informatique

Simon Marmorat

Scénographie, costume

Kannelle Perré

Graphisme, animation

Aurélie Cacérés

Conception lumière

Emma Schler et Kannelle Perré

Production

Collectif ARpiS

Création inspirée de la performance éponyme commanditée pour la Nuit Blanche 2016 par la Mairie de Paris.

Avec le soutien du Château Éphémère (78), du Théâtre Paris Villette (75) et du Cube (92).

ACTION FINANCÉE PAR LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE (dispositif FoRTE).



MAIRIE DE PARIS



CHÂTEAU
ÉPHÉMÈRE

 **île de France**



THÉÂTRE
PARIS-VILLETTE



CUBE
CENTRE CRÉATION
NUMÉRIQUE

Le spectacle

L'histoire

Dans un marais paisible, un vieil homme vit un quotidien solitaire avant de découvrir une petite fille au détour d'une promenade en bateau. Il décide de recueillir l'enfant qui deviendra une jeune fille curieuse et créative.

Un soir, comme chaque soir, il repart naviguer... mais ne reviendra pas.

S'en suivra alors une quête époustouflante de cette courageuse héroïne partie, à son tour, à sa recherche.

Retrouvera-t-elle son parent disparu ou découvrira-t-elle la force qui conduit le cycle de la vie ?



La thématique

Le Collectif ARpiS aborde ici, toujours avec poésie, la thématique du renouvellement harmonieux et cyclique des choses. Embrasser le cycle de la vie, c'est également faire face à l'épreuve du manque et accepter le départ, le deuil, l'inconnu. Ces éléments apparaissent en filigrane dans le spectacle et nourrissent des symboles forts autour desquels nous avons décidé d'ériger notre création.

Cette jeune fille va traverser de nombreuses émotions, des doutes mais parviendra avec force et courage à lâcher prise sur des éléments qui n'appartiennent pas à la seule volonté humaine.

Par l'empathie, l'individu spectateur partagera son aventure et pourra nourrir ses propres émotions vécues ou à vivre. Notre volonté étant avant tout de décomplexer notre rapport à la mort, de proposer une vision soutenable d'un tel évènement inévitable et naturel.

Note d'intention

Quelle est la force visuelle du spectacle ?

Le collectif poursuit sa recherche dans le domaine du multimédia en s'appliquant toujours à confronter le corps et le mouvement aux différents outils numériques. Par le biais de nouvelles techniques audiovisuelles et l'évolution des logiciels qui permettent de traiter l'image en direct et de la rendre interactive avec le sujet présent sur scène, il est dorénavant possible de repousser les limites de la scénographie. On peut alors créer l'illusion en introduisant des images 3D qui ont cette capacité de pouvoir dérouter le spectateur.

Pour cette création, on porte un intérêt particulier à la technique de la parallax qui consiste à projeter deux cartes d'images animées sur deux surfaces presque superposées dans le but de transformer visuellement l'espace. Les mouvements des images sont particuliers à chaque plan ce qui donne un effet de profondeur de champs et qui permet d'immerger l'acteur dans une décor global. Le personnage est complètement intégré dans le décor.

Pourquoi confronter décor physique et décor numérique ?

Les éléments scéniques sont très vraisemblables, on pénètre un quotidien détaillé par des objets rouillés et éparpillés qui racontent déjà une histoire et nous donnent de précieuses informations sur le caractère des personnages. Au fur et à mesure de la pièce, le plateau se vide pour laisser place à la scénographie numérique. L'image vient alors transgresser la logique du réel et soumet la matière au songe puisque tout devient possible dans un univers désincarné. Il y a une volonté d'augmenter l'espace et l'action par la technique de la projection, de rendre compte d'une profondeur par la fiction. Le but de ce spectacle est de troubler les perceptions du spectateur en harmonisant l'image numérique et le mouvement physique.





Comment avons-nous envisagé l'univers sonore ?

Le son est ici un soutien à l'image ainsi qu'à la partition corporelle par des jeux de bruitages (sound design) qui permettent d'accroître la sensation du spectateur face au décor en laissant entendre le ressac de la barque, les bruits d'animaux ou le vent dans les branchages par exemple.

La création musicale, assurée par Kilian et l'aUtRe, nuance les ambiances par une composition intimement liée aux sentiments du protagoniste.

Elle est ici considérée comme la voix de l'action. Cet ensemble s'articule d'après un thème principal aux sonorités pop-baroques.

Comment s'exprime le corps ?

Le personnage se heurte à la désillusion, à la peur, à la colère. Un corps qui se meut avec souplesse et saccade, qui trouve son langage dans d'étranges fusions de mouvements et puise son énergie dans la violence des contrastes. Il y a de la fureur et de la fragilité dans l'expression. On expérimente la rencontre entre le mime, la danse, le krump, la marionnette, tant de vocabulaires pour peindre le ballet d'un corps tourmenté. Le personnage cherche à se libérer d'une solitude qu'il ne supporte pas en refusant de lâcher prise face à la fatalité. Il découvre aussi avec tendresse que les choses glissent dans un cycle dont il fait partie. Il y a une forte dualité entre la raideur et l'insouciance. La recherche corporelle s'accorde toujours avec l'image, en suivant un principe d'interactivité directe entre le personnage et son environnement numérique par l'intermédiaire d'outils qui servent au développement et à la programmation des jeux vidéo. Les projections évoluent donc en fonction du mouvement proposé par le corps en scène, ce qui permet à la comédienne d'avoir une liberté de jeu et valorise la spontanéité de l'action.



Quelques retours du public scolaire

Autour des émotions

«J'ai trouvé que c'était émouvant.»

Le théâtre est une place privilégiée pour éprouver nos émotions, les reconnaître, les apprécier. Dans ce spectacle, nous abordons la joie, le soulagement, la peur, la tristesse, la colère, la détresse. Toutes sont liées au parcours du personnage et peuvent être stimulées par empathie auprès des spectateurs et spectatrices.

Les symboles

«Que représente l'espèce de grand soleil ?»

La grande forme tentaculaire qui poursuit le personnage est Ananké, l'allégorie de la fatalité. Le mot grec anankè veut dire « nécessité », il évoque une contrainte, une nécessité naturelle, physique. Ce nom personnifie la Nécessité comme telle, instance inflexible gouvernant le cosmos, sa genèse, son devenir et la destinée humaine. C'est ce à quoi on ne peut pas échapper.

Ce personnage est donc la force qui régit le cycle de la vie.

«C'est quoi que la jeune fille tient dans ses mains ?»

La petite luciole qui accompagne la jeune fille est une représentation du souvenir, de l'âme, de l'esprit de son grand-père disparu. C'est un personnage auquel elle s'accroche, il la rassure et la guide. C'est ce qu'elle projette finalement de son grand-père et qu'elle ne veut laisser partir, par peur d'être seule, perdue.

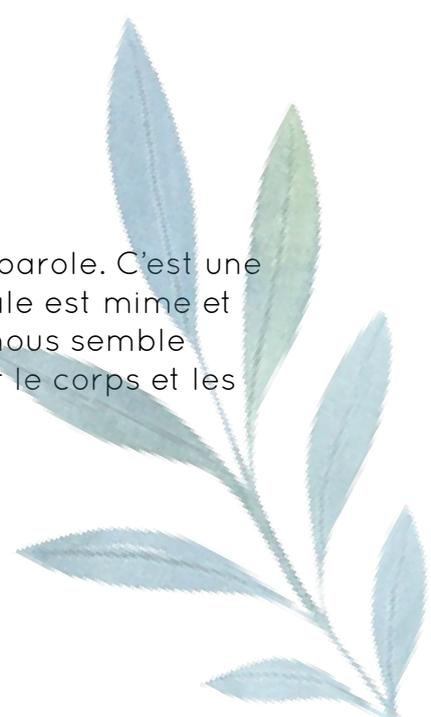
«Il est parti où le papy ?»

Nous avons fait le choix de suggérer les causes de la disparition et de laisser libre court à l'interprétation de chaque spectateur ou spectatrice. La volonté étant d'insister sur la symbolique, montrer cet élément n'apporterait pas plus de concret à l'histoire.

Les choix de mise en scène

«Pourquoi il n'y a pas de parole ?»

Le Collectif ARpiS dirige depuis sa création des formes sans parole. C'est une spécificité de formation d'abord puisque l'interprète principale est mime et danseuse, mais également un positionnement esthétique. Il nous semble plus percutant de faire vivre au jeune public des histoires par le corps et les émotions.



Les petites ficelles techniques

«Comment le décor se déplace ?»

L'ensemble des éléments de la scénographie sont installés sur des roulettes qui permettent la mobilité du décor. Lorsque l'interprète est dans le bateau, elle le fait simplement avancer avec ses pieds de l'intérieur et lorsque le bateau est vide, il est tiré à l'aide d'une fine guinde. L'image ajoute du mouvement en amplifiant les déplacements et s'anime en direct en fonction de l'action qui se déroule sur scène.

L'équipe artistique est constituée de 3 personnes : une interprète qui est seule sur scène, un artiste vidéaste qui assure les changements de vidéos et dirige également les lumières, ainsi qu'un régisseur plateau qui assure la mobilité du décor.

«Il y a vraiment des gens dans la cabane ?»

L'image projetée à l'intérieur de la cabane est de la vidéo. Il s'agit donc d'une image enregistrée et non en direct qui permet d'effectuer les changements de personnages assumés par la même interprète.



actualité du collectif

site internet:

<https://collectifarpis.fr>

facebook:

<https://www.facebook.com/collectifarpis/>

instagram:

<https://www.instagram.com/collectifarpis/>