



L'Agonie du Poète

Instructions pour les joueurs

« Souviens-toi que tu es acteur dans une pièce, longue ou courte, où l'Auteur a voulu te faire entrer. S'il veut que tu joues le rôle d'un mendiant, il faut que tu le joues le mieux qu'il te sera possible. De même, s'il veut que tu joues celui d'un boiteux, celui d'un prince, celui d'un plébéien. Car c'est à toi de bien jouer le personnage qui t'a été donné ; mais c'est à un autre de te le choisir. »

Epictète

Ma pièce de théâtre et ce scénario font de nombreuses références aux dramaturgies baroque, classique et romantique, à la littérature romanesque, et à la poésie à travers les siècles, notamment aux œuvres de Molière, Cyrano de Bergerac, Corneille, Racine, Marivaux, Beaumarchais, Goethe, Shakespeare, Alexandre Dumas, Michel Zévaco, Victor Hugo, Alphonse de Lamartine, Edmond Rostand, Gaston Leroux, Albert Samain, Gérard de Nerval, Guy de Maupassant, Honoré de Balzac, Jacques Prévert, Pierre de Marbeuf, Verlaine, Théophile Gautier, Baudelaire, Apollinaire, Madame de La Fayette, Mademoiselle de Montpensier, Madame de Sévigné, Saint-Simon, Fénelon, Bossuet, Boileau, l'abbé Prévost et tant d'autres. Certains poèmes ou extraits de textes empruntés peuvent apparaître parfois violemment tronqués, sauvagement modifiés ou brutalement remaniés sans le moindre scrupule ni remord pour les besoins impérieux du scénario.

Introduction

1909. Dans une vieille demeure, seize acteurs de théâtre sont réunis par un aristocrate excentrique et son assistante pour rejoindre la troupe d'Arlequine. La nouvelle création de cette compagnie, « L'Agonie du Poète », est une comédie dramatique en trois actes et en vers, se déroulant au début du XVIIIème siècle. Les auditions commencent et les acteurs rivalisent de talent et de coups fourrés pour obtenir un rôle de premier plan. Puis viennent les premières répétitions, ponctuées d'incidents. Quelqu'un cherche-t-il à saboter la pièce ? Mais d'où vient ce texte énigmatique ?

Que signifient les vers de cette mystérieuse Agonie ? Et si leur auteur s'en servait, en abyme, derrière une étrange métaphore, pour révéler quelque chose ? Une histoire romanesque et dramatique aux multiples rebondissements.

Du magnifique château qui nous accueille

Le jeu se déroulera dans une très belle demeure du XIX^{ème} siècle aux sols, aux murs, au mobilier précieux dont vous prendrez le plus grand soin. Gardez bien à la tête que vous ne jouerez point dans un gîte mais dans un château habité par sa propriétaire, qui a la gentillesse de nous accueillir chez elle. Vous prendrez notamment beaucoup de précautions avec les parquets, avec les meubles d'époques (tables, chaises, fauteuils...) prenant garde de ne les point heurter, avec les pendules et autres bibelots qui n'ont point à être touchés. Il va de soi que nous devons rendre le site, comme à notre habitude, dans l'état impeccable dans lequel nous l'aurons trouvé. Comportez-vous de façon exemplaire, tels les joueurs de qualité que vous êtes, vous montrant à chaque instant digne de la confiance que l'on accepte de nous porter.

L'espace de jeu sera strictement délimité. Une porte verrouillée est une porte à laquelle nous n'aurons jamais accès. Aucune porte dans l'espace de jeu (à l'exception des commodités) ne pourra être fermée à clef. Quand bien même votre personnage se sentirait en danger, aucune porte ne peut être bloquée, de quelque façon que ce soit. Les cuisines (où nous prendrons notre petit déjeuner) seront hors-jeu.

À l'exception du « Salon Vert » (vous comprendrez bien vite, en jeu, la raison d'être de cette salle), aucune pièce n'est à fouiller, aucun meuble n'est à ouvrir, rien n'est caché où que ce soit. Les objets en jeu seront marqués, comme il est d'usage, d'un petit triangle noir. Tout autre objet fait partie du décor, ne nous appartient pas, et ne doit point être touché ou déplacé.

Il est impératif d'amener vos propres draps (dessus et dessous). Les lits sont du XIX^{ème} siècle et de toutes tailles : des simples (beaucoup), des larges, des courts, des longs, des doubles (mais peu). Par prudence, je vous propose d'amener pour chaque personne, une paire de draps pour lit double, que vous pourrez adapter sans trop de mal à des lits simples (l'inverse serait nettement plus délicat) ou des duvets.

De vos fiches de personnage

Votre feuille de personnage, bien que fort imposante, vous sera remise quelques heures seulement avant le début du jeu. Il en est ainsi et point autrement. Elle est écrite pour être suffisante en soi. Il n'est en rien nécessaire et même proscrit de lire quoi que ce soit d'autre par ailleurs, à l'exception de la pièce de théâtre associée. Néanmoins, si vous avez des questions sur le personnage, vous pourrez les poser à l'organisateur quelques minutes avant le jeu ou durant celui-ci.

Ce scénario est suffisamment travaillé et soigné pour qu'il ne contienne aucune forme d'erreur ou d'oubli. Si quelque chose vous semble étrange dans la lecture de votre personnage, dans l'histoire ou dans la pièce, dites-vous toujours que l'effet est souhaité.

Des costumes et des accessoires

Votre costume ne dépend en rien de votre personnage. Vous incarnez tous des acteurs ou des actrices de théâtre en 1909, en notant qu'il est inutile de vous imposer une cohérence historique pointilleuse et excessive ou de faire de grand frais. Le costume peut être une tenue de soirée ou de ville, cela n'a pas grande importance, vous ne le garderez que quelques heures avant d'enfiler des costumes de scènes pour le reste du jeu. Cette simple recommandation est donc amplement suffisante, et vous pouvez vous préparer dès réception de ce document.

Les costumes de scène qui seront nécessaires pour les répétitions dites « couturières » qui occuperont une bonne part du jeu, seront fournis pour certains par l'organisateur. Si vous avez à disposition des costumes ou des éléments de costumes, d'époques XVII^{ème} ou XVIII^{ème} (robes, vestes, gilets, chemises), faites-le savoir, vous l'aidez grandement. Des chaussures adéquates pour les deux types de costumes sont à prévoir, et des chemises blanches XVII^{ème} pour les hommes appréciées. Tous les accessoires propres à vos personnages seront fournis. Un mail viendra faire le point, pour chacun d'entre vous, sur le sujet des costumes.

Des intentions de ce scénario

J'ai écrit ce scénario avec l'envie de concevoir un jeu qui apporte à chaque joueur, en plus d'un challenge ludique, toute une gamme d'émotions, quelque chose qui, prenant le joueur au cœur et aux tripes, soit beaucoup plus à vivre que réellement à jouer. Je voulais donc qu'en plus d'être convenablement jouable, il soit beau, tant sur le fond que sur la forme. J'avais envie d'essayer de pousser la chose un peu plus loin, en tout cas aussi loin que je le puisse faire, seul, à mon modeste niveau, en tendant vers la qualité du roman ou du théâtre.

J'ai mis plus de cinq ans à écrire ces 700 pages. J'aurais pu le faire en cinq fois moins de temps et en cinq fois plus condensé, sans m'imposer sciemment et obstinément des obstacles considérables pour l'handicapé du verbe que j'étais, sans m'opiniâtrer à signoler le moindre détail. Ne vous mettez pas à la tête l'idée farfelue qui consisterait à croire qu'il serait attendu de vous quelque performance en rapport avec cet investissement de longue haleine frôlant la folie furieuse. Détendez-vous ; il n'y a rien qui ne soit attendu des joueurs que ce qui l'est dans les autres jeux de ce genre, l'envie de participer, le sérieux nécessaire et le respect le plus élémentaire.

Il n'y a rien de plus normal et de plus compréhensible, que d'avoir le trac. Pour incarner des acteurs de théâtre venant sur les planches, l'espoir au cœur, mais la peur au ventre, monter l'œuvre dramatique qui sera sans doute leur ultime chance de lancer (ou relancer) leur carrière, cela me semble même particulièrement à propos.

Faites-moi confiance, obéissez strictement et aveuglement à toutes mes consignes.

De vos personnages et de leurs choix

Les personnages sont longs, denses, complexes, mais ils sont décrits avec toute la palette de couleur des romans d'époque, pour, je l'espère, vous faire rêver. L'objectif est de vous confier le destin prenant d'un personnage tangible, vivant, crédible, d'un personnage qui n'ait rien à envier aux grands héros du cinéma ou de la littérature. Ne stressez

pas à l'idée de le devoir jouer, ne vous embarrassez pas d'un excès de rigueur, ne restez pas prisonnier du modèle. Il est décrit de façon extrêmement précise jusqu'à l'instant du début du jeu, mais après cela, il est totalement vôtre.

Un personnage n'est jamais rien qui soit figé dans le marbre. Il a pu avoir un comportement par le passé et peut montrer un autre visage face à des événements nouveaux, différents. Il peut avoir eu des intentions dans un certain contexte, et les modifier ou y renoncer pour s'en donner de toutes autres, si ces circonstances ont changé. Il est toujours quelque chose de vivant qui évolue perpétuellement, mais toujours logiquement. Dites-vous qu'en suivant le chemin de briques, même le plus peureux peut trouver du courage, le plus bête un cerveau et le plus insensible, un cœur.

C'est vous à chaque instant qui décidez de ses intentions, vous qui décidez de sa vie future. Il n'y a de bon ou de mauvais choix. Il n'y a pas de choix attendu qui serait à faire plutôt que d'autre ; il n'y a que vos choix. Vous pouvez orienter sa vie d'une façon ou d'une autre. Vivez votre personnage. Imprégnez-vous de ses dilemmes, de ses émotions, laissez-vous guider toujours logiquement par elles, et prenez dans chaque situation, les décisions que VOUS, vous imaginez pouvant être les siennes, dans son plus grand intérêt.

Les événements dans lesquels votre alter ego est plongé malgré lui, se précipitent de telle façon qu'il joue probablement tout son avenir durant ces heures troubles. N'oubliez pas qu'il puisse attendre plus encore pour agir. S'il veut faire quelque chose, c'est indéniablement aujourd'hui ou jamais. A la fin de ces événements, il sera trop tard.

Le rythme de ce jeu est entre vos mains. Il tient en grande partie à vous d'en donner la mesure. Rien ne se passera si vous ne faites rien. Et si rien ne bouge, votre personnage, dans une situation initiale fort délicate, n'évoluera certainement pas vers un avenir radieux. Il vous faut servir au mieux votre personnage, mais faites-le prudemment ; les événements pourraient tourner en votre défaveur de façon désastreuse si vous vous précipitez tête baissée dans certaines directions, sur la base de choix hâtifs, d'hypothèses incertaines, si vous jouiez trop carte sur table. Prenez le temps de parler longuement avec tous, d'enquêter en profondeur auprès de chacun. Soyez prudent avant d'accorder votre amitié, votre confiance et de livrer votre âme tout entière, mais n'entrez pas à l'inverse dans un excès de misanthropie. Toute progression s'obtient en prenant des risques, parfois en étant sincère, en vous livrant quelque peu, parfois en mentant, en complotant, en trahissant. Avancez avec certains sur un sujet, avec d'autres sur le reste. Mettez en œuvre et actionnez vos propres machines. N'oubliez pas que rien ne s'obtient sans effort mais aussi que l'on ne peut pas toujours tout obtenir.

Gardez à l'esprit que « L'Agonie du Poète » est un jeu théâtral avant tout. Si l'intrigue est très dense, elle est parfaitement compréhensible, tant il y a de moyens de la dérouler, tant la moindre de vos actions va la faire évoluer, dans un sens ou dans un autre, vers une forme de résolution. Aussi, conviendra-t-il de ne pas brasser en tous sens dans une grande précipitation sans prendre le temps de vivre et de restituer toutes les émotions que devrait ressentir votre personnage.

Une des caractéristiques de mes jeux, et en particulier d'icelui, est, qu'en plus d'être nécessairement jouables, mystérieux et prenants, ils racontent toujours une histoire. Aucune intrigue n'est secondaire, accessoire, toutes sont en relation les unes avec les autres, indissociables dans un grand ensemble narratif. Intéressez-vous à tout, car, plus que jamais, tout est susceptible de vous concerner, et la résolution de l'ensemble vous permettra petit à petit d'en apercevoir le grand tableau.

Des relations amoureuses

Dans le théâtre du XVIII^{ème} siècle, on parle beaucoup d'amour mais on ne le fait pas. Le ton de ce scénario est très proche de celui de la dramaturgie classique. On montre sa flamme, on soupire, mais on reste prude et on ne consomme

pas. Ce jeu ne propose aucune règle de simulation pour gérer les coucheries. De telles situations, légères donc risibles, et leurs règles associées nécessairement peu immersives, gâchent généralement toute l'émotion de ce genre d'intrigues. Ainsi, de tels actes ne sont-ils clairement pas dans le ton des événements et des personnages de ce jeu. Quand on aime, l'œil humide, la voix tremblante, on se déclare dans de long discours, on se prend la main et se donne l'accolade, tout au plus.

Comme pour toutes les intrigues de ce jeu, l'avenir d'aucune histoire d'amour n'est écrit à l'avance. Elles sont complexes, difficiles, parfois impossibles, amenant souvent à faire des choix cornéliens entre des directions contradictoires. Elles ne sont en aucune façon des objectifs à gagner, juste des émotions à vivre. Quand un personnage aurait une inclination pour le vôtre, n'oubliez pas qu'en amour rien n'est définitivement conquis, qu'un tel attachement s'entretient et se mérite. Si des actions ou des paroles vont à contre sens, quelle que fut l'ardeur d'une flamme, elle pourrait être remise en cause. Prenez votre temps pour séduire, pour vous laisser séduire. Prenez bien soin de ce que vous ferez du cœur, de l'âme et de la vie de votre alter ego.

Négligez pas ces intrigues amoureuses, elles sont la raison d'être de ce jeu. Jouez votre rôle et profitez pleinement du romantisme des situations dans lesquelles vous serez plongé. Les intentions de ce scénario seront atteintes si votre cœur se met, par moment, à battre au même rythme que celui de votre personnage.

De l'ambiance, des musiques et de la matérialisation

C'est une évidence pour des joueurs tels que vous, mais disons-le clairement : durant le jeu, pour une meilleure immersion et une ambiance de qualité, toute conversation, toute plaisanterie, toute phrase hors-jeu est absolument interdite entre les joueurs, sous peine de mort par décapitation. Dans la même logique, si vous avez une question à poser à l'organisateur, faites-le à l'écart des autres, dans la plus grande discrétion.

La plupart des musiques sont des éléments d'ambiance qui ne sont pas entendues par vos personnages sauf quand elles sont produites, à l'évidence, par un objet du jeu.

Tout objet dans ce jeu grandeur nature est matérialisé et aucune action ne peut être virtuelle. Tout ce que vous voulez faire, vous le devrez faire réellement. Pour téléphoner, il vous faudra utiliser un téléphone d'époque qui fonctionnera si vous prenez préalablement soin de tourner la manivelle de la dynamo. Pour voler une lettre dans un veston, il y faudra sans doute plonger la main. Les seules simulations acceptables concernent les affrontements et les blessures qui seront extrêmement rares, ainsi que quelques « effets ».

De la simulation des affrontements et des blessures

Tout affrontement doit avoir lieu dans un endroit suffisamment dégagé, c'est-à-dire en extérieur.

Les armes utilisées pour ce jeu doivent impérativement répondre aux normes de sécurité appliquées en Jeu de Rôles Grandeur Nature. Le corps à corps est proscrit. Aucun coup ne doit être porté à la tête ou dans les parties sensibles de l'anatomie. On frappe de taille (avec le tranchant) et jamais d'estoc (avec la pointe). Dans l'univers de vos personnages, la morsure d'une arme peut entraîner des blessures graves voir mortelles.

Contrairement aux usages les plus courants en Jeu de Rôles Grandeur Nature, dans ce jeu si particulier où le combat est bien plus une question de panache que d'adresse, il ne suffit en rien de porter un coup avec une arme blanche pour infliger une blessure. Si deux adversaires armés se font face et ferraillent avec ardeur, que les coups échangés soient

parés ou bien portés, le combat est nul (aucun des deux adversaires ne prend le pas sur l'autre), jusqu'à ce qu'un organisateur, jugeant des forces en présence, du temps écoulé, souffle discrètement à l'oreille de l'un des adversaires qu'il est désormais blessé. Selon leur état et leur volonté, les belligérants peuvent décider librement, à tout moment, de poursuivre le combat ou de rompre. Toucher et parer au plus vite n'étant plus nécessité, vous pouvez mettre en scène votre combat, en marquant bien vos attaques par de jolis mouvements, voir des cascades (toujours raisonnables). Pensez au duel du fantôme de l'opéra et du vicomte de Chagny dans le roman de Gaston Leroux, au capitaine Fracasse face au duc de Vallombreuse, ou à Stewart Granger ferraillant en équilibre sur les balcons du théâtre dans Scaramouche.

Un affrontement qui impliquerait plus de deux adversaires obéit strictement aux mêmes règles.

Si un coup est porté avec une arme blanche et une vilénie sans nom, sur une personne désarmée, l'organisateur inflige immédiatement une blessure à la victime, mais il y a fort à gager que l'infâme personnage qui mènerait de sang-froid une action aussi lâche se couvrirait d'opprobre.

Les conséquences à court et à long terme d'une blessure sont déterminées par l'organisateur. Un membre blessé peut être inutilisable durant plusieurs jours (plus que la durée du jeu). Enfin, une blessure lourde peut parfois entraîner la mort, un destin fort fâcheux, totalement irrémédiable et définitif. Le joueur décédé attend inconscient au sol, simulant son cadavre, que l'organisateur vienne lui donner de nouvelles instructions.

Des papiers, des parchemins, de l'argent

Ce jeu contient de nombreux documents « en jeu » (lettres, poèmes, la pièce de théâtre,...) mais aussi des documents « hors-jeu » (ces instructions, les backgrounds...) Les personnages étant volontairement remis très tardivement, et se révélant complexes, il est indispensable que les joueurs puissent conserver la possibilité, pour se rafraîchir la mémoire, de relire leur histoire, très discrètement, à l'écart. Il leur est donc permis de conserver cette fiche sur eux. Pour éviter toute confusion entre ces textes et les objets présents dans l'univers du jeu, ce scénario adopte une convention très simple : tous les documents « hors-jeu » sont imprimés sur du papier blanc standard, tous les documents « en jeu » sont imprimés sur du papier parchemin jauni. Ne laissez trainer aucun papier blanc ! Les jaunis, c'est votre affaire.

La fortune dont vous disposez est précisée sur votre feuille de personnage. S'il n'y est fait aucune référence, vous êtes à cette heure sans le sou. Pour verser des fonds à un autre personnage, il suffit de prendre un papier parchemin, une plume, de rédiger une lettre de créance au porteur, du montant souhaité, et de signer de votre nom. Préciser le nom du receveur est possible mais n'a aucune forme d'importance ; vos trésoriers étant souvent incapables de vérifier convenablement une identité, ils verseront toujours la somme, en monnaie sonnante et trébuchante, au porteur de la cédule. Notez, cependant, qu'ils connaissent parfaitement la signature de leur employeur, et ne se laisseront probablement jamais bernier par un faux dont la plus petite apostille ne serait point authentique. Au surplus, il est fortement déconseillé de rédiger une lettre sous un nom qui ne serait point le vôtre ou d'une valeur supérieure à vos disponibilités ; ce serait vous faire respectivement faussaire ou banqueroutier, une honte, une indignité, un déshonneur, un crime, auxquels nul ne survit.

Du mot clef Effet

Le mot clef « Effet » prend un sens particulier dans ce jeu. Si un joueur (ou un organisateur) désigne un ou plusieurs personnages et crie « Effet » suivi de la description d'une action, les joueurs ciblés doivent impérativement s'exécuter sans délai. Cette injonction, entendue du joueur, n'est entendue d'aucun personnage, sans exception.

Exemples : un joueur touche l'épaule d'un autre et crie « Effet : assommé 30 secondes ». La victime doit simuler l'inconscience pendant ce laps de temps. Si une joueuse exécute une danse langoureuse, désigne l'ensemble des spectateurs et crie « Effet : ravissement ». Tous les personnages seront réellement ravis par ce spectacle (que la joueuse ait véritablement bien dansé ou non).

Il se peut que vous subissiez des effets dont vous ne connaissez ou ne comprenez pas la provenance. Il vous y faut conformer quels qu'ils soient. Néanmoins, si la situation semble totalement improbable, votre personnage peut être parfaitement conscient de l'étrangeté de ce qu'il vient de subir.

La liste des effets possibles n'a pas à être fournie puisqu'il suffira toujours à la victime d'obéir aveuglement à ce qui lui a été commandé. A l'évidence, aucun joueur ne peut s'octroyer de lui-même le droit d'utiliser un effet. Cette possibilité est donnée par le savoir-faire du personnage. Certains n'en auront peut-être pas à leur disposition ; la vie est vraiment trop injuste. Il demeure cependant possible, durant le jeu, d'apprendre auprès de professeurs sachant les enseigner, et d'obtenir de facto, la possibilité d'utiliser certains effets.

Des répétitions d'une pièce de théâtre

Vous n'aurez pas l'intégralité de la pièce à votre disposition avant le jeu mais seulement le premier acte. Les rôles au sein de cette comédie-dramatique ne seront distribués qu'en jeu, par le jeu. Le metteur en scène sera libre, à tout moment, de faire permuter les acteurs d'un rôle, à un autre. Puisqu'il ne s'agit que de répétitions, la pièce sera jouée avec le texte entre les mains. Il est important de comprendre qu'il n'est en rien requis d'apprendre par cœur quelque texte que ce soit. Cela serait tout à fait inutile. Gardez donc vos forces ; il vous en faudra par ailleurs. Cependant, lisez bien attentivement ce premier acte, comprenez-le ; il contient des détails importants jusque dans ses didascalies. Connaître convenablement son histoire, ses personnages, le découpage et l'enchaînement de ses scènes, s'avèrera infiniment plus précieux que de pouvoir réciter la tirade de l'un ou de l'autre sur le bout des doigts.

De la lecture d'une pièce en vers

Pour vous aider à incarner votre personnage, illustre ou insignifiant acteur de théâtre du début du vingtième siècle, voici quelques règles élémentaires de versification qui, je l'espère, répondront à toutes vos questions.

La pièce est écrite en alexandrins, des vers de douze syllabes. Une syllabe est un son produit par une seule émission de voix. Lorsque la syllabe est composée de plusieurs voyelles qui se suivent, elles peuvent être prononcées groupées (« pied »), c'est la synérèse, ou dissociées, c'est la diérèse (« mystéri-euse »). Il n'y a pas de règle pour les différencier. Aussi, conviendra-t-il de compter le nombre de syllabes et de s'adapter lors de la lecture pour garder la bonne mesure.

Dans la prosodie classique, le vers est coupé en deux hémistiches de six syllabes par la césure. « Vous avez mal placé la fente de ces miches : Au milieu la césure, entre les hémistiches ! » faisait dire Edmond Rostand au pâtissier des poètes, Ragueneau.

Le décompte des syllabes se complexifie un peu avec la règle dite du e muet. Un e muet suivi d'une voyelle (ou d'un h muet) est éliidé, il ne se prononce pas. Par exemple, « la même aventure » devient : la / mê / M^A / ven / ture. En revanche, s'il est suivi d'une consonne, le e se prononce et compte pour une syllabe. Ainsi, « la dernière fois » se lit : la / der / nié / R^E / fois. Certains mots se terminant par un e muet comme agonie, suivi d'une consonne se prononçait autrefois, selon cette règle, « l'agoni-EU du poète ». Mais depuis Malherbe, cet archaïsme n'a plus lieu d'être. Bien. Continuons. Un e muet ne se prononce jamais à la fin d'un vers. A la césure, il ne devrait être suivi que par une voyelle. Il est donc éliidé. Cependant, toujours à la césure, il peut être suivi d'une consonne si la phrase marque une pause. Auquel cas, il ne se prononce pas. C'est une coupe ou une césure épique. Ainsi, par exemple, « Assoiffé de victoire, jamais las de tes guerres », malgré la présence d'une consonne, se déclame : A / soi / ffé / de / vi / ctoire // ja / mais / las / de / tes / guerres.

Dans la prosodie classique, il est normalement indispensable d'alterner des rimes dites masculines et des rimes dites féminines. Pour simplifier quelque peu le travail d'écriture de la pièce, et parce que cela ne s'entend pas à l'oreille, j'ai volontairement écarté cette règle. Aussi, ne nous attarderons-nous point sur ce sujet.

Avec cela, si vous n'étiez déjà un spécialiste, vous savez maintenant tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

Du Vocabulaire du théâtre

Abyme

A l'origine, terme du blason désignant la simulation au centre de l'écu d'un autre écu. Au théâtre, la mise en abyme se dit de l'insertion dans un texte, d'un résumé ou de l'évocation de ce même texte.

Alexandrin

Vers français de douze syllabes.

Aparté

Paroles que l'acteur dit à part soi (et que le spectateur seul est censé entendre).

Antagoniste

Personnage en opposition ou en conflit.

Argument

Résumé de l'histoire que la pièce met en scène.

Auteur dramatique

Personne qui écrit une pièce de théâtre.

Catastrophe

Fort incident dramatique qui provoque le dénouement de la pièce (et qui n'est pas nécessairement malheureux).

Classique

Conforme aux règles émises au XVII^{ème} siècle.

Claque

Troupe de spectateurs engagés pour soutenir une pièce par leurs applaudissements forcés.

Comédie

Œuvre théâtrale en prose ou en vers, qui a pour objet de divertir, soit par la peinture satirique des mœurs et des caractères, soit par la présentation de situations plaisantes.

Cour

Côté droit de la scène, vue prise de la salle.

Couturière

Répétition où se font les retouches aux costumes. Par métonymie : dernière répétition avant la générale.

Dénouement

Fin de l'action de la pièce, résolution de la difficulté (le nœud), par la découverte d'une issue ou par l'accomplissement du malheur.

Didascalies

Tout ce qui dans un texte de théâtre n'est pas réplique (titres, liste des personnages, noms de ceux-ci, indications de mise en scène ou de jeu).

Distribution

Répartition des rôles. Se dit du tableau où sont présentés les personnages et leurs interprètes.

Dramatique

Qui concerne le déroulement de l'action, dans n'importe quel genre narratif, théâtral ou non, quel qu'en soit le ton, comique ou bien émouvant. A ne pas confondre avec tragique, qui est propre à la tragédie (voir tragédie).

Dramatis personae

Personnages ou protagonistes dont les noms figurent au générique d'une pièce.

Dramaturge

Auteur d'un texte dramatique.

Dramaturgie

L'art d'écrire pour le théâtre.

Effet

Tout élément d'un dialogue susceptible de provoquer une réaction spontanée du public.

Élégie

Poème mélancolique.

Emploi

Série des rôles du répertoire présentant des caractères communs d'une pièce à l'autre, et qui de ce fait conviennent au physique et à la voix d'un même acteur. Par exemple, "le traître", "le valet", "le jeune premier", "la grande coquette", "la soubrette", "l'ingénue", etc. Un acteur ne peut jouer n'importe quoi, et les auteurs sont obligés d'en tenir compte en composant leurs personnages, afin que les rôles puissent être distribués dans une troupe.

Exposition

Première partie d'une pièce de théâtre qui se distingue du nœud et du dénouement. On y présente au public tout ce qu'il doit savoir sur les personnages et leur situation afin de comprendre l'action.

Farce

Comédie triviale souvent caractérisée par une tromperie, et se terminant tout aussi souvent par une bastonnade.

Hémistiche

Moitié d'un vers, marquée par un repos ou césure.

Indices

Éléments qui permettent de décrypter un texte par des allusions à son genre, comme les noms des personnages, les titres, etc.

Intérêt

Incertitudes que le public redoute ou bien a hâte de voir levées.

Intrigue

Ensemble des événements qui constituent le déroulement de la pièce. Suite de rebondissements, entrelacement de conflits ou d'obstacles, et moyens mis en œuvre pour les surmonter.

Ironie dramatique

Situation où le spectateur connaît un élément qu'au moins un personnage ignore.

Jardin

Côté gauche de la scène, vue prise de la salle.

Métaphore

Remplacement d'un terme par un autre qui lui est lié par le sens en vertu d'un rapport de ressemblance.

Monologue

Paroles d'un personnage seul sur scène.

Mouvement

Ensemble de scènes liées par la présence des mêmes personnages principaux, par la persistance du même problème, ou comprises entre deux péripéties inverses.

Nœud

Partie de l'intrigue d'une pièce de théâtre qui va de l'exposition au dénouement, et pendant laquelle les volontés des protagonistes sont comme nouées entre elles.

Péripétie

Coup de théâtre, retournement de situation inattendu, qui modifie la situation des héros et les fait changer dans leur volonté. Un second événement imprévu peut annuler l'effet du premier et rétablir la situation initiale. Seule la dernière péripétie est irréversible ; elle conduit au dénouement, et se nomme "catastrophe" que celle-ci soit heureuse (comédie) ou malheureuse (tragédie, drame).

Protagoniste

Premier rôle, celui dont la volonté sert de moteur à l'intrigue et sans qui elle ne serait pas.

Quiproquo

Malentendu qui consiste à prendre un individu ou un objet pour un autre.

Réplique

Propos bref qui répond à une parole précédente.

Rôle

Série des actions et des répliques d'un personnage dans une pièce. Ne pas confondre avec le personnage lui-même.

Soliloque

Discours d'une personne qui se parle à elle-même ; monologue intérieur. Discours d'une personne qui, en compagnie, est seule à parler ou semble ne parler que pour elle.

Tirade

Propos long d'un même personnage, ce propos trouvant en lui-même sa propre unité.

Tragédie

Pièce de théâtre en vers, présentant une action tragique dont les événements se traduisent essentiellement en conflits intérieurs chez des personnages illustres, aux prises avec un destin exceptionnel, sous le signe de la fatalité. C'est là une des caractéristiques qui la distinguent du drame.

Vaudeville

Comédie de chansons, acrobaties, danses et monologues, souvent chargé d'incidents burlesques, de quiproquos, de reconnaissances, etc.