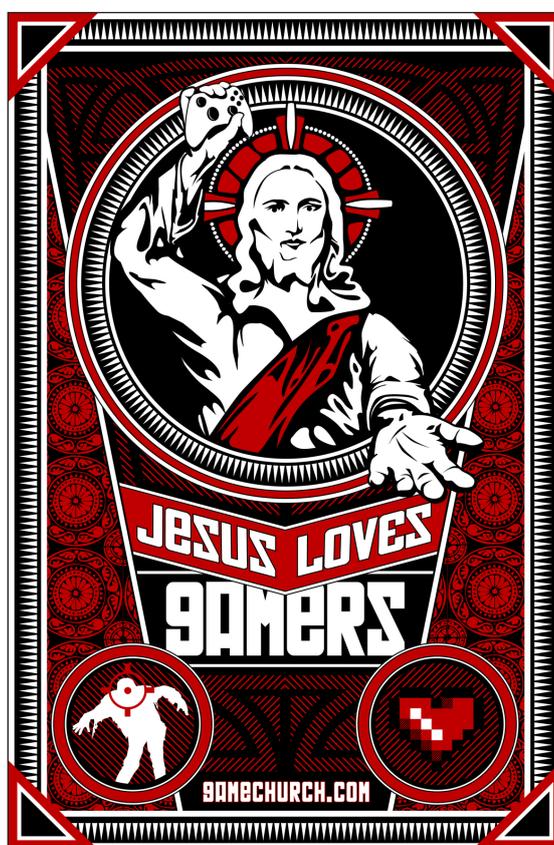


IL RE PASTORE

W.A. MOZART
SUR UN LIVRET DE MÉTASTASE



PROJET DE MISE EN SCÈNE
PAR OLIVIER FREDJ

THÉÂTRE DU CHÂTELET

Il Re Pastore est une seranata de Mozart, commande de l'Archevêque de Salzbourg pour divertir et faire honneur à l'Archiduc Maximilian-Franz lors de sa visite. Elle développe une morale dont le but est l'éducation et l'humanisation de la société, comme l'ont fait les oeuvres d'un La Fontaine ou d'un Molière.

Présenter une œuvre d'époque aujourd'hui nécessite d'adapter sa fonction au public contemporain.

Mozart utilise les codes de la vie à la cour, des personnages exemplaires, une mise en scène quasi inexistante et une construction des plus simples, marquant son originalité par la composition musicale et une certaine ironie à l'égard du monde pour lequel il compose.

Il s'agira pour nous de mettre en valeur la virtuosité et la technicité vocale et instrumentale, atout majeur de l'œuvre, en lui donnant une forme dans laquelle un public contemporain se reconnaîtra.

L'universalité et l'intemporalité de l'œuvre résident dans le thème de l'espérance populaire en un Roi juste et humble. Pour rendre le message audible aux oreilles actuelles, ce projet fait le choix de l'image, de l'humour et du spectacle : du divertissement.

Le jeu vidéo est sans aucun doute l'un des vecteurs idéaux car la recherche du bonheur des personnages dans l'oeuvre s'apparente au but à atteindre dans un jeu. **La virtualité du jeu vidéo exprime la surréalité et l'exemplarité des personnages. Il laisse à la musique le soin d'en dire l'humanité.**

Ses images fortes mais aussi ses règles systématiques, ses obstacles et ses bonus permettront de raconter le parcours d'Aminta, Roi berger.

L'œuvre est structurée de façon dialectique :

- deux philosophies incarnées par Aminta d'un côté et par Alexandre le Grand de l'autre.
- deux visions radicalement différentes de l'amour, figurées par deux couples, contrainte et raisonnée pour l'un, passionnelle et libre pour l'autre. **Cette notion d'Amour sera matérialisée sur scène.**

Il est presque inévitable d'opposer Rousseau à Machiavel pour rendre compte de cette dualité. En plaçant l'action du premier acte dans un jeu vidéo de vie virtuelle à l'imagerie pastorale et le second dans un jeu stratégique et géométrique de camp militaire, nous rendrons une œuvre dont la simplicité apparente n'est que la forme allégorique et édifiante de la recherche du bonheur collectif et individuel.

C'est dans la pensée du philosophe René Girard que ma lecture de l'œuvre révèle la force toujours actuelle d'*Il Re Pastore* et permet de traverser sa dialectique par le récit.

René Girard énonce la thèse du désir mimétique, de l'identification au modèle. L'indifférenciation qu'il provoque se propage dans ce que Girard nomme la contamination et c'est précisément dans cet état d'indifférenciation que débute notre histoire. Alexandre le Grand, conquérant par nature, souhaite imposer au monde sa vision, « laisser des traces sur toutes les plages d'Océanus ». De cet état naît la violence, et Girard énonce la nécessité de réguler cette violence par le bouc émissaire, dont la figure du Roi innocent (et plus particulièrement la figure christique du Roi berger) n'est que la victime de substitution. Il est également la figure de la justice, réponse sociétale donnée par l'Occident pour remplacer le bouc émissaire.

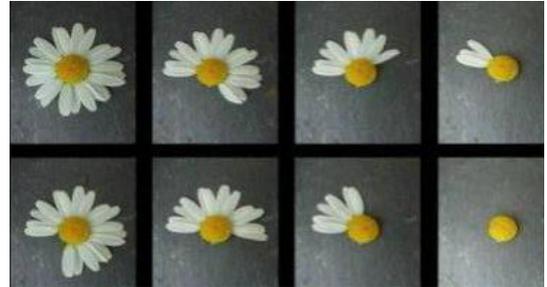
Notre Roi berger ne refuse pas le trône. Il refuse d'y monter en étant autre chose que ce qu'il est. Il impose à Alexandre la différenciation, et par là même l'identification du désir.

Tout en respectant la construction initiale exemplaire et édifiante, nous utiliserons le jeu afin de mettre en valeur de manière festive, poétique et sensible le sentiment humain, de permettre à la musique qui l'exprime d'en être le premier vecteur.

A l'époque de la création, l'utilisation scénique des codes et de l'étiquette de la cour rendait l'œuvre aisément perceptible par le public auquel elle s'adressait en se basant sur la donnée préalable d'un système de valeurs sociales, d'une certaine manière sur des « règles du jeu ». La force mythologique et didactique de l'œuvre nécessite en effet comme la vie à la cour une surréalité.

Transposées dans nos jeux vidéo, cette codification et ces règles appellent un univers de fiction. Les personnages réels pénètrent le jeu et influent sur lui selon un certain nombre de fonctionnements préétablis.

L'Amour est la force qui motive les personnages. Elle serait symbolisée sur scène par une fleur à l'avant-scène qui apparaîtrait ponctuellement, qui perdrait ou verrait s'arracher ses pétales, comme une marguerite répond à l'amoureux... Représentant le niveau d'énergie vitale de certains jeux vidéo, cet élément serait central dans les deux actes.



Il ne s'agit donc pas d'un décor, mais d'une proposition de deux mondes spectaculaires au fonctionnements propres et amusants.

Ces deux mondes, séparés par l'entracte, sont encadrés par deux moments que je souhaite symboliques et signifiants :

L'ouverture, qui serait utilisée à établir les règles de notre représentation et de nos jeux, notamment par le chargement du jeu et par **l'utilisation des codes théâtraux du Jardin et de la Cour** : ils s'appliquent ici tant à la réalité des deux mondes qui s'opposent (la nature et la royauté) qu'à la symbolique christique du jugement (le Jardin est à droite de l'acteur et la Cour à sa gauche, référence au début de l'Apocalypse). En ouvrant sur l'image du jugement dernier, balayée par les soldats d'Alexandre, des danseurs-machinistes pourront préparer la représentation, et les acteurs arriver de leur loge pour entrer dans le jeu.



Le final, sorte de Happy End dont tous sortent victorieux par la force de l'amour et la décision du monarque glorifié, appelle à une harmonie des deux mondes qui s'opposaient jusque là. Les deux scénographies s'imbriqueront progressivement l'une dans l'autre afin de créer cette dernière image, que l'appui de la fosse d'orchestre parachèverait en plaçant la musique de Mozart au cœur de ce nouvel équilibre. Les codes de jeux seraient affranchis. La différenciation sera symbolisée par un nouveau manteau royal pour Aminta, confectionné par les moutons à partir de leur propre laine.

Faire appel à un plasticien assure la force visuelle et impose également à la mise en scène des « règles du jeu » avec lesquelles faire vivre l'œuvre.

Le choix de Nicolas Buffe répond en tout point à ces éléments. Son univers, s'il fait référence à l'esthétique Renaissance, trouve souvent son inspiration dans la mythologie et sa réalisation par la symbolique et l'utilisation des éléments du jeu vidéo, du dessin et du manga. Ses installations sont toujours des propositions visuelles extrêmement fortes notamment par l'utilisation du cadre, prérequis implicite de l'écran du jeu vidéo.



La spécificité de la gestuelle du jeu vidéo et la dynamique des mouvements scénographiques convergent vers l'utilisation de la chorégraphie et du mouvement. Il me paraît donc nécessaire de faire appel à un chorégraphe et à des danseurs. Par exemple, la géométrie et les codes de la revue et du cabaret seront le moyen de donner à voir le narcissisme d'Alexandre alors que la danse libre de la nature dans l'air d'Aminta au premier acte en exprimera la richesse et l'humilité.



Les danseurs pourront tour à tour être des éléments de la nature ou du décor, comme le troupeau de notre berger, mais aussi des arbres, des oiseaux ou des rochers. Ils pourront être aussi les soldats d'Alexandre, ses chars, ses tentes, ses armes.

Les danseurs s'intégreront à leurs doubles factices, mélangeant dans une même esthétique le faux et le vrai, le statique et le vivant. Ainsi, des danseurs « moutons » se mêleront à de faux moutons, et des danseurs soldats à des soldats factices. Il s'agira pour nous d'inventer nos « moutons » et nos « soldats », affranchis de tout réalisme et appelant avant tout à l'imagination du public. Ils obéiront aux règles du jeu de chacun des tableaux.

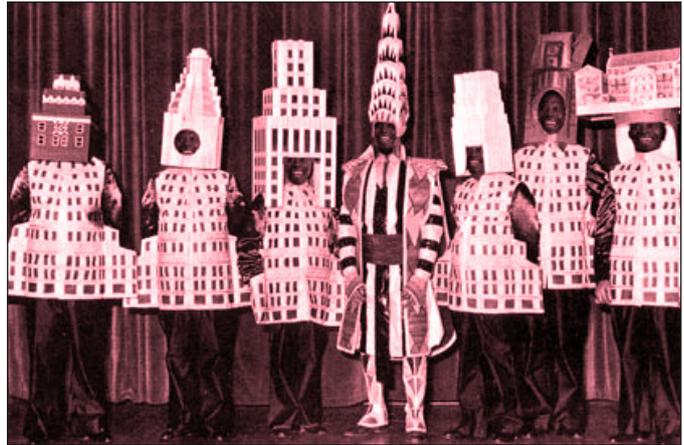


Dans un souci de bien être, les moutons de l'acte I pourront par exemple faire attention à leur ligne, pratiquer le yoga ou l'aqua gym ; et les soldats formeront d'abord des formes géométriques militaires pour peut-être ensuite tenter d'être plus créatifs...

Enfin, ces danseurs pourront, à la manière des personnages des fables de La Fontaine, être les révélateurs humoristiques des personnages et des situations. En nous donnant à voir leur point de vue ou leurs réactions, ils seront comme souvent plus humains que les humains et sauront être tour à tour comiques ou poétiques, attachants ou délicieusement agaçants, mais toujours vivants et dynamiques.

Le chorégraphe **Dominique Boivin** serait un partenaire idéal pour développer cet univers. Son travail, poétique, toujours teinté d'une distance amusée, a souvent su créer des œuvres en interaction entre le danseur et l'objet. Son expérience de l'opéra lui confirme un talent pour proposer un univers qui sert une action principale et utilise la musique comme moteur.

Tout comme la musique, l'imagerie du spectacle doit être virtuose et festive. Dans un tableau et dans l'autre, les deux scénographies sont vivantes et évolutives, pareilles à un jeu vidéo. Les personnages principaux ou les danseurs pourront la modifier à vue de manière volontaire ou réactive.



Le rideau d'avant-scène du spectacle permettra de placer les scènes de transition à la face pendant les changements. Cela apportera à la fin de certains airs la proximité intime du public avec le personnage et les sentiments qu'il exprime. Cela permettra aussi de surprendre le public en dévoilant de nouvelles images scénographiques.

LES RÉCITATIFS

Les récitatifs s'opposent aux airs comme un temps réel s'oppose à un temps poétique et mérite donc un traitement particulier.

Le but étant de rendre les informations essentielles à l'action tout en favorisant la mise en valeur des arias par des dialogues courts et vifs, des coupes sont nécessaires. Les récitatifs occupent 25 minutes (sur 1h50) de l'œuvre. Ils pourraient être réduits à 15 min.

Ils doivent donc être rapides et au rythme rompu. **Leur traitement visuel s'accompagnera d'une gestique particulière, empruntée à l'univers des jeux vidéo** (répétition face à l'obstacle, arrêt sur image, avancée sur place..) et fera entendre le dialogue par le mouvement, comme le font la gestuelle baroque, le cinéma muet, le dessin animé ou la gestuation biblique.

Comme pour le récitatif de bande dessinée, nous pourrions également remplacer certains dialogues par du texte projeté dans le décor (« et pendant ce temps... », « il pensait à elle, quand alors... »), afin d'en augmenter l'efficacité.

LES COSTUMES

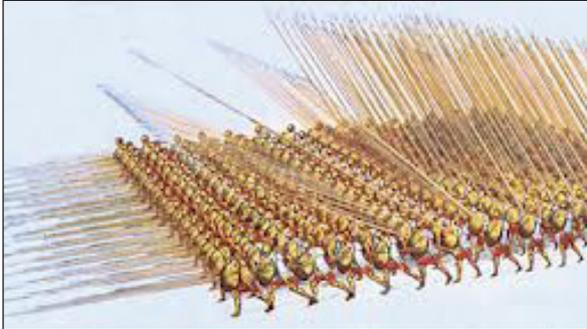
Nicolas Buffe saura emprunter aux mondes du jeu vidéo et aux univers qui le caractérisent.

Chaque personnage aura plusieurs éléments de costumes. Chacun sera représentatif de son évolution (comme les étapes d'un jeu vidéo) **et s'ajoutera sur le précédent comme un bonus ou un malus que le jeu induit.** Un élément de costume particulier pourra être ajouté pour le final.

Il s'agira d'inventer les silhouettes tant des personnages principaux que des danseurs, en s'appuyant sur des références réelles et virtuelles ; de créer nos propres personnages, libre de toute obligation réaliste. Par exemple, nos moutons pourront ne pas ressembler à des moutons, ou être réalisés en fil de téléphone blanc etc.



Comment par ailleurs produire le spectaculaire, le nombre nécessaire à former un troupeau nombreux ou une armée macédonienne ? Par le costume. En empruntant le principe du Roi Lion ou celui du chorégraphe allemand Oskar Schlemmer de la multiplication des éléments autour d'un danseur. Par exemple, les soldats d'Alexandre sont dotés de Sarisses (pointes de 5 à 7 mètres de long) et de boucliers placés en formations très serrées : plusieurs éléments de ce type par danseur donneront l'illusion du nombre.



Une pièce est essentielle à l'histoire: le manteau royal. Le choix de la matière, de la taille doit donner à voir ce qu'il représente : l'acceptation de l'indifférenciation et la disparition de l'individu. En ce sens, qu'il fasse, comme dans les grands mythes, disparaître celui qui le porte. L'utilisation d'un procédé technique vidéo de camouflage pourrait être étudié. Enfin, un autre manteau sera confectionné par les moutons sur scène avec leur propre laine pour le final, afin d'offrir un manteau royal à Aminta symbolisant le bonheur recolté des soins apportés à l'autre.



L'œuvre s'articule dans une unité de temps; l'histoire se déroule en une journée. Elle commence le matin et finit le soir pour s'ouvrir enfin pour le final sur une lumière de bonheur et d'harmonie.

La lumière permettra de s'amuser avec les références du jeu et de les quitter pour revenir parfois à un certain réalisme de sentiments et une proximité avec le public.

Dans les deux jeux, un éclairage clignotant réglé sur le cadre de scène du théâtre signalera, comme au flipper, les « bonus », marquant ainsi les événements majeurs du récit.



Enfin, comme lorsqu'un personnage de jeu vidéo ouvre un monde nouveau en sautant sur un élément, c'est par la lumière que nous créerons des univers spécifiques et magiques et, le temps d'un air, une intimité nécessaire à la pleine expression de la musique.

Univers pastoral (acte I)

Le jeu vidéo de référence du point de vue du fonctionnement serait ici **Les Sims**, ou le jeu de bergers **Clouds and Sheeps**, tous les deux descendants directs des Tamagoshis.



Dans les deux cas, la philosophie de notre Roi Berger y est totalement représentée.

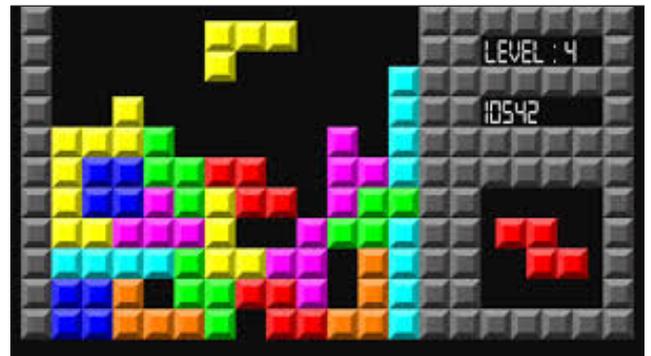
Les Sims est une simulation de vie qui propose de gérer la vie de personnages virtuels. Le joueur gère une famille en pourvoyant à ses besoins et en donnant des directives à chacun de ses membres ou en leur laissant leur libre arbitre.

Dans Clouds and Sheeps, il s'agit de prendre la garde des animaux, de les nourrir, de s'assurer qu'ils ne manquent de rien et qu'ils ne sont pas affectés par la météo, que le joueur contrôle. Par exemple, il est possible de rassembler des nuages pour qu'il pleuve et que l'herbe se mette ainsi à pousser. Les fonctions et les règles en sont très simples.

Le mode de pensée qui permet la victoire est lié à la capacité à s'occuper des éléments du jeu, à les maintenir en vie, leur permettre de s'épanouir.

Univers militaire (acte II)

Le jeu vidéo de référence serait ici pour son fonctionnement et ses règles **Rome Total War - Alexandre**, mais également de nombreux jeux de stratégie ou de puzzle comme **Tétris**.



Tous deux représentent le mode de pensée d'Alexandre.

Dans un cas, le but du jeu est de conquérir et de régner sur un empire d'une certaine taille ; le joueur peut choisir soit de laisser l'intelligence artificielle décider de l'issue du conflit, soit de contrôler lui-même son armée.

Dans l'autre cas, il s'agit d'assembler des éléments pour former des lignes complètes.

Échelle et proportion

Altro il dover d'Aminta, Altro è quel d'Alessandro. È troppo angusta Per lui tutta la terra: una capanna Assai vasta è per me. (Aminta, Acte I, sc. 2)

Cette Arcadie a pour l'homme une place humble. C'est un espace vaste pour celui qui n'y cherche que son rôle et se considère comme une partie et non comme le tout.

L'espace scénique rendrait cette idée en développant une scénographie aux proportions exagérées dans laquelle l'homme y apparaîtrait plus petit qu'à la normale.



Couleurs

Dans l'idée d'une nature riche et d'un jeu sensitif et ludique, ce décor serait en couleurs, vives et contrastées.

Références pastorales et orientales

La transposition et la déformation du réel qu'implique le jeu vidéo suffisent à représenter l'œuvre comme actuelle. Les références au réel (époque, fonction, géographie) seront affranchies mais devront être le point de départ de la réflexion de chaque élément scénique. La vision orientale du monde (les exigences du cœur plutôt que la raison) peut également être une source d'inspiration pour le scénographe. L'univers pastoral est plus féminin, son astre de référence sera la lune.

Le cadre de scène pourra être orné d'une coupole, référence à l'iconographie chrétienne.



Échelle et proportion

Le devoir d'Aminta n'est pas comme celui d'Alexandre. Pour lui la terre entière est trop petite, pour moi ma cabane est déjà trop grande. (Aminta, Acte I, sc. 2)

Alexandre place l'Homme et lui-même au dessus des lois de la nature. Dans cette idée, la scénographie jouera avec la proportion de manière à donner aux chanteurs une taille légèrement supérieure à la normale.



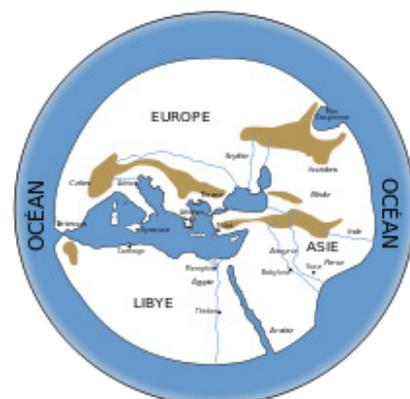
Couleurs

Le décor du camp militaire grec aurait une dominante noire et blanche. Le principe même de « contamination » que représente la conquête tiendrait dans cette uniformité visuelle, tant de la scénographie que des costumes.

Références militaires et urbaines

Le monde d'Alexandre est un monde de pensée occidentale, de raison et de contrôle. C'est un monde qui tend à l'uniformisation, à la rationalisation et à la rentabilité.

Les références urbaines à l'utilisation de l'espace et de la perspective sont autant de liens avec les représentations de l'antiquité et de son architecture. Ce tableau trouvera sa construction militaire et sa conception égotique dans la géométrie. Le monde militaire est indubitablement plus masculin, son astre de référence sera le soleil.



Références visuelles

Simple, ludique, léger, humble, le monde pastoral pourrait s'inspirer tant des jeux vidéos précités que d'univers visuels comme ceux de Toy Story ou Wallace et Grommit.

Certains éléments sont essentiels (le ruisseau, les arbres, les oiseaux, le troupeau doivent être représentés sur scène).



La lumière

L'œuvre s'articule dans une unité de temps d'une journée. Elle commence donc au levé du jour. Nous opterons dans l'acte I pour une lumière naturelle, évolutive avec le temps du spectacle, l'annonce à Aminta à la fin de l'acte correspondant au Zénith.



Références visuelles

Construit et stratégique, ce tableau a pour références visuelles autant l'expressionnisme allemand que le cinéma muet (Metropolis, La Antenna ...) ou futuriste (Dark city).

Les références historiques et militaires sont celles d'Alexandre Le Grand, tant dans le cinéma, la peinture que dans le jeu vidéo.

Enfin, en l'adaptant à l'univers défini plus haut, les codes géométriques des grands cabarets et des chorégraphies de revue ont leur place dans la création des images du second acte.



La lumière

L'acte II débute entre chien et loup et se termine le soir. Le soir tombant, les ombres du décor poseront des lignes graphiques sur le camp militaire.

L'éclairage du second acte trouvera son inspiration dans la photographie Bauhaus et l'expressionnisme.



Aminta

De son vrai nom Abdalonymos (du phénicien signifiant serviteur des dieux), il fut nommé par Alexandre Roi de Sidon. Jardinier de son état, et sans connaissance de sa lignée royale, il fut trouvé selon les récits historiques soit portant de l'eau soit arrachant des mauvaises herbes. Son arrivée au pouvoir à Sidon est qualifiée dans l'Histoire comme « l'ère du peuple ». Dans une pièce de théâtre de Tosso dont il est le personnage éponyme, Aminta tente de se suicider par amour pour Silvia, qui, le croyant mort, en épouse un autre. Aminta ne meurt pas et vient reprendre sa bien-aimée. Le thème de la résurrection est associé au personnage. Le mythe du Roi perdu ou du roi berger nous renvoie naturellement à David, à Œdipe, à Arthur et à Jésus, tous associés au nomadisme et à la nature. Dans l'œuvre, il a été élevé par le père d'Agénor et est guidé avant tout par l'Amour. Son humilité et sa vie simple sont mises en avant, tant dans l'œuvre que dans les textes historiques.

Fragile, mélancolique, Aminta, comme David, se trouve démuné devant le comportement humain. David dans les Psaumes et Jésus dans l'Évangile selon Saint Jean sont les sources les plus évidentes pour définir le personnage.

Berger, Aminta est, à l'inverse d'Alexandre, celui qui voit, qui entend et qui observe. Il tient sa force non de la raison et de la stratégie mais de l'observation et de la connaissance. Sa philosophie place l'homme en tant qu'élément comme les autres de la création dont le bonheur tiendrait dans la cure des choses qui l'entourent.

D'un point de vue contemporain, Aminta est monsieur tout le monde, opérant un travail indépendant, productif et au service de l'autre. Dans une mise en scène transposant l'œuvre au XX^{ème} siècle, Aminta serait un instituteur de campagne, prenant soin des enfants de la ville.

Aminta porte avec lui la nature à laquelle il appartient. Sur scène, il provoquera l'apparition de la nature dans l'environnement urbain du second acte.

Le fonctionnement du personnage dans le jeu s'articule autour de la parabole du bon berger.

Évangile selon St Jean, chapitre 10, 1-10 : Jésus parlait ainsi aux pharisiens : « Amen, amen, je vous le dis : celui qui entre dans la bergerie sans passer par la porte, mais qui escalade par un autre endroit, celui-là est un voleur et un bandit. Celui qui entre par la porte, c'est lui le pasteur, le berger des brebis. Le portier lui ouvre, et les brebis écoutent sa voix. Ses brebis à lui, il les appelle chacune par son nom, et il les fait sortir. Quand il a conduit dehors toutes ses brebis, il marche à leur tête, et elles le suivent, car

Alexandre

356-323 av. J.-C. - meurt à 33 ans. Il aspire à la conquête totale du monde connu, et travaille notamment par l'unité monétaire à l'unification des cultures du Nord et du Sud et à la fusion des cultures grecques et orientales. Fin stratège, il vient de conquérir Tyr (Sour) en Phénicie (Liban) lorsqu'il prend Sidon (Saida), théâtre d'*Il Re Pastore*.



Personnage dual, il est barbare et grec, mystique et réaliste, violent et généreux, narcissique et autocrate. Alexandre souhaite tout contrôler et est en conséquence peu enclin à comprendre ou ressentir le sentiment ou le désir amoureux.

Obsessionnel, il refuse et ne comprend pas le monde d'Aminta. Il cherche à le ranger, le cadrer à tout prix, avoir une maîtrise sur cette réalité. Il ne peut ni entendre ni voir les émotions des autres personnages, ni ne peut intégrer ce qui lui échappe. En ce sens, sa réalisation finale est sincère. Il est de surcroît supersitieux et voit des signes là où il n'y en a pas. Passionné et investit dans sa propre mission, il est sujet à des colères d'une terrible violence.

D'un point de vue contemporain, Alexandre est Steve Jobs, inventeur tacticien qui souhaite harmoniser la planète par la diffusion de son mode de fonctionnement, par ce qu'Apple qualifie de « mode instinctif ». Dans une mise en scène transposée dans les années 40, il serait un mélange de Truman et Rockefeller.

La contamination qu'il représente (cf. thèse de René Girard) peut être visuellement rendue dans le jeu vidéo par les traces qu'il laisse, notamment dans la Nature, qui se « griseraient » à son passage.

En terme de jeu vidéo, Alexandre a bien sûr le profil du joueur de Total War, mais aussi de Tetris. Opportuniste et égo-centré, il a un sens inné de la mise en scène. Il déplace et arrange les éléments à son avantage. Et dicte la nature. Il contraint et modifie la forme de son armée selon des formes géométriques, que nous rendrons scéniquement par la revue. Il pense pacifier le monde par l'esthétisation et l'harmonisation.

Ses entrées sont accompagnées d'éclairs et de tonnerre. Il sera sans nul doute souvent mis en valeur par une poursuite.

Costume : Les références des costumes d'Alexandre peuvent prendre source dans les diverses interpré-

elles connaissent sa voix. Jamais elles ne suivront un inconnu, elles s'enfuiront loin de lui, car elles ne connaissent pas la voix des inconnus. »

Il ne dort pas (Nahum 3:18) Il ne détruit pas, il construit, il édifie. (Jérémie 23:1), Il active la marche du troupeau (Ecclésiaste 12:11) Il fortifie la malade, il cherche la perdue, il ramène l'égarée, il bande la blessée (Ézéchiël 34:16) Il cherche et fouille pour trouver la brebis égarée (Luc 15:4) Il connaît les brebis par leur nom (Jean 10:14)

Nous développerons dans les temps d'attente du personnage un mode « veille », référence tant à la veille d'éléments électroniques qu'à de celle du berger.

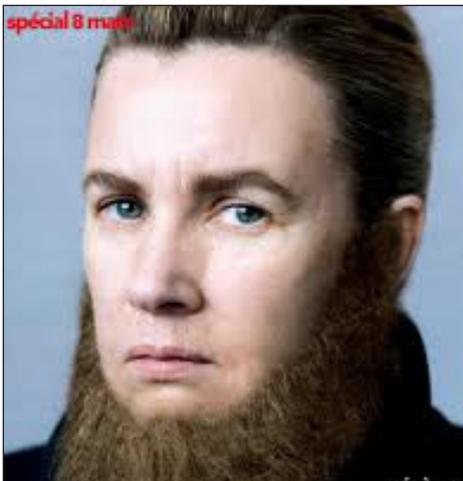
Aminta ramènera les brebis égarées et elles le reconnaîtront à sa voix. L'humour tiendra dans le fait que le troupeau soit « fan » d' Aminta comme des groupies le serait d'un chanteur pop, et par ailleurs que ses brebis soient particulièrement taquine et « s'échappent » plus au moins volontairement (dans le public, qui sait...) pour être ramenées.

Il aide à la guérison de ceux qui ont le cœur brisé (Ps. 147:3). Il fortifie et nourrit celui dont l'âme va défaillir en chemin (Matthieu 15:32)

Il entend les soupirs et les cris (Lam. 3:56) Il discerne l'âme angoissée. Il fait reposer celui qui est las, il le rafraîchit (Ésaïe 28:2)

Dans ses rapports, tant lorsqu'il rencontre Alexandre qu'avec son troupeau, Aminta prend soin de l'autre. Par ailleurs, l'humanisation du troupeau en confiant aux brebis des états d'âmes et des angoisses sera le révélateur poétique et amusant des questionnements humains.

Aminta est le seul personnage qui se déplace normalement. Il a une gestuelle naturelle dans le jeu.



Costume : Aminta est un berger. Les représentations de Jésus comme celle de David sont évidemment à la source de l'inspiration du costume. Son « costume de laine » est mentionné plusieurs fois dans l'œuvre

tations du Roi de trèfle dont il est la figure, ou dans toutes sortes de représentations de ce personnage historique. Le narcissisme évident du personnage trouvera son expression dans l'utilisation des codes de la royauté et de la revue. Il aura un costume d'intérieur et un costume d'extérieur. Son armée comme Agénor auront de fortes références visuelles à son costume, comme signe de l'indifférenciation qu'il représente. Rasé de près, attentif à son image, lui et son armée sont soignés dans leur apparence.

Tamiri

Tamiri est la fille de Straton, ancien roi de Sidon qui se suicida pour ne pas se rendre à Alexandre.

Tourmentée et angoissée, Tamiri reproche au monde les frustrations de ses désirs, ce que la vie lui impose. Insatisfaite, un certain mal être s'exprime à travers elle. Elle aime Agénor et fait avec lui le contre point résigné de la passion inconditionnelle d'Aminta et Elisa.

Tamiri appartient clairement au monde de la royauté et du pouvoir. Mais pas à celui d'Alexandre. En conservant des règles géométriques et le noir et blanc, Tamiri différera d'Alexandre et d'Agénor dans sa gestuelle.

Noble absolue, Tamiri serait dans une adaptation moderne toujours noble, de ces familles qui s'accrochent à un passé qui n'existe plus.

Hypocondriaque, nous ajouterons au jeu de Tamiri un certain nombre de médicaments, accessoires, mouchoirs, écharpe, inhalateurs, qui ajouteront à l'effet comique mais mettront aussi en valeur sa libération par l'Amour.

Costume : Tamiri se déguise en bergère pour se sauver mais n'en connaît pas le monde et la réalité. Nous nous amuserons de ce déguisement inapproprié et de son inconfort pour la jeune princesse. A partir de là, Tamiri pourrait se changer de manière répétitive et de plus en plus rapprochée au cours de l'action et particulièrement à l'acte II, de façon toujours légèrement extravagante.

L'utilisation des nombreuses toilettes en serait là aussi le signe le plus évident et le révélateur d'une société codifiée ou les réactions ne peuvent être naturelles.

Agénor

Agénor est le conseiller d'Alexandre et l'annonciateur de la révélation. Il est amoureux de Tamiri mais, par devoir, ne peut vivre cet amour. Il y a dans la mythologie un Agénor fils de Poséidon et père d'Europe.

C'est un homme de cour, un militaire, un homme de complot, toujours au service du pouvoir. Dans l'histoire de la conquête de Sidon, Agénor serait Hephaestion, général d'Alexandre et sans doute son amant, qui mourut d'un excès de nourriture et de boisson.

Dans une transposition après guerre, Agénor serait

en tant que signe de ce qu'il est profondément et de sa conception du monde. Aminta est le plus souvent chanté par une soprano, le principe du travestissement se voudra le plus réaliste possible. Aminta est, par opposition à Alexandre, barbu et peu soigné dans la première partie puis rasé et nettoyé de force dans la seconde. Le lance-pierre, la houlette, le bâton et la musette peuvent être des éléments à transposer dans l'univers du jeu. Extrêmement pauvre, sa condition se voit dans son costume. Le manteau royal d'Alexandre fait entièrement disparaître ce qu'il est. Son dernier manteau représentera la royauté dans l'identification.

Elisa

Elisa est amoureuse d'Aminta. Nymphé noble, elle est de la lignée du Roi Cadmus mais désire par amour épouser la vie pastorale et sa simplicité. Elisheva (Elisa en hébreu) signifie Dieu est plénitude. Elisa représente celle qui recherche la complétude de l'amour dans la fuite des désirs futiles.

Elle annonce dans ses arias ce qui sera (ou ne sera pas), ses désirs ou ses doutes. Telle Myriam en son temps, elle pousse, parfois consciemment parfois sans le savoir, le berceau de l'action sur les eaux du fleuve.

Elisa vient de la cour mais la refuse. Elle s'exclut elle-même de la communauté à laquelle elle appartient mais en garde l'éducation qu'elle a reçue. En ce sens, et de façon en aucun cas dépréciative, Elisa est bobo, et laisse parfois transparaître que son naturel n'est pas de la nature.

Dans une transposition après guerre, Elisa aurait pour référence une fille de notaire ou de maire de la ville, propriétaire terrien.

Elle manque de réalisme et tend à vivre dans le fantasme. Il n'est pas exclu que la plénitude qu'elle voit dans la vie d'Aminta et l'amour soit feinte ou illusoire. Elisa est systématiquement étrangère au monde dans lequel elle évolue. Ses règles du jeu scénique seront mimétiques de celles d'Aminta, mélangées à quelques réactions innées du monde d'Alexandre.

Ses airs seront illustrés par une mise en scène de la vision ou des doutes qu'ils expriment, dans un cadre qui s'intégrera dans le décor pour l'occasion. Enfin, la volonté et le déterminisme d'Elisa feront s'ouvrir le passage devant elle en dépit des parcours de jeu.

Costume : Si elle aspire à la vie pastorale, Elisa sait les codes de la cour. Son premier costume sera donc celui d'une bergère réinterprété mais particulièrement soigné dans les proportions, le détail et la réalisation. Son second costume, s'il reste simple, saura ajouter un élément plus précieux et plus noble. (i.e noir et blanc dans les codes du décor de l'acte II).

l'huissier, le comptable de notre Alexandre Truman/Rockefeller.

Agénor manque de caractère. S'il est prêt à tout pour le royaume, il n'a pas le courage de ses désirs. C'est un homme de contradictions et de contraintes, de devoirs et d'obligations.

Autocentré, il « aimerait mais ne peut point » et se repaît de son malheur. Agénor est un homme déchiré par le paradoxe.

Comme à la cour de Salzbourg à la création de l'œuvre, Agénor est un homme de cour au sens où il n'a, à moins d'être seul, aucune réaction naturelle.

Il est de ces personnages qui n'avancent pas car ils se dirigent souvent dans deux directions opposées simultanément. Agénor finit par (de manière très géométrique cependant) tourner en rond.

Boulimique et alcoolique, il compense son insatisfaction par l'excès. (Comme dans le jeu vidéo, il « gobe » les éléments comestibles du décor).

Costume : Le costume d'Agénor est bien sûr militaire et de cour, et s'apparente à ceux des soldats d'Alexandre. Dans la contrainte et la frustration, Agénor a des vêtements (les chaussures en particulier) trop petits pour lui ou inconfortables.



IL RE PASTORE

W.A. MOZART
SUR UN LIVRET DE MÉTASTASE

PROPOSITION PROVISOIRE DE DÉCOUPAGE

ACTE I – 50'



Ouverture (2'50)

L'ouverture opposera dès le début le Jardin et la Cour dans une imagerie chrétienne. Le cadre « coupole » est chargé au sol. La traversée de soldats noirs et blancs évoquera avec humour le chargement du jeu comme la préparation d'un spectacle. Les personnages du spectacle arriveront des coulisses ou du

lointain comme les acteurs le font avant le début d'une représentation. Enfin, le rideau s'abaissera à nouveau pour permettre l'installation du décor de l'acte I, pendant qu'à la face, quelques brebis joueront à saute-mouton. Une barre de progression lumineuse pourra indiquer le fait que le jeu va commencer.

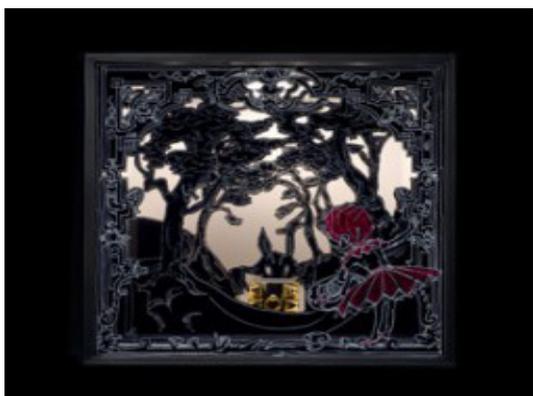


Aminta : Intendo amico rio (3'30)

L'introduction permettra d'appuyer le rideau et révélera par la lumière tout d'abord le ruisseau puis Aminta, sans dévoiler l'intégralité du décor. Nous sommes avant que le jeu commence, comme dans un mode de démonstration. A la manière des tableaux lumineux chinois, seul l'élément du ruisseau serait mobile. Aminta demande au ruisseau qui murmure quel sera le destin. L'air sera accompagné progressivement de la découverte du décor en lumière.

Aminta –Elisa récitatif

L'arrivée d'Elisa se reflétant dans le ruisseau interrompt l'air de manière brusque, comme lorsqu'on décide de commencer le jeu et que le mode de démonstration s'arrête. Le monde qui entoure Aminta se mettra à vivre soudainement. Le code du récitatif sera explicite pour cette première avancée de l'action. Les premiers « jeux animaliers » des danseurs commenceront au second plan. Lors de la mention de la recherche du Roi, tout dans le jeu indiquera déjà explicitement au public qu'il s'agit d'Aminta, sans que lui ni Elisa ne le voit.



Elisa : Alla selva (5')

Durant l'introduction de l'air s'installera au lointain un cadre de scène dans lequel s'illustrera la vision future d'Elisa. Elisa, heureuse, se dirige vers le troupeau et l'embrasse, les moutons, émus, rougissent. Elle circule dans le décor avec détermination et confiance, comme un joueur qui pratique ce jeu depuis longtemps.

Durant le premier mouvement elle emmène les moutons et la nature avec elle, tous la suivent pour pénétrer dans le cadre du lointain et illustrer son air par des images fixes (avec quelque manque de concentration chez les moutons turbulents). La dernière partie, alors qu'Elisa sortira du cadre, continuera d'être illustrée par les danseurs, l'un des moutons se prenant pour Elisa et imitant (plutôt mal) ses propos.

Elisa termine à la face. A la fin de l'air, Elisa embrasse Aminta, ce qui provoque une réaction du jeu et la disparition du cadre au lointain, comme lorsqu'un bonus est marqué par le joueur. Le cadre de scène du théâtre s'illuminera.

Aminta : recitativo accompagnato : Ditelo voi pastori (2')

Le récitatif d'Aminta est clairement adressé au public. Derrière lui, chaque mention de la nature « réveille » un élément de décor qui sera utilisé dans l'air qui suit.

Aminta : Aer Tranquillo (6'40)

Durant l'air, les moutons répondent à la voix du berger. Chaque vocalise du chanteur sera l'occasion d'une image figée sur scène. A chaque fois que l'image reprendra vie, c'est une ode à la nature qui s'animera. Un mouton perdu dans la salle rejoindrait Aminta sur scène, un mobile géant « oiseaux » descendrait des cintres pour tournoyer non seulement sur scène mais au dessus de la fosse et des premiers rangs. La fleur de l'amour se chargerait à la face. Aminta aurait durant l'air l'occasion de faire une « vraie partie », c'est à dire de mettre en place tous les principes du jeu évoqué avec son personnage. Un événement de « fin de tableau » annoncerait la victoire d'Aminta sur ce « niveau de jeu ». L'air terminerait à la face, là où il a commencé, la nature reprenant sa place plus réaliste de décor.



Aminta – Agénor – Alexandre récitatif

Alexandre et Agénor arriveraient de la salle ou des loggias. Leur apparition provoquera une réaction de « bug » du jeu (peurs des éléments), tant de ses éléments vivants (moutons, arbres...) que des éléments de météo (nuages). L'apparition de nuages gris provoque la sortie d'Aminta. Ainsi, Alexandre voudra montrer sa puissance en déplaçant le soleil (qui changera l'heure sur le cadran solaire).

Alexandre : Si spande al sole (4'50)

Il pleut (effet lumière). Les éléments météorologiques comme les moutons sortiront sur l'introduction de l'air, dans une chorégraphie de revue, révélant l'avancée d'Alexandre.

Pendant la première partie de l'air Alexandre contrôle les éléments du jeu, par opposition quasi systématique à l'air précédent où Aminta prenait soin des éléments du jeu.

La contamination de l'environnement par Alexandre se traduirait par le remplacement des quelques éléments de couleur par des éléments noirs et blancs. Durant toute cette « partie chaotique », Agénor tentera de le suivre, souffrant de tout ce que provoque Alexandre (à la manière d'un film de Laurel et Hardy). Il arrivera avec lui sur l'avant-scène mais épuisé quand le rideau se charge pour la dernière partie de l'air, la plus virtuose. Alexandre sort, laissant Agénor seul.

Agénor – Tamiri récitatif

Tamiri soulève le rideau et révèle un autre tableau du même jeu. Comme un joueur novice, elle tente de faire évoluer le jeu mais ne parvient pas à grand-chose par sa maladresse et son inadéquation avec le monde pastoral. Cela peut faire rire les moutons.



Agénor : Per me rispondete (4'50)

Agénor tente de faire apparaître des éléments du jeu (notamment des étoiles). Plus rien ne bouge. Tamiri « joue une partie » en se déplaçant dans le tableau alors qu'Agénor, chantant, n'arrive pas à la suivre. Pour la dernière partie de l'air apparaît la fleur d'amour alors que Agénor tente littéralement de décrocher la lune avec l'aide des moutons/arbres/oiseaux-danseurs. Il sort à la fin de l'air, probablement par les cintres accroché à la pointe de la lune.



Tamiri récitatif et air : Di tante sue procelle (4'50)

Restée seule, Tamiri ramasse la fleur d'Amour et la renvoie dans les cintres. Un pétale en tombe.

Durant l'introduction de son air, elle retire son déguisement de bergère et se change avec l'aide des arbres et des oiseaux.

Puis les étoiles (danseurs-acrobates) descendent des cintres et l'accompagne (à la manière des Andrew Sisters) dans une fin d'aria majestueuse. L'air se termine devant le rideau.

Aminta-Elisa puis Agénor - récitatif (3'40)

Une nouvelle disposition du décor pastoral se découvre au public. L'image de l'arrivée d'Agénor et des soldats offre une symétrie avec celle d'Aminta et de son troupeau. Le noir et blanc gagne du terrain sur le décor coloré.



Aminta : Recitativo accompagnato : Perdona Elisa (3')

Durant ce récitatif, Elisa et Aminta « tireront » ponctuellement le décor et ses éléments vers le Jardin ou vers la Cour. Après ce récitatif intime, la lumière monte pendant l'air, dévoilant le décor jusque là dans la pénombre.

Aminta-Elisa : Duetto Vanne a regnar ben mio (6')

Le duo de fin de l'acte I est déjà un « mini final » et sera traité comme tel. Le décor oscillera de gauche à droite et de droite à gauche en suivant le tempo du duo.

Nous retrouverons progressivement tous les « habitants/éléments » du jeu et leur fonctionnements. La couleur reprendra possession du plateau par l'apparition de la fleur d'Amour et de multiples fleurs colorées sur scène.

Durant la cadence finale, l'intégralité des éléments du jeu écouteront les deux chanteurs.

ENTRACTE

ACTE II - 50'



Elisa – Agénor récitatif

Le rideau se lève dans le silence sur Elisa, perdue dans les méandres du nouveau tableau. Toujours déterminée, elle évite sans problème les soldats en faction et autres obstacles. Jusqu'à tomber sur Agénor. Au deuxième plan, le mode « démo » du jeu est en mouvement ralenti. Au lointain apparaissent des têtes et le buste d'Alexandre en réunion avec ses généraux.



Elisa : Barbaro (5'40)

La partie A de l'aria s'adresse à Agénor en essayant de lui échapper et d'aller vers la tente où serait Aminta. Dans la partie B, allegro, Elisa se fait arrêter de tous côtés par les soldats et chars-danseurs. A la reprise A' Elisa se retrouve au sol, suppliante, les éléments de décor du jeu se referment autour d'elle. Enfin, dans la reprise B', elle est seule, entre trois murs, luttant contre les murs et arrachant de rage un pétale de la fleur Amour.



Aminta – Agénor puis Alexandre récitatif (3'45)

S'ouvrent alors les éléments de décor par un exercice militaire qui fait disparaître Elisa et apparaitre Aminta et Agénor, déjà en conversation. Alexandre fait une entrée majestueuse. A son départ avec Agénor, le décor se referme sur Aminta.

La fin du récitatif s'accompagne de la construction par Alexandre d'un élément, qui au fur et à mesure qu'il se construit, détruit petit à petit celui sur lequel se tient Agénor, lui-même écrasé par la nouvelle du mariage de Tamiri avec Aminta. Comme au Tetris, un élément de trop et tout le décor se met en mouvement, et déclenche le numéro suivant.



Alexandre : Se vicenda vi rendo felici (6'30)

Traité sur le mode de la Revue, Alexandre apparaitra à la fin de l'introduction de 45 secondes, dévoilé par la chorégraphie.

Le dernier air d'Alexandre laissera en parallèle apparaître au deuxième plan les autres personnages, un à un, tous abattus et affaiblis, luttant et se heurtant aux éléments du jeu, alors qu'il célèbre dans son air le fait de les avoir rendus heureux.

Le final de l'air se fera devant le rideau, à la poursuite.



Aminta récitatif (puis Agénor)

Le rideau s'appuie découvrant Aminta, perdu dans le dédale du décor, alourdi par le manteau qui le fait presque disparaître. Le soir approche, les ombres créées par la lumière rasante sont plus grandes que tous les éléments du décor. Aminta se trouvera face à plusieurs sentiers possible, au cœur du dilemme et inquiet de son choix.

Aminta – rondeau : l'amerò sarò costante (7'30)

Lorsqu'Aminta prononce la dernière phrase du récitatif, il provoque un changement complet de monde par la lumière. Il commencera son air en montant progressivement d'éléments en éléments et s'assiera sur une des poutres du décor pour continuer son air en hauteur, dans une translation qui l'amène à un autre élément du décor, comme dans un jeu de construction ou chez Mario Bros. Sur la fin de l'air, progressivement, les éléments du décor comme les soldats et les chars sont émus de l'air d'Aminta, qui termine à la face, en conversation avec le violon de l'orchestre.

Agénor – Elisa – Tamiri – récitatif (3'15)

Tous les trois sont aux places où le public les a laissés durant l'air d'Alexandre. Ils apparaissent progressivement à la lumière des torches des soldats. Tous luttent encore contre les éléments du jeu.

Tamiri : Se tu di me fai dono (5')

Durant son air, Tamiri s'éloigne progressivement d'Agénor et traverse des mouvements continus de soldats à l'entraînement, de vigiles aux torches allumées, de défilés de la garde qui les séparent de plus en plus.

Agénor : Sol puo dir come si trova (3'20)

Agénor ne supporte plus la douleur. Comme pour finir un jeu sans en arrêter la partie en cours, il fait «exprès de perdre», en quelque sorte, cherche à se suicider. Le jeu prend alors la forme d'une arène dans laquelle il se bat contre lui-même et contre les ombres. Les soldats peuvent ponctuellement baisser un pouce vers le bas. Seul air entièrement mineur de l'œuvre, ce sont les ombres avec lesquels nous jouerons dans cet air, pour finir devant le rideau, une ombre portée de la fleur d'Amour au sol.



Alexandre : Voi che fausti ognor donate (4'37)

Le rideau se lève sur un nouveau tableau. Il fait nuit, mais l'air d'Alexandre aux dieux prend place dans un décor illuminé type Las Vegas. C'est d'abord la lumière puis l'apparition des danseurs qui créeront ce nouveau numéro de revue. L'air se terminera par l'apparition d'une porte lumineuse.

Alexandre – Tamiri – Elisa – Agénor récitatif (3')

Ce long récitatif a la forme d'un final à la Feydeau. La porte est l'élément essentiel de ces arrivées à répétition.

Tutti Finale (6'30)

Le final se développera par un changement de décor sur toute sa durée et l'affranchissement des codes de jeu. Nous assisterons à l'imbrication progressive des éléments du décor et des personnages secondaires de l'acte I dans celui de l'acte II, puis de la fleur d'Amour. Les moutons auront durant le spectacle confectionné le manteau royal d'Aminta à partir de leur propre laine et le lui remettent.

Enfin, les dernières secondes verront s'appuyer la fosse d'orchestre, elle-même décorée, et apparaître les musiciens et le chef.