

THEATRE BASCULE
Création 2011.

Théâtre gestuel et machinerie.

Spectacle tout public dès 6 ans.

Scolaire: CP/6 ème

Durée : 45 min (accueil inclus).

Jauge spectateur: 90 personnes*

ACTES sans paroles 1

Samuel Beckett

(Les éditions de minuit, recueil « Comédie et actes divers »)

Théâtre gestuel et machinerie)



Aide à la création:

Conseil Général Orne, Conseil Régional Basse Normandie, DRAC Basse Normandie

Résidence de création:

Studio Danse Marie Lenfant (Le Mans 72)

Théâtre Scarron, scène conventionnée écritures contemporaines (Le Mans 72)

La Baraque, Nogent Le Rotrou (28)

Salle Verdun, L'Aigle (61)

(*) place numérotée de 1 à 90.
tolérance: 105 personnes.

THEATRE BASCULE
RUE DELA MADELEINE
61340 PREAUX DU PERCHE
tel/fax: 0233839512/0684491851
<http://theatre.bascule.free.fr> - theatrebascule@free.fr

ACTES

L'Equipe

Mise en scène/accueil public	Stéphane Fortin
Jeu	Florent Chapellière
Scénographie, lumière	Nicolas Simonin
Régie plateau/construction	Jean Claude Furet
Construction	Eric Minette
Costumes	Béatrice Laisné
Photo	Stéphane Janou

Le Théâtre Bascule

La compagnie Théâtre Bascule fondée par Stéphane Fortin en 1998, est localisée en milieu rural, à Préaux du Perche (61). Sur ce territoire, la compagnie défend un travail de sensibilisation (ateliers de jeu, d'écriture, ateliers de pratiques artistiques, animations pédagogiques) et propose depuis 2003, "Les Insulaires - zévènements pour p'tits zé grands", programmation à caractère familial regroupant diverses formes artistiques - théâtre, objet, mime, danse, musique, expositions, ciné plein air, lectures.

Son travail de création dit jeune public est tourné vers les écritures contemporaines le plus souvent. Elle s'intéresse particulièrement aux écritures sonores, scénographiques et lumineuses qui accompagnent la création. L'objet, la marionnette, ponctuellement s'invitent sur le plateau.

2013	Jongle	- Création petite enfance/danse jonglée*
2011	ACTES sans paroles 1	- Samuel Beckett*
2010	Les saisons de Rosemarie	- Dominique Richard*
2008	Là-haut, la lune	- Emmanuel Darley
2005	Sacré silence	- Philippe Dorin
2004	Je ne vous raconte pas d'histoire	- Création/théâtre objet, ombre et vidéo*
2002	Askoy	- D'après des textes de Jacques Brel
2001	L'Ogrelet	- Suzanne Lebeau
2001	Enlève tes lunettes...	- Création/théâtre objet, légumes et ustensiles*
1998	L'enfant d'eau	- D'après les récits de Gulliver J. Swift

(*) spectacles en diffusion

Présentation

Un personnage expulsé de la coulisse, est confronté à des objets curieux tombés des cintres. Tentant d'attraper une carafe d'eau, l'homme doit faire face aux autres objets qui lui sont proposés: cubes, ciseaux de tailleur, arbre...

Puis, c'est l'engrenage...

Ce personnage à la Buster Keaton, doit faire face à un monde absurde. Il demeurera condamné à être un pantin désarticulé, en tentant d'attraper une carafe accrochée au plafond, montée ou descendue au gré de l'humeur du meneur de jeu qui « tire les ficelles ».

Il s'agit de questionner encore et encore la nature humaine à travers l'apprentissage du monde qui nous entoure. Comment répondre, progresser, se défendre dans un monde rempli de sollicitations: les choses auxquelles on peut accéder(être assez grand!), et celles auxquelles on ne peut pas accéder par manque d'expérience(les interdits, les dangers).

Obtenir ces choses, certes, mais pour en faire quoi.

Comment faire face à la manipulation, aux trompe l'oeil...
Ne plus être un pantin...

Il s'agit aussi, ici, de parler du théâtre en mettant en avant le lieu de représentation. Permettre l'accès des coulisses avec les drisses, les poulies, la régie, l'accès des loges avec le comédien en préparation et le costume du personnage en attente d'être porté, l'accès du plateau où rien ne s'est encore passé, un plateau et cette servante qui éclaire un espace en sommeil...

Samuel Beckett (1906/1989)

Samuel Beckett est écrivain, dramaturge et poète d'expressions anglaise et française.

S'il est l'auteur de romans et de textes brefs en prose, son nom reste surtout associé au THEATRE DE L'ABSURDE dont sa pièce « **En attendant Godot** » est l'une des plus célèbres illustrations.

Son œuvre est à la fois austère, minimaliste et pourtant l'humour est omniprésent.

Ces points contraire étant au service l'un de l'autre, pris dans le cadre plus large d'une immense entreprise de dérision.

Avec le temps, Beckett traite ces thèmes dans un style de plus en plus lapidaire, tendant à rendre sa langue de plus en plus concise et sèche.

Carnet de bord

Pour parler du monde qui nous entoure...

« Actes sans parole 1 » est une parabole de la naissance, de l'évolution, de la vie.

Métaphoriquement nu dans un monde désertique, cet homme est tout de suite appelé à agir... et tout de suite il connaît une multitude de sentiments: l'envie, la douleur, la tromperie, les séductions, les désillusions.

Le monde autour de lui se peuple de choses, qui à première vue, l'attirent et lui donnent de nouvelles possibilités d'existence. Il faut faire des choix, avancer, se prendre en main.

Comme le nouveau né essaie de s'emparer du sein de sa mère, le personnage veut devenir maître de la carafe d'eau, il opère alors dans ce but, différentes combinaisons avec les autres objets, mais la carafe demeurera imprenable.

A la fin de son chemin, l'homme se dresse au centre du monde tandis qu'autour de lui se déchaîne un monde de sollicitation.

Le comique et la farce

Si la situation de cet homme condamné à essayer d'attraper la carafe d'eau pour assouvir son désir de boire est indiscutablement tragique, il reste que l'amour de Beckett pour ses misérables personnages et son utilisation du mime et du comique de situation rapproche son personnage du clown.

Corps, objet, espace

Dans « Actes sans paroles 1 », les coups de sifflet provoquent les mouvements et les événements du personnage, la descente d'objets du cintre ou leur remontée.

L'espace est tissé par le mouvement des objets qui sont tous mobiles. L'encombrement de cet espace agit sur les choix, la direction à prendre, sur la place qui nous est offerte, qu'il nous reste.

On souhaitait fonctionner dans une grande proximité avec le public pour qu'il partage au plus près les émotions du personnage.

Le comédien pourra profiter de cette proximité pour défendre les microévénements qui traverseront son corps.

De la même façon, pour mettre le corps et le parcours qu'il effectue sous nos yeux, l'espace de jeu est volontairement réduit (4,60x4).

Il s'agissait ici de voir comment le corps avant toute chose pouvait nous faire passer les émotions, les intentions du personnage: comment regarder un objet, s'en approcher, s'en éloigner, le quitter ou le prendre du regard. Être immobile ou en mouvement, réfléchir ou agir.

Ces diverses façons d'aborder les objets leur donneront un intérêt, un sens différent. S'il y a danger ou pas.

L'univers sonore

Il accompagnera les spectateurs dès l'accueil puis dans la boîte à jouer et cessera dès que le rideau s'ouvrira pour le moment de représentation. L'espace sonore reprendra de la même façon lorsque le rideau se refermera sur le comédien à la fin de la représentation.

Entre ces deux moments, seuls se feront entendre la machinerie (poulies) et le comédien (les respirations, les rires, les pleurs). Cet univers sonore participera au rythme donné aux événements qui ont lieu sur le plateau.

Langage et langage théâtral

L'originalité du texte de Samuel Beckett tient à sa simplicité: il joue à la limite; avec les limites de ce qu'on appelle ordinairement le « théâtre » et tous ces genres et sous genres qui s'y rattachent: drame, comédie, farce, etc...

On nous ramène vers un questionnement de ce qui est fondamental au théâtre sans lequel il n'y aurait pas de théâtre: c'est à dire les relations entre voix, corps, acteur, rôle, personnage, oeuvre, spectateur. On est ici aux frontières entre sens et non sens, comédie et tragédie, voix et silence. On joue ici avec les limites de la pensée et du corps du personnage mais aussi avec nos limites en tant que spectateur et lecteur.

Comment interpréter ce qui nous est donné de voir, le prendre pour argent comptant, savoir distinguer le faux du vrai...au théâtre comme dans la vie.

Dispositif scénographique - La boîte à jouer

Les spectateurs seront accueillis par les manipulateurs muets qui leur proposeront de choisir un coussin coloré, parmi une série numérotés de 1 à 90.

Par petite groupe, ils seront ensuite invités à contourner « la boîte à jouer » pour découvrir le lieu de la représentation dans sa globalité: les coulisses, les projecteurs, la machinerie, le comédien, le costume, puis pénétreront par l'arrière dans l'espace de jeu jusqu'au rideau rouge (passage) qu'ils franchiront pour rejoindre enfin leur place de spectateur.

Ils traverseront cet espace de jeu en sommeil. Un espace, éclairé par une simple servante, en attente du moment de représentation.

Ce moment théâtral qui ne peut exister qu'en leur présence en tant que spectateurs.

La cage/laboratoire (volume 11x8x5) sera tapissée par une série de poulies, drisses, frises, sources lumineuses : éléments caractéristiques de la machinerie théâtrale...Lieu de manipulation.

Un temps d'installation mis en scène:

Le coussin choisi détermina la place que l'on devra prendre pour le moment de la représentation, le gradin étant lui même numéroté (dans le désordre de 1 à 90).

Après une circulation disciplinée autour, les places déterminées à l'intérieur favoriseront un léger désordre. Les circulations multiples dans cet espace légèrement labyrinthique viendront faire écho au parcours du personnage, plus tard, sur le plateau.

Une fois assis, les spectateurs auront un point de vue différent sur l'espace théâtral. Les coulisses d'abord offertes à leur regard seront définitivement masquées.

Il s'agit ici de mettre en lumière, pour les jeunes spectateurs notamment, ce qui est nécessaire à la représentation théâtre: le lieu théâtral avec l'espace jeu et l'espace spectateur, le comédien, les spectateurs, le costume, les coulisses, la machinerie.

Enfin, en m'appuyant sur un texte de Samuel Beckett, je souhaitais questionner cette notion fragile du répertoire dit jeune public.

Conditions d'accueil

Espace public:

Les spectateurs sont invités par petit groupe(7/8) à se rendre à l'intérieur de la boîte à jouer. Ils visitent la partie régie/plateau avant de rejoindre l'espace spectateur.

Les places sont numérotées de 1 à 90 sur des coussins* .

Les spectateurs seront installés :

- œ au sol sur moquette*(4 rangs)
- œ puis sur des caisses en bois*(2 rangs)
- œ **Sur un dernier rang samia ou équivalent(non fourni) – 6m.**



*fournies par la cie

Eléments techniques:

Le spectacle peut se jouer sur plateau(prévoir accès plateau pour le public) ou au sol.

Le spectacle peut avoir lieu dans un lieu non équipé, la compagnie fournissant sa boîte à jouer

- œ espace nécessaire minimum(Jeu + spectateur)11x8x5
- œ lumière: 1 découpe 614/1 console lumière
- œ prolongateurs: 150m.
- œ son: 2 enceintes au sol/1 Ampli
- œ paints: 15.

- œ Montage: 2 services
 - œ 1er service: 2 personnes nécessaires(9h/13h)
 - œ 2ème service: 1 personne nécessaire(14h30/18h30)
- œ Raccord: 18h30/19h30
- œ Démontage: ½ service - 3 personnes

Actes sans paroles 1", texte intégral(3pages).

Personnage. Un homme familier, il plie et déplie son mouchoir.

Scène.

Desert. Eclairage éblouissant

Argument.

Projeté à reculons de la coulisse droite, l'homme trébuche, tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Coup de sifflet, coulisse droite.

Il réfléchit, sort à droite.

Rejeté aussitôt en scène, il trébuche, tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Coup de sifflet coulisse gauche.

Il réfléchit, sort à gauche.

Rejeté aussitôt en scène, il trébuche, tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Coup de sifflet coulisse gauche.

Il réfléchit, va vers la coulisse gauche, s'arrête avant de l'atteindre, se jette en arrière, trébuche tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Un petit arbre(palmier) descend des cintres, atterrit. Une seule branche à trois mètres du sol et à la cime une maigre touffe de palmes qui projette une ombre légère.

il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il se retourne, voit l'arbre, s'assied à l'ombre, regarde ses mains.

Des ciseaux de tailleurs descendent des cintres, s'immobilisent devant l'arbre à un mètre du sol.

Il regarde toujours ses mains.

Coup de sifflet en haut.

Il lève la tête, voit les ciseaux, réfléchit, les prends et commence à se tailler les ongles.

les palmes se rabattent contre le tronc, l'ombre disparaît.

il lâche les ciseaux, réfléchit.

Une petite carafe, munie d'une grande étiquette rigide portant l'inscription EAU, descend de cintres, s'immobilisent à trois mètres du sol.

Il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il lève les yeux, voit la carafe, réfléchit, se lève, va sous la carafe, essaie en vain de l'atteindre, se détourne, réfléchit.

Un grand cube descend des cintres, atterrit.

Il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il se retourne, voit le cube, le regarde, regarde la carafe, prend le cube, le place sous la carafe, en éprouve la stabilité, monte dessus, essaie en vain d'atteindre la carafe, descend, rapporte le cube à sa place, se détourne, réfléchit.

Un second cube plus petit descend des cintres, atterrit.

Il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il se retourne, voit le second cube, le regarde, le place sous la carafe, en éprouve la stabilité, monte dessus, essaie en vain d'atteindre la carafe, descend, veut rapporter le cube à sa place, se ravise, le dépose, va chercher le grand cube, le place sous le petit, en éprouve la stabilité, monte dessus, le grand

cube glisse, il tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Il prend le petit cube, le place sur le grand, en éprouve la stabilité, monte dessus et va atteindre la carafe lorsqu'elle celle-ci remonte légèrement et s'immobilise hors d'atteinte.

Il descend, réfléchit, rapporte les cubes à leur place, l'un après l'autre, se détourne, réfléchit.

Un troisième cube encore plus petit descend des cintres, atterrit.

Il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il se retourne, voit le troisième cube, le regarde, réfléchit, se détourne, réfléchit.

Le troisième cube remonte et disparaît dans les cintres.

A côté de la carafe, une corde à noeuds descend des cintres, s'immobilisent à un mètre du sol.

Il réfléchit toujours.

Coup de sifflet en haut.

Il se retourne, voit la corde, réfléchit, monte à la corde et va atteindre la carafe lorsque la corde se détend et le ramène au sol.

Il se détourne, réfléchit, cherche des yeux les ciseaux, les voit, va les ramasser, retourne vers la corde et entreprend de la couper.

La corde se tend, le soulève, il s'accroche, achève de couper la corde, retombe, lâche les ciseaux, tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

La corde remonte vivement et disparaît dans les cintres.

Avec son bout de corde, il fait un lasso dont il se sert pour essayer d'attraper la carafe.

La carafe remonte vivement et disparaît dans les cintres.

Il se détourne, réfléchit.

Lasso en main il va vers l'arbre, regarde la branche, se retourne, regarde les cubes, regarde de nouveau la branche, lâche le lasso, va vers les cubes, prend le petit et le porte sous la branche, retourne prendre le grand et le porte sous la branche, veut placer le grand sur le petit, se ravise, place le petit sur le grand, en éprouve la stabilité, regarde la branche, se détourne et se baisse pour reprendre le lasso.

La branche se rabat le long du tronc.

Il se redresse, le lasso à la main, se retourne, constate.

Il se détourne, réfléchit.

Il rapporte les cubes à leur place, l'un après l'autre, enroule soigneusement le lasso et le pose sur le petit cube.

Il se détourne, réfléchit.

Coup de sifflet, coulisse droite.

Il réfléchit, sort à droite.

Rejeté aussitôt en scène, il trébuche, tombe, se relève aussitôt, s'époussette, réfléchit.

Coup de sifflet coulisse gauche.

Il ne bouge pas.

Il regarde ses mains, cherche des yeux les ciseaux, les voit, va les ramasser, commence à se tailler les ongles, s'arrête, réfléchit, passe le doigt sur la lame des ciseaux, l'essuie avec son mouchoir, va poser ciseaux et mouchoir sur le petit cube, se détourne, ouvre son col, dégage son cou et le palpe.

Le petit cube remonte et disparaît dans les cintres emportant lasso, ciseaux et mouchoir.

Il se retourne pour reprendre les ciseaux, constate, s'assied sur le grand cube.

Le grand cube s'ébranle, le jetant par terre, remonte et disparaît dans les cintres.

Il reste allongé sur le flanc, face à la salle, le regard fixe.

La carafe descend, s'immobilise à un demi mètre de son corps.

Il ne bouge pas.

Coup de sifflet en haut.

Il ne bouge pas.

La carafe descend encore, se balance autour de son visage.

Il ne bouge pas.

La carafe remonte et disparaît dans les cintres.

La branche de l'arbre se relève, les palmes se rouvrent, l'ombre revient.

Coup de sifflet en haut.

Il ne bouge pas.

L'arbre remonte et disparaît dans les cintres.

Il regarde ses mains.

Rideau.