

TEATRO GIOCO VITA

# MOUN

portée par l'écume et les vagues

d'après *Moun* de Rascal





TEATRO GIOCO VITA

## **MOUN**

### **Portée par l'écume et les vagues**

d'après *Moun* de Rascal

avec Deniz Azhar Azari  
mise en scène et décor Fabrizio Montecchi  
silhouettes Nicoletta Garioni (d'après les illustrations de Sophie)  
musiques Paolo Codognola  
chorégraphie Valerio Longo  
costumes Tania Fedeli  
lumières Anna Adorno  
réalisation silhouettes Federica Ferrari, Nicoletta Garioni,  
Agnese Meroni, Francesca Donati (assistante)  
réalisation scènes Sergio Bernasani  
assistante à la mise en scène Helixe Charier  
en collaboration avec Emilia Romagna Teatro Fondazione  
(*Moun* de Rascal est éditée à l'Ecole des loisirs)

public: de 5 à 10 ans  
théâtre d'ombres, d'acteur et danse



*Tandis que la guerre continuait à gronder  
la nourriture vint à manquer.  
Les parents de Moun prirent alors une décision difficile:  
Ils confectionnèrent une petite boîte de bambou,  
y déposèrent leur premier enfant et leurs derniers espoirs.*

Les parents de Moun pensent que leur pays, en proie à la folie de la guerre, n'offre désormais plus aucun futur. Par un acte désespéré, ils décident de confier leur fille unique à la mer afin de la sauver et dans l'espoir que, loin de la guerre, elle aura une vie meilleure.

C'est ainsi que Moun traverse le vaste océan, à l'intérieur d'une boîte de bambou et arrive "au-delà" de la mer après un long voyage aventureux, là où un autre couple la trouve sur la plage, la sauve et l'adopte. Moun grandit alors au sein d'une famille qui l'aime, entourée de frères et de sœurs toujours plus nombreux.

Mais le jour où ses origines lui sont révélées, Moun, désormais petite fille, ne peut pas ne pas affronter son histoire et ses racines. Après d'immenses souffrances, elle finit par comprendre que "de l'autre côté de l'océan on l'aimait aussi" et pour régler les comptes avec son passé, elle décide de retourner symboliquement dans son pays natal. Elle confie tout ce qu'elle possède de ce lieu à la mer, la boîte de bambou enrichie de tout ce qu'elle a aimé pendant son enfance, un concentré de souvenirs du "temps de l'innocence", quand elle ignorait encore ses racines. La boîte de bambou, que ses parents serraient "contre leur cœur" au début de son long voyage, rentrera à la maison, une fois que Moun l'aura, elle aussi, serrée pour la dernière fois "contre son cœur."

*Moun* est une histoire dont les thématiques sont très fortes: l'abandon, l'adoption, la nostalgie et la construction de soi, elle transmet toutefois une grande sérénité. C'est justement dans le contraste entre la gravité des thèmes traités et la grande légèreté de leur énonciation que sa force réside.

Cette légèreté poétique, indéniable qualité de cette histoire, est rendue sur scène grâce aux images d'ombre aux tons pastel, aux aquarelles, et aux rythmes calmes et détendus, images qui par leur atmosphère de paix déterminent toute l'action scénique ainsi que



l'interprétation. Le fait aussi que les personnages aient des traits de félins ressemblant davantage à des chats qu'à des hommes, favorise la "bonne distance" du spectateur avec l'histoire et en même temps l'implique émotionnellement sans quoi il lui serait impossible de partager le parcours expérimental de Moun.

Sur scène, une seule actrice qui nous raconte l'histoire de Moun et le spectateur pense immédiatement que c'est elle, la protagoniste. Ceci n'est jamais explicité mais émerge de la profonde participation au récit de la part de l'actrice qui évoque l'histoire de Moun à travers un langage théâtral où la narration et la danse se correspondent et qui utilise tout le répertoire des techniques de l'ombre propres au Teatro Gioco Vita.

### **Moun, une personne au centre du monde de Fabrizio Montecchi**

#### **(notes sur le texte)**

*Moun* est né d'un de ces petits livres au titre étrange, que l'on commence à feuilleter distraitement, sans aucune raison particulière mais qui, dès les premières pages, capturent inexorablement. Il suffit de quelques pages pour que le lecteur non averti se sente envahi par la puissance des images qui, comme un écho, commencent à résonner en lui. Et ce petit livre, auquel on ne donnait pas trop d'importance, prend tout à coup une autre dimension, qui le rend des plus précieux.

Voilà exactement comment les choses se sont passées, il y a trois ans, lors de ma première lecture de *Moun*, le livre illustré de Rascal et Sophie: dès les premières pages j'ai été fasciné d'une part par la simplicité et d'autre part par la profondeur de cette histoire, j'ai tout de suite compris que tôt ou tard je l'aurais mise en scène.

L'exode en masse des migrants de ces derniers mois a dramatiquement donné un poids "politique" à l'histoire qui est racontée dans *Moun*, mais ce n'est pas ce qui m'avait



frappé alors, d'ailleurs je n'aime pas particulièrement traiter les thèmes d'actualité dans mes spectacles. Ce qui m'avait frappé était plutôt ce regard à l'intérieur d'une tragédie humanitaire où l'on découvre une des innombrables petites tragédies humaines, comme pour nous dire que ces tragédies ne bouleversent pas des masses indistinctes et sans visage mais des individus et leur "existence". Mais ce qui m'avait frappé encore davantage était le contraste entre le début aux tons presque bibliques et la fin intime et poétique, comme pour nous dire que la force d'un petit geste d'amour peut aussi être la réponse aux laideurs et aux tortuosités du monde, et que les petites histoires peuvent être plus fortes que l'Histoire.

J'ai découvert bien longtemps après que le mot *moun* signifie, en créole français, "personne" et qu'il vient du français "monde".

J'ai alors pensé, une personne dans le monde, une personne du monde : notre protagoniste Moun exactement. Une petite personne, mais non moins personne pour autant, qui doit affronter une souffrance causée par son état de victime ignorant le conflit dévastateur qui bouleverse le monde dans lequel elle est née. Pour soulager sa douleur Moun a besoin de savoir "pourquoi" : pas "pourquoi la guerre?" mais "pourquoi m'ont-ils abandonnée?" Les réponses dont Moun a besoin ne sont donc pas politiques, mais existentielles, c'est pour cette raison qu'elle les cherche en son for intérieur jusqu'à ce qu'elle comprenne et accepte que l'abandon peut être un geste d'amour et que en tant que tel doit être retourné.

Je suis convaincu que, même si cette histoire renferme de nombreux thèmes (l'abandon, l'adoption, la nostalgie et la construction de soi, etc.), *Moun* nous parle plus que tout d'espérance: celle qui pousse les parents de Moun à la mettre dans une boîte et à l'abandonner à l'océan et celle qui fait que notre petite protagoniste accepte leur douloureux geste. Cette espérance sans laquelle la vie devient une entreprise pour ainsi dire impossible.

#### (notes à la mise en scène)

Au moment même où j'ai décidé de créer un spectacle d'après *Moun*, je savais déjà que cette histoire aurait été racontée par un seul interprète: une actrice au centre de la scène pour raconter l'histoire d'une personne au centre du monde.

Je ne pouvais pas trouver de meilleure pièce maîtresse me permettant de poursuivre la thématique commencée avec *Petit Asmodée*, *Femme de Porto Pim* et *Embla* (avec Dockteatern Tittut de Stockholm), à la recherche de la représentation d'un dalang moderne, fils à part entier de la tradition occidentale; un performer unique, interprète et animateur de tous les rôles, cœur et âme de la scène.

Les choix de mises en scène qui unissent *Moun* aux expériences précédentes rappelées plus haut sont nombreux: l'utilisation de la dramaturgie sur un double plan narration-dialogue; l'enchevêtrement continu des différents codes d'animation (acteur, silhouette, ombre); l'utilisation des dispositifs de projections et des techniques de manipulation "anormales", la présence constante du performer devant l'écran.

A priori, la dramaturgie de *Moun* impose un choix sobre, d'où des dispositifs de projection rares mais essentiels comme sont essentielles les techniques de manipulation. Cette simplicité concernant la création de l'image d'ombre est compensée par des moments de danse qui enrichissent ultérieurement le nombre des langages mis en jeu par le performer.

L'histoire racontée arrive de loin, à travers des images en ombre colorées, fixes et projetées derrière l'écran (où elle retournera à la fin) et arrive devant l'écran, lieu du présent scénique, où elle se déroule. Des lumières à mi-parcours, en contre-jour, permettent le passage d'un temps/espace à un autre, entre une image de lumière et une image d'ombre; image qui initialement immatérielle prend progressivement corps et se confirme puis se dédouble dans l'objet silhouette qui, traité à l'aquarelle, vient occuper délicatement la scène. Le corps du performer, porteur d'une physicalité soit exubérante (personnification des personnages et danse) soit contenue (narration et animation) devient parfois lui aussi, silhouette, avant d'être absorbé par l'image et en devenir part entière.



## TEATRO GIOCO VITA

*direction artistique* **Diego Maj**

Teatro Gioco Vita, une des premières réalités italiennes protagoniste du mouvement pour l'animation théâtrale, est né en 1971 et a su, grâce à l'animation, donner une contribution originale à la naissance du théâtre pour jeunes; sa façon originale de faire, de comprendre et de vivre le théâtre, les relations, la recherche et la culture l'ont marqué dès ses premières expériences. Teatro Gioco Vita se lance dans le théâtre d'ombre à la fin des années soixante-dix. Sa cohérence, sa conscience professionnelle et sa contribution avec des collaborateurs externes lui ont permis de faire des expériences uniques en leur genre et lui ont valu de nombreuses reconnaissances et de précieuses collaborations avec des théâtres stables et des organismes lyriques dans le monde entier avec par exemple: le Teatro La Fenice de Venise, le Royal Opera House Covent Garden de Londres, le Teatro alla Scala de Milan, l'Arena de Vérone, l'Ater, l'Ert, le Teatro dell'Opera de Rome, le Teatro Regio de Turin et le Piccolo Teatro de Milan. Teatro Gioco Vita est aujourd'hui reconnu par le Ministère des Biens et des Activités Culturelles et par la Région Emilie Romagne en tant que Centre de Production Théâtrale. Sous la direction artistique de Diego Maj, il compte différentes réalités. La Com-

pagnie de laquelle Fabrizio Montecchi est le responsable artistique, est engagée non seulement dans la production de spectacles, mais aussi dans des créations d'ateliers pour les écoles et pour les jeunes. L'atelier Officina delle Ombre est le lieu de productions et de recherche de Teatro Gioco Vita. Les théâtres à Piacenza (le Teatro Comunale Filodrammatici, le Teatro Municipale, le Teatro Gioia) sont une grande maison dans laquelle l'expérience, la réalisation de festivals de théâtre, l'accueil, les échanges culturels, lieux où l'on projette des parcours artistiques et culturels pour la compagnie et le travail sur le territoire. Teatro Gioco Vita soutient l'activité sur le territoire de Piacenza et du département (direction artistique et responsable de l'organisation de la Saison de Prose du Teatro Municipale de Piacenza, organisation de festivals de théâtre et autres événements culturels, accueil, atelier, formation) de dimension toujours plus internationale Teatro Gioco Vita a donné ses représentations théâtrales d'ombre, en Europe, aux Etats Unis, au Brésil, au Mexique, au Canada, au Japon, en Chine, en Israël, à Taïwan et en Turquie.

## TEATRO GIOCO VITA

Via San Siro 9 - 29121 Piacenza (Italia)

Tel. 0523.332613 - Fax 0523.338428

[www.teatrogiocovita.it](http://www.teatrogiocovita.it) - [info@teatrogiocovita.it](mailto:info@teatrogiocovita.it)