

Abécédaire // Élèves de l'option théâtre / 2nde

A

MADAME L'AVENTURE

Aventure

C'est le thème central de cette pièce qui lui donne son nom ; une thématique incarnée par un personnage *Madame l'Aventure* qui accompagne les aventures d'un chevalier en devenir, Jean-Pierre. Jean Pierre, qui, tout au long de la pièce, va chercher le but de sa vie, de son existence dans une quête de soi rocambolesque. Ces deux personnages nous poussent à nous questionner, nous comme la pièce, et à découvrir leur univers étrange : une véritable aventure ! Une aventure, également, de création pour les metteurs en scène (qui sont aussi les comédiens) qui puisent leur inspiration dans l'improvisation, les rencontres imprévisibles et les heureux hasards...

Amusant : Cette pièce aborde, malgré des moments plus sombres et inquiétants, des thématiques loufoques qui, par différents biais, amuse le spectateur. Cet effet est obtenu par la mise en scène, avec des décors colorés et hétéroclites (la voiture désossée..), des associations d'idées inattendues, des costumes saugrenus (les masques, coiffes...), le son et les bruitages, à la manière des cartoons (le son de la portière qui s'ouvre en grinçant). Mais aussi par le texte : les jeux de mots, les pastiches littéraires... Tout ceci contribue à une atmosphère légère, poétique, propice au rire. Et le spectateur est comme les metteurs en scène : animé par leur joie et leur imagination ; la pièce, créée par eux autant que pour eux, nous transporte dans un monde à part, sur leur terrain de jeu. Et quand on joue, on s'amuse.



Atypique : Ce spectacle est une performance ; il a été construit à partir d'improvisations ; cette pièce est en constante évolution, jamais figée, jamais pareille, adaptable ; l'écriture est intuitive ; et pour entrer dans ce monde et le découvrir, il faut savoir s'abandonner et se laisser porter par la fantaisie de cette pièce. Les décors sont également très étonnants : un sol à damier, une voiture bordée de cuillères... Tout est superbement atypique dans cette performance. Et unique.

Armure : L'armure, attribut typique des chevaliers et des héros, renforce le côté pathétique de Jean Pierre, homme qui se sent tristement ordinaire et qui pour arriver à entrer dans sa légende, est prêt à tout, même porter une armure encombrante dans son quotidien : casque, gantel, épaulière... Il endure beaucoup d'épreuves, combat avec courage et meurt au combat !



Argile

On peut y voir une référence au célèbre artiste Olivier de Sagazan , plasticien performeur qui travaille beaucoup cette matière, sur son corps-même. Le moment où Jean-Pierre s'enduit le visage d'argile est un passage marquant de la pièce : assez dérangeant par l'aspect inquiétant de sa silhouette et extrêmement représentatif de ses états d'âmes déchirés. Ce moment de performance pendant lequel le comédien utilise l'argile, emprisonne sa tête est très « organique », comme si le spectateur se transformait avec lui.

Aspirateur

Une béquille-aspirateur ! Quelle idée ! On la voit dès notre arrivée dans la salle de spectacle où Jean-Pierre attend les spectateurs. On est ainsi immédiatement immergé dans un monde à part, où l'utilisation des objets est détournée, décalée. Cet aspirateur marque aussi les faiblesses dont fait preuve Jean Pierre. Elles le soutiennent, l'aident à avancer, et pourtant, il ne peut s'empêcher de les nommer responsables, de les détester. Il s'en sert également comme d'une sorte d'épée, par exemple quand au début il se bat contre un lampadaire. Serait-ce une sorte d'attribut du chevalier moderne... ?

B

Baisers : Dans la pièce *Madame L’Aventure*, la scène des baisers apparaît au début et n’est pas d’une importance capitale dans le déroulement du scénario. Pourtant, cette scène reste en mémoire, par la répétition de ce geste et par son intensité, et elle peut tout de même avoir une signification assez précise dans l’histoire. En effet, au début de la pièce, Jean-Pierre se présente comme un homme dévoré par sa soif d’aventure, qui n’attend que le moment où elle frappera à sa porte pour le guider dans de nombreuses péripéties. Il s’invente également une vie en plus d’une identité, et il s’imagine flirter avec sa voisine, être amoureux. La scène où les deux personnages s’embrassent est - c’est ce que j’ai compris- fictive, et n’a lieu que dans l’imagination de Jean-Pierre. Ce passage n’est donc pas là par hasard ; il sert à poser les bases de l’histoire et nous permet d’entrer dans l’univers de personnage principal ; c’est un homme en quête d’aventure, de folie, à l’imagination débordante qui aime s’inventer des scénarios afin de rendre son quotidien moins pesant.

Bizarre : Tout au long de la pièce, des scènes de plus en plus absurdes et étranges nous sont dévoilées, et le bizarre est pour moi l’un des thèmes principaux de cette dernière. Autant dans la mise en scène que dans l’histoire, l’art du bizarre reste très présent, notamment à travers les costumes, les différents personnages, les voix utilisées, les associations d’idées et d’images différentes et parfois incongrues : Jean-Pierre nous accueille le public en armure, dans sa cuisine, un aspirateur métallique à la main, une béquille dans l’autre, pendant que Madame l’Aventure, avec une coiffe qui lui recouvre entièrement le visage, est en train de chanter sur une chaise années 70 avec une petite harpe ! L’atmosphère de décalage est présente dès le début. De même, on peut aussi ressentir le bizarre dans les interactions des acteurs avec le public. Par interaction, je veux parler des moments de silence où le public est la « cible directe » du regard d’un des acteurs, comme par exemple la scène de fin où l’actrice Clémence Jeanguillaume porte un grand costume noir au masque assez effrayant et atypique qui donne l’impression de nous dévisager avec ses yeux exorbités. Dans cette scène, on ressent vraiment le bizarre sous une forme matérielle (le costume, la posture du corps), mais aussi par l’intensité de la scène. En effet, c’est un moment où la réaction du public est sollicitée, non pas par la parole mais par le regard. On n’est pas censé se sentir à l’aise, et c’est une des nombreuses caractéristiques du bizarre : le malaise et les questionnements que ressent le spectateur. C’est pour moi une des scènes phares de *Madame L’Aventure*.



Bruitage / univers sonore : L’univers sonore est particulièrement présent dans *Madame L’Aventure*. En effet, le bruitage y est utilisé pour donner un impact plus important aux gestes et aux actes des personnages. Dans cette pièce, les objets s’entrechoquent, les sons sont amplifiés. Je me souviens particulièrement de la scène où Madame l’Aventure fait tomber les cuillères sur une guitare électrique : les cuillères qui tombent, dans leur chute provoquent un cliquetis et le son est encore amplifié. Je ne me souviens pas avoir trouvé une utilité narrative à cette scène des cuillères sur une guitare, et pourtant, ça installe un univers sonore. Il s’installe dans la pièce en même temps que les cuillères tombent sur le sol. Il s’impose aux spectateurs comme l’aventure s’impose dans l’esprit de J.P. Comme une évidence.

C

Capharnaüm : C’est un mot qui est inscrit, écrit dans la pièce, qui apparaît sur le haut de la passerelle ; le premier chapitre du récit « Le Capharnaüm de Jean-Pierre ».

L’acteur-personnage s’adresse directement aux spectateurs pour se présenter et présenter sa vie, et nous adresser ce que lui disait sa maîtresse et qu’elle disait de lui : qu’il est « monstre du désordre » ou « tu portes en toi un chaos » !

C’est bien un mot qui lance la pièce et déclenche l’enchaînement des scènes.

Capharnaüm signifie un « lieu plein d’objets entassés sans ordre ». La scénographie nous donne à voir ce plein d’objets hétéroclites (décor, objets...) ; c’est aussi l’état intérieur, l’état psychique de Jean-Pierre.

Chant : Dès notre arrivée dans la salle de spectacle, on entend des chants ; on comprend que cette femme mystérieuse, dont le visage est recouvert d’une grande coiffe, incarne le personnage de Madame l’Aventure (jouée par la metteuse en scène et comédienne Clémence Jeanguillaume, qui est aussi musicienne, chanteuse et danseuse). Elle chante et elle semble, avec une harpe, s’échauffer la voix. Elle chante aussi, dans un autre chapitre du spectacle ; ce n’est plus la muse du début : elle est en collant rose, talons à paillettes, manteau en léopard ; son chant et sa danse convoque plutôt un imaginaire érotique, sensuel et mystérieux. Elle se hisse en haut de la passerelle et accompagne Jean-Pierre. Le chevalier et madame l’Aventure sont l’un au-dessus de l’autre.

Coiffe : « Madame L’Aventure » a de nombreuses coiffes tout au long du spectacle.

De la muse/voisine à la longue coiffe dorée du début du spectacle, à la perruque haut de forme jaune, jusqu’à la coiffe carrée de la silhouette noire de la fin.

Personnage en perpétuelle transformation, protéiforme, qui prend peut-être l’apparence des fantômes, rêves de Jean-Pierre tout au long de son périple ?



D

Damier : Le mot fait référence au sol du décor de *Madame l’Aventure*. Ce damier était un ancien décor d’un autre spectacle. Les metteurs en scène travaillent beaucoup avec du matériel de récupération.

Le damier rappelle le jeu des échecs, souvent présent dans les histoires d’aventure. De plus, il correspond tout à fait au côté retro du décor. Enfin, les premières scènes du spectacle se déroulent dans une cuisine ; et ce motif est un élément souvent présent dans les « anciennes cuisines ». Impression visuelle qui renvoie à du familier et du symbolique.

Désordre : Ce spectacle peut paraître «en désordre » tant dans le décor que dans l’histoire. Le plateau, à la fin du spectacle, est jonché d’objets et de peintures. De plus, ce spectacle allie la performance et l’interaction avec le public. Cela peut introduire une incertitude qui laisse penser que tout n’est pas contrôlé. Mais sous l’apparent « désordre », l’architecture du spectacle est très organisée, rythmée en 9 chapitres de la vie de Jean-Pierre, qui donne une cohérence à l’ensemble, même si on n’en saisit pas immédiatement le sens. Lionel Dray, à qui on a demandé de définir Madame l’Aventure en un mot, a répondu « **Désordre cosmique** » !

Dray : Lionel Dray, diplômé du Conservatoire National Supérieur d’Art Dramatique en 2006, est un acteur et metteur en scène reconnu pour son approche inventive. Depuis ses débuts, il s’impose comme une figure du théâtre contemporain en créant des spectacles tel que Madame l’Aventure, avec sa compagne et complice Clémence Jeanguillaume, que nous avons eu la chance de rencontrer le lendemain du spectacle pour échanger sur la création de la pièce.

E

Epée : Le chevalier Jean-Pierre combat avec une épée. L’épée symbolise aussi le combat intérieur du personnage, il lutte contre des créatures , mais surtout avec lui-même ; il ne va pas gagner le combat ; mais accepte sa destinée courageusement.

Extra-Ordinaire : Jean-Pierre se sent trop « ordinaire », son prénom lui-même est bien commun ! Alors, il décide de quitter son train-train, et s’invente avec folie une vie extra-ordinaire, « Don Quichotte au pays des merveilles » !. La mise en scène, conçue comme un patchwork de formes et de couleurs, comme un terrain d’expérimentation est elle aussi extra-ordinaire.

F



Feu : Le feu est omniprésent tout au long du spectacle, et le rythme. Au début, Jean-Pierre fait un grand feu dans son capharnaüm : l'épreuve du feu pour le chevalier ?

Sorte de muraille pour se protéger du public ? Puis il allume un feu dans sa casserole pendant sa grande faim, celle qui le pousse à dévorer son destrier. Enfin, comme par magie -feu trucage- Madame l'Aventure brûle la lettre testament de Jean-Pierre. L'élément de la flamme, récurrent et spectaculaire...

Folie/Fantaisie : On se questionne ; sans doute, Jean-Pierre est-il fou ? C'est une question qu'il se pose aussi à lui-même, au début du spectacle. Mais, c'est comme un pacte qui se crée entre la scène et la salle : on accepte d'entrer dans la folie des personnages et dans la fantaisie des metteurs en scène. Lorsque nous l'avons rencontrée, la metteuse en scène Clémence Jeanguillaume nous a confié que le processus de création de la pièce était lié au fait de laisser libre cours à son imaginaire (au risque de ne pas être suivi, de perdre le spectateur), mais qu'elle était toujours heureusement surprise par le fait que les spectateurs soient ouverts et disposés à entrer dans cette « folie » créative.

Fil (du récit) : Cette pièce éclectique et « foutraque » est organisée en plusieurs chapitres ; on suit le fil du récit avec l'apparition du titre de ces chapitres sur le plateau ; mais au cas où ce fil se distende ou disparaisse dans la folie des situations, un spectateur est chargé de tenir un fil (bleu) qui entoure la scène, qui recadre l'espace de jeu. Nous tenons nous aussi, par notre présence, le récit : pour « ne pas perdre le fil de l'histoire » ? Ou bien est-ce « le fil d'Ariane » dans le Labyrinthe ? Le mythe devient métaphore du récit en train de se conter.

Fleurs : Les fleurs sont un élément de mise en scène important dans l'histoire du récit ; Madame l'Aventure, le visage caché par un masque bicolore, rose et doré, et avec deux yeux pailletées, en plante dans le sol (des roses spécifiquement). Plusieurs interprétations pouvaient être émises : nous proposons celle d'une fée, qui viendrait bénir le sol (ou le maudire?), avant le passage de Jean-Pierre, jouant son destrier agonisant, cette fois. Expérience visuelle et plastique qui reste dans la mémoire du spectateur.



G

Guitare : Clémence Jeanguillaume nous a dit que la scène des petites cuillères jetées sur la guitare électrique posée au sol était son moment préféré du spectacle.

Elle est la musicienne et la compositrice de la bande-son du spectacle. Il était donc nécessaire de parler de cette scène aussi poétique que violente et inattendue. Elle chante, pastiche un chant flamenco : ces associations inattendues (chant douloureux espagnol + guitare électrique + petites cuillères) crée un étonnement chez le spectateur. On est aussi surpris devant ce moment étrangement intime entre la musique et elle. On comprend pourquoi cette scène est pour elle à part dans la pièce.

J

Jean-Pierre : Jean Pierre est le personnage principal ; mais il reste « monsieur tout le monde ». Un homme qui rêve d'aventures, de devenir un chevalier fort et courageux, mais qui connaît des égarements, et une quête de soi tout au long de son épopée. Il s'appelle Jean Pierre, et ne peut devenir un héros à cause de cela, un prénom trop banal. Son prénom semble être l'élément de tous ses malheurs et ce qui l'empêche d'accéder à sa légende. Il se dispute à ce sujet avec Madame l'Aventure, qui refuse de changer son nom. Jean-Pierre sera ou l'aventure ne sera pas !

Jeu de mot

: Présents tout au long de la pièce, à la fois pour faire rire, mais aussi et surtout pour faire réfléchir, les jeux de mots transforment et permettent de découvrir les secrets de la langue, les sens cachés ou oubliés. La phrase 'Avant tu riais' joue sur les sonorités du mot « Aventurier ». En un jeu de mot, on résume le spectacle qui s'est joué devant nous. Pendant la rencontre, les comédiens nous confient également un jeu de mot qu'il apprécie beaucoup ; la mort ou « L'âme-or » qui nous renvoie à la thématique de la mort et de la légende qui ne peut se faire que dans la mort.

L

Lampadaires

: c'est un élément du décor qui rappelle l'œuvre Don Quichotte. Au début Jean-Pierre se bat contre eux, comme Don Quichotte avec les moulins. Puis il tourne autour d'eux. Comme la pièce est en constante évolution, ils ont été changés de place pour permettre une plus grande lisibilité du plateau. C'est aussi autour des lampadaires que Madame l'Aventure danse et chante quand elle porte son collant rose et son manteau en fourrure, danse sensuelle.

(David) Lynch

: c'est un réalisateur américain cité par Lionel Dray et Clémence Jean-Guillaume comme une influence importante dans leurs créations. Il réalise et écrit des films jouant beaucoup sur la symbolique et par conséquent, difficilement compréhensibles : on ne peut pas toujours donner un sens lisible, rationnel à ses films. Il faut accepter l'étrangeté de son œuvre. Les résonances avec *Madame l'Aventure* sont assez visibles, notamment dans les rapports complexes entre deux personnages et par la psyché torturée de Jean-Pierre. Il faut, de même qu'avec les films de Lynch, entrer dans ce spectacle comme dans un rêve, ou une hallucination...

M

Mal-en-point

: Cet état d'être douloureux est traversé par Jean-Pierre tout au long de la pièce de théâtre. Il est même nommé ainsi dans le spectacle.

On peut aussi dire que, comme un chevalier à la fin d'une bataille perdue, il est en mauvaise posture. Jean-Pierre est l'aventurier perdu, mal-en-point à force de chercher qui il est.

Muse

: Dame Aventure est une muse qui guide Jean-Pierre dans son voyage intérieur. Lui, qui se rêve « amant de mille muses », aspire à la grandeur en affrontant ses propres limites. Les muses représentent ses rêves, ses inspirations et ses désirs d'évasion. Dame Aventure, à la fois narratrice et provocatrice, joue le rôle d'une muse moderne qui pousse Jean-Pierre à se transformer ; et la musique, qu'elle joue, qu'elle chante, est un mélange de sons traditionnels et modernes : elle accompagne cette quête et reflète son chemin. On pourrait dire que la muse devient alors le cœur de cette aventure pleine de poésie et de réflexion.

Masque : Les masques sont omniprésents dans toute la pièce. Ils attirent l'attention des spectateurs ; masque de la mort, masque bicolore, masque noir aux yeux exorbités. ils sont aussi symboles de plusieurs personnages/personnalités.



Mort : Jean-Pierre rencontre la mort ; elle entre avec un masque de crâne, la bouche ouverte ; il finit par accepter son sort.

Mais la mort se ravise ; elle est fatiguée et ne veut plus l'emmener ! Jean-Pierre se met en colère : il n'aurait pas le droit lui de devenir une légende (car c'est dans la mort qu'on devient une légende) ? Même sa mort serait ratée ! Il enfile lui aussi un masque de crâne et fait une brève expérience du passage dans l'au-delà.

A la fin, du spectacle, il semble que Jean-Pierre finisse par mourir : « c'est fini » dit Madame l'Aventure en brûlant la lettre testament de JP.

Dans la pièce, ce mot évoque aussi une « mort » symbolique, qui représente la fin d'une époque ou justement d'une aventure, mais qui ouvre la voie à de nouvelles expériences et à la renaissance. Cela donne une dimension plus profonde à l'histoire

Musique : La musique est présente dans la pièce, elle nous transporte dans une autre dimension. La musique fait partie de la scénographie, comme lorsque Madame l'Aventure produit des sons avec les petites cuillères jetées sur la guitare ou bien quand qu'elle chante en se déplaçant dans les éléments du décor. Elle est créée par Clémence Jeanguillaume, qui est compositrice, musicienne et chanteuse. L'inspiration est principalement puisée lors de ses voyages (pour ce spectacle, Lionel et Clémence se sont inspirés des souvenirs de leur voyage au Maroc : couleurs, matières, chants Gnawa et instruments comme le karkabou, cymbales métalliques utilisées dans la musique gnawa , musique de transe..).

P

Paillettes/Peinture : Les paillettes, la peinture sont présentes tout le long du spectacle : Lionel et Clémence nous ont raconté qu'ils créent leurs spectacles à partir de la couleur et de ce qu'elle peut évoquer pour eux, qu'elle les mène à la création. Par exemple, quand Jean-Pierre se transforme en chevalier, qu'il va partir pour son premier combat, Madame l'Aventure projette sur lui des poudres pailletées de toutes les couleurs. Il est ainsi prêt à affronter l'ennemi ?

Et par la suite, au moment où JP devient est bien « mal en point », il se barbouille le visage en rouge et Madame l'Aventure se colore les mains et le visage en bleu. La peinture transforme ces personnages. Elle est utilisée non seulement comme forme d'art, mais aussi comme outil de narration, de réflexion. La peinture peut représenter les émotions des personnages. On peut dire avec la couleur ce qu'on ne peut pas forcément dire avec les mots. Paillettes et peintures jonchent le plateau, les décors. Symboliquement, tout ce qu'on fait laisse des traces ?!



Passerelle : Dans le fond de la scène, il y a une grande passerelle, elle est dissimulée derrière un rideau en plastique taché de peinture. C’est encore un élément de récupération d’un autre spectacle. Lorsque les comédiens se déplacent derrière ce rideau, la lumière fait de leur corps des ombres, ce qui crée une atmosphère mystérieuse et étrange : on voit JP marcher longuement, se battre ; Madame l’Aventure chante et danse en haut de la passerelle ; les personnages se déplacent dans un ailleurs ; au spectateur d’imaginer le paysage qui se cache derrière le rideau.

Perruque (voir coiffe)

R

Rêve : Dans cette odyssée, l’absence de sens et de logique entre chaque scène peut mener le spectateur à se poser des différentes questions. En tant que spectateur, je me demande si l’œuvre entière n’est pas, en fait, que le rêve d’un homme : un homme avec des troubles mentaux ? Ou plus poétiquement, entre t’on dans le rêve fou d’un homme, en explorant son inconscient ? Entrer dans le rêve de quelqu’un, est une possibilité qu’offre le théâtre !

Rideau : Un rideau en lamelle de plastique sépare la scène du « backstage » et cache une grande quantité de câbles et de machines qui permettent le bon fonctionnement des lumières et des machines à fumée ; c’est ce que nous avons pu voir lors la « mise » quand nous avons rencontré Clémence et Lionel. Le rideau en plastique cache et dévoile. Il a une fonction« pratique » et c’est un élément de mise en scène qui permet aux personnages de s’évader

V



Voiture : Sur le plateau trône une voiture, une Ami8, complètement transformée : plus de toit, des petites cuillères en guise de pare-choc. A l’intérieur, il y a une console de sons, un synthétiseur, des micros... que Madame L’Aventure utilise à plusieurs reprises. Il faut que le son puisse parvenir jusqu’au spectateur et que les personnages soient bien visibles. Les comédiens nous ont expliqué qu’ils l’avaient faite évoluer au cours de la création pour la rendre la plus lisible possible pour les spectateurs. C’est un élément important, à la fois dans la mise en scène, puisque de nombreuses scènes ont lieu à l’intérieur même de la voiture et dans l’esthétique même du spectacle, décalée et surprenante.

Vintage : L’aspect « vintage » de nombreux éléments de la scénographie est bien visible et revendiqué par Clémence ! Par exemple, le sol du plateau en damier, qui nous fait penser à un jeu d’échecs ou une cuisine des années 50, la voiture du décor est une Ami8 ou encore les tenues de Madame l’Aventure (les talons à paillettes, les collants rose fluo) nous font penser à une Barbie 80’s. Cette esthétique kitch et vintage est revendiquée par les metteurs en scène et donne un aspect léger et rieur à la mise en scène.