

NO NINTENDO

Texte et mise en scène par Iago Migatti Lulli

avec :

Marie-Laure Bouret
Chloé Genet
Delphine Magdalena

Spectacle jeune public, de 4 à 9 ans.

Durée : 1h

Sommaire :

- Historique de la Commedia dell' Arte
- Intentions de mise en scène
- Le fantastique dans la Commedia dell' Arte

Contact

mail : comedieitalienne@orange.fr

téléphone : 01 43 21 22 22 de 12h à 19h

Historique

« Malheur à ceux qui rient ! » Bossuet dicit. Précepteur du Dauphin, c'est avec ce genre de discours qu'il fit l'éducation du futur Louis XIV. Reconnu pour son éloquence remarquable, nul doute que son enseignement ait largement influencé le grand roi. Rien de surprenant donc, lorsqu'il chasse les comédiens italiens, après que ceux-ci eurent monté en 1697 une pièce se moquant ouvertement de sa maîtresse, Madame de Maintenon. Mais, pour qui connaît l'histoire en détail, il y a fort à parier que le roi, vieillissant, se soit laissé influencé, car lorsqu'elle est importée en France par Catherine de Médicis, la Commedia dell'Arte, connaît un succès retentissant. Les acrobaties, les pitreries irrévérencieuses et les tirades impertinentes des comédiens italiens séduisent les foules et amusent Louis XIV, qui finit par leur assurer une pension et un titre de comédiens ordinaires du roi. Ils pourront dès lors exercer très officiellement leur art de la satire en alternance avec la troupe de leur « ami » Molière. Conscients que leur insouciance pourrait les nuire et faire perdre ainsi la bienveillance de la cour, ils n'hésiteront pas à parodier les traits de leurs contemporains. Fidèles à leur ancienne devise : « Castigat ridendo mores » (« On châtie les mœurs en riant »), ils sauront se gausser des principes de bienséance pour mettre en exergue les inepties d'un schéma social ou politique, et ... Quoi de plus agréable que de le réaliser à travers le rire?

De plus en plus agacée, la cour, fit pression sur le roi pour censurer et chasser ces irrespectueux italiens, le roi, enfin, céda lors la représentation de *La Fausse prude*. Cette pièce est une parodie à peine déguisée de leur vieille ennemie : la très dévote Madame de Maintenon, épouse secrète du roi.

Cette défaite pour les comédiens italiens fut de longue durée. La troupe est rappelée à Paris par le Régent vingt ans plus tard : leur malice, leur insolence, ainsi que leur talent manquent à cette France gavée de Corneille et de Racine. Il semblerait donc que la vieille devise de la Commedia Dell'Arte finit par triompher.

Modernité de la Commedia dell' Arte :

Les techniques de jeu de la Commedia Dell'Arte sont pas assez souvent enseignées dans les écoles d'art dramatique, et rares sont les spectacles qui revendiquent cette étiquette dans le paysage théâtral français. On l'associe systématiquement aux textes de Carlo Goldoni et on lui trouve un charme certain. Malgré cela, la commedia dell arte est un genre qui traverse les époques, et qui reste universel.

Parallèle entre No Nintendo de la Comédie Italienne et L'Age d'or du Théâtre du Soleil, mis en scène par Ariane Mnouchkine.

Ariane Mnouchkine l'a bien compris lorsqu'elle monte **L'Age d'or** en 1973. Elle met en scène le destin d'Abdallah et d'autres ouvriers émigrés. Le sujet, en plein dans l'actualité semblait incompatible avec le style de la Commedia Dell'Arte, que l'on connaît surtout pour avoir raillé les rouages d'une société monarchique. Et pourtant, Mnouchkine choisit cette technique de jeu, car pour elle, la Commedia Dell'Arte est « *un théâtre de la représentation où tout geste, toute parole, toute intonation a son importance et est un signe immédiatement perceptible par le spectateur* ». Donner un aspect caricatural à une réalité sociale peut donner aussi l'envie nécessaire de la faire évoluer.

C'est bien avec le même esprit qui est celui de faire évoluer les choses au même titre que l'Age d'Or de Mnouchkine, que **No Nintendo** a été conçu.

L'enfant, ivre de coca-cola et « gavé » de chips, burgers et autre nourriture peu céleste, pianotant continuellement sur sa console de jeux, ou enfoncé dans un canapé à zapper sur les chaînes de télévision nous donne l'impression d'un être malsain. Les signes immédiatement perceptibles propres à la Commedia Dell'Arte dont parlait Mnouchkine permettent plus facilement aux enfants d'entamer une réflexion sur leurs excès, provoqués par la « démission » des grandes personnes responsables de leur épanouissement. Des tranches de rire salutaires et dédramatisantes ne sont cependant pas exclues.

Le fantastique dans la Commedia dell'Arte

Le fantastique de la Commedia Dell Arte s'inspire de la Féerie, genre émergeant au XVIIe siècle. Intervenant aussi bien dans le théâtre dramatique que dans des pièces musicales et dans la littérature, la Féerie convoque le surnaturel au travers d'histoires magiques et merveilleuses, dans un cadre où règne une atmosphère imaginaire, étrange. Elle puise son inspiration dans la mythologie, la fantaisie occidentale, orientale et nordique, ce qui lui assure une diffusion au sein des cours de toute l'Europe: c'est de la Féerie que naîtront la farce magique autrichienne, la pantomime anglaise, le théâtre de magie espagnol, mais aussi les fables de Gozzi et certains canevas de Goldoni, et de l'abbé Chiari.

Mais c'est au XVIIIe siècle que la féerie connaît un grand succès, lorsque la notion de mise en scène est enfin assimilée et complètement exploitée par les artistes. Les représentations gagnent en somptuosité, les masques et les costumes deviennent de véritables œuvres d'art, et la mise en espace nécessite de plus en plus de coûteuses scénographies baroques. On finit par faire appel à de véritables « magiciens » de la machinerie théâtrale, capables de réaliser sur scène de véritables orages, tremblements de terre, apparitions et disparitions, toujours plus saisissantes. L'attrait pour l'exotisme qui initiait sa grande vogue dans toute l'Europe Occidentale (au départ essentiellement dans les opéras et les ballets) eut aussi une importance particulière dans les ballets de cour qui déjà au XVIe et XVIIe inspirèrent souvent des sujets et des motifs fantastiques, donnant lieu à l'une des phases les plus intéressantes de l'histoire de l'esprit féerique. Ainsi une longue tradition, entretenue par l'intérêt du public, avait accumulé différentes expériences pour une féerie qui devenait classique à son apogée au XIXe.

Dans cette pièce **No Nintendo**, nous avons réalisé un savant mélange de Commedia Dell'Arte traditionnelle à travers le personnage d'**Arlequin**, et de la Commedia Dell'Arte fantastique à travers le diabolin Fanfounet et le monstre Arthur.

Arlequin, malgré son costume traditionnel, représente un enfant de nos jours, il s'exprime dans un langage quotidien, et farcit ses propos de termes à limite de l'insolence, tandis que les deux compères, le diabolin et le monstre, jouent le rôle du sage Grillo Parlante dans le Pinocchio de Collodi.

Le décor est composé d'une chambre d'enfant : le sol est jonché de résidus de nourritures variées, et d'une malle de laquelle les deux monstres vont s'extirper afin de donner à Arlequin une petite leçon afin de mieux vivre son enfance.