

## NOTE D'INTENTION GROUPE 5

### LE SONGE D'UNE NUIT D'ETE

Avec Le songe d'une nuit d'été écrit en 1595, William Shakespeare nous offre la confrontation entre deux mondes qui interagissent entre eux, une opposition entre le jour, espace de la réalité, de l'ordre et des conflits sociétaux, avec la nuit, espace de l'imaginaire, du songe et du rêve où règne un certain désordre entre le conscient et l'inconscient.

Deux espaces se distinguent, la ville d'Athènes où se jouent dès le début les enjeux tragiques de la pièce, et la forêt lieu de tous les aveuglements, dans laquelle le pouvoir du rêve et de l'imagination permet aux jeunes gens d'échapper aux rigueurs de la loi familiale et civile du monde réel et de donner libre cours à leurs passions jusqu'à leur réveil.

S'en suit un retour à la vie réelle dans un dénouement heureux couronné par la pièce des artisans. Mise en abyme qui, reprenant le thème de l'amour contrarié sur un mode burlesque, se moque d'une conception naïve de l'art théâtral et renforce par contraste avec le reste de la pièce l'illusion de réalité.

Nous avons choisi de proposer une scénographie globale se détachant du réalisme et laissant place à l'imaginaire du spectateur. Un univers sobre et moderne permettant de faire le lien entre les enjeux à l'époque de la pièce et notre époque contemporaine en suggérant seulement les différents lieux de l'intrigue. La porosité entre les mondes se fait ressentir par une approche de la lumière plus sensible que naturaliste accentuant parfois un aspect très dramatique et théâtral.

Les costumes par leurs coupes, leurs couleurs et leurs matières détournées nous font voyager entre les mondes et laissent place à l'imaginaire. Enfin la musique brouille notre rationalité pour nous emmener plus loin dans un univers étrange et irréel.

Deux grands axes ont été dégagés lors de notre analyse de la pièce qui ont influencé nos choix artistiques pour ce projet :

Dans un premier temps, la thématique du jeu et de la dualité ressort à plusieurs niveaux tel un jeu de pouvoir, un jeu de séduction, un jeu de rôle ou pour finir un jeu théâtral. Certains personnages hauts placés jouent même avec la vie des autres. Cette dynamique a axé notre point de départ sur un plateau d'échec. Un échiquier sociétaire et hiérarchique mettant en valeur les différents rapports de forces et les tensions qui se créent et s'échangent au cours de la pièce entre les personnages pensés alors comme des pions.

Cette thématique du jeu a influencé l'univers sportif qui se dessine dans la scénographie, pouvant rappeler à présent une sorte de gymnase où de complexe sportif imagé. Ainsi, tel des gradins tout autour du plateau de jeu des Athéniens, une plateforme surélevée est réservée aux divinités et autres créatures magiques représentant le pouvoir de l'imaginaire sur le réel. De plus, les niveaux sociaux et l'emprise du pouvoir face à la réalité du peuple sont suggérés par différentes hauteurs et escaliers présents dans la scénographie.

Dans le même thème, influencé par le jeu d'échec puis par le sport et donc par le sportswear, les costumes sont un subtil jeu d'opposition colorimétrique, de matières et de coupes mettant en exergue les différents groupes de personnages qui composent la pièce et permettant une meilleure compréhension du spectateur.

A l'intérieur de ces deux mondes d'autres dualités sont présentes, comme celle de la noblesse Athénienne, aux des tonalités claires, aux coupes chics, strictes et classique opposé aux amoureux représentant l'avenir et une nouvelle dynamique. Ils sont dans des coupes plus sportives, plus jeunes et plus confortables aux couleurs vert d'eau et gris bleuté. Tous s'opposent clairement au groupe des artisans marquée par des costumes aux tonalités bleu foncé, aux coupes pratiques et aux tissus usés et bruts. Afin de garder une harmonie générale plusieurs éléments se répondent entre les différents groupes

Ainsi dans une globalité les tissus épais du monde réel s'opposent aux tissus transparents et légers du monde imaginaire représenté par les fées, parmi lesquelles règne également des différences sociales matérialisées par des oppositions de couleurs et de longueurs.

Les jeux de pouvoir se retrouvent également dans l'éclairage avec pour les Athéniens une lumière directionnelle froide et haute, opposée aux rampes chaudes disposée au sol pour les artisans rappelant subtilement le cabaret où le spectacle burlesque dont ils sont ici les représentant.

Les scènes se passant à Athènes n'ont aucun effet sonore pour renforcer l'idée de rigidité et d'immuabilité. Ce silence pesant est renforcé par un son diffusé pendant l'entrée public, coupé brusquement lorsque la pièce commence. Grâce une amplification, une démultiplication et une spatialisation des voix des fées, elles deviennent imposantes et rendent compte d'un pouvoir d'ubiquité.

Dans un deuxième temps nous avons axé nos recherches sur la limite floue entre le réel et l'imaginaire fortement ressenti lors des scènes de forêt. Pour donner vie à cette espace, l'ambiance sonore s'adapte la dramaturgie de la pièce. Les scènes plutôt calmes sont dans ambiance naturaliste et réaliste tandis que les moments plus tendus, où le danger et la magie présents dans la forêt se manifestent pleinement, seront plus oniriques. Dans une idée de métamorphose, les sons naturels sont modifiés pour être méconnaissable créant ainsi un environnement sonore étranger aux Athéniens et aux spectateurs.

En symbiose avec leur environnement, les fées sont elles aussi vectrices d'effets sonores. Elles sont d'abord musiciennes et utilisent des instruments percussifs comme le bodhran (tambour celtique) et accompagnent ainsi la berceuse à Titania ou la confusion des amoureux de la Scène 2 de l'Acte III. L'utilisation de ces percussions permet de traduire une influence plus sauvage que les instruments mélodiques classique.

La superposition des directions en lumière et l'utilisation de longues stries lumineuses racontant à la fois la forêt (réel) et un découpage lumineux d'ordre graphique complètement irréaliste en termes de direction. On quitte le monde réel de l'Acte I pour passer dans un monde imaginaire et flou où la pénombre règne, où les limites et les repères sont perdues et où les personnages se confondent et s'interchangent. Les scènes des fées sont les plus fantaisistes par les couleurs, les multiples directions ainsi que les dessins tracés au sol par la lumière, aucune scène n'essaye vraiment de reproduire un éclairage réaliste.

Une certaine porosité suggérée par les lès de sinthylène transparents permettant d'entrer et de sortir avec la rapidité d'une apparition fantastique et de passer d'un univers à l'autre, rendant la limite entre conscient et inconscient plus poreuse. Les trappes présentes au centre de la scène peuvent également accentuer cet effet de porosité entre le conscient et l'inconscient. Les fées sont les seules à pouvoir jouer avec ces limites.

Pour accentuer ce pouvoir spécial du monde des fées, nous avons orientés le choix des matières vers des matières transparentes, laissant apparaître les corps de différentes manières selon l'éclairage. Des coupes sportswear viennent répondre à la scénographie et à l'univers du jeu que les fées représentent elles aussi fortement tant elles jouent avec les humains. Les couleurs rappelant les feuilles d'arbres de printemps pour Obéron et Titania et d'automne pour les autres fées permettant de ramener la forêt dans la scénographie plutôt minimaliste et faire échos aux lès de sinthylène qui entourent la scène et figures les arbres.

Pour finir la pièce l'Acte V est un condensé de tous les différents groupes présents dans la pièce couronné par la pièce de théâtre des artisans. Ils ont ici endossé des costumes faits mains avec des matériaux de récupération et d'emballage directement porté par-dessus leur combinaison. Ce moment naturaliste contraste avec le reste de la pièce et ramène le spectateur à la réalité.

