

DOSSIER DE DIFFUSION



# SAN G U I N E

ADAPTATION SCÉNIQUE  
DE LA PIÈCE RADIOPHONIQUE  
DE CAROLINE LAMARCHE

## « Jean a un sang qui tue. »

*Par simple contact, Jean élimine successivement un chien qu'il aimait et Lili, son amie d'enfance.*

*Pour éviter toute récurrence, il renonce à succéder à son père dans la quincaillerie familiale et devient boulanger, un métier où les outils tranchants sont exclus. Mais lorsque Madeleine, sa femme, le trompe avec Nicolas, son commis, c'en est trop.*

*Simone, la jeune vendeuse, devient malgré elle complice d'une double disparition.*

*L'aventure se termine par le mariage de Jean et Simone. Pendant la noce, les garçons d'honneur résumant en chœur la biographie du marié. C'est alors que tout commence...*

*Sanguine* consiste en l'adaptation pour la scène d'une pièce radiophonique.

Ce travail de recherche suggère une créativité nouvelle : de nouveaux codes de jeu et une exploration des rapports aux médias sonores et visuels.

Les possibilités qu'offre le médium radiophonique, comme les changements de lieux, le va-et-vient entre le passé et le présent, le grand nombre de personnages, les ambiances, seront dès lors recréées, retravaillées, exacerbées et mises en scène.



LE DOCTEUR



JEAN, FUTUR MARIÉ



LA NOCE

# Présentation



## LE GROUPE SANGUIN

a pour particularité de porter à la scène des matériaux textuels non-théâtraux.

## LE GROUPE SANGUIN

s'attache à fonctionner en création collective.

Toutes les tâches relatives à la création et la production de projets théâtraux sont le fruit de décisions communes. Par ce type de processus, les membres du collectif entendent explorer de nouveaux procédés, de nouveaux codes théâtraux.

La question inhérente qui sous-tend cette démarche :

« Comment raconter une histoire ensemble ? »

## LE GROUPE SANGUIN

a présenté son premier projet *Sanguine 1.2*, en mai/juin 2011 à *La maison Folie* (Mons) et à *La Bellone* (Bruxelles), dans le cadre des *Laboréales*.

a présenté *Sanguine 2.0* du mardi 15 au samedi 19 novembre 2011 au *Centre Culturel Bruegel* (Bruxelles).

## LE GROUPE SANGUIN

est composé de quatre jeunes acteurs et d'un compositeur, accompagné depuis leur début par Caroline Lamarche et Anne Thuot.

---

LE GROUPE SANGUIN EST  
UN COLLECTIF JEUNE  
CRÉATION.

---

**Lenaïc Brulé**  
**Gary De Cart**  
**Adrien Hoppe**  
**Nicolas Matthys**  
**Anaïs Spinoy**

L'artiste **Anne Thuot** a accepté de jouer le rôle de regard extérieur :

« J'ai rencontré l'équipe de *Sanguine* lors de l'une de mes interventions au Conservatoire de Mons, où nous avons travaillé ce texte radiophonique de Caroline Lamarche. Les comédiens s'en sont peu à peu approprié l'univers, tant d'un point de vue scénique que sonore, cherchant ainsi à créer leur propre poétique. Lorsqu'ils m'ont proposé de les accompagner dans l'expérience des *Laboréales*, j'ai tout de suite accepté, c'était dans la continuité du travail que nous avons déjà commencé ensemble. »

## LE COLLECTIF



# Dramaturgie

**La pièce prend forme à partir d'un espace premier et permanent, celui de « La Noce ».**

Le mariage de Jean et Simone est un espace présent, en lien direct avec le public.

L'élément déclencheur du récit est le poème d'Apollinaire « Le pont Mirabeau » mis en musique par Simone lors de son mariage. Il déclenche chez Jean un sentiment de mélancolie qui le fait basculer dans son monde intérieur. Happé par sa propre histoire, il revisite les moments forts de sa vie pour en faire le bilan.

**Cette noce est un tremplin pour les autres espaces qui surgiront de sa tête.**

Il s'y développe un univers subjectif en décalage constant, comme dans un rêve, un moment surréaliste. Les souvenirs, angoisses et traumatismes de Jean, sont **des matériaux précieux pour aborder le jeu de manière ludique**. Le spectateur devient témoin d'un voyage intérieur.

De par la succession parfois très rapide de ces tableaux, de ces époques et de ces différents modes de narration, le rythme de la pièce est très soutenu. Nous nous dirigeons en réalité vers un projet « pluriel » où le rapport au jeu de l'acteur est multiple. Le but du jeu est d'imprégner le public d'un univers intense, riche en décalage, en surprise, de manière à répondre de façon la plus fidèle au médium radiophonique, à sa puissante force de pénétration et d'impression dans l'imaginaire de l'auditeur.

**SANGUINE : Une épopée fantasque et ludique**

**à l'intérieur de la tête du héros, Jean.**

**NOUS CHERCHONS À  
ÉVEILLER L'INGÉNOSITÉ  
DE NOTRE PUBLIC.**



# Dramaturgie sonore

Nous cherchons à rester fidèle au médium radiophonique.

Celui-ci se caractérise par la mise en œuvre d'un pouvoir de projection énorme de la part de l'auditeur.

**Un espace de la scène est entièrement dédié au son** : une série de micros placés derrière les tables de banquet (où se déroule l'action). Dans cet espace, les acteurs créent en direct les différents bruitages ainsi qu'une bonne partie de la bande sonore du spectacle. Nous avons pris le parti de mettre à vue le processus de création sonore afin de coller au mieux à l'idée que les souvenirs de Jean sont en construction au moment présent. **De ce fait, le spectateur assiste à la construction du point de vue de Jean.**

Nous nous penchons autant sur le son lui-même que sur la manière dont il est produit.

La production de son devient donc une source de jeu et d'interaction entre les acteurs et avec le public.

**NOUS CHERCHONS À  
RESTER FIDÈLE AU MÉDIUM  
RADIOPHONIQUE.**

**Ces bruitages ne cherchent jamais à rendre un univers réaliste** mais plutôt à produire chez le spectateur une impression, une émotion, un sentiment. Ils se répètent, s'installent, se fondent et deviennent petit à petit une musique à part entière, qui rythme la scène et la ponctue.

Le son est à ce point prépondérant que nous l'avons imaginé sous la forme d'une personnification. **Pour cela, nous avons créé des personnages supplémentaires.** Miss Gravier/Miss Batard (qui doit son nom au pain) par exemple, qui accompagne les pas des personnages à l'intérieur du jardin. Ce type de rapport à la production sonore permet une complicité directe avec le public, qui se régale du point de vue de l'acteur.



## Scénographie et costumes

Dans la logique de la dramaturgie choisie, le plateau dans son ensemble est une noce.

Une table de banquet recouverte d'une nappe blanche, une piste de danse, un DJ, des fleurs, du champagne et tout ce qu'on pourrait s'attendre à trouver lors d'un mariage. Les acteurs (convives de la noce) sont habillés en tenue de soirée. **Un univers contemporain.**

**De ce décor et de ces costumes naîtront tous les autres lieux présents dans l'histoire :** le bois, le cabinet médical, la cuisine, la quincaillerie, le jardin, la boulangerie...

**Les accessoires** permettront de caractériser les différents personnages au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire : oreilles en fourrure pour Bobby (le chien), plumes pour Lili (l'amie d'enfance de Jean) diadème pour la Mère de Jean, lunettes pour le Père de Jean, masques pour les villageois,... Ces codes vestimentaires clairs permettent au public d'identifier rapidement les différents personnages.

**La couleur rouge** a une place particulière dans le spectacle. Elle représente le sang meurtrier de Jean. Il n'apparaît que lorsque celui y fait allusion. A nouveau, une logique de personnification s'est imposée :

**le personnage de Super sang est né.**

## On en parle...

---

« Un défi complexe : faire passer la pièce de la radio à la scène.

Le résultat a dépassé mes espérances : ce groupe de comédiens s'est constitué en collectif pour poursuivre l'aventure. Et ils ont réussi, me semble-t-il, à faire un travail très personnel, émaillé de trouvailles visuelles et sonores qui ne distraient pas l'attention du propos, mais le consolident et le poétisent. »

Caroline Lamarche, auteur.

« Les comédiens du Groupe Sangu!n ont su mettre en place un langage singulier, créer un univers qui leur est propre et surtout raconter l'histoire de *Sanguine* avec finesse et intelligence. Leur proposition scénique, tant au niveau du processus que du rendu, me semble contemporaine et actuelle. Elle décrit le monde dans lequel nous vivons d'une façon personnelle et originale avec des formes d'aujourd'hui. C'est pourquoi il me semble important que le projet *Sanguine* puisse être soutenu. »

Anne Thuot, coach du Groupe Sanguin.

« Le Groupe Sangu!n a réussi le défi de mettre en scène la pièce radiophonique de Caroline Lamarche subtilement mise en valeur par leur travail.(...) Le spectacle est rempli d'une force brute et poétique. On se laisse porter par leurs trouvailles théâtrales, leur humour et par la beauté du texte. »

Benoît Vreux et Cécile Olivy du Centre des Arts Scéniques.

« *Sanguine* est un des spectacles parmi les plus créatifs que j'ai pu voir cette saison. (...) Ces jeunes acteurs, tous fraîchement sortis du Conservatoire de Mons, portent un haut degré d'investissement et de professionnalisme. »

Barbara Bua, metteur en scène et pédagogue.

A lire également l'article « Dénominateur commun » de [Olivier Hespel](#) dans scène 32.

## Infos pratiques

---

### Nous contacter

Adrien Hoppe : 0498/10.00.95

Anaïs Spinoy : 0494/83.55.32

[gpe.sanguin@gmail.com](mailto:gpe.sanguin@gmail.com)

La fiche technique complète, la captation du spectacle sur DVD (Réal. : Hoppe, Spadrille) ainsi que le texte *Sanguine* de Caroline Lamarche sont disponibles sur simple demande à l'adresse : [gpe.sanguin@gmail.com](mailto:gpe.sanguin@gmail.com)

Teaser du spectacle : <http://gallery.me.com/jmame>

Réalisation : Jean-Marc Amé

Photos : Sébastien Brohez



# Fiche technique

**Durée du spectacle :** 1h00

**Spectacle « Tout Public »**

**Temps de montage et de démontage :** 1h00

**Nombre de personnes :**

Sur scène - 7 comédiens dont un musicien (qui s'occupe de la régie son)

Un coach accompagne ponctuellement l'équipe lors des répétitions.

Un régisseur lumière lors des représentations.

**Scène :**

8 mètres d'ouverture sur 6 mètres de profondeur.

**Revêtement :**

Surface unie et sobre imperméable et nettoyable.

**Matières utilisées :**

Farine, gouache, riz, eau, mousseux.

**Implantation scénique :**

voir schéma + légende

Espace jeu

Espace accessoires

**Matériel son :**

4 (type SM58) + 4 câbles XLR (30m)

1 console de mixage analogique (min 4 entrées micro / 1 entrée ligne stéréo jack)

Enceintes adaptées à l'espace + câbles

**Matériel lumière :**

5 ampoules blanches

5 ampoules rouges

5 sockets sur câbles de 6 mètres

20 P-C ambiance chaude

ambiance froide

pleins feux

quatre douches

**Les locaux :**

Une loge comprenant une table et un fer à repasser, un réfrigérateur, un accès direct aux toilettes et à l'eau.

Une machine à laver.

Un séchoir.

Seau, balais, raclette, torchons, sacs poubelle.