

# Quelle scénographie pour unir ces deux fables ?

## 1. Le mot du metteur en scène

Pour les deux pièces, nous utiliserons le plateau entièrement nu. Les deux œuvres se suffisent dans leur économie langagière. C'est un théâtre sous témoin, qui opère dans la conscience de la présence du spectateur et de l'édification collective créée par l'écoute de ces vers. Les effets théâtraux sont inclus dans la langue. J'aimerais surtout qu'on se rappelle que ce plateau somptueux de la salle Roger-Planchon est un décor. Le mur au lointain sera tout de même couvert d'une fresque laissant entrevoir l'antériorité mythologique de la fable. L'effet de patine estompera le dessin, il faudra ouvrir l'œil... Dans *Hippolyte*, le plateau explosera d'emblée et le Minotaure en sortira. Ce trou, identifié comme le lieu du péché originel, restera jusqu'à la fin du spectacle. Tous les personnages iront, dans une économie formelle, disparaître dans cette béance. La structuration de l'espace sera créée par les corps des personnages et du chœur, tous vêtus de costumes d'époque épurés. Dans *Garnier*, les comédiens seront accompagnés par des musiciens interprétant des compositions d'époque jouées au luth, au théorbe, au cornet à bouquin, à la percussion et chantées. Un chien, un berger hollandais, incarnera fugacement la bestialité du texte. Ce tumulte n'existera pas dans *Phèdre* de Racine. Nous travaillerons ici dans la plus grande proximité possible avec les spectateurs. C'est un théâtre de salon, le public doit être totalement requis à l'écoute des mots.

**Christian Schiaretti**

## 2. Rencontre avec Fanny Gamet, scénographe

**Vous travaillez en tant que scénographe auprès de Christian Schiaretti depuis de nombreuses années. Quelles ont été les pistes scénographiques pour *Hippolyte* ?**

La cage de scène est le point de départ de la réflexion scénographique. Christian souhaitait révéler la cage de scène dans son intégralité et que l'espace soit totalement « à vue ». Il n'y a donc pas de décor architectural construit dans cet espace, l'idée étant de jouer avec les particularités techniques du plateau : murs, draperies, passerelles, sol nu, bref avec l'esthétique brute, sans intention décorative.

**La scénographie peut-elle aider l'écoute des spectateurs ?**

Au début du spectacle, un peu comme nous l'avons fait sur *L'Échange*, nous voulions que l'action démarre sur un effet spectaculaire, et que l'aire de jeu porte la trace de la faute originelle, du péché de l'homme face aux dieux. Créer par un effet technique le trou des Enfers duquel émergent les personnages. Le spectacle commence donc par une explosion du plateau causée par la figure mythologique du Minotaure. De ce trou sortiront Égée puis Thésée. Certains personnages viendront aussi y mourir.

**Comment faire surgir l'imaginaire antique sur un plateau moderne ?**

Pour donner une valeur antique au mur de fond de scène, puisque l'on joue cage de scène nue, il nous est venu l'idée de travailler sur un effet de patine vieillie. Sur un principe de fresque, on retrouve certains personnages mythologiques. Ce lointain sera quasiment imperceptible, parfois mis en valeur par les éclairages de Julia<sup>(1)</sup>.

<sup>(1)</sup> Julia Grand, créatrice des lumières des deux spectacles.

On croira y apercevoir le Minotaure, une amazone, un cerbère à trois têtes et l'imagination du spectateur viendra enrichir cette galerie de portraits mystérieux burinés par le temps. Cela est quasiment de l'ordre du subconscient, ténu, enfoui, comme une paréidolie (sorte d'illusion d'optique consistant à percevoir dans des formes abstraites des visages, des objets...). Le fait d'avoir eu la possibilité de peindre directement sur le mur de fond scène permet à la peinture d'être totalement intégrée au dispositif. Les peintres Christelle Crouzet et Mohamed El Komssi disposent de trois semaines pour réaliser cette fresque à échelle XXL! Ils bénéficient du recul et du confort d'une réalisation *in situ*. Cela crée aussi un engouement pour le personnel du théâtre qui peut voir la fresque avancer jour après jour...

### **L'espace n'est donc pas tout à fait vide...**

Sur un plateau nu de cette envergure, ce sont les corps dans l'espace qui constituent le décor, c'est pourquoi la création costume peut aussi s'exprimer dans son déploiement maximal. L'épure du dispositif fait la part belle aux costumes historiques.

Il n'y aura pas de traitement de sol, si ce n'est qu'une partie du plateau sera recouverte par les débris causés par l'explosion. La lumière pourra structurer des espaces plus resserrés. L'espace est donc *a priori* vide mais en réalité occupé par le lyrisme de la langue de Garnier, les corps et les costumes.

### **La scénographie de *Phèdre* a-t-elle été pensée en rapport avec celle d'*Hippolyte*?**

L'aire de jeu de *Phèdre*, en opposition à *Hippolyte*, sera concentrée sur la zone du grand proscenium, devant le cadre de scène. L'architecture du cadre nous servira à signifier le palais. La cage de scène disparaîtra dans la profondeur du noir scénique. Un plafond de frises sera utilisé pour créer un effet de perspective vers le lointain. La rigueur, l'immobilisme, le classicisme marqueront le contraste avec l'autre pièce.

### **Quelles ont été les principales difficultés?**

La cohérence du diptyque: réussir à imaginer deux espaces distincts mais coexistants pour les deux pièces, puisque l'intégrale nous imposait d'avoir un même décor pour les deux œuvres. En même temps il fallait concilier deux logiques d'espaces très différentes: la première avec un vaste plateau occupé par une large distribution (17 personnages), des musiciens, des chœurs et pour l'autre une réduction d'échelle et une plus grande proximité avec le public, pour travailler sur l'intimité et des scènes plus statiques.

La circulation au plateau: il fallait conserver une circulation au plateau tout en travaillant dans un espace totalement « à vue ». J'ai donc proposé de créer une fausse coulisse à Jardin et à Cour, reprenant exactement l'esthétique de la cage de scène actuelle. Des constructions de châssis et une réplique de la cheminée de contrepoids (cheminée dans laquelle se trouvent les guindes servant à manipuler les cintres) seront fondues dans l'architecture même du théâtre.

L'acoustique: c'est le plus gros défi à relever pour les régisseurs son car le décor n'offre aucune matière pour « mater » le son. Sans utilisation de draperie pour arrêter le son, il se perd dans la vastitude de la cage de scène. Le plafond de frises au cintre tentera de réduire cette évaporation et les comédiens seront équipés de micro HF...

L'explosion: on est en train de faire les tests aux ateliers<sup>(2)</sup>. On part sur un système d'explosion avec des canons à air comprimé qui feront exploser un puzzle de plaques de mousse compensée (Plastazote). Cela sera sans doute accompagné d'une projection de faux débris, faits de poussière et de cendres. Le défi est de parvenir à recréer le même effet chaque soir, même s'il y aura forcément une part imprévisible.

<sup>(2)</sup> Depuis sa décentralisation à Villeurbanne en 1972, le TNP est doté d'un atelier de construction. Les locaux se trouvent aujourd'hui dans le quartier Grand-Clément. Les ateliers ont pour mission première la construction de décors des créations du TNP. Ils peuvent aussi répondre à des commandes de compagnies ou d'institutions extérieures. Ils sont pourvus d'une surface de 3 000 m<sup>2</sup>. Deux salariés permanents sont employés aux ateliers: un responsable de l'ensemble et un chef constructeur. Le personnel supplémentaire est composé d'intermittents. Le nombre de constructeurs varie de 2 à 32 personnes.