

## *Nour*

### **Note d'intention**

L'envie commune de l'équipe artistique était de s'interroger sur la mémoire, la transmission, ce qui crée nos légendes familiales. Comment grandissent nos souvenirs à l'intérieur de nous ? Comment nous construisent-ils et nous nourrissent-ils ?

Nous en sommes venus à cette idée : c'est dans nos souvenirs heureux, gardés en nous tels des trésors, que nous puisons la force et le courage d'affronter obstacles et traumatismes.

À partir de là, j'ai imaginé un voyage dans la psyché d'une petite-fille, Nour. Ce voyage initiatique et imaginaire lui permettra de surmonter ses peurs, protégées par ses souvenirs heureux.

Dès lors, j'ai souhaité travailler sur l'image de l'orage. L'orage, symbole des peurs enfantines. Également, de n'importe quel traumatisme que peut avoir subi un enfant (guerre, immigration forcée, maltraitance...), tout en évitant un abord frontal et trop brusque. L'orage, donc, comme obstacle à affronter.

Durant cet orage, Nour se projette dans sa mémoire, y cherche du réconfort. Elle voyage, revit des scènes de son enfance. Entend les voix familiales qui l'habitent et la conseillent. Dans chaque souvenir, Nour récupère un objet. Alors que l'orage déferle et inonde sa chambre, Nour construit un bateau en assemblant un à un ces objets. Elle vogue sur sa petite embarcation jusqu'au calme du matin.

J'ai choisi une trame narrative simple et jouant avec le fantastique. Selon moi, elle permet une double-lecture. Tout d'abord, un conte où une petite fille traverse l'orage à bord d'un bateau qu'elle s'est elle-même construit. Et aussi une métaphore, celle des endroits intérieurs où l'on va puiser la force d'affronter les moments de vie difficiles.

### **Éléments de mise en scène**

La mise en scène a été pensée pour évoquer l'univers enfantin.

La danse, parce que le corps est le premier moyen d'expression des enfants. Elle s'inspirera ainsi de leurs jeux, leurs attitudes.

De plus, les accessoires scénographiques, ceux que Nour récupérera pour construire son bateau, sont imaginés pour rappeler le jeu des cabanes, lorsque petits, on récupère ce qui traîne dans la maison ou sa chambre pour se bâtir des mondes imaginaires.

Les illustrations projetées sur un écran, elles, seront l'univers mental de Nour donné à voir aux spectateurs.

Quant aux textes enregistrés en voix-off, ils permettront d'entendre les voix intérieures de Nour. Celles des membres de sa famille qui chuchoteront aussi à l'oreille du spectateur.