



AUTOFICTION II

L'ATTRIBUT / LA TRIBU



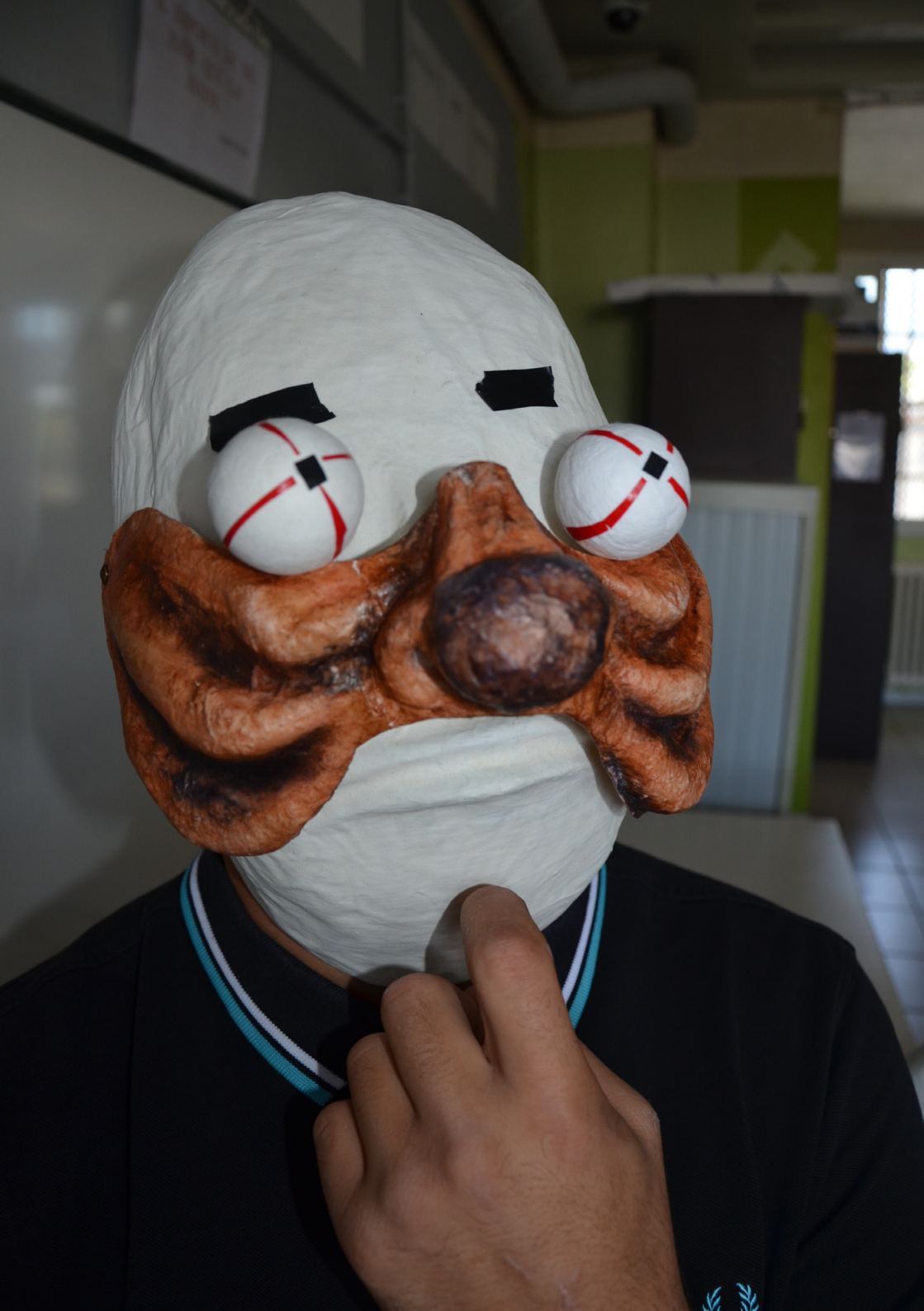
AUTOFICTION II - L'ATTRIBUT / LA TRIBU

Dans ce second volet du projet Autofiction, nous poursuivons et diversifions une activité créatrice en référence à l'art brut et l'art modeste en fabriquant divers masques et accessoires en création originales (sérigraphies, volumes, collages, dessins, détournements). Ces réalisations font l'objet de mises en scène, de manipulations et d'interprétations de personnages fictifs.

Les personnages inventés forment une tribu imaginaire, montrant l'ensemble des relations et interactions entre ses différents membres. La création naît de la confrontation et des échanges réciproques entre les personnes.

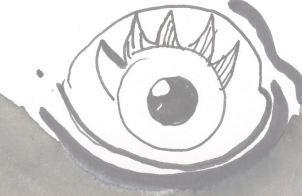
Les « identités imaginées » induisent un jeu collectif ludique, un travail théâtral et des performances photographiées.

Les photographies sont prises pour dialoguer avec l'instant présent. Chaque photographie témoigne d'un monde et de ses multiples réalités, des rapports entre culture savante et populaire.









«DANS LA PANTOMIME,

les gestes remplacent les mots. Là où nous utiliserions un mot dans la parole, il nous faut utiliser un geste pour le signifier dans la pantomime. Ce langage a pour origine le théâtre de foire où il fallait se faire comprendre dans un environnement très bruyant, mais surtout l'interdiction qui avait été faite aux comédiens italiens de parler, pour ne pas concurrencer la Comédie-Française. La pantomime est née d'une contrainte, comme cela existe dans les prisons lorsque les détenus communiquent par gestes, ou encore à la Bourse aujourd'hui.»¹





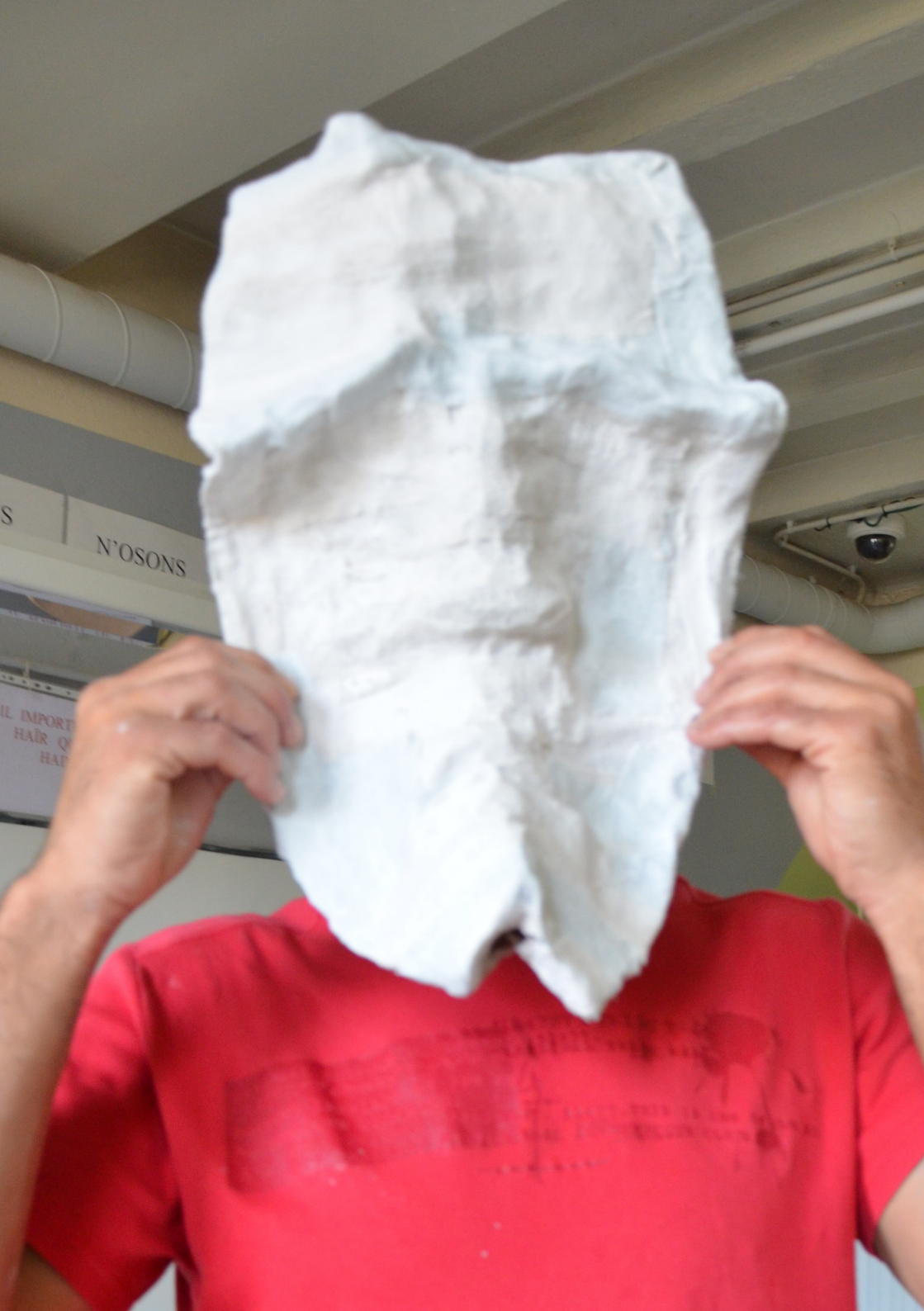






COMMEDIA DELL'ARTE

Un genre de théâtre populaire italien où des acteurs masqués improvisent des comédies marquées par la naïveté, la ruse et l'ingéniosité. Ce genre est apparu avec les premières troupes de comédie qui portaient des masques, en 1528. Les représentations eurent d'abord lieu sur des tréteaux. Le comique était principalement gestuel (pitreries). Dans la comédie improvisée, le discours est sans cesse renouvelé, les acteurs s'inspirant de la situation dramatique, des circonstances de temps et de lieu, faisaient de la pièce qu'ils représentaient une œuvre changeante, incessamment rajeunie.



N'OSONS

IL IMPORT
HAIR Q
HAD

ICILES.





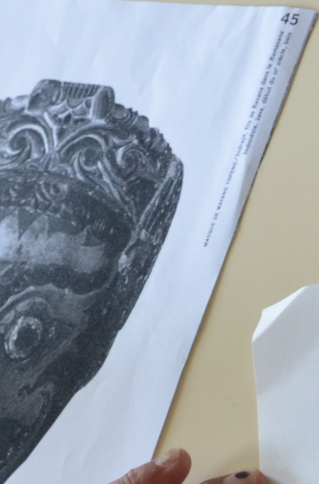


LE MASQUE LARVAIRE

est une forme simplifiée de la figure humaine, un visage non achevé qui permet un jeu large, simple, élémentaire. Le masque larvaire a la naïveté de la naissance, sa curiosité, sa distance au monde, donc son intelligence pour s'y adapter. Il place celui qui l'utilise en situation de découverte.

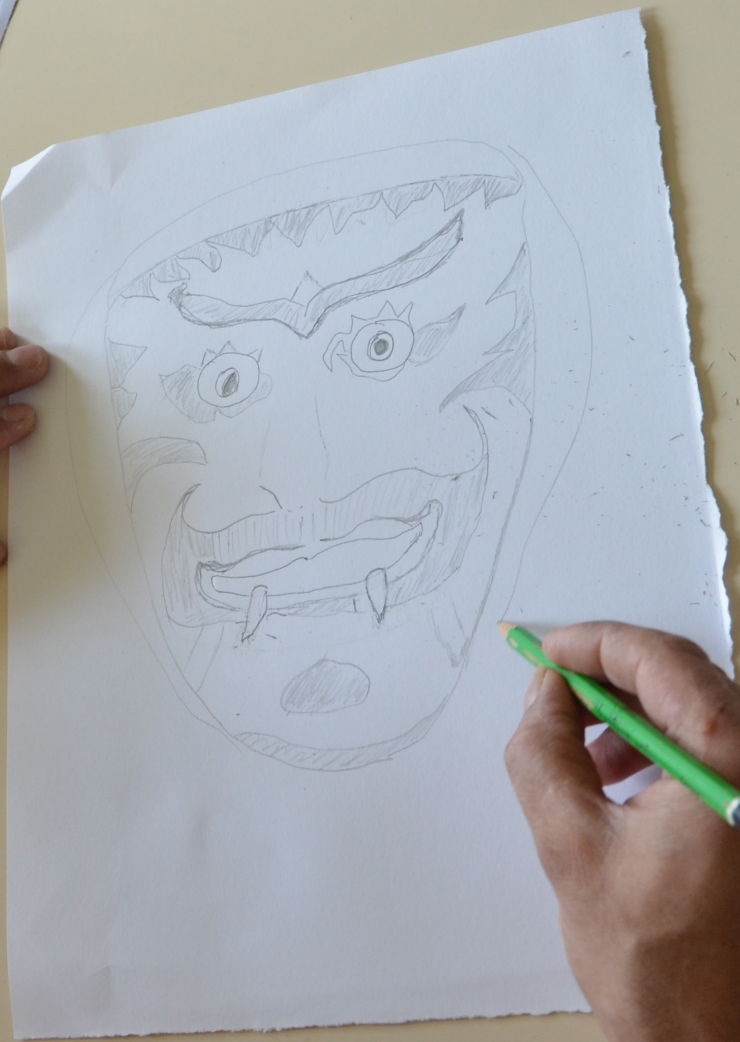
Chaque masque larvaire peut se jouer deux fois : pour le masque et contre le masque. Il existe des masques qui font jouer dans le même individu le pour et le contre : l'autoritaire et le faible, le triste et le gai, il faut chercher dans un visage l'autre visage pour vraiment connaître une personne et son rôle.

L'acteur organise son corps et son jeu en ce sens, il doit s'identifier au personnage dans ses conflits. On parle de masque silencieux même si ce type de masque n'interdit pas la parole.



45

Copyright © 2008 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of The McGraw-Hill Companies, Inc.







L'ATTRIBUT

Ce qui appartient en propre à quelqu'un, à quelque chose : La parole est un attribut de l'homme.

Signe symbolique d'une fonction, d'un métier : La balance est l'attribut de la justice.

Dans notre projet de création collective, chaque participant a été invité à explorer les manières de représenter les attributs d'un personnage singulier, imaginés à la fois dans le masque et dans la posture de l'acteur. Les formes, les lignes, chaque trait d'expression ont été choisis pour rendre visible un tempérament ou une identité s'inscrivant dans la tribu nouvellement constituée. Pendant la création nous avons revisité les codes de la Commedia delle Art pour créer des masques expressifs qui complètent toujours le costume pour caractériser un personnage selon des couleurs, des codes visuels définis au théâtre.

Ces masques évoquent les attributs physiques et psychologiques ou professionnels symbolisant aussi les métiers de chaque personnage de manière exagérée : Les Zannis ou les valets ont des masques olivâtres aux nez allongés, pour incarner le côté intrigant, cynique et débrouillard du personnage. Le masque de Brighella, autre Valet, est assurément plus bestial et plus rusé. Des traits des joues et des orbites étirés vers l'extérieur, un nez aux narines larges, semblable au museau d'un singe malin. En ce qui concerne la couleur brune foncée, Carlo Goldoni dira qu'elle évoque la peau brûlée des habitants de ces hautes montagnes. Les personnages de vieillards comme Pantalon et le Docteur sont représentés soit avec une grande barbe en pointe incarnant l'avarice ou un nez crochu rappelant le bec d'un rapace, tandis qu'Arlequin a un masque noir avec une bosse sur le front, sorte de petit démon qui incarne un esprit malin et ingénu. Ses yeux sont deux ronds minuscules qui évoquent la ruse ou la gourmandise.



LA TRIBU

« [...] le mot tribu dérive du mot tribus qui appartient au latin, langue que parlaient un certain nombre de groupes qui peuplaient le centre de l'Italie antique bien avant l'apparition de la Cité-État de Rome [...] les deux mots sont à rapprocher du sanskrit: jâti qui signifie naissance. Bref, dans l'Antiquité les principales langues indo-européennes désignent l'appartenance à une même naissance comme le fondement de groupes sociaux qu'aujourd'hui nous appelons clans, lignages, maisons, etc. Ces groupes sont des ensembles d'hommes et de femmes de toute les générations qui se considèrent comme apparentés et solidaires du fait qu'ils affirment descendre d'un ancêtre commun [...] »²









SE MASQUER

c'est toujours reconnaître l'altérité en soi et une capacité de métamorphose présente dans les mythologies, altérité qui bouleverse les identités et transcende les limites entre nature et culture. Les créatures carnavalesques marquent ainsi par leur déguisement mi-humain, mi-animal, par la prolifération des attributs, leurs appartenance mouvante à plusieurs mondes et le passage entre ceux-ci.







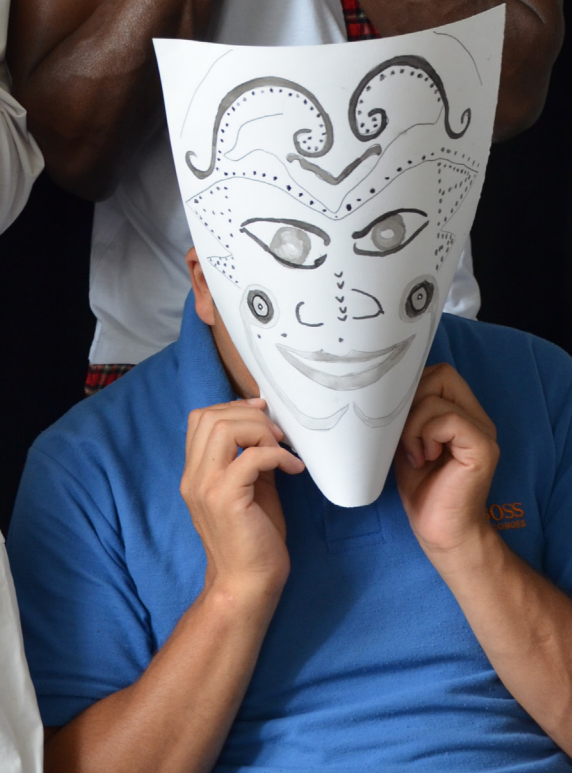
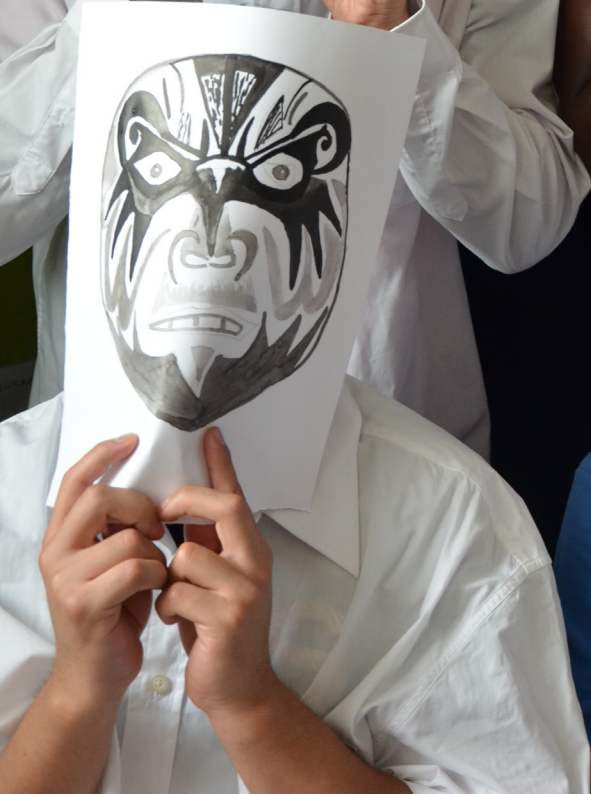




«L'acteur n'a pas à incarner, vivre, interpréter, il doit « représenter.»³



«Le masque est un portrait de l'âme, une enveloppe extérieure reflétant à la perfection et avec sensibilité la vie intérieure.»⁴





RÉFÉRENCES / BIBLIOGRAPHIE

1. Jacques Lecoq, *Le corps poétique*, éditions Actes Sud-Papiers
2. Maurice Godelier, *Les tribus dans l'histoire et face aux États*, CNRS éditions
3. Edward Gordon Craig, *De l'Art du théâtre*, éditions Circé
4. Peter Brook, extrait de *Du Nô à Mata Hari 2000 ans de théâtre en Asie*, éditions ArtLys, Musée National des arts asiatiques Guimet



Artistes ou théoriciens cités pendant les ateliers et les rencontres : Charles Fréger, Kifouli Dassou, Théodore et Calixte Dakpogan, exposition au Musée international d'art modeste de Sète

Jean Cocteau, Man Ray, Saul Steinberg, Hokusai, Brassai pour les photos Graffiti de la Série VIII, La Magie

Jacques Lecoq, Edward Gordon Craig et Peter Brook : importants théoriciens de l'art de l'acteur et de la représentation scénique

Hokusai Manga dessins de Masques Nô et masques Kyôgen, éditions Gallimard

Charles Fréger *Wilder Man ou la figure du sauvage*, éditions Thames&Hudson

AUTOFICTION II - L'ATTRIBUT / LA TRIBU

Livret réalisé à l'occasion de l'exposition éponyme, présentée en octobre 2015 à la Maison d'arrêt de Chambéry, ainsi qu'à la Cité des Arts.

Imprimé par l'Atelier Municipal d'Imprimerie de Chambéry

Mis en page par Sarah Pangon, Association Les Bobines

Ce projet a été imaginé et mené par Sandrine Lebrun, plasticienne et directrice de l'EMA et Stéphanie Migliorini, comédienne et metteur en scène du Chapiteau Théâtre Compagnie

Le projet a été soutenu par :

Le ministère de la Culture - DRAC Rhône-Alpes

Le ministère de la Justice - Service pénitentiaire d'insertion et de probation de Savoie (SPIP)

La maison d'arrêt de Chambéry

L'association Culture Éducation et Sport de Chambéry œuvrant auprès des détenus de la maison d'arrêt de Chambéry (ACES)

La ville de Chambéry, la Cité des arts et l'école municipale d'art de Chambéry

Remerciements à l'ensemble des personnes, ayant participé à ce projet. Les personnes en détention, le personnel de la Maison d'arrêt et les équipes des structures partenaires.



Benoit, Taoufil, Isaac, Alex, Bryan, Zohir et Badreddine

**cité des arts
de chambéry
cité des arts**