

QUELQUES INDICATIONS

LE DÉCOR

On passe d'une pièce à l'autre, d'un lieu à l'autre, du dedans au dehors, comme on passe des vivants aux morts, de situations aux récits, des espaces vécus aux espaces mentaux. Un même espace, dans lequel cohabitent les objets qu'on trouvera dans la pièce – lit, boîte, buffet, téléphone, chaises, tables, télévision – et le monde de la scène, des coulisses, des acteurs qui attendent leurs répliques. La salle n'est jamais trop grande ni trop profonde, elle ne surplombe pas les spectateurs.

Ce qui travaille d'abord, c'est la notion de frottement : l'intime se joue entre les êtres sur le plateau. Silences, dénis, non-dits, souffles entre les corps. Le spectateur participe de ces frottements, il doit sentir la proximité des acteurs, être l'un d'eux. Pour autant la scène est frontale : on commence dans la sécurité d'une forme convenue. Le mystère, la folie, la violence, l'irréalité surgissent, envahissent, gangrènent le monde connu par les récits qui minent la temporalité, par le jeu des acteurs et, surtout, par la lumière, qui doit être très travaillée, très insidieuse.

Elle doit conduire à la brume et à la nuit des êtres, révéler un monde inconscient de peurs, de fantômes, d'interdits. Pas d'apports extérieurs : ni vidéos, ni musiques enregistrées. La seule musique possible est celle jouée sur scène par les acteurs, les seules images, celles d'une télévision. La plus grande simplicité scénographique. Des objets, un espace, un travail très précis sur la lumière. Pas forcément de sorties et d'entrées, les acteurs peuvent rester sur le plateau, assister aux scènes dans lesquelles ils n'interviennent pas : ils sont aussi spectateurs. Parfois ils sont plus en retrait (pour la séquence 10, les parents sont seuls avant que le GP arrive). La lumière est le seul artifice – mais c'est qu'au fond elle n'en est pas un, c'est un révélateur de l'immatériel entre les êtres et en chacun d'eux.

LES PERSONNAGES

Veiller à maintenir un écart entre la partition et le jeu : plus on jouera le réalisme des situations, plus l'écart pourra venir de ce qu'on ne tient pas forcément compte de l'âge prévu pour les acteurs. Éliisa et le Fils peuvent être joués par des acteurs plus vieux que l'âge des personnages, le Grand-Père par quelqu'un de légèrement plus jeune, seuls les acteurs qui jouent les parents doivent être absolument de l'âge de leur rôle – mais ce qui compte avant tout, c'est comment chacun doit toucher la vérité de son personnage. Le Père est en costume noir

au début : au fur et à mesure de la pièce, il enlèvera sa cravate, sa veste. Sa chemise sera ouverte, les pans sortis du pantalon, peut-être déchirés après la lutte avec le Grand-Père. La Mère est en robe noire au début, stricte, elle porte des chaussures à talons hauts, peut-être des talons aiguilles. À la fin, elle peut porter une robe similaire, mais dans un rouge vermillon, éclatant, très lumineux : elle est impériale et sans pitié. Ce ne sera pas forcément un changement de robe : elle peut triompher en prenant les bijoux qu'elle retire au début, ses chaussures. Seul le Fils n'est pas habillé en noir. Il porte les vêtements d'un jeune homme de son âge, sans prétention, discret, mais non pas timide ni timoré. Il joue de la guitare sèche. Le Grand-Père est en costume marron, ou en tenue de chasse, il peut changer de vêtements à chaque apparition ; les vêtements, chez lui, sont une démonstration d'appartenance sociale. Éliisa, à sa première apparition, est vêtue en jean et tee-shirt noirs. Par la suite, elle ne porte jamais les mêmes vêtements, elle passe indifféremment d'une robe à un pantalon, du noir aux couleurs vives, elle est insaisissable, quelque chose d'elle est instable, volatile – parfois une robe d'un bleu pastel comme une enfant discrète. Parfois, au contraire, lorsqu'elle ne parle pas, ses vêtements peuvent être plus provoquants : roses, verts, blouson noir. Lorsqu'elle parle, elle est vêtue dans des teintes unies, quelque chose de très simple, d'effacé. Elle peut exprimer la violence, la folie contenue, le refoulé, dans des vêtements, des

maquillages, des gestes, uniquement lorsqu'elle n'a pas à parler et que les autres ne la voient pas. Lors de la rencontre avec le Fils, ils sont vêtus de manière complémentaire, Élixa porte un rouge à lèvres très vif – du même rouge que la robe de la Mère.

LE JEU

Les gestes des uns et des autres sont tout en retenue : comme les paroles, le personnage les cherche, les esquisse, ne les trouve pas toujours, pas tout de suite – ou alors il les regrette, les réprime, voudrait les annuler. Il les minimise. On minimise la parole, on la laisse parfois advenir, gonfler, s'emporter au point de s'aveugler, de dévaster ses propres limites pour empiéter sur celle de l'autre, qui doit aussi alors laisser monter la sienne. Mais ça ne dure pas. C'est fait de poussées, de retenues, de replis et d'élan, de coups de force : oui, c'est le mouvement de la rivière qui sort de son lit ou qui devient aride, qui fait des détours et des écarts, prend d'autres voies, épouse les formes qui se proposent à elle pour continuer, même à bout, même à vide, même lorsqu'il ne reste qu'un filet, un souffle exsangue, pour ne pas abandonner la partie. Et puis les silences, les non-dits et les dénis, les rires pour étouffer les cris. Et puis c'est comme une danse discrète, les corps se frôlent, se cherchent, on marche beaucoup, on se jauge, on tourne les

uns autour des autres, on s'approche et on est rejeté,
c'est un monde où les corps s'attirent et se repoussent,
comme des pôles électro-magnétiques.