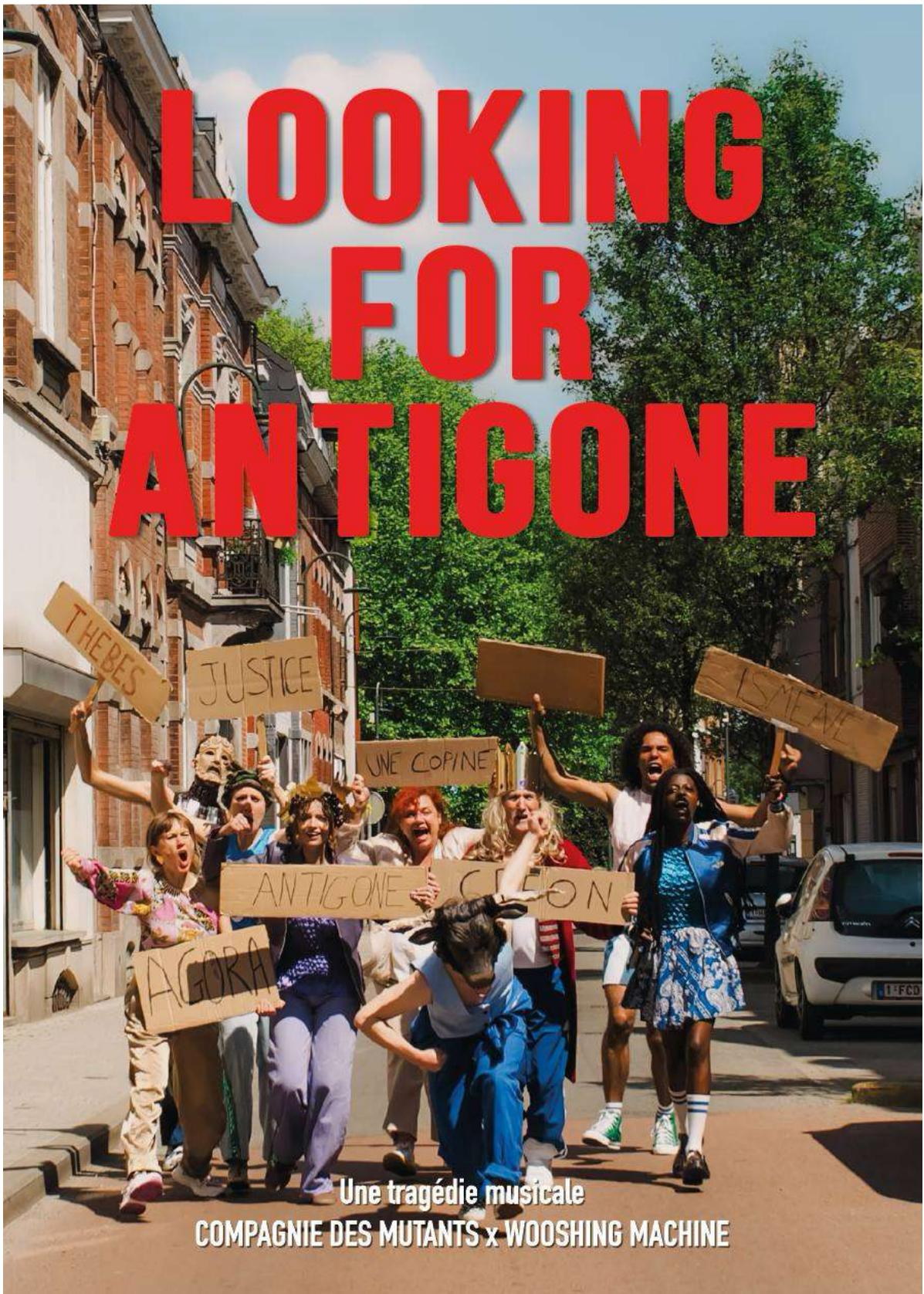


LOOKING FOR ANTIGONE



Une tragédie musicale
COMPAGNIE DES MUTANTS x WOOSHING MACHINE

CARNET D'ACCOMPAGNEMENT

L'équipage

Mise en scène Alessandro Bernardeschi, Mauro Paccagnella

Création et interprétation Carlo Benedetti, Melissa Calandro, Jérôme Février, Laurence Warin, Miguel Halin, Joyce Mukangoga, Younes Namrouchi, Chloé Périlleux, Lisa Talmat

Création lumière Simon Stenmans

Création sonore Eric Ronsse

Création vidéo Stéphane Broc

Création costumes Dolça Mayol

Assistanat Fanny Hanciaux

Collaboration à la dramaturgie Noemi Tiberghien

Régie Thomas Giacometti, Samuel Vlodaver

Direction technique Alain Collet, Simon Stenmans

Ateliers de recherche philosophique et dramaturgique Chloé Périlleux, Noemi Tiberghien

Diffusion Vanille Chais : diffusion@mutants.be

Production, administration Nathalie Riche, Zoé Vantournhoudt : info@mutants.be



Avec la participation de Didier de Neck. En coproduction avec La Coop asbl. Avec le soutien de Central, du Studio Étangs Noirs, du CC de Braine-le-Comte, de l'Eden, du CC de Soignies, du Jacques Franck, du CC de Braine-l'Alleud, de la Maison de la création, de la Fédération Wallonie Bruxelles, de Shelter Prod, ING et du Tax Shelter du Gouvernement Fédéral Belge. Visuel : Stef Broc et Estelle Morro.

Un spectacle de la compagnie des Mutants

Nous sommes une compagnie de théâtre jeune public, basée depuis quarante ans dans la région de la Louvière et notre priorité est d'offrir aux enfants et aux adolescents des spectacles de qualité afin de stimuler leurs pensées et d'éveiller leur curiosité. Les thèmes que nous abordons sont toujours traités avec poésie, humour et décalage.

Nous aimons travailler avec des créateur·ice·s qui ne font pas partie du théâtre jeune public et qui arrivent avec un imaginaire fort. Pour la création de « Looking for Antigone », nous nous sommes associé·e·s à Mauro Paccagnella et Alessandro Bernardeschi, de la compagnie « Wooshing Machine », avec qui nous avons déjà eu la chance de collaborer dans « Much Too Much », spectacle créé en 2022.

Quelle approche de la médiation proposons-nous ?

Aux Mutants, nous aimons aller à la rencontre du public auquel nous destinons nos créations, pour l'entendre sur ce qui dans la thématique que nous souhaitons aborder, fait écho à ses préoccupations. Dans le cas de « Looking for Antigone », le spectacle s'adressant au public adolescent, nous avons démarré le travail en invitant des étudiant.es d'une classe de 5/6ème secondaire à amorcer la recherche avec nous, à travers différents ateliers dans les disciplines qui se croisent dans le spectacle : improvisations théâtrales, mouvement choral, analyse de texte, geste dansé, combats...

Nous avons aussi fait le choix d'inviter non-professionnels à faire partie du projet dans l'idée de composer un « chœur de citoyens ». Cinq amateur·ice·s de théâtre ou de danse, parmi lesquels 2 jeunes du secondaire, défendent aujourd'hui le spectacle au même titre que les quatre artistes professionnell.es engagé.es. Nous avons veillé à ce qu'il y ait un équilibre entre jeunes et moins jeunes, femmes et hommes, personnes blanches et personnes non-blanches, de façon à représenter au plus près et au plus juste la société dans son ensemble et sa diversité.



Autour du spectacle

A l'issue de la représentation, les neuf interprètes se prêtent au jeu de la rencontre avec le public. La discussion se présente sous la forme d'un partage de ressentis sur des moments marquants du spectacle.

Pour aller plus loin, nous proposons différents ateliers qui sont décrits en fin de dossier et qui peuvent être programmées avant ou après la représentation, pour préparer les élèves ou approfondir certaines thématiques et matières.

[Le spectacle est conseillé à partir de 12 ans et s'adresse à l'ensemble du secondaire](#)

[Durée du spectacle : 50 minutes](#)

[Durée du bord de scène : 30 minutes. Dans la salle de spectacle.](#)

[Durée de l'animation : Durée des animations : 50 ou 2X50 minutes. En classe.](#)

A quel type de spectacle nous invitons-vous ?

Le titre : « Looking for Antigone » fait référence au « Looking for Richard » de Al Pacino et peut se traduire comme « une recherche autour d'Antigone ». Cette recherche s'est menée d'une façon totalement libre et ouverte par rapport au texte original de Sophocle. La pièce été réécrite au plateau par les neuf interprètes, par allers-retours entre la version d'origine et les improvisations autour de celle-ci. Les mots de Sophocle voyagent aujourd'hui dans l'œuvre au même titre que les gestes, les prises de parole, la musique, la voix, le son et les images créées.

*« A l'intérieur du chœur, chacun est parti en quête de sa propre justice et de sa propre justesse, chercher la réponse juste, le placement juste. Pour faire résonner sa propre fragilité, son propre inconfort avec les problématiques posées par la pièce. Défendre sa position, son droit, et nous emmener dans un chemin de pensée qui lui est propre. A l'intérieur de ce cadre, des paroles personnelles ont émergé. Des pensées en mouvement. Des cheminements de conscience. »
(Mauro et Alessandro)*

Mauro et Alessandro composent à partir des gens tels qu'ils sont, sans aucune forme de jugement. Ils mettent en valeur les beautés et les fragilités des corps, leur maladresse, leur vulnérabilité, leur humanité. Ils invitent aussi les interprètes à ramener des vécus plus intimes et personnels, dans une recherche de justesse et de justice. Petit à petit la pièce s'est construite, à partir de tous ces petits instants de vérités mis bout à bout.

« Dans le travail, nous nous posons la question du juste et du pas juste, du fake ou du pas fake, au regard de ce qui se passe entre nous sur scène, mais aussi au regard du contexte politique actuel et du discours dominant ambiant. Entre ce poids du théâtre grec que l'on porte et, dans le contexte actuel, la charge dramatique importante de ce qu'on est en train de vivre, il y a la possibilité du rire. » (Mauro et Alessandro)

Nous avons décidé de qualifier notre spectacle de « tragédie musicale », parce qu'il est situé à la frontière de la danse et du théâtre et que le chant y est également présent. Les interprètes s'amuse et se jouent des codes du tragique et la tonalité dominante du spectacle est plutôt légère et décalée. Cette façon assez « potache » et décomplexée d'aborder ce grand

monument du répertoire classique, d'après ce que nous avons pu voir lors des premiers bancs d'essais, accroche assez naturellement le sens de l'absurde du public adolescent.



Construction narrative du spectacle

Le spectacle est construit comme une succession de tableaux, qui mis bout à bout font avancer l'histoire, mais qui chacun semblent obéir aux règles d'un jeu qui leur est propre. Chaque séquence a été travaillée dans un registre, un style une mécanique de jeu, bien à elle, si bien que la ligne narrative globale peut apparaître comme fragmentée. Comme si on avait procédé au collage de morceaux, régis par des logiques autonomes.

Cet effet est renforcé par les éclairages, qui amènent des contrastes souvent marqués dans les transitions d'une scène à l'autre, et qui viennent appuyer la rupture.

La direction musicale participe aussi à ce décalage nous faisant passer du classique au moderne, du sacré au profane, sans transition et sans détour.

Pour guider le spectateur, certaines balises narratives ont été placées pour rendre cette traversée fluide et simple, comme un jeu d'enfant où tout est permis et qui donne au spectateur beaucoup de liberté dans la façon vivre et de comprendre le spectacle.

Traitement des personnages

Le chœur formé par les neuf interprètes accueille le public à son arrivée et le fait entrer dans le jeu.

Une première personne se détache du groupe et introduit le spectacle en expliquant le principe de distribution des rôles : un système de pancartes qui permet l'identification des différents personnages en présence dans chaque scène.

Dans cette mécanique, on comprend facilement que les différentes figures ne vont pas toujours jouées par les mêmes interprètes, qui vont d'ailleurs être amenés à camper plusieurs personnages.

Antigone et Créon, sur lesquels nous avons centré le propos sont le plus souvent incarnés par

les deux mêmes deux interprètes, ce qui permet de suivre leur trajectoire. Toutes les scènes de la pièce originale n'ont pas été traités et tous les personnages de la pièce originale ne sont pas représentés sur scène (comme par exemple Eurydice et Hémon). A l'inverse, certains personnages qui font partie de l'histoire, mais qui ne font pas partie de la pièce de Sophocle existent dans notre version (comme par exemple Polynice et Étéocle).

Sophocle et le théâtre de son époque en quelques lignes

Antigone est une des pièces de la saga familiale des Labdacides et fait partie d'un triptyque que Sophocle écrit à la fin de sa vie (-441). La pièce a rencontré un vif succès, lors de la première présentation aux Dyonisiades, grand festival qui s'étendait sur trois jours, mettant en compétition trois auteurs dramatiques. Sophocle remporte le grand prix stratège pour cette pièce considérée comme la plus moderne de son œuvre. Moderne parce qu'elle met en scène pour la première fois dans l'histoire du théâtre une jeune héroïne solitaire mais aussi parce qu'elle témoigne d'une nouvelle attitude intellectuelle (le sophisme), liée à un changement de paradigme dans le mode de gouvernance (la démocratie directe). Cette nouvelle façon de gouverner implique à la fois une plus grande force de persuasion de la part des hommes qui aspirent au pouvoir, mais aussi une plus grande vigilance critique de la part du peuple qui les y place. La gestion des affaires publiques est une question qui passionne le public de l'époque. Depuis Périclès, les citoyens les plus pauvres reçoivent une indemnité pour leur participation, qui garantit leur participation à l'exercice démocratique. Le festival sert aussi de vitrine pour démontrer la puissance de la ville d'Athènes, face à d'autres villes rivales. Trois acteurs professionnels se répartissent les rôles importants, tandis que le chœur, composé d'amateur-ice-s, entraîné par un riche mécène représente la voix du peuple.

La tragédie d'Antigone en quelques lignes

Étéocle et Polynice, deux frères jumeaux, héritiers de la couronne se sont entretués pour le pouvoir. De nombreux citoyens de Thèbes sont morts dans cette tragique et violente tentative de coup d'État menée par Polynice.

L'Oncle Créon qui s'est battu aux côtés d'Étéocle, lui succède au trône et édite une loi interdisant une sépulture à Polynice, considéré comme ennemi de la nation. Antigone, la jeune sœur des jumeaux, tient tête au nouveau roi et décide d'honorer le devoir qu'une sœur doit à un frère en matière de rites funéraires. Elle agit seule et sans soutien, persuadée de défendre une cause juste et sacrée, quitte à y perdre la vie.

Dans ce rapport de force inégal, la radicalité apparaît comme une marque de faiblesse chez chacun des deux protagonistes : Antigone parce qu'elle agit impulsivement, à chaud, sur un mode désespéré et suicidaire. Créon parce qu'il agit seul et de façon démesurée, sur un mode inflexible et autoritaire. Ils vont tous les deux rester sourds à toute tentative de dialogue. Antigone y laissera la vie, Créon les êtres qui lui étaient les plus chers.



Le cœur du propos

Est-il dangereux ce roi de carnaval ou de galette des rois, qui édicte des lois sans trop avoir à s'embarrasser de la question du juste ou du pas juste ?

Le fait-il bien, le fait-il dans le bien commun ?

Est-elle politique cette héroïne solitaire, qui agit selon son système de valeurs, au nom des lois non écrites de sa conscience en considérant nulles et non avenues les lois de sa cité, garantes du vivre-ensemble ? Le fait-elle dans le bien commun ?

Le rôle du chœur

Au départ, Créon apparaît comme non légitimé par un peuple qui ostensiblement ne le suit pas, ne l'écoute pas, agit à contre-sens de sa volonté, en contre-pouvoir, ligué contre lui. Et cela semble juste et bon.

Dans la scène de la condamnation d'Antigone, le texte de Créon est pris en charge par l'ensemble du chœur qui accuse Antigone de façon unilatérale.

Tout le groupe devient Créon et se ligue contre elle.

Et cela semble glaçant et dur.

Plus tard, ce même peuple, par son indifférence à l'égard du décisionnel politique, soutenant mollement Créon, renforce son pouvoir.

Et cela semble lourd et bête.



La place de Dieu

S'il y a çà et là, des évocations « christiques » qui nous renvoient à la violence des sacrifices réalisés au nom de..., tout ce qui touche au transcendant, au dogme et à l'idée même de vérité est traité avec beaucoup de dérision, de distance et de recul.

Nous avons cherché à rester fidèles à l'esprit de Dionysos : dieu de l'ambiguïté, du passage, du déguisement et du théâtre, mais aussi de la démesure, de tout ce qu'on ne maîtrise pas, de la nature et du sauvage.

Espace de jeu, costumes, univers sonore

L'espace de jeu est délimité par une ligne blanche qui fait penser aux limites d'un terrain de sport ou de combat. En arrière-plan, on devine la porte d'un palais, figurée par un empilement de caisses de rangement ou d'archivage, en carton blanc. Quelques pancartes marquées au feutre noir nous donnent des indications sur le lieu dans lequel on se trouve. Au fur et à mesure de l'avancée du spectacle, ces blocs vont composer des nouveaux espaces de jeu. Tous les changements de décor se font à vue.

En fond de scène, un drapé blanc suspendu, sur lequel sont projetées des images de différents styles, qui ouvrent différentes fenêtres de sens.

-Une fenêtre « Grèce Antique » qui nous donne à voir par exemple des photos de vacances devant des ruines.

-Une fenêtre « Antigone » qui nous donne à voir par exemple des images de luttes citoyennes.

-Une fenêtre « Tragique » qui nous donne à voir des portraits des différents protagonistes sans costume et sans fard, au naturel, en noir et blanc.

Deux micros et un clavier mobile viennent soutenir certaines parties de textes rapées ou slamées en direct par les différents interprètes ou par le créateur sonore. Il s'agit de compositions originales. Les parties dansées du spectacle, sont soutenues par des musiques enregistrées qui sont envoyées depuis la régie d'où partent aussi certains bruitages, en appui à certains moments de jeu.



Une lecture possible du spectacle

Sous sa forme finie, le spectacle peut se lire comme une sorte de « célébration » de la rupture d'une société avec le patriarcat en tant que principe de supériorité absurde de l'homme sur la femme, le blanc sur le noir, le riche sur le pauvre, l'être humain sur la nature.

Cette « célébration » passe par différents jeux/enjeux collectifs qui décrédibilisent/mettent à mal (ou à mort) les codes du pouvoir patriarcal dans une sorte de pacte implicite qui se développe sur différentes lignes, à différents niveaux de construction/ déconstruction/ reconstruction

- des symboles de pouvoir
- du rapport individu/groupe
- des principes masculin/féminin
- des codes du tragique

Au niveau de l'exercice de la masculinité

- côté homme, tout se passe comme si plus personne ne pouvait ou ne voulait jouer le jeu, blasé ou fatigué de ces codes. Ça semble dire : ça ne tient plus la route, ça part en vrille, ça ne prend plus, ça ne marche plus, ce n'est pas sérieux...
- côté femme : il y a comme du plaisir à se jouer de ces codes, à les imiter, mais aussi à goûter au pouvoir qu'ils donnent pour s'affirmer, dire des choses, porter un regard critique, se renforcer....

Il y a l'idée que la grande histoire et la petite histoire se rejouent et se rejoignent, que l'histoire se répète, dans ces rapports de domination, que ça bouge mais que ça reste fragile de dire non et que si le reste du groupe ne fait pas corps avec vous, ça peut être dangereux et inutile.

La discussion bord-plateau à l'issue de la représentation

Durée : 30 minutes : dans la salle de spectacle : 3 classes

Les neuf interprètes se prêtent au jeu de la rencontre avec le public, médiatisée par une personne de référence du lieu d'accueil (médiatrice culturelle, responsable relations publiques, animatrice). La discussion a lieu sous la forme d'un partage de ressentis sur des moments marquants de la représentation, qui peut se prolonger par un temps de réflexion sur les notions de justice et d'injustice et par un jeu de questions-réponses.

Exemples de questions ressentis à poser dans un cercle de parole

Y a-t-il un moment dans le spectacle qui vous a particulièrement

- plu amuse
- ému surpris
- marqué gêné
- dérangé choqué
- ennuyé



Les différents ateliers proposés avant le spectacle

Durée : 2X50 minutes : en classe : 1 classe

- Technique de l'arpentage

Objectif : désacralisation/ réappropriation du texte de Sophocle

L'animateur.ice envoie un jeu de photocopies du texte en l'air. Toutes les pages du texte se retrouvent dispersées au sol. Chaque membre reprend une page (ou par groupes de deux élèves). Le groupe se replace en cercle en suivant l'ordre des pages du texte. Chacun lit sa partie de texte et tente d'en saisir le contenu. Chacun résume ce qu'il a compris de ce qu'il a lu.

Quelques volontaires résument ce qu'ils ont compris de la pièce. L'animateur.ice complète

- Jeu philosophique

Objectif : discuter ensemble des grands enjeux politiques/philosophiques du texte

On pose un mot-clé au centre du cercle de parole : exemple : abus de pouvoir, courage de désobéir, laisser faire quelque chose d'injuste. Chacun à son tour va dire ce que ce mot évoque pour lui/elle, ce qui lui vient à l'esprit en entendant ce mot, en une ou deux phrases.

L'échange est enregistré : on fait passer l'enregistreur comme un bâton de parole, jusqu'à ce que chacun soit intervenu deux fois. On se réécoute.

- Improvisations théâtrales autour de scènes-clés de la pièce

Objectif : tester différentes façons d'aborder/interpréter une même scène

L'animateur.ice rappelle brièvement les enjeux de quelques scènes-clés : exemple : la scène du garde, la scène Antigone-Isménè-la scène Créon-Hémon, la scène Créon-Tirésias, Antigone enfermée dans son cachot.

On forme des groupes de deux ou de trois. Chaque groupe choisit la scène qu'il veut travailler et dispose d'un temps libre de préparation. Les groupes sont invités à faire un choix d'interprétation

- par rapport au type de jeu : comique, tragique, tragi-comique, dramatique
- par rapport à la façon d'aborder les personnages de la scène : les caractériser par rapport à leurs caractères, leurs états physiques et/ou émotionnel : exemple : distant, sous, l'influence de l'alcool, désespéré, violent, infantilisant....

On présente plusieurs versions de chaque scène...

Dans une salle qui permet au groupe d'être en mouvement : 2X 50 minutes

Objectif : composer des images, travailler dans le corps, de façon chorale, en musique

L'animateur propose différents échauffements basés sur la façon de travailler de Mauro et Alessandro : imitation, geste dansé

En musique (musiques issues de la playlist du spectacle), le groupe est invité à se réapproprier les différents moments chorégraphiés du spectacle : gestes du pouvoir, bagarre, danses de cour., exécutions, final...



Compagnie des Mutants ASBL
Quartier Théâtre
Rue A. Renard, 27
7110 Houdeng-Goegnies
+32 64 22 08 84

www.mutants.be

Facebook Compagnie des Mutants

Instagram lesmutants.lacompagnie

©Visuels: Stef Broc

