

UN CAUCHEMAR GAI

Le Joueur mis en scène par Jean-Claude Penchenat au théâtre du Campagnol.

La mise en scène d'*Une des dernières soirées de Carnaval* par Jean-Claude Penchenat¹ était toute entière centrée autour d'une table, une grande et large table pouvant accueillir une bonne douzaine de personnes, réunies autour d'elle pour la plus heureuse et conviviale des occupations : fêter par un bon repas la fin du Carnaval. Autour de cette table, se dessinaient, puis se nouaient plusieurs heureuses unions, celle du jeune couple : Anzoletto, le dessinateur et Domenica, la fille du maître de maison, mais aussi celle de personnages dans la fleur de l'âge : Momolo, le calendreur boute-en-train et la fileuse d'or Polonia, enfin celle des plus vieux : la brodeuse française, Madame Gatteau qui, après avoir d'abord eu des vues sur Anzoletto, se consolera aisément en épousant le maître de maison, le fabricant de tissus Zamaria, veuf de son état. Le dispositif bi-frontal adopté pour le public permettait à celui-ci d'être très proche des personnages, les acteurs frôlant souvent les spectateurs des premiers rangs. Nous pouvions nous sentir comme invités à cette fête et partageant les plaisirs et les chagrins passagers des personnages. On retrouve une table au centre du décor du *Joueur* que le théâtre du Campagnol vient de présenter pour l'inauguration de son

¹ Spectacle créé le 13 novembre 1990 à Châtenay-Malabry.

nouveau lieu théâtral à Corbeil-Essonnes². Mais cette fois, c'est une table petite, étroite, surélevée vers le fond de la scène de façon à rendre visible la manipulation des cartes, recouverte du tapis vert caractéristique des tables de jeu. Ce n'est plus une table de réunion cordiale, de réjouissances et de bonheurs, c'est une table de souffrances et de perte. On ne prend même pas le temps de s'y asseoir pour jouer. Les joueurs, au nombre de trois, le héros Florindo nous faisant face, se tiennent debout, tendus à l'extrême vers le point fixe où l'on retourne fébrilement la carte fatidique. Florindo est comme rivé à cette table. Au début du spectacle, il s'endort dessus, au lendemain d'une nuit entière passée à jouer. A tout moment, on le voit y jouer et y perdre en quelques minutes des sommes considérables. Plus tard, dans sa rage, il l'agrippera à bras-le-corps en s'en prenant à elle comme à une personne. On jouait aussi au deuxième acte d'*Une des dernières soirées du Carnaval*. Mais c'était uniquement pour l'amusement, pour passer le temps en attendant le souper. C'était un jeu bon enfant : la *meneghella* traduit en français par le joli mot de "minouchette", un jeu qui, se jouant par équipes de deux, permettait aux couples de se former, un jeu pour lequel on n'engageait que quelques sous et qui faisait pousser des cris de joie aux gagnants sans désespérer les perdants. Autour de la table du *Joueur*, des fortunes et, par conséquent, des vies se jouent, les amours meurent : Florindo oublie pour le jeu Rosaura, sa fiancée que pourtant il aime et il en arriverait à épouser la vieille Gondolfa si un retournement tout théâtral ne venait à la fin le sauver de cette dernière extrémité. Dans la *meneghella* les cartes se distribuent avec sérénité, on prend le temps de les considérer et de les jouer tranquillement. Puis le même jeu est redistribué et les joueurs gagnent chacun à leur tour. Dans *Le Joueur*, le jeu auquel s'adonnent Florindo et ses comparses - jeu qui n'est jamais nommé dans la pièce, peut-être parce qu'il était évident pour les spectateurs vénitiens du XVIII^e siècle ou peut-être parce qu'il est si maléfique, si maudit qu'on n'ose en prononcer le nom -, ce jeu exige des cartes neuves pour chaque partie. Aussi ne se préoccupe-t-on pas de ramasser les cartes posées sur la table, on les repousse à grands gestes de bras, elles tombent par terre, volant parfois jusque dans le public, elles jonchent le sol : à plusieurs reprises, on verra un valet venir balayer la parquet et le débarrasser de ces cartes qui envahissent tout l'espace, certaines tombant même du premier étage où, on le comprend par là, est située la seconde maison de jeu qui est évoquée dans la pièce sans être représentée scéniquement. Il est également question d'un repas dans *Le Joueur*. Mais à la différence d'*Une des*

² Le 30 novembre 1993. Créé au Théâtre National de Marseille-La Criée le 9 mars 1993.

dernières soirées de Carnaval où le souper occupait un grand nombre de scènes, ici, il est relégué en coulisses, il est expédié en quelques répliques et Florindo, qui l'offre, ne trouve guère le temps de se joindre à ses invités.

Contrairement à *Une de dernières soirées de Carnaval* ou à des nombreuses pièces de Goldoni, comme *Il Campiello* ou *Baroufe à Chioggia*, pour ne citer que les plus connues, pièces dans lesquelles la choralité est le caractère dramaturgique essentiel, *Le Joueur* concentre quasiment toute son action autour d'un seul personnage, Florindo et propose en quelque sorte un gros-plan sur une passion dont Goldoni se plaît à montrer les excès auxquels elle conduit et les ravages qu'elle accomplit. Aussi la mise en scène adopte-t-elle cette fois un rapport frontal entre la scène et la salle. Les spectateurs sont conviés, non plus à partager les plaisirs des personnages, mais à observer les effets de cette passion, à les redouter ou à s'en moquer. Le traitement scénographique accentue l'impression de gros plan. En effet, le décor présente une pièce centrale en forme de trapèze isocèle, flanquée de deux chambrettes latérales et surmontée d'une passerelle fermée par des rideaux, passerelle à laquelle on accède de chaque côté par deux escaliers visibles uniquement par transparence, selon l'éclairage. Florindo apparaît presque toujours dans la pièce du milieu où la table de jeu occupe la position centrale, centralité renforcée par la symétrie du décor. Florindo est souvent seul en scène, soit assis à cette table, soit dans la pièce alors vide de meubles, debout au milieu de l'avant-scène, adressant au public ses lamentations.

Car, il faut le souligner, malgré le rapport frontal entre la scène et la salle, la présence du public n'est jamais oblitérée. C'est à lui que les divers personnages adressent leurs fréquents apartés ou, - c'est le cas de Pantalon et de Florindo -, leurs brefs monologues. Le décor n'est pas un décor fermé, délimité strictement par un cadre de scène, c'est un décor ouvert, s'avouant comme décor posé sur le vaste plateau du théâtre de Corbeil. Et ainsi, sa théâtralité n'est pas masquée. Elle est, au contraire, soulignée par la manière simple et efficace dont il fonctionne. Tous les changements s'opèrent à vue, sans aucune interruption de l'action scénique. Tandis qu'une scène s'achève, le décor de la suivante est mis en place, en partie mécaniquement - le lustre de la maison de jeu remonte dans les cintres, les parois obliques pivotent et viennent se placer parallèlement à l'avant-scène pour former le décor de la rue devant la maison de Pantalon -, et en partie manuellement - les valets rangent la table de jeu au fond de la scène, Brighella tire des rideaux de bois, obturant ainsi les loges latérales. Pour le premier changement de décor, c'est même Brighella qui, en donnant un coup sur chaque paroi latérale, semble impulser la transformation du lieu : il y a de l'ironie

dans ce jeu de scène où se trouvent ouvertement confondus le statut de l'acteur et celui du personnage. Pour passer de la rue à la maison de Gandolfa, les parois reviennent à leur position initiale et il suffit que les valets apportent un paravent et le canapé qu'on voyait dans une des chambres latérales pour que le nouveau lieu soit créé. Un exemple bien significatif de ce fonctionnement : l'entracte intervient après la scène où Florindo soutire cinquante sequins à la vieille Gondolfa ; pendant la fin de cette scène, les valets réinstallent le décor de la salle de jeu qu'on verra au début de la seconde partie. Le changement aurait pu être effectué pendant l'entracte, derrière le rideau, hors de la vue du public. Mais, de même que Goldoni s'amuse de ses personnages, cette mise en scène du *Joueur* s'amuse de tout le jeu du théâtre et l'exalte en nouant avec le spectateur un rapport de complicité ludique qui explique en partie le plaisir qu'il prend à cette représentation. On peut aussi parler d'une économie du décor, non qu'il soit rudimentaire, mais parce qu'il offre de multiples possibilités et que celles-ci sont exploitées au maximum par le jeu théâtral. Par exemple, la passerelle en hauteur, les escaliers, les portes, les diverses pièces permettent une circulation en tous sens des différents personnages, circulation qui devient précipitée et affolée, créant ainsi un effet comique, lorsqu'on annonce l'arrivée à la maison de jeu de Pantalon ou de sa fille Rosaura. Ce mode de fonctionnement du décor contribue à donner à la représentation de la rapidité, de la légèreté et une espèce d'allégresse. L'économie des moyens rend aussi ce théâtre proche du Goldoni des origines.

Mais il ne faudrait pas croire, par la description qui précède, que le décor soit une pure machine à jouer. Sans chercher à copier véritablement des lieux réels, il les suggère par des signes bien concrets et - pourrait-on dire -, réalistes. Ainsi la Venise du XVIII^{ème} siècle est évoquée, outre par les costumes des personnages, très choisis et travaillés d'évidence sur le corps même des comédiens qui auront à les porter, par le beau lustre vénitien légèrement coloré dans le style de la verrerie d'art caractéristique de cette ville et les parois translucides qui, selon les scènes, se teintent de différentes couleurs, soit qu'on veuille évoquer certains moments du jour : l'aube au début de la pièce, plus tard la nuit, soit que la couleur ait une valeur plus métaphorique : rose pour la romance idyllique des deux vieux (avec un fond de musique douce), une ambiance feutrée et lourde donnée par un brun doré pour la scène où Florindo se fait plumer impitoyablement par les deux joueurs escrocs. Enfin, le décor ne présente pas la maison de jeu comme un endroit bien rutilant : la table de jeu est posée sur de simples tréteaux, les tabourets sont frustes, les tentures dépareillées, le reste du mobilier : fauteils, canapé et les boiseries dont la peinture s'écaille, ont déjà bien vécu. Cette maison de jeu où des fortunes et des vies se jouent a

quelque chose de sordide qui donne plus de relief encore à la folie de Florindo.

Le mélange de vérité et de théâtralité est aussi ce qui caractérise le traitement des personnages et le jeu des comédiens. Les personnages qui correspondent aux anciens masques de la Commedia dell'arte : Arlequin, Brighella, Pantalon, ne sont certes pas traités dans le style de cette dernière, mais il en reste çà et là quelques traces discrètes. Dans les costumes, d'abord : Arlequin et Brighella sont vêtus tous deux d'un ensemble pantalon-veste serré à la taille par une ceinture tout à fait copiée quant aux formes sur les costumes traditionnels. Celui d'Arlequin, s'il ne comporte pas les losanges caractéristiques du rôle, s'en rapproche par sa couleur rouge orangé ; Brighella est vêtu d'un ensemble gris orné de galons horizontaux tout au long des coutures du pantalon et des bordures de la veste, tel qu'on le trouve sur les gravures d'époque ; Pantalon porte un ample manteau en velours moiré qui, à la fois, rappelle celui du rôle codé de la commedia et fait du personnage un riche bourgeois de la Venise du XVIII^e siècle, ce qu'il est dans la pièce de Goldoni. On a déjà vu la théâtralité dans le jeu, dans la mesure où tous les apartés sont adressés au public, quelle que soit l'in vraisemblance qui en découle par rapport à la scène en cours. Mathias Mlekuz qui joue Arlequin n'a pas du tout cherché à recréer la gestuelle ancienne de son personnage, telle qu'on pouvait l'admirer dans le fameux *Arlequin, serviteur de deux maîtres*, mis en scène par Giorgio Strehler, mais il a inventé pour son personnage une gestuelle personnelle qui, comme la traditionnelle, est à la fois expressive de sentiments et comique : un certain mouvement du pied, comme d'un animal qui gratte le sol, une certaine torsion saccadée du buste, etc. Comme Jean-Claude Penchenat le dit lui-même dans le texte du programme, les masques, dans cette pièce, sont "en cours d'humanisation". C'est particulièrement vrai de Pantalon et Brighella. Louis-Basile Samier, qui interprète le premier, le fait avec un sérieux grave - notamment dans ses remontrances à Florindo et à Rosaura - et avec émotion - quand il ne sait plus ce qu'il est advenu de sa fille ou, à la fin de la pièce, lorsqu'il dicte sa loi aux deux amants : mettre Florindo à l'épreuve pendant un an. Par moments, quand il se lance dans une grande tirade indignée contre ce vice exécrable qu'est le jeu, le rôle de Pantalon confine à celui de père tragique. Le rôle de Brighella dans cette pièce est tout à fait singulier. Tenancier de la maison de jeu, il fait tous ses efforts pour détourner Florindo de jouer. Il est empli de commisération pour Rosaura et fait tout ce qu'il peut pour sauver son union avec Florindo. Le personnage pourrait sans doute être traité de façon plus comique qu'il ne l'est par son interprète : Philippe Hottier. Celui-ci joue plutôt sur une très grande énergie tant physique que morale, laquelle donne une forte présence scénique à son personnage

qui, sans elle, pourrait paraître un peu fade et ennuyeux dans son rôle moralisateur. Rosaura, la jeune première amoureuse (jouée par Eléonore Briganti) montre sa passion sans fard, avec une spontanéité et une vigueur touchantes. Elle aussi, quand elle est désespérée d'avoir découvert la tromperie de Florindo, confine à l'héroïne tragique.

Mais, ce qu'il faut souligner, c'est que tous les personnages, même ceux qui ont comme fonction essentielle dans la pièce de susciter le rire, comme Arlequin ou les deux vieux Gandolfa et Pancrazio (rôles tenus dans ce spectacle par Josette Boulva³ et Gilbert Beugnot) sont joués et défendus avec vérité et sincérité. Sans doute, Pancrazio est-il assez ridiculisé par sa perruque à hupette, son maquillage de poupée et sa démarche à petits pas saccadés de vieillard ; il n'en est pas moins crédible et touchant dans ses démonstrations de vieil amoureux transi et, à l'occasion, jaloux du jeune Florindo. Quant à Gondolfa, elle est éclatante de vitalité, de désir de jeunesse, de soif d'amour. Elle a un moment particulièrement touchant : c'est, à la fin de la pièce, quand elle comprend que Florindo la repousse en la traitant de "cadavre puant", soudain, elle qu'on avait vue jusque-là si vive, si alerte, si juvénile en somme, apparaît comme une petite vieille accablée par les ans, toute tassée : elle prend vingt ans d'un seul coup et rattrape l'âge qu'elle est censée avoir dans la pièce : près de quatre-vingts ans ! Arlequin, lui, paraît sincèrement heureux de pouvoir voler son maître sans avoir à mentir. Et quand, en un instant, il se fait plumer au jeu par les autres valets sans y rien comprendre, la situation paraît peut-être plus cruelle que risible.

Du reste, dans ce spectacle, la violence et la cruauté dans les rapports entre les personnages, que ce soit entre maîtres et valets, entre jeunes et vieux, entre Florindo et Rosaura (par exemple, quand il s'endort devant elle ou qu'il lui enlève sa rivière de brillants pour aller la jouer), sont toujours extrêmement sensibles au-delà et, quelquefois, à travers même le comique. Elles caractérisent en particulier les situations vécues par Florindo, qui évidemment furieux et désespéré de toujours perdre, connaît en outre des humiliations sans nombre : il se fait surprendre à jouer avec un valet à même le sol (et non sur la table de jeu, comme l'indique le texte de Goldoni) ; après avoir extorqué les cinquante sequins à la vieille Gondolfa, il est contraint de se sauver à quatre pattes ; constamment réprimandé, insulté par tout le monde, il est jeté à terre par Agapito qui menace de le faire bastonner par ses valets ; enfin il échappe de peu à la prison et même à la mort (il est blessé en duel). Ce personnage qui est presque constamment en scène du début à la fin de la représentation, autour de qui tournent toute l'action et une grande partie de l'intérêt de la pièce, il était important sans doute que le

³ Rôle tenu en alternance par Frédérique Ruchaud. Je n'ai vu que Josette Boulva.

spectateur pût s'y attacher de quelque façon et n'éprouver pas seulement de l'aversion pour lui. Jean Alibert y réussit en donnant à son personnage toujours la plus grande sincérité, une naïveté touchante au sien de la pire rouerie. On se lasserait de ses promesses réitérées de ne plus jouer s'il ne les faisait chaque fois avec la même force de conviction que si c'était la première fois. Il y a de l'enfance dans ce personnage, aussi bien dans ses accès de désespoir que dans ses espoirs insensés de "se refaire" et ce côté enfantin nous le rend proche et presque sympathique.

Goldoni a voulu donner à sa pièce une fin ouverte : on ne sait si Florindo tiendra l'épreuve d'un an qui lui est imposée par Pantalon. Le spectacle du Campagnol paraît suggérer l'hypothèse négative en réinstallant pour finir dans un très beau tableau qui rappelle certaines peintures du XVIII^e siècle la table de jeu avec trois joueurs penchés sur elle et une femme debout à leurs côtés contemplant le jeu et en montrant un Florindo irrésistiblement attiré par celui-ci au point que Rosaura est obligée de l'entraîner de force hors de scène.

Ainsi vérité et théâtralité, émotion et rire, légèreté et vigueur se conjuguent dans ce spectacle qui, au fond, est une sorte de "cauchemar gai" (pour reprendre le mot de Gaston Baty à propos du *Chapeau de paille d'Italie* de Labiche).

Evelyne ERTEL