

# Bélériand



## SOMMAIRE

- Présentation du « Bélériand »
- Les artistes
- Les personnages
- Maquillage
- Chargement/Déchargement
- En loge
- En déambulation (pages 3 et 4)**
- Le « FIXE » (page 5)**

Photos et vidéos disponible sur le blog secret [www.compagnie-moriquendi.com](http://www.compagnie-moriquendi.com)

### Présentation de « Bélériand »

#### Nature du spectacle

Spectacle déambulatoire d'échassier(es), personnage(s) au sol et musiciens.

#### Inspirations :

« Bélériand » est une région du nord-ouest de la Terre du Milieu dans le légendaire de l'écrivain britannique J. R. R. Tolkien. Elle fut le terrain de bataille des Elfes et des Hommes qui s'opposèrent à Morgoth durant tout le Premier Âge à la fin duquel elle sombra sous les flots.

Le Beleriand fut traversé par les Eldar lors du grand voyage des Elfes vers le Valinor.

Le titre « Bélériand » est donc un clin d'œil à Tolkien en référence à « Moriquendi », le nom de la Compagnie qui est lui-aussi tiré des œuvres de Tolkien.

C'est aussi un clin d'œil à « Brocéliande », la fameuse forêt enchantée...

« Bélériand », « Brocéliande » sont des « lieux » féériques qui rappelle également « Neverland » le « pays imaginaire » /œuvre Peter Pan de J. M. Barrie.

#### Résumé de l'histoire/spectacle

Bélériand ressemble à ces rêves peuplés d'êtres fantastiques, ces songes magiques dans lesquels rien n'est vraiment logique...

Cette bulle blanche et onirique provient pourtant bien de l'esprit de quelqu'un de par ce monde.

Certainement à une personne profondément endormie et aux pensées loufoques...

Heureusement que les gardiennes de chimères protègent tout ce petit monde...

Car personne n'imagine la complexité que représente l'équilibre d'une douce rêverie !

### Les artistes

3 à 6 artistes : comédie, échasses, musique, jonglerie.

### Les personnages

L'équipe peut être constituée de 2 à 6 artistes :

- 1 Champignon
- 1 magicien (comédien ou percussionniste)
- 1 poète (jongleur)
- 1 échassière sans attrapes-rêves, avec bâton : Protectrice de champignon
- 2 échassiere(s) avec attrapes-rêves : Gardiennes de rêves d'hiver, gardiennes de la "forêt")

## Les 2 gardiennes du (des) rêve(s) d'hiver

En déambulation, les gardiennes protègent le champignon et le public ac leurs attrapes rêves. C'est leur fonction première en général.

Elles ont des routines (choré routine) en symétrie, en duo avec leurs attrapes rêves, qui renforcent alors la protection du rêve d'hiver et neutralise les cauchemars. Ce sont des formules magiques énergétiques.

Le mot clé afin de « déclencher » cette routine avec attrapes rêves est un cri avec un air ferme, sûr d'elles (mais bienveillante), le menton haut.

### TOUTES LES ROUTINES SONT EN MIROIR

#### Le maquillage

Blanc et marron.

Du noir pour réhausser le regard. Pas de "traits noirs sur le visage" sur cette déambulation.

Paillettes blanches ou nacre (pas de multicolor blanc).

Pochoirs.

On peut décider de porter des faux cils (échassières)

Les maquillages des différents personnages doivent être cohérents les uns avec les autres.

Des photos des maquillages des différents personnages ici sont sur le blog.

#### Echassières " les gardiennes de forêt / de rêves"

#### **Maquillages identiques (travail en miroir), style "biche" forêt, un peu tribal (chamane), DOUX et harmonieux / description des personnages.**

Maquillages et attitudes : pures, élégants, protecteurs, bienveillants : **magie venue d'en haut.** (voir dossier de présentation en haut de page)

Pochoirs front et pommettes dans la caisse plastiques accessoires gardiennes, reprendre ensuite au pinceau pour grossir certains "points" :

#### Chargement/Déchargement

Il est nécessaire de se référer aux fiches de route envoyée par mail.

#### En loge

- Chacun dispose de sa bouteille d'eau pour chaque prestation.
- Disposer les caisses et matériel contre les murs.
- Ne rien laisser trainer au sol.
- Les échassiers, échassières préparerons leur costume, bouteille d'eau, kleenex, paillettes, confettis, kabuki près de leurs échasses afin de pouvoir les atteindre.
- Les artistes en échasses disposent de toile cirée blanche pré découpée (dans la malle collective) à installer pour chaussier si le support proposé est sale. Ces toiles doivent être nettoyées avant d'être rangées. Tout le nécessaire pour cela est dans la caisse plastique « collective » (éponge, savon...)
- Le matériel doit être vérifié (nœuds bâtons, attrapes rêves etc)
- La malle maquillage collective doit être utilisée avec attention (colle à postiche dans boite plastique : accident de colle) et nettoyée si besoin est. Les miroirs seront rangés propres.

## En déambulation

**Durée :** 3 x 40 minutes / jour environ. Ou en 1 fois 1h30 maxi. selon contexte et site.

### **Disposition :**

du plus petit au plus grand  
les musiciens côté à côté (sur la même ligne)  
idem pour les échassières lorsqu'elles sont 2  
être centré/rue/chemin/route  
Rester groupé !

Il est nécessaire que le groupe en déambulation soit centré par rapport à la rue, au lieu de déambulation.  
Etre attentif/ regard groupe.

### **Photos :**

Etre au maximum groupé sans trop de jour (de vide) derrière  
On peut donner une carte de visite au photographe pour récup photos

### **Routines déambulatoires et numéros issus du fixe :**

**Routines** : à faire tout au long des déambulations, certaines ne demandant pas bp de places.

**Numéros** : selon place disponible

Lorsque nous sommes peu nombreux, certains artistes peuvent faire plusieurs numéros.

Ils peuvent être distincts ou être enchainés !

**Le focus sera porté sur le numéro. Les autres artistes avec les musiciens doivent être rassemblés.**

### **ROUTINES DEAMBULATOIRES COLLECTIVES**

**" BAILUNGA"** : rassemblement assez rapides en groupe. Permet de décider de réaliser un fixe ou pauses photos ou autre proposition ou pb éventuel.

**SOMMEIL CHAMPIGNON** : le champignon s'endort. Les échassières gardiennes peuvent passer devant (si il y a de la place) et produire 1 routine PUIS se placer (ou rester derrière) pour la PROTECTION REVE DU CHAMPIGNON photo ci-dessous :

Jeu d'acteur des personnages : protection du sommeil.



**ENCERCLEMENT ECHASSIER(E)S /PERSONNAGES AU SOL** : les échassières tournent autour des petits personnages qui se resserrent / intention échassières

**PORTAIL ENERGETIQUE** : les échassières passent devant le groupe puis routine 1 + 6 + ouverture au groupe.

Intention auprès des échassières en traversant le portail. IMPORTANT pour les arrivées sur des places / lieux clés / bp de public

## ROUTINES DEAMBULATOIRES AUTRES

### **ECHASSIERES ATTRAPES REVES :**

Toutes les routines sont en miroir

#### **ROUTINE 1 :**

"**Grosse magie**" : les 2 mains sur les attrapes rêves et "secouer" attrapes rêves face au public ET AUSSI échassières face à face



#### **ROUTINE 2 : (va avec la routine 1)**

"**Cache cache**" : 2 mains les sur attrapes rêves / attrapes rêves devant échassières / cache face à face OU face public

#### **ROUTINE 3 :**

"**Magie d'en haut**" : Cerceau à plat au-dessus de la tête et tourner sur soi même

#### **ROUTINE 4 :**

"**Pendule**" : tel 1 horloge ou 1 pendule, les attrapes rêves vont de droite à gauche et gauche à droite / il faut être côte à côte pour que ce visuel fonctionne

#### **ROUTINE 5 :**

"**Montée d'énergie**" : échassières face à face / elles tiennent chacune à 1 main un des attrapes rêves et "moulinent"

#### **ROUTINE 6 :**

"**Protection rêve champignon**" : Lorsque le champignon s'immobilise, elles lèvent les attrapes rêves au-dessus de lui afin de le protéger.

Cela peut alors déclencher ou non leur numéro fixe (selon le public, l'espace scénique, la vitesse de la parade etc)

#### **ROUTINE 7 :**

Numéro issu du fixe

### **CHAMPIGNON**

Jeu d'acteur / Déclencheur de routines échassières attrapes rêves

### **COMEDIEN**

Jeu d'acteur / Déclencheur de routines échassières attrapes rêves

### **JONGLEUR**

Jonglerie et jeu d'acteur

### **PERCUSSIONNISTE**

Percussion et jeu d'acteur

**Retour en loge** : Le mot de code pour le retour en loge est : « Bélériand ».

## MINI SPECTACLE FIXE

Il y a 1 bande son pour la déambulation et une bande son pour le fixe.  
BANDE SON et musiques utilisées : sur le blog.

Rassemblement "BAILUNGA" / lancement musique téléphone (Mylène est cachée par le groupe)

Musique 1

### Tableau 1 : l'hiver arrive / sommeil nature / protection (collectif)

1. Le groupe s'éparpille lentement sur l'espace scénique, déplacements doux, gracieux en regardant autour et vers le ciel  
= l'hiver arrive / changement de saison
2. Le champignon en centre scène tourne sur lui-même / intention des personnages sur lui  
= la nature va bientôt s'endormir
3. Le champignon baille lentement / « chut chhh » des autres personnages (mobiles, lents) à l'intention du public  
= il faut laisser s'opérer le sommeil / la régénération de la nature
4. Le champignon se met à genou (s'enracine) puis rentre ses bras et intention vers autres personnages  
= la nature est solidaire / connectée
5. Le groupe se rapproche du champignon et lui tourne autour en poursuivant les « chut chhh » (au moins 3 tours)  
= le cercle autour du champi marque le « cycle des saisons », le temps qui passe
6. Le champignon s'endort durant la « ronde »  
Arrêt de l'encerclement « ronde » du champignon car il est endormi  
= l'hiver est installé, ce cycle apparemment calme est puissant.
7. Les échassières attrapes rêves viennent se placer derrière le champi et lève les attrapes rêves vers le ciel puis les placent au-dessus (un peu derrière) de la tête du champignon (être centré).

Les autres personnages encadrent aussi le champignon

Musique 2

### Tableau 2 : l'énergie invisible de l'hiver / régénération nature/ JOIE ! (échassières)

1. Le champignon dort paisiblement.
2. Les gardiennes avec leurs attrapes rêves effectuent un rituel :

Les attrapes-rêves sont tenus sur le côté vers le fond de scène.

Ouverture des attrapes-rêves vers public de face

Un tour complet autour du champignon en faisant des demi-tour sur soi (un coup face public, un coup face à face) en avant avec changement de main l'attrape rêve.

Face à face, champignon au centre, elles font tourner 3 fois l'attrape rêve devant nous.

Suivi de 3 tours sur place avec l'attrape rêve au-dessus de la tête

Suivi de 3 vagues au-dessus de la tête du champignon

Départ vers le public en se croisant puis Grosse magie public/face à face 2 fois

Retour vers le champignon en Grosse magie face à face

Balancés vers champignons 3 fois

Elles vont vers le fond de scène en croisé décroisé (les échasses) L'attrape rêve est tenu devant elles

Elles replacent les attrapes rêves au-dessus (mais un peu derrière) de la tête du champignon

Musique 3

### Tableau 3 : la nature « reprend vie »

1. Le champignon se réveille doucement. Il ouvre juste 1 œil et le referme. Puis ouvre à nouveau 1 œil puis le 2ème. Il tourne la tête 'autant que possible) et regarde le public et les autres personnages. Il est souriant et confiant.
2. Il sort 1 bras puis l'autre
3. Les autres personnages viennent l'entourer, il devient invisible / il allume un artifice neige.
4. Quand le champignon éternue (l'artifice est prêt), les personnages se déplacent alors aléatoirement sur l'espace scénique, regard autour, en l'air (la neige tombe).
5. Le champignon se lève = tout le monde tourne en cercle sauf le percussionniste lorsqu'il est présent (rythme / cycle)  
Lorsque le champignon se replace en centre scène, les autres personnages se replace près de lui.

**SALUT ensemble (lent) : quand le champignon lève les bras pour saluer en même temps**

**APRES LE SALUT : les échassières gardiennes de rêves passent devant le groupe pour effectuer une ouverture PORTAIL ENERGETIQUE (routine) et laissent passer le groupe. Elles fermeront la "marche".**