

# Au Nord, sous les étoiles silencieuses – Un théâtre pour Inflorenza

## 1- OBSESSIONS

Fuite obsessionnelle, Hobby dévorant, peur du jour, peur de la neige, fascination pour les légendes, mimétisme animalier, routine extrême, compter les étoiles, ôter l'écorce des bouleaux, manger la neige, rester le plus possible immobile, vivre les yeux fermés, alcoolisme, répulsion ou attirance extrêmes, quotidien protecteur

## 2- TENEBRES

Peur du noir, peur du jour, oubli, aveuglement, repos, dépression, claustration, terreur enfantine, crainte du soleil, abandon des dieux, déformation des perceptions, bruits inquiétants, peur de l'anéantissement.

## 3- GLACE

Adversaire de la forêt, froid, neige, terre gelée. Cadavres de voyageurs imprudents, fin des arbres, banquise, Ours blancs, scintillements sous la lune, froid mortel, forêt de cristal, branches cassantes, pâleur, le Nord est son royaume, vents violents, tempêtes de givre, grêle, pluies verglaçantes, voix dans le vent.

## 4- LEGENDES INCARNEES

Lutins, ogres, choses encore plus anciennes, esprits de la nuit, l'homme en rouge, le bûcheron solitaire, les loups qui parlent, sorcières, cabanes dans les arbres, dames blanches, esprits du gel, danses nocturnes sous la neige tombante, ermites fascinantes, bêtes mangeuses d'enfants, peuples de la forêt dans les clairières solitaires

## 5- ANIMISME

Mimétisme animalier, vénération des esprit, abandon des anciennes croyances, rituels secrets, masques, fumigations, fétiches de paille et de branches, pièges à rêves et installations forestières, culte du sang, lecture des runes, grandes cérémonies rituelles, shaman Renne, shaman Loup, Shaman ours, Shaman Effraie. Protection

## 6- NATURE

Animaux sauvages, prédateurs des bois et de la banquise lointaine, ours blancs, loups géants, branches griffues, bouleaux, branches enneigées, sapins, permafrost, lichen, herbes rares sous la couche de neige, conifères sombres et serrés, renards, champignons luminescents, bois morts, essences persistantes, maigres cultures.

## 7- CONSTELLATIONS

Sources de lumière, astrologie, croyances, divinités. La lune, Le charriot, l'étoile polaire (la plus brillante), le chêne, le corbeau, les deux ours, la roue, le chasseur, le serpent qui se mord la queue. Etoiles filantes, aurores boréales, rassurantes. Prières adressées aux étoiles, vœux silencieux et solitaires.

## 8- SOCIETE

Le village, centre du monde, dernière ville avant le désert du nord. Communauté protectrice, peu de passage, structures familiales resserrées, grandes fêtes : la fête des rennes, grands feux, structure démocratique, promiscuité, veillées, contes, chaleur humaine, structure exigeante mais efficace, peu de place à l'intimité

## 9- TROUPEAUX

Elevage des rennes, petites fermes, grands troupeaux itinérants, bergers en traineau, chiens de garde, chiens de traineau, activité principale de la communauté, abattage, odeurs de bêtes, survie, douceur animale, chasseur d'un museau, proximité rassurante.

## 10- SOLITUDE

Grands espaces solitaires, renfermement sur soi, proximité du désert, vents étouffant les bruits, isolement, angoisse des grands espaces, peur de la foule, fuir la vie au village, refuges solitaires dans les bois, cabanes de chasseurs, longues marches dans la neige, ignorance, bêtise

## 11- PULSIONS

Orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient

## 12- CHAIR

Combat, sexe, beauté, promiscuité, maladies de peau, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation, consanguinité

**Tout au nord se trouve un village dont on dit que c'est le dernier avant les glaces. Les habitants y vivent dans un hiver éternel, la nuit dure dix mois et l'on n'adresse plus ses prières au soleil, trop faible ici pour exaucer les souhaits. Comment survivre entre les deux malédictions de la forêt et du givre sinon en se réfugiant dans ses obsessions, pour ne surtout pas penser à la limite, là où la forêt s'arrêterait et où habitent les vieilles légendes du passé.**

S'il y a bien une route qui mène au village, aucune n'en repart. C'est le bout du chemin, le terminus. Après, la forêt se poursuit un peu, vers le nord, mais on dit qu'abruptement elle s'arrête, terrassée par la glace. Personne ne va au nord. C'est la terre où vont se perdre les fous qui pensent qu'ils peuvent échapper aux arbres.

C'est aussi la terre des anciennes légendes, celles que les hommes ont oublié et dont les habitants du village sont les derniers à se rappeler. Sur ces terres, les horlas prennent des formes étranges : le vieil homme rouge qui emmène les enfants en esclavage dans son palais de glace, les loups qui parlent, les sorcières aux maisons d'écorce, les dames blanches du gel, les renards qui séduisent les humains etc. Peu nombreux ceux qui les ont vraiment vus, mais le vieil orlof a gardé de sa rencontre avec la Dame des neiges une langue noire et gonflée, paraît qu'elle est encore glacée.

Ici la nuit dure neuf mois. On fait contre mauvaise fortune bon cœur et on adore le peu de lumière dispensé par les constellations et la lune. Alors on leur adresse des prières. On aime l'argent, c'est le métal des choses célestes, on le fond pour faire des statuettes rondes ou des pendentifs en forme de constellations.

Voilà bien longtemps qu'on sait que le dieu unique qui régnait par ici est parti et qu'il n'a plus de pouvoirs. Les habitants se sont donc tournés vers leurs protecteurs naturels, les animaux. Le village dispose de quatre shamanes qui sont à la fois les autorités morales et religieuses du village. Chacun possède un costume rituel et est à la disposition des habitants, dans l'un des quatre refuges. Quand une personne endosse le rôle de shaman, elle perd totalement son identité, ses liens de famille et son visage. Personne ne doit alors faire référence à ce que la personne a pu être avant, ni apercevoir ses traits.

- Shaman Renne est le protecteur du village. C'est lui qui dispense la nourriture, qui préside à la fertilité des troupeaux, et qui pourvoit les bêtes en fourrage. Il a préséance sur les questions agricoles. Il prédit les destins à l'aide des runes. Il vit dans la hutte de boue à l'ouest du village.
- Shaman Loup est le chef des chasseurs. C'est lui qui ramène bonne provende lorsque les troupeaux sont faibles et qu'il faut trouver de la nourriture ailleurs. C'est le maître des collets et le protecteur des villageois. Les horlas ont peur de lui, il sait comment les chasser. Il vit dans la maison de rondins à l'est du village.
- Shaman Effraie est le protecteur des femmes et des enfants. C'est aussi le médecin du village. Il est celui qui sait et qui enseigne. Il connaît les herbes qui protègent et sait où fouiller pour trouver les racines qui font tomber la fièvre. Il vit dans une nid géant, dans un arbre au sud du village.
- Shaman Ours est le garant de la paix avec la Glace. Il fait en sorte que le givre ne détruise pas les maisons et les récoltes, et que les villageois ne se perdent pas dans le froid. Il parle aux ours polaires et arpente les terres silencieuses. Il garde les secrets du village. Quand on sent le poids d'une faute, on va se confesser à Shaman Ours. Il vit dans une grotte au nord du village.

Le village est organisé en conseil et prend ses décisions collégialement. Les habitants se réunissent et s'accordent à l'unanimité. Parfois, certaines fortes têtes refusent de suivre le groupe. C'est le travail de shaman Loup d'obtenir leur assentiment... ou de faire en sorte qu'elles ne soient plus un problème. On ne parle pas de ceux qui disparaissent ainsi.

La solitude est pesante et la vie monotone sous les étoiles. Comme pour se protéger, chacun s'est trouvé une compulsion particulière, une préoccupation un peu folle qui le garde de la solitude totale, de l'appel du vide. Mais parfois, ce n'est pas suffisant.