

# LE SON DE LA SEVE

**Une forêt d'arbres sonores à partager, tout public à partir de 2 ans**

Création et lutherie : Benoît Sicat // sculpture : Bruno Guiheneuf et Benoît Sicat  
interprétation : Nicolas Camus et Benoît Sicat



Photographies de Benoît Sicat

**Promenade visuelle, tactile et sonore dans une forêt d'arbres creux.  
Arbres-trognes, œuvres conjuguée de l'homme et du temps.  
Pas de paroles, des gestes, des sons, une caresse, une musique.  
Un paysage sonore collectif en perpétuel mouvement.  
Chacun se trouve un arbre, tel un lieu de résonance.**



**Un spectacle coproduit par le Conseil Général de Seine-Saint-Denis, pour le festival 1, 9, 3 Soleil.  
Avec le soutien de la ville de Rosny-sous-Bois et du Conseil Régional de Bretagne.**

**Production : Association 16 rue de Plaisance, 1 rue Jules Lebrun – 35000 Rennes  
SIRET : 444 108 104 000 27 // Code APE : 9001Z // tél : 06 29 95 53 66**

[16ruedepalaisance@orange.fr](mailto:16ruedepalaisance@orange.fr) // <http://www.benoitsicat.blogspot.com>

# LE SON DE LA SEVE - Présentation du spectacle

La forêt est prévue pour l'extérieur (parc, jardin, cour...), en lieu surveillé et relativement peu parasité par les bruits environnants.

Néanmoins elle peut fonctionner en intérieur avec une création lumière.

Elle peut prendre la forme d'un cheminement linéaire, d'une clairière encerclée, d'un bosquet concentré, selon le site où elle s'inscrit.

Elle est vivante, elle nécessite la présence de comédiens/musiciens improvisateurs.

LE SON DE LA SEVE est composé de quinze à vingt arbres, debout tels des stèles (éventuellement fixés sur un socle pour la stabilité). Chaque arbre est creux, le visiteur est invité à le toucher, y entrer, lui procurer des sons.

Dans chaque arbre, des sculptures brutes produisent des sons primitifs parfois aléatoires, pas nécessairement accordés entre eux. Ces sons joués ensemble créent un paysage sonore non écrit qui pourra rappeler le « sauvage organisé » de la forêt (la forêt est généralement perçue par les novices comme un espace anarchique où règnerait « la loi de la jungle », or il s'agit d'un lieu très organisé où chaque élément fait partie d'un continuum).

Les sons ne sont pas amplifiés, tout est acoustique. Seule la structure en bois de l'arbre fait caisse de résonance et amplifie « naturellement » les sons. Les arbres sont disposés dans l'espace en fonction de leur intensité sonore de façon à créer un paysage cohérent entre les sons faibles et d'autres plus puissants.

## Le déroulé de la représentation

Le spectacle reste une improvisation collective, la durée varie donc selon le groupe, l'énergie, l'heure, l'âge... entre 30 et 45 minutes. La jauge est de 30 personnes. (maximum 4 représentations par jour).

La représentation se divise en trois parties aux durées variables :

**L'accueil** Deux comédiens-musiciens accueillent le public avec des arbres-instruments miniatures qu'ils tiennent en main. D'emblée, ils improvisent avec les sons environnants et avec les spectateurs.

**La dispersion** Les spectateurs pénètrent dans l'installation, ils déambulent à leur rythme en prenant le temps d'observer ces arbres, tester les sons, le plus souvent ils se dispersent, ils jouent en solo, chacun dans son arbre...

**La tribu** Les comédiens-musiciens jouent en duo et peu à peu cherchent à embarquer le public dans un rythme collectif. Chaque séance est différente, mais chacune tente de créer une tribu, sorte d'orchestre primitif où chacun joue un rôle.

## Quelle musique : impro sauvage, rock bocage?

### **Pas de naturalisme...**

Certains arbres relèvent d'un instrumentarium référencé (percussions, sanza, marimbula, etc.), d'autres sont comme des éléments d'un paysage sonore qui peut rappeler le réel, mais sans naturalisme. Quant à la musique qu'ils produisent, elle peut aisément être qualifiée de bruitiste ou dissonantes, parfois minimaliste, souvent surprenante.

### **Musique no-gamme ou poly-gammes ?**

Ce projet est un éloge du tordu, de ce qui n'a pas poussé droit, à l'image des trognes recueillies et qui sont la base de cette aventure.

Les sons sont hors normes, arythmiques, distordus, les notes désaccordées, fluctuantes. En outre le ludique et l'interactivité naissent de ces jeux musicaux : musiciens expérimentés ou novices se retrouvent plus proches de la matière sonore que d'une musique référencée.

### **De l'interactivité et du jeu...**

Ne dit-on pas « Il a du jeu » pour qualifier un « défaut de serrage, d'articulation entre deux pièces d'un mécanisme » (dixit Le Petit Robert) ? Le jeu est « l'espace ménagé pour la course d'un organe, le mouvement aisé d'un objet » (id).

Les comédiens-musiciens sont eux aussi à cette image : décalés, légèrement tordus, volontiers gaffeurs, mais cela leur ouvre un champ large pour improviser et créer de l'interactivité, de décomplexer le spectateur face à la pratique d'un instrument.



Cet idophone sans aucun élément rapporté, donc entièrement composé du bois de la trogne d'origine, produit des sons à chaque frottement ou percussion sur les lamelles. Celles-ci ne produisent pas une gamme mais plusieurs : à chacun d'expérimenter avec ses bases rythmiques ou mélodiques.

Hymne à l'imperfection, à la différence, au hasard, à la surprise, le projet se veut proche de ce que l'on nomme « la nature » par opposition à « la culture ». Or, ces catégories réductrices et désuètes se doivent d'être questionnées. Le son de la sève nous montre des arbres ou des instruments ? Les deux précisément. Une rencontre possible entre l'homme et ce qui l'entoure et qu'il ne comprend pas toujours. Ses trognes du bocage sont le fruit des tailles répétées des hommes et du temps propre au végétal : elles relient l'homme au sauvage, l'individu au collectif, la matière sonore brute à la musicalité.