

• 17 • 18 •
THÉÂTRE DIJON BOURGOGNE
CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL



COMPTE-RENDU STAGE

STAGE METTRE EN SCÈNE MARIVAUX AUJOURD'HUI

STAGE PRÉAC 17/18

AUTOUR DU SPECTACLE
LE JEU DE L'AMOUR ET DU HASARD
CRÉATION LE 3 OCTOBRE 2017, SALLE JACQUES FORNIER

TEXTE MARIVAUX
MISE EN SCÈNE BENOÎT LAMBERT

STAGE PROPOSÉ DANS LE CADRE DU PRÉAC,
DIRIGÉ PAR BENOÎT LAMBERT

Metteur en scène et directeur du Théâtre Dijon Bourgogne - CDN
avec la participation de l'équipe artistique du spectacle

JEUDI 12 ET VENDREDI 13 OCTOBRE 2017
— PARVIS SAINT-JEAN —

COMPTE-RENDU DU STAGE

Réalisé par Marie-Sabine Baard, Professeure missionnée au TDB par le rectorat

THÉÂTRE DIJON BOURGOGNE
www.tdb-cdn.com - 03 80 30 12 12

JEUDI 12 OCTOBRE / 9H30 – 17H

Accueil par Eric Gady (DAAC), Célia Alexander (IRP Lettres-Théâtre) et Benoît Lambert (Metteur en scène, Directeur du TDB)

BENOÎT LAMBERT – présentation de Marivaux et de la pièce « Le Jeu de l'amour et du hasard »

Présentation des comédiens en contrat de professionnalisation : Rosalie Comby, Édith Mailaender, Malo Martin, Antoine Vincenot



© DR

Importance de l'éducation artistique : [l'art n'est pas l'apanage des artistes et l'éducation artistique doit passer par tous.](#) La compétence esthétique concerne tout le monde tout le temps. L'art n'existe pas que chez les professionnels de l'art. Se lancer !

Le PRÉAC est un pôle de ressources pour accompagner les enseignants et les autres acteurs qui interviennent auprès des jeunes. Les artistes et les éducateurs travaillent de concert : les uns ne se substituent pas aux autres, mais tous travaillent ensemble.

MARIVAUX

- **Aborder Marivaux en passant par les corps, par la scène :** différent de la connaissance « scientifique » de Marivaux. Pas d'exactitude pour les artistes mais comment on le vit, comment on le pense ? L'artiste n'est pas tributaire de l'exactitude.
- C'est quoi faire un spectacle ?
 - À posteriori, tendance à rationaliser ce qui s'est passé...
 - Réunir des artistes qui ne pratiquent pas la même discipline : art de l'acteur, plasticien (décor, lumière)...
 - Fusion des différentes propositions : **art collectif**, on ne peut plus dire qui a fait quoi, quoi vient de qui
 - Réalité : changements en cours de route, **approche pragmatique** !
 - Exemple de questions qui se posent :
 - ⇒ Dorante est-il déçu ? Question qui se pose au regard de ce qu'il traverse. **Suites d'essais, d'hypothèses et de rectifications quand on est dans la création**
 - La question des circonstances est majeure : le moment pendant lequel est créée la pièce est central. **Le théâtre est un art de l'instant, du présent** : pas de postérité véritable. Art de tradition orale (Robert Angebaud raconte des spectacles => les autres voient à travers ce que les autres racontent).
 - Les jeunes acteurs apprennent aussi en travaillant et en jouant avec quelqu'un qui a une **mémoire du théâtre** et de la décentralisation.
- Le projet est né avec la présence des jeunes comédiens :
 - Se frotter à des rôles conséquents.
 - Choix du classique : Marivaux et de la pièce.
 - Recrutement des comédiens.
- Question centrale : prise du pouvoir par la bourgeoisie à la fin du XVIII^e siècle, question déjà présente chez Molière
 - Molière, superstar à Versailles, a une haine de classe : il donne des gages à la royauté mais en veut à la noblesse de ne pas l'intégrer à ses rangs.
 - Bourdieu : La révolution est née de l'absolutisme. Centralisation du pouvoir sous l'absolutisme et la noblesse écartée du pouvoir. La noblesse est « parquée » à Versailles, contrainte de briller par d'autres biais que la guerre. Les bourgeois vont donc gérer les grands postes du royaume (technocrates). Les bourgeois veulent progressivement se débarrasser de la noblesse : révolution.

- Maisons aristocratiques basées sur la dépense : ruine des nobles qui se sont endettés auprès des bourgeois qui capitalisent, au contraire des nobles.
- Revendication égalitaire des bourgeois.
- La noblesse est persuadée qu'elle n'est pas assimilable au commun : opposition « homme de condition » et « homme commun »
- Maison noble : importance des équipages de domestiques dans les maisons aristocratiques. Les valets sont considérés comme des meubles.
 - ⇒ Intérêt de monter les classiques aujourd'hui : le monde est coupé en deux : « supérieurs / inférieurs ». Le monde d'aujourd'hui a-t-il changé ? Non, mais personne ne dit que les inférieurs ne sont pas des Hommes !
 - ⇒ Dans la pièce : mépris et considération des valets comme n'étant pas tout à fait des hommes au même titre que l'aristocratie.
- La question de l'égalité s'élabore et se construit chez les auteurs du XVIII^e : c'est l'intérêt de ces pièces, de l'angle de lecture choisi.
- Le spectateur est comme Mr Orgon et Mario : il observe ces jeunes gens placés dans un espace d'expérience, il rit bien et l'ordre social est sauf.
- Marivaux : revendication égalitaire croissante, idée que l'aristocratie doit s'occuper (voir *Ridicules* de P. Leconte), séparation des maîtres et des valets moins claire que chez Molière (perturbation sur les identités liée aux déguisements des maîtres et des valets). Action centrale dans le texte.
- Action centrale de la pièce : L'acte III, quand Silvia souhaite que Dorante demande sa main alors qu'elle est en servante. Question : Dorante a-t-il un souhait de transgression ?
- Question de la lettre :
 - Est-ce un stratagème d'exposition ? Mr Orgon la lit au début de la pièce.
 - Mais Mr Orgon met la lettre sous le nez de Dorante à la fin :
 - ⇒ Alliance de deux familles : important.
 - ⇒ Question du mariage d'amour.
 - La lettre :
 - ⇒ Le père de Dorante : « j'ai consenti à tout » - il a jeté le gant c'est-à-dire que la famille doit faire un mariage inoubliable
 - ⇒ Que dira-t-on ? « C'est un mariage unique c'est un mariage dont le récit est attendu » => attention à ce que l'on va raconter sur les familles et sur le mariage / qui va briller dans le récit qu'on fera de cette histoire ? Silvia est menée par l'éthique aristocratique de la guerre. Silvia veut gagner le récit et faire briller son nom.
 - ⇒ Mr Orgon et Mario sont les manipulateurs, ils conditionnent Silvia pour qu'elle mène la guerre et la gagne : « guerre en dentelle » et Silvia est une combattante.
 - ⇒ Silvia ne veut pas d'un « mariage médiocre, sans gloire ».
 - ⇒ Les mariages sans gloire : ennuyeux, peu glorieux. Silvia ne veut pas qu'on dise cela d'elle.
- Le mariage est central dans les pièces classiques : prolongement *Feydeau* => pièces mal considérées en raison de cela ???
 - ⇒ En fait le mariage est un bon indicateur pour observer une société à un moment précis.
 - ⇒ Dans le milieu aristocratique : mariage forcé, organisation militaire mais la femme a une certaine liberté dans la maison aristocratique (peu de femmes néanmoins).
 - ⇒ Le mariage d'amour arrive avec la bourgeoisie.
- Problème pour incarner les existences de ce théâtre : problème de la convention qu'il faut dépasser. Comment incarner une vérité des personnages ?
- Difficultés de transcrire les conventions de code entre les personnages :
 - Trouble dans la première scène : ils ont en face d'eux des personnes qui ne ressemblent pas du tout à ce qu'ils devraient
 - Difficulté à rendre compte de la capacité de Silvia à détecter les défauts de Dorante en valet sans être caricatural
 - Il y a des codes de salon, des répliques galantes auxquelles sont habitués les aristocrates : les deux maîtres, en valets, se reconnaissent par leur code langagier.
 - Même chose pour Arlequin : difficulté à faire entendre les bourdes langagières ou comportementales aujourd'hui.
- Quels auteurs classiques garde-t-on ?
 - Ceux qui ont écrit leurs pièces sur le plateau, dans les salles !
 - Écriture pour une troupe : scène de jalousie pour Mario (dans la troupe originelle, l'acteur est spécialisé dans les rôles de jaloux et mari de l'actrice qui joue Silvia).
 - Molière, Marivaux, Shakespeare.
- Avec le travail au plateau, les perspectives du texte s'ouvrent, de nouveaux ressorts apparaissent régulièrement.



© Vincent Arbelet



© DR

▪ Dorante est-il déçu ou non ?

- Non : car si oui, trop moderne.
- Oui : capital social majeur – capacité à raconter leur mariage toute leur vie, beau perdant car le récit à venir est un gage de capital social.
- Dorante s'en tire avec les honneurs car il a été prêt à transgresser.
- Comme dans la chevalerie, donner merci à l'adversaire vaincu qui devient le frère d'arme => pas de déception.

▪ Question des valets :

- Pièce raciste envers les valets : rire basé sur la manière dont les valets singent / imitent mal les aristocrates.
- Comment la salle regarde la pièce ? Comme Mr Orgon et Mario qui rient quand ils découvrent le déguisement de Lisette. Au XVIII^e siècle : la salle est toujours du côté des maîtres.
- Lecture raciste : les valets sont destinés à faire rire.

- Autre lecture : influence de **J-P. Vincent** – relecture des classiques avec un regard brechto-marxiste => luttes des classes.

- Lecture « classiste » des pièces classiques
- Montrer que les valets subissent : les valets pleurent quand ils se rendent compte qu'ils ont été les dupes - Lisette « Nous ne faisons semblant de rien et ne donnons à rire »
- Fin dans une lecture « marxiste » : empathie par rapport à leur sort
- Les corps des acteurs ne sont pas forcément conformes aux fonctions : n'importe quel acteur peut jouer n'importe lequel des 4 rôles.
- Pas de ridicule dans les scènes entre Lisette et Arlequin : vraies scènes d'amour.
- Fin choisie, hypothèse romantique de l'amour et non l'hypothèse de l'intérêt pour une ascension sociale. Les personnages sont soulagés que leur amour soit possible ; ils ont aussi compris qu'ils ne veulent plus être les dupes = ils choisissent de partir. Le prolétariat quitte le plateau sous les rires de Mario : fin de vie pour l'aristocrate...



© Vincent Arbelet

- Scénographie :
 - Peinture du XVIII^e siècle : Watteau, Fragonard, Buffon.
 - Début de la science expérimentale.
 - Idée du gothique :
 - Fard : début de la décomposition.
 - Espace plein de choses mortes.
 - Dans la nature que l'on réinvente.
 - Le côté Jardin :
 - Très vert, nature mais « à la maison » => peinture de la nature mais sans être dans la nature - fausse nature.
 - Question des origines.
 - Îlot de Mario : domaine de l'expérience, pelouse un peu magique comme un sortilège amoureux.
 - Difficulté des classiques et de la pièce : tout se passe dans un salon, à Paris.
 - Parti pris : prendre au sérieux l'affaire du mariage et hypothèse que le mariage est le jour même. Situation d'urgence qui donne des clés de jeu pour Silvia : elle craque au moment de l'essayage de la robe de mariée ; et aussi des clés pour les costumes de la 1^{ère} scène. Préparation de l'espace pour un mariage à l'extérieur, en jardin, fleurs, nature.
 - Proposition du scénographe : serre, jardin d'hiver puis progression de la proposition.
 - Le monde de Mario : l'entrée dans la pièce par les personnages secondaires est intéressant.
 - Exemple de Flipotte dans *Tartuffe*.
 - Ici Mario :
 - o Dans la pièce originelle, jeune frère qui n'est pas marié.
 - o Vieux garçon : homosexuel qui reste avec son père ?
 - o Hypothèse choisie par Benoît Lambert au départ : Mario est malade, mourant. Canne, créature crachant du sang MAIS le problème est que ce corps malade ralentissait toute la pièce. Il y a donc un mélange entre le malade, et un mystère sur le fait qu'il soit encore là (quel est le problème avec lui ?), qu'il ne se mariera pas (la fille sauve le nom et la maison).
 - o Question de la nature incestueuse de la relation entre Silvia et Mario ?
 - o Intérêt d'avoir un père âgé pour Silvia (qui pourrait être son grand-père) ; enfants de deux mariages.



© Vincent Arbelet

- La maison est flippante, Silvia est le seul élément de vie et elle doit partir pour vivre. Aspect gothique. Motifs romantiques qui ont poussé vers le romantisme type Bram Stoker, Tim Burton, Mary Shelley...
- Personnage de Mr Orgon, un peu effrayant, sorte de Mephisto.
- Bizarrerie des relations entre les personnages.
- Unité de temps du théâtre classique : ce jour-là, la folle journée => principe d'urgence qui crée une dynamique sur le plateau.

- Piste envisagée : tout au long de la pièce, le mariage se prépare ; et même les maîtres en valets préparent leur propre mariage (seule fois de leur vie où ils vont travailler) ! Et pour les valets en maîtres, c'est une journée sans travailler !
- Autres éléments : [faire vivre aux personnages une expérience qui soit aussi une leçon de choses](#). Les valets sont humiliés et leurs espoirs moqués mais ils vivent une journée de rêve ; alors que les maîtres apprennent sur le fait à être valet.
- Cabinet de curiosité : Liberté du scénographe sur l'espace.
 - Aspect factice du côté jardin.
 - Les tables avec objets sont le contraire de l'urgence.
 - Équilibre entre le propos de la pièce et la scénographie.
 - Amour côté jardin : l'amour vrai.
 - Tout ce qui est factice, ourdi, comploté se fait côté cour avec le cabinet de curiosité.
- Intérêt d'une œuvre d'art :
 - Les spectateurs expriment parfois ce que les artistes ne formulent pas directement mais disent dans leurs œuvres. L'œuvre dépend des usages qu'on en fait.
 - Droit de ne rien pouvoir faire d'une œuvre car tributaire du moment où nous la rencontrons.
 - Citation de Debauche : « Nous sommes là pour traduire le silence des spectateurs ».

QUESTIONS

- *Le Misanthrope* et *Le jeu de l'amour et du hasard* : Enjeux contemporains sur *le Misanthrope* mais pas sur *Le jeu...* pourquoi ?
 - ⇒ Expérience de la langue et de ce qu'elle traduit dans le corps.
 - ⇒ Langue de Marivaux : pas si éloignée de la nôtre => comment elle traverse les Hommes d'aujourd'hui ?
 - ⇒ *Le Misanthrope* : pièce montée par rapport aussi à la troupe.
 - ⇒ Le théâtre classique n'est pas la meilleure manière de parler des enjeux contemporains
 - ⇒ Intérêt pour la manière dont on aime : évolution / histoire des affects – que comprend-t-on encore ? Qu'est-ce qui n'est plus du tout pareil ?
 - ⇒ Exemple de la coupure de l'humanité : elle existe toujours aujourd'hui mais elle est dédiée et « euphémisée ». La pièce peut donner des armes pour affronter le monde d'aujourd'hui mais il est faux de prétendre que les rapports de classe sont les mêmes.
 - ⇒ Importance de se confronter aux classiques : montrer une perspective historique, percevoir que les choses changent pour donner des armes pour changer ; se confronter à l'histoire de la langue, de la littérature, à l'ailleurs et autrefois. Apporter un exotisme.
 - ⇒ Le théâtre incarné permet de comprendre les enjeux de la pièce.
 - ⇒ Monter le classique de manière classique.
- *Jeunesse des acteurs* : correspond à la dramaturgie et provoque de l'empathie chez les jeunes spectateurs.
- *Les entractes* : choix de la musique.
 - Dans *Tartuffe* : histoire entre Flipote et Laurent.
 - Pas possible dans le Marivaux : 1^{ère} fois qu'il n'y a pas d'entracte, sauf la musique « Les 4 saisons de Vivaldi ».
 - Essai de mettre du rock dans le Marivaux mais ne fonctionnait pas.
 - Musique : 1 minute avant le début du jeu et les entractes avec juste musique et plateau sans acteur, plus lumières => pause proposée que tout le monde prend, rythme prévu de la pièce / son tout au long de la pièce (vieilles horloges).
- *Être metteur en scène* : être très attentif aux idées des autres.
- Les costumes : époques très différentes, pourquoi ?
 - Les costumes racontent la distance entre nous et les protagonistes de la pièce.
 - Idée de base : costumes d'époque (1730).
 - Mariage :
 - Costume de mariage pour Arlequin / Robe de fiancée pour Lisette en Silvia. Coiffure : toupet qu'elle ne parvient pas à mettre => perruque : équivalent de marquise.
 - Costume de chauffeur / groom pour Dorante – servitude contemporaine.
 - Pour Silvia : petite robe noire.
 - Référence : *La règle du jeu*, film de Jean Renoir.
 - Les valets ont des costumes 1930 (comme à la fin) : bascule monde rural / urbain et changement des rapports peuple / bourgeoisie.
 - Mr Orgon et Mario : costumes (vestes, gilets) XVIII^e siècle mais avec quelques détails décalés : cravate, chaussettes.

- Référence à *Downtown Abbey* : 2 niveaux où jamais les milieux sociaux ne se rencontrent.
 - Début XX^e siècle, aristocratie finissante.
 - Le chauffeur de la famille et l'une des filles tombent amoureux et quittent la famille.
 - Benoît Lambert fait référence à un spectacle de Joël Pommerat qui lui a fait penser à *L'armée des douze singes* => les spectateurs, en identifiant une œuvre à une autre, s'approprient le spectacle.
- *Position fœtale pour Silvia et Dorante ?*
 - **Définition de la mise en scène : « Mettre en scène, cela consiste à transformer en décision un évènement de la répétition. »**
 - Importance de la proposition des acteurs pour pouvoir choisir ce qui est juste.
 - Tout ce qui survient peut entrer dans la mise en scène.
 - Fidélité au texte : inédit car par exemple dans le *Tartuffe de Benoît Lambert*, toute la famille au plateau sur le dernier acte / respect de la pièce au plus près à partir de l'expérience au plateau.
 - Exemple : la rencontre d'Arlequin et Lisette est invisible dans la pièce. Proposition de voir la rencontre en entracte... MAIS importance du sous-texte : ce qu'on ne voit pas est plus fort – C'est plus fort de voir la scène, qui nous fait réaliser qu'il s'est passé beaucoup de choses entre les deux scènes mais sans savoir quoi exactement.
 - Garder les effets de surprise créés par Marivaux.
- *Le mariage est-il réellement au centre de la pièce ?*
 - La parole mobilise tellement les personnages qu'il n'y a pas d'action nécessaire en plus.
 - Les mises en scène sont infinies...
 - Pièce un peu magique :
 - Dorante et Silvia tombent amoureux dès qu'ils se voient : trop vite pour que ce soit naturel, donc effets de merveilleux.
 - Référence au gothique.
 - Un pari : et s'ils tombaient vraiment amoureux ? pas de vision cynique ou noire, au contraire.

QUESTIONS AUX ACTEURS

- **Merci aux acteurs, « vous incarnez » !**
- *Quels ont été les points de départ des personnages ? Improvisations ? Stéréotypes ? Déclenchement du travail ?*
 - Le texte a été le support principal. Premier élément pour rêver aux personnages. Directions données par Benoît Lambert. Conjugaison des envies.
 - Travail sur les stéréotypes et leur démontage : Malo – « j'étais bourré de stéréotypes en lisant la pièce » - découvrir ce que disent et sentent les personnages – partir du texte pour découvrir ce qu'il y a à l'intérieur des personnages. Par exemple : travailler sur le vrai amour.
- *Remarque sur les couples formés* – Chez Marivaux, couple corseté par le langage pour les maîtres, les valets sont plus libres dans leurs contacts.
 - Le jeu est pour les valets de « faire l'amour par les mots » ; occasion unique qui leur est donnée.
 - Marivaux : amour plus direct et rapide dans son expression pour les valets – sensibilité de Marivaux.
 - Rapport de classe = rapport des corps ; langage codé, conversation amoureuse réglée pour les aristocrates. MAIS aussi certains ont la volonté d'être et les autres non : les valets voient que ça va vite et veulent que cela aillent vite alors que de l'autre côté, ils sont terrorisés par la mésalliance.
 - Silvia sort des codes aristocratiques à certains moments : outrance du langage et de la réaction, vulgarité.
 - La proximité des corps peut accélérer la rencontre amoureuse / les valets sont des bêtes et s'aiment comme des animaux (deux choix de mise en scène possibles).
 - Chez Silvia, l'amour se mène comme la guerre.
- *Question du devoir / vouloir – le désir : jusqu'où a-t-on le droit le désirer ?*
- *Jeu permanent présent au plateau* : partie de campagne, jeu de carte – le spectateur joue avec les personnages.
 - Plaisir du comment car pas de suspense, d'intrigue.
 - Les personnages se font plaisir – pas de grand enjeu réel dans ce jeu. Mais ce qu'ils vivent est violent et douloureux.
 - Le père libéral laisse de la liberté à sa fille mais il sait comment cela va se passer. Il a une carte particulière.
- Marivaux ruiné dans des opérations financières. Au XVIII^e siècle : naissance de la Bourse, Casanova invente un jeu qui va devenir la loterie nationale. Poker menteur.
 - Le fait que Silvia poursuive le jeu dans l'acte III.
 - Jeu et hasard.

- *Situation dangereuse* : au bord de la folie, au bord de quelque chose de vital par rapport à la perversité de la situation (texte).
 - Voir *On ne badine pas avec l'amour*, Alfred de Musset.
 - Attention : notion de légèreté dans la comédie.
 - La pièce renvoie pour les spectateurs du temps de Marivaux à une représentation donnée chez soi pour « faire du théâtre ».
 - La pièce dit que le théâtre est d'une certaine façon mieux que la vie : on s'amuse davantage en se déguisant.
- *Tentation de noircir le propos ?*
 - Ne pas oublier que c'est une comédie et qu'il faut de la légèreté.
 - Le texte se rappelle aux acteurs dans son registre de comédie. Il faut passer les aspects comiques sans que le registre ne soit joué par les acteurs.
 - Des essais ont été faits sur l'aspect noir de la pièce : maquillages très blancs et très marqués, animaux morts, fumée... qui ont été peu à peu gommés.
 - Une volonté que la pièce finisse bien : départ des valets. Version stalinienne !?!? « Il n'y a d'amour vrai que dans les classes populaires ? » - Complexification et sophistication du désir chez les aristocrates.
- *Les valets : touchants et humains.*
 - Attention, pas de valets dans les salles de spectacle au XVIII^e siècle : sans doute n'apparaissent-ils pas du tout comme ça au temps de Marivaux ; ils n'étaient sans doute pas faits pour « toucher ».
 - Ambiguïté Silvia / Lisette.
- Après la première, les choses continuent à bouger un peu. On simplifie, on raccourcit. La maturation des répliques est moins longue avec l'avancée du jeu.
- *Marivaux* : perte des illusions sur la fausseté psychologique du monde.
 - Silvia : « il porte un masque avec le monde ».
 - Monde idéal dans lequel on serait débarrassé des masques, des jeux de dupes...
 - Revenir à la comédie.
- Certains spectateurs se sentent valets : déception par rapport à Silvia.
 - Silvia : femme qui a décidé de gagner => c'est ce qui la sauve. Pour la famille, la fille va faire briller le nom. L'honneur chevaleresque est pris à bras le corps par Silvia.
- *Aux acteurs : connaissez-vous le travail de Benoît Lambert ?*
 - Pas du tout !

TRAVAIL AU PLATEAU

- ⇒ Partager certaines dimensions de la pratique.
- ⇒ Principe de confiance et de bienveillance.
- ⇒ L'expérience collective suppose un état d'esprit, une disponibilité, une sérénité, un courage.
- ⇒ Exercices : à quoi ça sert ? Concentration, se rendre disponible, expérimenter (la dissociation notamment).
- ⇒ Travail du texte.

• En cercle – Echauffement :

- Yeux ouverts ou fermés.
- Placement : sur les pieds, parallèles, se sentir lourd, faire descendre le poids du corps dans les pieds, respiration ventrale.
- Massage de la nuque (comme le besoin s'en fait sentir), le crâne, les tempes et le visage, les maxillaires, les bras (énergie, frottements), faire chauffer la peau, mouvements des épaules, taper le bas du dos avec les poings, les bords du buste, les fesses, les cuisses, derrière les genoux, les mollets.



- Se pencher vers l'avant, les mains qui tiennent les coudes, relâcher la nuque et souffler / si possible mettre les mains à terre et étirements :
 - du dos et des jambes
 - ventral
 - du dos et des jambes de nouveau
 - retour en avançant ses pieds vers ses mains
 - remonter doucement en déroulant le dos
- énergie : sauter et frapper le corps, mettre du son



• Jeu du samouraï :

- TEXTE : HI – HA – HO.
- HI : reçoit l'énergie et lèvent les bras mains jointes vers le haut.
- HA : les deux personnes de chaque côté du « HI » disent « HA » et font le mouvement de ciseaux avec les bras vers le « HI ».
- HO : le « HI » renvoie « HO » à quelqu'un dans le cercle en abaissant les bras mains jointes sur l'envoi.
- IMPORTANT :
 - **rythme** dans le passage de l'énergie
 - **adresse** dans le passage de l'énergie
 - **mobilisation physique** (être prêt et être précis)
 - **mobilisation vocale** (une voix sonore, le son envoyé)
 - **énergie** collective – être toujours prêt et se laisser porter par l'énergie du groupe
- Si on ne suit pas : élimination. En cas d'élimination, le joueur s'assoit dans le cercle. L'élimination peut intervenir si faute d'adresse, faute de réception, hésitation, rupture de rythme, erreur de geste.
Variante : on peut enlever un bras d'abord puis élimination.
- Faire monter le jeu en intensité, en rythme et en énergie.
- LIEN avec le jeu : silence au départ pour veiller à ce que tout le monde soit prêt, écoute et attention, adresse, énergie, ne pas anticiper, voix et corps engagés.
- Le texte devient mécanique, rythmique et les joueurs ne pensent plus au texte. Texte et corps sont inscrits ensemble, les joueurs sont dans l'écoute.

• Déambulation :

- Déplacement dans l'espace.
- Vertus de la marche : simple mais illimité / travail de la concentration, faire un état des lieux du corps.



© DR

▪ Consignes :

- Faire un état des lieux, se mettre en conscience de son corps :
 - ⇒ Quels sont les appuis au sol ? Quelles sensations du sol ?
 - ⇒ Les bras : sont-ils tendus / détendus ? Bloqués ou non ?
 - ⇒ Ne pas juger mais constater, faire l'expérience de ce qu'est son corps à ce moment précis.
 - ⇒ Conscience des autres et de l'espace.
- Trouver un rythme commun.
- Lever le menton, regard large et ouvert.
- Être sensible, poreux à ce qui vient de l'extérieur.

- Redécouvrir la marche : déroulement du pied, attention complète au corps, conscience de ce qui est. Se mettre en état de curiosité par rapport à ce que l'on est, ce que l'on fait. Sentir, se percevoir soi-même et les autres.
- Définir le rythme : vitesse 1 (quasi immobilité) à vitesse 5 (quasi course).
 - ⇒ Moduler le rythme de marche en proposant des modulations de vitesse de 1 à 5, en procédant par gradation puis avec des écarts (ex : de 3 à 2 à 1 à 2 à 3 à 5 à 1 à 4 à 2 à 3 à 5 à 1...)
 - ⇒ Vitesse 3 : vitesse moyenne.
 - ⇒ Le corps n'a pas à se crispier avec les nouvelles consignes : rester en détente et à l'écoute.
 - ⇒ Pour chaque vitesse être attentif au rythme collectif.
 - ⇒ En quoi le corps a-t-il changé depuis le début de la déambulation ?
- Puis ouvrir son regard à l'autre tout en ayant la conscience du corps et de l'espace :
 - ⇒ Attention à l'équilibre du plateau
 - ⇒ Si on croise quelqu'un, on peut le regarder.
 - ⇒ Ne pas marcher le regard au sol : ouverture.
- Choisir une personne (sans la nommer) et la garder toujours dans son champ de vision – être discret (champ de vision large) et le choix ne doit pas être perceptible de l'extérieur.
 - ⇒ Attention à la gestion de l'espace.
 - ⇒ Dissociation : détente / vitesse 3 / gestion de l'espace / une personne dans le champ de vision.
- Au CLAP : immobilisation et au second CLAP, prendre la place de la personne choisie dans le champ de vision.
 - ⇒ Arrêts nets.
 - ⇒ Déplacements simples.
 - ⇒ Assumer ses déplacements et son temps de déplacement.
- Reprendre l'espace avec une marche simple.
- Sans signal, tout le monde s'arrête au même moment.
 - ⇒ Faire confiance à l'énergie de groupe, aux liens qui se sont tissés pendant la marche.
 - ⇒ Attention à l'espace du plateau qui doit être complètement occupé.

• Écoute – souffleurs :

- Un espace – en binômes.
- Face à face et regard avec celui qui est en face.
- Regard simple et bienveillant.
- Essayer de sentir les gestes parasites (clignement des yeux, rire, regard qui lâche), se détendre, puissance du regard échangé.
- Peut être difficile – accepter l'expérience.
- Chacun lève les mains, les places devant, les mains entrant en contact : qu'est-ce que cela change ? Apprécier le moment.
- Puis si des mouvements viennent, les proposer à l'autre / écouter les propositions du corps sans mettre en œuvre le cerveau.
 - Invitations, propositions de mouvement. Pas de forçage.
 - Liberté des mouvements avec le corps
 - Fluide, délicatesse des mouvements
 - On ne peut déterminer qui invite et qui suit
- Poursuivre cette relation à l'autre, alors que le maître du jeu dit des répliques aux oreilles des joueurs.
 - Les joueurs sont invités à répéter les répliques chuchotées sans modifier le jeu corporel.



© DR

- Benoît Lambert :
 - Les exercices simples permettent d'aborder et de développer des éléments centraux dans le jeu
 - Concentration, énergie, adresse, dissociation.
 - Fabrication des états.

• **Exercice du souffleur :**

- Rosalie / Lisette et un joueur + Malo derrière le joueur qui souffle le texte.
- PHOTO.
- Antoine / Dorante + un joueur + Édith qui souffle le rôle de Silvia.
- RÉPÉTEUR : pas trop d'intention, juste répéter ce qu'on entend et relativement fort. Pas de réinterprétation. Rester sur des aspects techniques : regard, contact, adresse.
- PHOTO.
- Édith / Silvia + un joueur en Dorante + Antoine qui souffle le rôle de Dorante.
- PHOTO.
- Antoine / Édith + un joueur Dorante / un joueur Silvia – Les souffleurs peuvent mouvoir les répéteurs – Les deux personnages sont loin l'un de l'autre : rapprochement ?
 - ⇒ Cet exercice permet de se laisser traverser par la langue et de ne pas s'encombrer avec le texte.
 - ⇒ Observation des distances entre les personnages : les distances sociales normales ne sont jamais les bonnes sur un plateau.
- Rosalie / Malo + Arlequin / Lisette.
- Lisette / Silvia : les répéteurs se laissent contaminer par l'intention impulsée par le souffleur.



© DR

• **Deux répliques à apprendre ;** Acte II scène 12

- « Ah, je te cherchais Lisette. »
- « Ce n'était pas la peine de me trouver car je te fuis moi. »

VENDREDI 13 OCTOBRE / 9H30 - 17H

TEMPS D'ÉCHANGE AUTOUR DU SPECTACLE

- Jeu sur la respiration
- Boîte à musique : très Marivaux
- Benoît Lambert – [La confrontation au public change la nature du spectacle](#) – Les répétitions se font sans réaction. Répéter n'est pas prévoir mais s'entraîner. Le spectacle dans les premières semaines bouge énormément du fait de la confrontation au public. [Équilibre fragile salle / plateau](#) et même quelquefois entre les acteurs au plateau. Difficulté pour les acteurs à ne pas se laisser influencer par les temps morts ou les réactions du public mais doit s'adapter dans le rythme imposé par la salle.
- [Dans le spectacle vivant](#) : question de la salle qui parvient à faire corps car plaisir décuplé si partage du plaisir par l'ensemble ou la majorité de la salle – Difficulté du spectateur qui est confronté à des réactions opposées à la sienne.
- [Question de la convention](#) : que sait-on de la conscience des autres et de leurs perceptions – la communion dans une salle est un des rares moments où on a le sentiment de vivre dans le même monde.
- [Public de théâtre / de cinéma](#) : la responsabilité de spectateur de théâtre est que la qualité du spectacle dépend du spectateur qui est un partenaire à part entière. [Le rôle du spectateur est majeur dans la représentation](#). La représentation est basée sur la convention collective d'adhésion au spectacle et de participation. Au cinéma le spectateur n'a aucune possibilité d'influer sur la représentation.
- [Interventions](#) : « un bon spectacle est un spectacle où je n'ai pas peur » / rencontre avec des personnages / un texte mais pas forcément attente du risque.
- La responsabilité du spectateur n'est pas la même si on connaît les acteurs.
- Benoît Lambert : [pour être acteur, il faut avoir gardé une part d'enfance intacte](#). Histrions. [Donner son corps au public, générosité / engagement](#). Pacte complexe entre le public qui regarde et celui qui joue. Que va devenir le théâtre avec l'évolution du rapport au corps de l'autre (dans les nouvelles générations le rapport à l'autre passe par la machine) ?
- [Intervention](#) : le spectacle vivant implique une convention et le public doit avoir une certaine maturité émotionnelle et psychique.
- Benoît Lambert : Comment les nouvelles technologies influencent ce qui est produit et la manière dont le spectacle est réceptionné ? Influence de la vidéo, de la sonorisation des acteurs = changent le rapport au public.
Est-ce que l'expérience des grands espaces / grands plateaux et plein air est encore possible ?
- [Question](#) : [peut-on s'autoriser à bouleverser le public avec de l'art vivant ? Où est la ligne ?](#)
- Les artistes ne se soucient pas des lignes. Les artistes bénéficient d'une indulgence car ils ne sont pas nombreux. Mais de plus en plus d'effet d'intimidation, de manifestations contre les artistes et les sujets abordés.
- Que s'autoriser ou non ? Sur le plateau la question n'est pas centrale. Contrairement à l'Éducation Nationale qui est la cible de critiques et de contrôle des discours.
- Les artistes ont une impunité car ils sont les bouffons. Ils peuvent aussi dire ce qu'ils veulent, mais quel est l'impact ?
- Jean-Pierre Vincent et Alain Françon ont toujours rappelé aux politiques que ces derniers étaient à leur service. Les artistes font et décident de leurs contenus. Arrogance bien placée : laissons le contenu aux experts ! Défense des métiers !

TRAVAIL AU PLATEAU

- **Echauffement**
 - Chauffe à deux :
 - Massage du partenaire.
 - Chauffe des mains puis poser les mains sur la nuque.
 - Massage délicatement du cou, du visage (tempes, maxillaires, menton, ailes du nez), des trapèzes, des bras, des doigts, du dos, des jambes, des pieds. Remonter en tapotant les jambes puis le dos.
 - Faire se baisser le partenaire en angle droit et tapoter le long de la colonne vertébrale avec les mains en coupe.
 - Le relever doucement et terminer en frottant du haut vers le bas, vers l'extérieur des bras et du dos.
 - Intervertir les rôles.
 - Jeu du Samouraï : HI – HA – HO
 - Attention au rythme, à l'énergie et à l'adresse.
 - L'adresse doit être claire.
 - Être toujours prêt pour être dans l'énergie et dans le rythme.
 - Investissement du corps et de la voix.
 - Benoît Lambert : importance de refaire plusieurs fois les exercices – exercice significatif sur l'engagement au plateau – connaissance par le corps : lien avec ce que signifie être en scène et laisser le jeu qui est dans le corps – la répétition est stratégique.



© DR

• Travail sur le jeu

- 4 colonnes de 5 chaises.
- Benoît Lambert : les chaises permettent d'organiser l'espace, d'avoir des supports et éviter l'espace vide. Ce dispositif peut être utilisé pour un travail sur n'importe quel texte.



© DR

▪ Consigne :

- 10 personnages s'assoient dans l'espace des 20 chaises.
- 2 répliques à faire tourner.
- Quelqu'un se lève prend son temps et s'approche d'un autre personnage et lui dit « Ah, je te cherchais Lisette », l'autre lui répond « Ce n'était pas la peine de me trouver car je te fuis moi » et Lisette fuit pour aller trouver quelqu'un et lui donner la première réplique et ainsi de suite.
- Les déplacements doivent être les plus longs possibles.
- Progressivement insérer quelques affects en s'appuyant sur les circonstances :
 - S'enfuir signifie que l'on doit s'éloigner vite de la personne.
 - Après la fuite, un moment flottant de transformation puis prendre le temps de l'errance, d'être un peu perdu – lentement.
 - Faire des « petits » « Ah, je te cherchais Lisette » : fragilité, trac...
 - Jouer sur le fait de se faire planter là : jouer comment on s'assoit avec la situation (la déception suit la réplique de Lisette).
 - Quand l'un se balade, ceux qui sont assis sont anxieux : tension au plateau.
 - ⇒ Change le positionnement au plateau, l'attitude de tension, situation pas confortable, malaise.
- Ajout de règles :
 - ⇒ laisser les bras le long du corps pendant le déplacement.
 - ⇒ ne pas sortir du carré de chaises.
 - ⇒ ne pas dire sa réplique en se levant mais rester sur la chaise pour la réplique puis se lever.
 - ⇒ regard de Lisette à Dorante lorsqu'elle se lève et c'est seulement lorsque Dorante s'assoit que Lisette devient Dorante.

- Deuxième groupe :
 - ⇒ Faire passer tout le monde et le dernier se rassoit quand tout le monde est passé.
 - ⇒ Rendre les errances moins longues et moins flottantes mais garder les états.
- L'importance dans un travail avec les jeunes est de fabriquer des dispositifs qui permettent de mettre en jeu des états de façon simple.
- L'importance avec des consignes très simples est de faire que quelque chose se passe.
- **Autre exercice possible** : imaginer une autre scénographie, une autre dramaturgie de la pièce, une autre distribution (avec des acteurs connus par exemple ou par rapport aux types d'acteurs), quelle hypothèse dramaturgique par rapport à la distribution.
 - ⇒ Remarque sur l'espace du spectacle : large espace pour le jeu par rapport aux spectateurs – référence à Pierre Debauche.

- **Atelier du regard, mené par Sophie Bogillot, Responsable des relations avec le public**

Ce spectacle étant le premier de la saison, un atelier du regard semble indiqué pour défricher le souvenir de la pièce.

- Faire appel aux souvenirs.
- Organiser ces souvenirs en grandes thématiques.
- À partir de cette première réflexion commune, on peut envisager des travaux de groupe, chaque groupe rendant compte de l'une des thématiques abordées dans l'atelier (personnages, récit, scénographie...) Fiche méthodologique pour mener un atelier du regard sur demande.

Mots proposés :

Fraicheur – Valeur – Flacon – Lama / cheval – Vanité – Espace – Pâte d'amande – Renard – Lettre – Choix
Jardin – 4 saisons de Vivaldi – Laboratoire – Empaillé

Posture fœtale – Rires – Mouches – Verdure

Plusieurs façons de catégoriser, thématiques, secteurs d'activité du théâtre (lumière, costumes, jeu...)

Discussions et mise en évidence des catégories :

Jeu de l'acteur : Fraicheur, générosité, rires sur scène (Mario), espaces / déplacements, postures fœtales, renard, choix, jardin, jeu de l'acteur

Texte / dramaturgie : Valeurs, lettre (dramaturgie), étrangeté (lama), comédie, choix, laboratoire

Mise en scène : Choix

Son : 4 saisons de Vivaldi, oiseaux, boîte à musique

Accessoires / scénographie : La lettre, le lama / cheval, cabinet de curiosités, vanité, nature morte, empaillé, flacon, déplacements (espaces plateau vaste), pâte d'amande (pelouse) = factice = figé (taxidermie), renard, jardin, laboratoire, verdure

Ambiance soirée : Lama / cheval, rires, 4 saisons de Vivaldi

Lumières : Écrans LED

Maquillage / costumes : Pâte d'amande, mouches

- **Présentation de la fiche pédagogique et des exercices possibles par Marie-Sabine Baard, Professeure missionnée au TDB**



© DR

BILAN DU STAGE

- Nous avons pris le temps de discuter, d'échanger.
- Le temps pris par Benoît Lambert pour parler de son travail était important.
- Au plateau : engagement quelquefois difficile mais très bénéfique.
- Benoît Lambert : qu'est-ce que ça change dans la pratique quand un enseignant a un rapport fort avec l'art ?