

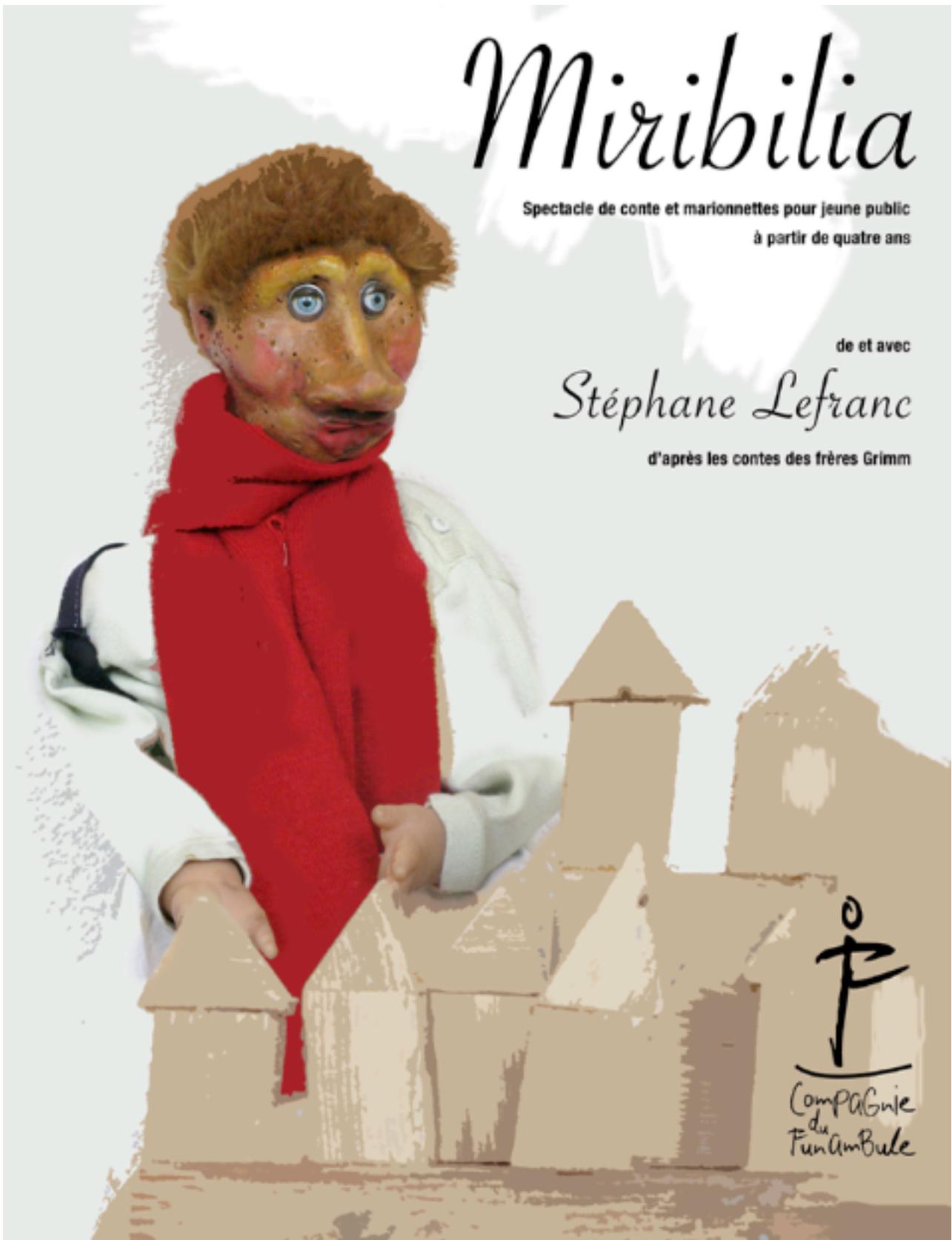
Miribilia

Spectacle de conte et marionnettes pour jeune public
à partir de quatre ans

de et avec

Stéphane Lefranc

d'après les contes des frères Grimm



Dossier Artistique

Pour contacter la compagnie du Funambule
tél. fax 04 91 91 59 00 mail lefunambule@wanadoo.fr
adresse cité des associations 93, la Canebière 13233 Marseille cedex 20
site internet <http://miribilia.over-blog.com>
licence spectacle 2-143687 • siret 413 915 679 00026 • APE 9001Z



SOMMAIRE

L'histoire	page..... 2
Origine du projet	page..... 3
Mise en scène	page..... 4
Écrire le texte	page.....6
Les personnages, décor La musique/La lumière	Page..... 7
Presse	Page.....9
Fiche Technique	en annexe



MIRIBILIA

“Laisser des traces sur le chemin, pour que d’autres puissent les parcourir”.



Sur les traces des frères Grimm

“Sur les chemins de la forêt des contes, les grands anciens ont semé des cailloux, pour que nous puissions aujourd’hui encore les parcourir. Alors, en route, promenons-nous dans les bois ! N’ayons pas peur de nous perdre un peu, car au détour des sentiers nous ferons de belles rencontres et repartirons de plus belle, pleins de courage, rassurés. Avançons sans détour, nous voilà arrivés à Miribilia, au cœur du merveilleux”.

DISTRIBUTION

Auteur, Mise en scène, interprétation, marionnettes

Stéphane Lefranc

Accessoires : Nathalie Evora

Lumières : Fabien Massard

Production, Compagnie du Funambule

Durée du spectacle 45 minutes



ORIGINE DU PROJET

Les rencontres humaines et artistiques sont souvent fécondes. Ainsi, l'idée de développer ce projet de spectacle est née de la rencontre avec **Corine LINDEN** compagnie "*Flash Marionnette*" et **Gilbert MEYER** compagnie "*Tohu Bohu*", à Strasbourg en mars 2007.



Deux rencontres, deux univers.

Le premier essentiellement tourné vers la marionnette sur table, où la marionnette est un personnage à part entière. La manipulation à vue crée des contraintes mais laisse aussi beaucoup de champ créatif au manipulateur.

Le second est celui de l'objet. Choses trouvés ici et là, à qui on redonne vie, qui nourrissent une histoire, accompagne le récit. Nous sommes dans l'univers du conte, dans la tradition orale. Chaque objet évoque, soutient l'histoire. Une plume nous parle d'un oiseau, d'un indien, d'une caresse... Une allumette, évoque la chaleur, le froid, la nuit, le soleil...

J'ai voulu, à travers le spectacle "*Mirabilia*", réunir ces deux univers, qui m'ont touché. La forme du conte me semblait la plus propice à créer un espace où puissent se retrouver marionnettes et objet. En particulier, j'avais depuis longtemps le désir d'explorer les contes des frères Grimm. Non pas pour en donner une Nième version ou adaptation, mais pour en saisir l'esprit, la démarche : le nomadisme, la quête de soi dans la découverte du monde. Être toujours en recherche, aller toujours plus loin. Encore et encore.





LA MISE EN SCÈNE

par Stéphane Lefranc

Le conte est source d'**émotion**. Nous avons tous ressenti peur et joie en écoutant un jour une "histoire à dormir debout". Nous vivions, étions le héros, avec tout notre corps, en frissonnant, en sursautant. Ils étaient matière à **rêver**, à cauchemarder. Notre corps et notre esprit en portent encore les stigmates. Mais nous avons su grandir **avec** et vaincre les démons de nos nuits. Je pense encore à celui derrière l'armoire, celui sur le papier peint qui me regardait. Je faisais **semblant** de ne pas le voir. Mais, il était bien là. Aujourd'hui il n'est plus, je ne le vois plus, mais il est toujours **présent**. Mon corps a gardé en mémoire toutes ces émotions. C'est ce que j'ai voulu retrouver dans le jeu, la mémoire. Oui, nous parlons bien de mémoire. Le conte a traversé toutes les époques et il a encore du temps devant lui. Jamais nous n'oublierons. Mais aujourd'hui comment conter, *raconter*, comment mettre des images, des émotions sur des textes si vieux ?



Et quelle *histoire* ? Pourquoi celle-ci plutôt qu'une autre ? Donc un croisement d'histoire, dans lequel les personnages se promènent. Écrire une histoire, sur le souvenir de ces contes, des mots qui restent.

Tout d'abord, trouver un rythme, une manière de dire et poser les mots comme source d'**émotion**. Accepter de se perdre dans le labyrinthe. Mais gardons tout de même un fil d'Ariane, on ne sait jamais. Pour nous le fil sera un caillou, trouvé par terre. Ceux détachés de la roche, tranchants, ou d'autres plus doux, roulés par la mer.

Chacun devenant un **guide** et racontant sa propre histoire. Qu'elles histoires allaient-ils raconter ? À quel conte allaient-ils se raccrocher ? Poser un à un les cailloux, comme le **petit poucet**.



...Mettre en avant l'idée essentielle du **passage** au travers le jeu du conteur marionnettiste. Le passage à l'acte, accepter de faire, d'agir pour avancer. Le corps du comédien doit être source d'émotion dans tous ses gestes. Sa danse exprimera ses peurs, ses doutes, ses joies. La musique accompagnera ces passages d'émotion. Ensemble ils seront source d'actions. Autre passage important : celui de conteur à manipulateur de marionnettes. La narration et les dialogues s'entrecroisent. Pour cela le marionnettiste doit passer de l'un à l'**autre** sans que cela ne gêne le spectateur. c'est pourquoi nous travaillons sur la convention : je parle et je fais parler.

Plusieurs espaces de jeu et plusieurs niveaux de lecture : Trois espaces distincts. celui de la narration, celui de l'action, un dernier évoquant le passage et les étapes.



Chaque **espace** a donc son attribution pour permettre au spectateur de savoir à quel endroit du spectacle il se trouve. Sinon on pourrait l'y perdre. Ces espaces sont matérialisés par 3 tables.

La mobilité et la manipulation des éléments qui composent le dispositif technique et de décor doivent s'inscrire dans le spectacle. Tout est lié. Une porte que l'on mène au devant, un panneau d'**ombre** qui vient avec le soir. La lumière vacille, surprend, enferme et ouvre sur l'inconnu comme une alliée ou une ennemie. D'autres éléments de décor sont aux dimensions des marionnettes : table, chaises, porte, fenêtre, échelle, que le conteur-manipulateur installe sur les tables.

les marionnettes, comment les mettre en jeu ? Trouver des personnages caractéristiques, universels. Il y aurait donc huit marionnettes, qui se promèneraient **d'histoire** à histoire. Elles rentreraient dans leur rôle, rentrer, entrer à nouveau Dans le placard, derrière une porte, dans une boîte, qu'est-ce qu'il y a derrière, dedans, peut-on l'ouvrir, sans risque ? Chaque épreuve, chaque passage nous fait changer. Les peurs **de l'enfance** sont nécessaires, elles nous aident. Être confronté au danger, pour en triompher.

*Émotion rêver avec semblant présent. Raconter histoire ?
Émotion guide passage autre espace, ombre d'histoire de l'enfance.*



ÉCRIRE LE TEXTE

par S. Lefranc



Dévoré les Contes

Plusieurs phases de travail ont précédé l'écriture de "Mirabilia". Tout d'abord la lecture et relecture des contes de Grimm. Puis des recherches sur les contes, leur influence et leur rôle au travers des écrits de B. Bettelheim et Jack Zipes, par rapport à la mémoire collective, l'origine des contes et leur histoire.

Les mots doivent nous porter tous, la poésie à ce pouvoir.

"Mon texte joue sur plusieurs niveaux. Tout d'abord la poésie avec l'utilisation d'un langage simple où les mots lancés, posés, ont une force sonore et un poids émotionnel. Cette émotion que je recherche dans mon travail d'écriture serait sans doute compromise dans une structure narrative classique, trop bavarde".



Mirabilia : Le mot « merveilleux » vient du latin populaire mirabilia, altération de Mirabilia « choses étonnantes, admirables ». « Ce qui est inexplicable de façon naturelle ; le monde du surnaturel » (Le Petit Robert, 1993).

Les mots nous portent, nous transportent et nous relient au monde imaginaire de l'enfance. Rien de tel pour faire un long voyage.



LES PERSONNAGES

Neuf personnages, des marionnettes. Qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Ils jouent ensemble dans se monde merveilleux de Miribilia à être les héros de nos contes. La seule chose que nous savons c'est que chacun cherche sa place au pays des Merveilles.

LE CONTEUR

Il ne parle pas comme nous. il appui sur les mots. Ils forment de drôle de son. Il joue avec les mot-son et l'émotion est là, dans sa langue vibrante. Tout son corps parle. Il bouge d'une drôle de façon. Il danse, dans un monde imaginaire et réel. Ce monde lointain est Miribilia. Il est le lien, le fil de l'histoire dans lequel nous nous plongeons ensemble. Il s'y perd lui même un peu, mais pour tous c'est lui notre bouée de sauvetage.



LA MUSIQUE

Il s'accompagne d'un concertina, qui fait jaillir une musique ancienne de marin, de troubadour, d'une île lointaine dure et belle à la fois. Ce son amène le rythme et tisse l'atmosphère du spectacle.

LUMIÈRES

La lumière est le prolongement naturel du spectacle. Pour "Miribilia", je voulais une atmosphère intime et aussi isoler des moments et des espaces précis. Fabien Massard, travaille depuis plusieurs années pour les créations de la compagnie du Funambule. Nous avons ainsi pu élaborer ensemble une excellente complicité.



Être transporté dans un autre lieu.



CONCEPTION des MARIONNETTES

Stéphane Lefranc a suivi plusieurs formations à Charleville- Mézières avec la compagnie Green Ginger et à Strasbourg avec la compagnie Flash marionnette, sur la technique des marionnettes sur table. Les marionnettes réalisées sont en latex pour le visage et la bouche, mobile grâce à un système de pince. Le corps est réalisé en bois. Elles sont complètement articulées.



DÉCORS

Trois tables où évolue les marionnettes et sur lesquels sont installés les éléments simples et bruts qui serviront de décor. L'élément le plus important pour figurer les différents lieux et espaces de l'action, se fait par l'utilisation de poutres de bois bruts, qui par le déplacement et l'installation deviennent au fur et à mesure de l'histoire forêt, chemins, trône, maison, château... Puis Nathalie EVORA a réalisé le mobilier en bois à la taille des personnages ainsi que les costumes des marionnettes

RÉSIDENCE - TOURNÉE

Résidence de création au mois d'octobre 2008 au Parvis des Arts. Nous y sommes résidents, depuis 1997. Le Parvis des Arts met à disposition la salle du théâtre, pour toutes les créations de la compagnie, ainsi que les moyens techniques dont elle dispose.

Ce spectacle est inscrit au catalogue "Saison 13" depuis 2008, et a participé à "Lire en Fête" Depuis sa création il à été joué 47 fois en bibliothèques, théâtres, C.culturel...



Plus d'informations Diffusion, Agenda, Images et Vidéo

<http://miribilia.over-blog.com/>



F O C U S

MIRIBILIA AU PARVIS DES ARTS

Un spectacle de marionnettes par la compagnie du Funambule

Promenons-nous dans les bois, car pendant que le loup n'y est pas (loup, où es-tu ?) nous avons toutes les chances d'y croiser Stéphane Lefranc et sa Compagnie du Funambule. Avec *Miribilia*, il signe une mise en scène originale pour une pièce de marionnettes destinée à un large public, à partir des contes des frères Grimm.

Pour transmettre cet héritage séculaire aux nouvelles générations, il ne craint pas de sortir des sentiers battus pour convoquer des formes et pratiques artistiques très diverses : marionnettes, art du geste, théâtre d'objet, poésie à tous les étages d'une construction scénique qui sait faire la part belle à l'instant, magique et précieux.

Cette capacité de faire surgir, à partir de presque rien, un personnage, une atmosphère, elle est évidemment nourrie de nombreuses années de travail (la compagnie du Funambule est née en 1995), mais aussi de multiples rencontres artistiques, plutôt inhabituelles dans le "secteur" du jeune public : danse *butô*, arts plastiques, arts du son, arts du signe... Autant de langages qui donnent à cette traduction d'un grand classique une syntaxe très nouvelle dans son exploration des hors-champs de la narration, mais pourtant parfaitement claire et accessible aux plus jeunes spectateurs.

Dans ces registres très ouverts et transversaux, le choix de la forme marionnettique s'est imposé, un choix qui a aussi déterminé des contraintes : *"une marionnette a un registre précis, et vous fait savoir tout de suite si elle peut ou non dire ce que vous lui proposez ! Ainsi, nous faisons vivre nos personnages un grand moment avant d'avoir une idée de ce qu'ils peuvent exprimer et de comment ils peuvent le faire"*, commente Stéphane Lefranc. On comprend mieux comment, sous des dehors modestes, se dévoile un propos ambitieux pour cet artiste avant tout respectueux de son art : *"faire que le théâtre ne soit pas tant un lieu qu'un instant, un instant partagé par tous"*.

Xavier Thomas *Radio Grenouille 88.8*