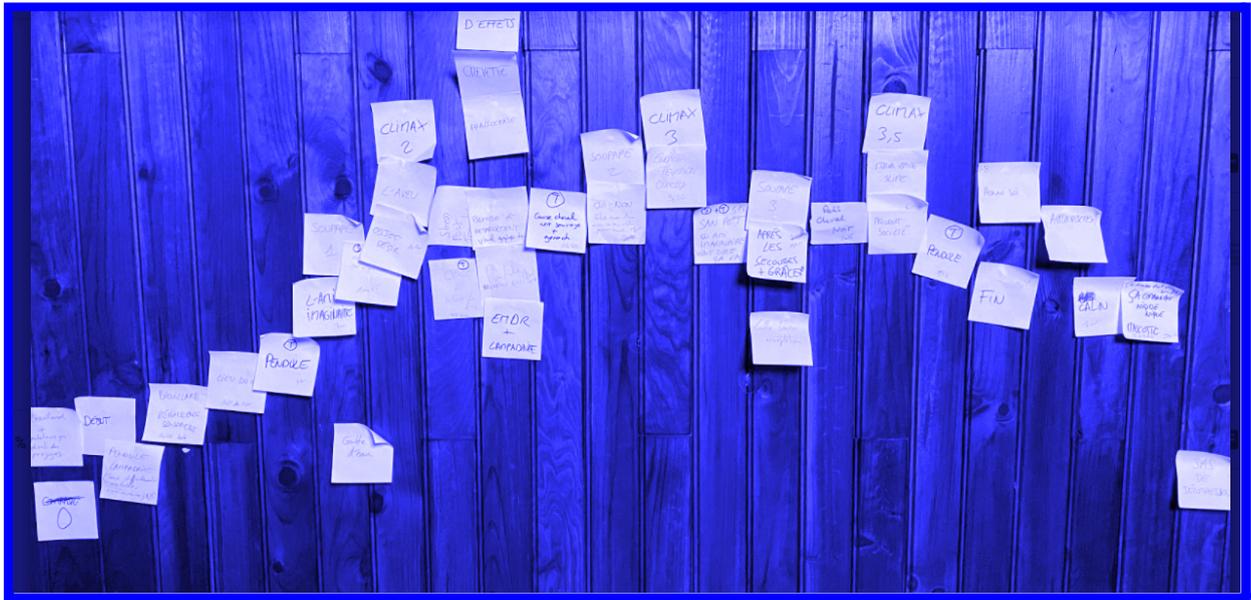


**LA COMPAGNIE DES TROPES**  
EXTRAIT TAPUSCRIT

**TW\***

**Une co-écriture de**  
Clément Rignault, alias GAMGIE  
Lucile ANDRÉ  
Stéphanie VISSIÈRE

# LES MOUVEMENTS



## 1. BROUILLARD ET REMINISCENCE

- Prologue
- Pendu-pas-d'air
- Petit cheval noir où mènes-tu ton cavalier mort ?
- Réminiscences sensorielles

## 2. LIEU DU CRIME

- Compositions de Clowns
- Points d'impacts
- Exposition
- Pendu-pas-d'air

## 3. AVIS DE TEMPÊTE

- L'ami imaginaire
- Cap ou pas cap ?

## 4. AVEUX ET DÉSIR

- Systémie
- Récits

## 5. WHAT THE FUCK

- Turbulences
- Crevettes
- Le Phalocrate et le Décapsuleur.
- Welcome

## 6. OUI-NON-NON-OUI

- → Petit cheval noir où mènes-tu ton cavalier mort ?
- Oui-non.

## 7. GRAINES DE COLÈRE

- Colère
- L'hypocampe et L'hypophise
- Arbre

## 8. MIROIRS

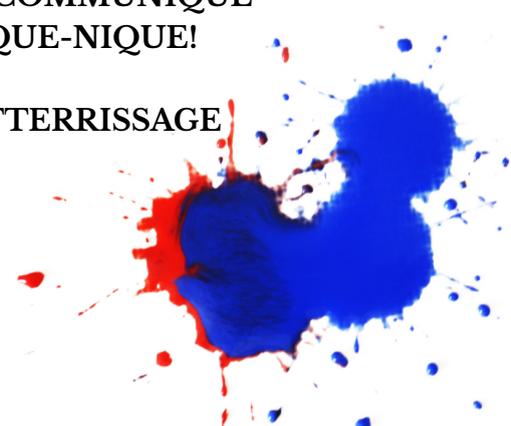
- Petit cheval noir où mènes-tu ton cavalier mort ?
- Monstres
- Photomaton

## 9. HONNIS-SOIENT

- Le 8 V.A
- Parade sous pluie de costumes.

## 10. CA COMMUNIQUE NIQUE-NIQUE!

## 11. ATERRISSAGE





**EXTRAIT n°1**

**TRAITEMENT 1 Brouillard et Réminiscence**

**MOUVEMENT 2 / PENDU-PAS-D'AIR**  
**Temps 1**

<b>DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)</b>	Art du Clown D	
<b>ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)</b>	Machinerie Spectateurs-actifs	
<b>PERSONNAGES</b>	Le temps de la reconstruction.	<p>Ce personnage est un objet: une sphère oscillante. Il est l'évocation d'un souvenir.</p> <p>Un balancier, une balance qui dénonce.</p> <p>Il rappelle que dans le sujet des violences sexistes et sexuelles le Temps est un allié pour la victime. Celle-ci doit prendre le temps de penser et de se reconstruire. L'urgence est, quant à elle, l'alliée de l'agresseur car elle crée une impossibilité à agir chez la victime.</p> <p>Le temps du souvenir.</p> <p>Le temps de la prescription.</p>
	Complice-silencieux	<p>L'incarnation de nos silences quand, consciemment ou non, nous rions, nous taisons ou nous ne prenons pas acte face à des phrases ou des actes à caractère violent, sexiste ou sexuel.</p> <p>Le silence complice de l'écouter.</p>
	Clown-goutte à goutte	<p>Ce personnage est assis sur une plateforme en hauteur tout le long de la pièce, il est silencieux et semble stoïque. Des gouttes d'eau lui tombent sur le crâne toutes les 7 secondes. Il peut être imbriqué par un protagoniste art du clown ou par un protagoniste art visuel. Pour ce dernier, les auteurs imaginent la possibilité d'une sculpture éphémère en sucre ou en sable à figure humaine non genrée et non racisée; l'eau l'érode au fur et à mesure du temps D de la représentation. Toutefois, pour ce présent tapuscrit, les auteurs font le choix d'une discipline protagoniste art du clown.</p>

<b>DP/EP</b>	<b>Personnages</b>	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	La plateforme de "Clown goutte à goutte" est faiblement éclairée par une lumière rougeoyante.

		<p>“Clown goutte à goutte” regarde toujours les spectateurs. Une goutte d’eau lui tombe sur le crâne toutes les 7 secondes.</p> <p>Temps de l’action : simultané à tout le reste.</p>
Machinerie	Le temps de la reconstruction.	<p>Dans l’espace de représentation de plus en plus embrumée, iel lance une sphère lumineuse suspendue par un filin qui oscillera de cour à jardin<sup>1</sup>.</p> <p>La sphère semble respirer d’un souffle rauque et vrombissant.</p> <p><i>Cette sphère doit faire 80 cm de diamètre . Elle doit être accrochée à 1m80 du sol et peser au moins 10 kg pour favoriser une oscillation lente.</i></p>
Spectateurs-actifs	Complice silencieux	Synchronisent leur respiration sur le son qu’émet “Le temps de la reconstruction”

## EXTRAIT N°2

### TRAITEMENT 3 / AVIS DE TEMPÊTE

#### MOUVEMENT 1 / L’AMI IMAGINAIRE

#### TEMPS 1/ Entrez !

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du Clown C Art de la Danse A	
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)		
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte Ramett L’ami imaginaire	
	L’ami imaginaire	<p>C’est celui qu’on appelle à la rescousse quand on a plus personne à qui parler ou qui nous donne de l’affection. Avec l’ami imaginaire la vie est plus belle, on peut tout faire, tout inventer... on peut faire ce qu’on veut !</p> <p>Note d’importance : C’est un AMI, il vient <b>rassurer</b> le clown “Ramett”. Il n’y a aucune ambiguïté sexuelle</p>

<sup>1</sup> De cour à jardin pour reprendre le mouvement de l’EMDR de l’œil droit à l’œil gauche, c’est comme rebrousser la ligne du temps...

		ou de domination dans leur jeu.
	Pas dans le noir.	lel marche dans le noir.

DP/EP	Personnages	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	<p>La plateforme de “Clown goutte à goutte” s’est éteinte, il y a juste une veilleuse allumée au pied de “Clown goutte à goutte” qui s’est endormi. Même au pays des rêves une goutte d’eau lui tombe sur les fesses toutes les 7 secondes.</p> <p>Temps de l’action : simultané à tout le reste.</p>
Art du Clown C Art de la Danse A	Ramett Pas dans le noir.	<p><i>L’espace de la représentation est noir. Peut-être que les spectateurs pourraient arriver à distinguer une petite forme près du sol.</i></p> <p><i>Le silence est roi.</i></p> <p><i>Peut-être que les spectateurs sentent que quelqu’un se déplace dans le noir ( “pas dans le noir”).</i></p> <p><i>On entend un bruit de clanche.</i></p> <p><i>A l’opposé de la petite forme. Un rectangle de lumière apparaît sur le sol et disparaît aussi vite qu’il est apparu.</i></p> <p><i>Peut-être que les spectateurs ont eu le temps de voir une petite masse sous une couverture. Peut-être ont-ils eu le temps d’apercevoir quelques ameublements faisant penser à une chambre enfantine.</i></p> <p><i>On entend le bruit de la clanche; deux fois.</i></p> <p><i>Le rectangle de lumière réapparaît. Une petite culotte d’enfant, traverse le faisceau lumineux pour rejoindre le noir de l’espace de la représentation. Le rectangle de lumière disparaît aussi vite qu’il est apparu.</i></p> <p><i>On entend le bruit de la clanche.</i></p> <p><i>Le silence est roi.</i></p> <p>Prescription de jeux pour “Pas dans le noir”:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Valeur de note</b> pour déplacement entre “Ramett” et la clanche: ronde + demi pause + noire + noire + noire + blanche + blanche + blanche + blanche + soupir + demi pause + blanche + ronde.</li> </ul>

## EXTRAIT N°3

### TRAITEMENT 3 / AVIS DE TEMPÊTE MOUVEMENT 2 / L'ami imaginaire TEMPS 2 / Jeu

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du Clown C
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)	
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte Ramett

DP/EP	Personnages	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	Une goutte d'eau vient atterrir toutes les 7 secondes sur fessier endormi de "Clown goutte à goutte". Temps de l'action : simultané à tout le reste.
Art du Clown C Art Hybride	Ramett L'ami Imaginaire	Les deux amis jouent ensemble au travers de l'espace de la représentation et des différents éléments de décors présents. Ils commencent à jouer à "attrapes-moi si tu peux" qui se transforme petit à petit en un "cache-cache". Toutes les cachettes possibles sont utilisées par les deux amis, sous la lampe, sous la couverture, sous le lit, sous le plateau tournant... Quand "l'Ami imaginaire" se cache, certains objets se mettent à bouger, à changer de couleur ou à voler dans l'espace, ce qui n'est pas sans émoustiller "Art du Clown C". MATIERE VIDÉO M6 MATIÈRE TEXTE M7
Art du Clown C	Ramett	S'arrête de jouer d'un coup d'un seul et s'assoit par terre contre un mur.

## NOTICE POUR MATIERE VIDEO M6

### MARIONNETTE NUMÉRIQUE L'AMI IMAGINAIRE

#### NOTE DE L'AUTEUR NUMÉRIQUE AUX CRÉATEURS NUMÉRIQUES :

Ce document présente la version écrite de la partie numérique du spectacle. Des intentions sont présentées ici sous forme de pseudo code ou de schémas. Les implémentations sont en C# ou Python en utilisant Unity ou TouchDesigner. Elles sont contrôlées par le logiciel Open Source Chataigne.

Ce sont des intentions. Le créateur numérique fera, bien évidemment, les choix technologiques qui lui conviennent.

Par respect des conventions informatiques, il y aura beaucoup de noms ou mots anglais.

En tant qu'auteur numérique, je ne peux être totalement précis sur la description des outils numériques nécessaires. Il n'est présenté ici que les directives minimum, des objectifs, des intentions pour que le propos soit transmis de la manière la plus juste. Si je devais être le créateur numérique de ce texte, une grande partie des outils s'affinerait au plateau en fonction de l'évolution du travail.

---

#### A. CAHIER DES CHARGES POUR CONCEPTION DE L'AMI-IMAGINAIRE

##### L'OBJET

- Préparer un objet sphérique contrôlable à la souris dans le but de le vidéo projeter sur le décor.

Il est contrôlable à la souris, en lissant les valeurs afin d'avoir un mouvement souple qui se libère des mouvements brusques de la souris. Lisser avec des filtres de type lissage ressort (smoothDamp).

##### OBJECTIFS DE MOUVEMENTS

- Pouvoir le faire sortir du décor.
- Pouvoir le faire apparaître et disparaître.
- Pouvoir le faire changer de taille.

##### OBJECTIFS SONORES

Il est important d'accompagner chaque mouvement par un son.

Les mouvements sont des souffles parfois très faibles. C'est un travail de bruiteur de cinéma. Chaque interaction avec le monde est sonore. L'ami imaginaire est un archétype mythique, il fait donc des bruits surréalistes et il peut en changer au cours du temps. Il a de l'humour, il veut reconforter son partenaire, c'est la seule personne qui peut le voir. Il peut faire des blagues sonore. Il ne parle pas, ni même du gromelot. Il n'a que le mouvement pour s'exprimer.

Il est possible d'utiliser la Langue des Signes Française pour inspirer des mouvements et ainsi, donner à l'ami imaginaire un vocabulaire plus précis pour communiquer (je te crois, pas le droit, courageux.se ....)

---

#### A. ANIMATION DE L'AMI-IMAGINAIRE

##### FONCTIONNEMENT

Ces animations ont toutes le même fonctionnement. Elles ont une valeur qui leur est associée :

- 0, cette animation n'est pas jouée
- 1, cette animation est à 100%

Cette valeur sera appelée **poids** dans la suite du document. On peut mettre des poids différents à chaque animation. Ils se cumulent pour donner un résultat final qui sera la moyenne des poids des différentes animations.

#### ANIMATIONS ET SONS CHOISIS PAR L'AUTEUR NUMERIQUE:

- **Breath** : grossir et rétrécir à intervalle régulier en suivant un rythme sinusoïdal. Permet de jouer l'essoufflé, le calme. Il faut pouvoir jouer sur la fréquence et la l'amplitude.
- **Idle** : attitude par défaut. Ajouter un bruit brownien pour qu'il flotte et ne soit pas totalement statique.
- **Let's play** : attitude plus énergique, un peu fofolle/chien fou. Mouvement anarchique autour de sa position. Bruit de mouvement avec une amplitude et une fréquence qui augmente en fonction du poids.
- **Still** : imaginer un enfant qui arrête sa respiration d'un coup. Plus de mouvement du tout. Diminue de taille rapidement à un niveau faible par rapport à sa taille normale.
- **Heart** : Pouvoir montrer pour quelqu'un ou quelque chose.
- **Smile** : Pouvoir sourire.
- **Drawing** : Pouvoir dessiner.
- **Shaking** : trembler de peur.

## NOTICE POUR MATIERE DE TEXTE 7

### CANEVAS DE JEU IMPROVISÉ ENTRE "ART DU CLOWN C" ET "ART HYBRIDE".

#### OBJECTIFS D'ART HYBRIDE

- faire rire son Ami.
- Attirer l'attention de son Ami.
- consoler et protéger son Ami.

#### OBJECTIFS D'ART DU CLOWN

- se changer les idées
- recevoir de l'affection "saine".
- se sentir protégé, en sécurité.

#### RELATION

- Ils se connaissent déjà.
- Ce sont deux amis d'enfance complices qui partagent un amour fraternel sain et fort.
- Le jeu les unis.
- Il ne doit pas y avoir la moindre forme de sexualisation de la relation.

#### PRESCRIPTION DE JEUX GENERALE

##### 1. SURTOUT NE PAS FIXER LA SCÈNE

Garder de la spontanéité dans la scène, pour cela : penser ce moment comme une performance artistique où Art du Clown et Art Hybride se surprennent à chaque fois.

##### 2. MOTEURS DE JEU

Connivence. Joie. Complicité. Fraternité. Confiance. Envie de jouer.

#### PRESCRIPTION DE JEUX PAR SÉQUENCES

##### 1. MOUVEMENT 2, Temps 2 : Jeu

→ C'est un jeu avant tout.

→ se laisser surprendre par son binôme de jeu : C'est un jeu entre les disciplines-protagonistes qui cherchent à se surprendre l'une l'autre, à provoquer des réactions chez l'autre. Réactions qu'ils réinsuffleront à leurs personnages.

→ code de jeu pour Ramett : coucou je suis là.

→ code de jeu pour Ami Imaginaire : Guignol " attention, il est derrière toi".

Exemple de dialogue possible :

**Ami Imaginaire** : se déplace rapidement dans l'espace plateau pour inviter Ramett à jouer à cache-cache. Il se cache réapparaît, se cache à nouveau à plusieurs reprises puis disparaît.

**Ramett** : t'es où? t'es caché? (*un temps*). D'accord, c'est moi qui compte (*se cache les yeux dans son coude*) 1...2..3...4...5...

*Pendant que Ramett compte Ami Imaginaire parcourt tout l'espace, il cherche la bonne cachette.*

**Ramett** : 6... 7... 8... 9... 10!

*Au moment où Ramett dit "10", Ami imaginaire disparaît.*

**Ramett** : j'arriiiiiive!

*Ramett se met à courir partout, soulève les coussins, jette les couvertures par terre, il cherche, il cherche, il cherche sans le voir.*

*Pendant ce mouvement, Ami Imaginaire sort de sa cachette et se positionne au-dessus de Ramett pour lui faire une surprise (code de jeu "coucou, je suis là"). Connivence et jeu clownesque entre ami imaginaire et spectateurs (code de jeu guignol : "attention, il est derrière toi").*

*Soudain, Ramett lève la tête et le voit.*

**Ramett** (*gentillement vexé d'avoir cherché son ami qui était là, bien visible, depuis un petit temps*): Rhôôôôô, t'as triché!

**Ami Imaginaire** : rit de sa blague. (*moment feu d'artifice et confettis "je t'ai bien eu"*)

## EXTRAIT N°4

### TRAITEMENT 3 / AVIS DE TEMPÊTE MOUVEMENT 2 / L'ami imaginaire TEMPS 4 / Pays Imaginaire

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du Clown C
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)	Machinerie
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte Ramett L'ami imaginaire

DP/EP	Personnages	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	Toutes les 7 secondes sur le fessier de "Clown goutte à goutte", qui dort d'un sommeil de plomb, vient se déposer une goutte d'eau. Temps de l'action : simultané à tout le reste.
Art Hybride Machinerie Art du Clown C	L'ami Imaginaire Ramett Ramett	Un double numérique d'"Art du Clown C" apparaît sur sa silhouette, monte au-dessus de son corps et se transforme en forme ronde et blanche. Cette même forme qu'"Art Hybride" utilise pour communiquer avec "Art du Clown C". Les deux boules de lumières sont heureuses de trouver et virevoltent dans l'espace. On y retrouve le jeu "d'attrape moi si tu peux" de tantôt ... Puis "Ramett" et "L'Ami Imaginaire" semblent s'envoler et disparaître vers un meilleur possible.
Art du Clown C	Ramett	l'el dort.
		Le noir prend son espace. Seule la veilleuse du "Clown goutte à goutte" l'affronte en sentinelle. Le silence du noir est interrompu par le bruit d'une goutte qui tombe.

## EXTRAIT N°5

### MOUVEMENT 3 / CAP OU PAS CAP TEMPS 1/ Tchat.

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du Clown A Art du Clown C	
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)	Machinerie	
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte témoin-curieux	
	Ramett ado	Un clown fleur bleu avec l'énergie d'une personne de 10-13 ans .
	Lafayette	Est un clown de sexe masculin interprété par une clown femme. C'est la clownette de l'interpète femme qui joue à être Lafayette, qui joue à incarner l'agresseur. Cette nuance permet de mettre à distance l'horreur des propositions de jeu de Lafayette; un jeu de poupée russe et de distanciation qui permettra nous l'espérons de mieux mettre en lumière la "stratégie de l'agresseur." Lafayette fait penser à un animal doux et triste.

DP/EP	Personnages	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	La plateforme de "Clown goutte à goutte" s'est rallumée de rouge. "Clown goutte à goutte" a repris sa position initiale et regarde le public. Une goutte lui tombe sur le crâne toutes les 7 secondes. <span style="background-color: #E0FFE0;">Temps de l'action : simultané à tout le reste.</span>
Art du Clown C Art du Clown A Machinerie	Ramett ado Lafayette Témoin-curieux	<i>Dans le noir de l'espace de la représentation apparaît, dans le faisceau lumineux d'un cellulaire, le visage de "Ramett ado". Il fait penser à "Ramett" en plus vieux et en même temps il pourrait être celui d'un autre.</i>  <i>L'espace de représentation s'habille, en doux crescendo, d'un éclairage ludique, un peu geek. Les spectateurs y découvrent deux protagonistes "Art du Clown" : "Ramette ado" et "Lafayette". Ils se font face sur deux plateaux circulaires. Entre eux, un objet rectangulaire de la taille d'une porte. Ils se font face mais ne se voient</i>

		<p><i>pas.</i>  <i>Tous deux sont en train de tchater sur leurs téléphones portables.</i>  <i>"Témoin-curieux" donne accès à leurs conversations en cours aux spectateurs. Celles-ci s'affichent auprès de chacun d'eux.</i></p> <p><b>MATIERE VIDEO M8</b></p> <p><i>Le plateau a, à présent, suffisamment tourné pour que les spectateurs ne voient plus le corps de "Ramett Ado" mais son reflet dans l'objet rectangulaire. Lafayette l'observe. Reprend son téléphone et écrit.</i></p>
--	--	--

**MATIERE VIDEO M8**  
**DIALOGUE VIRTUEL ENTRE LAFAYETTE ET RAMETT ADO**

**NOTE DES AUTEURS :** Les phrases s'affichent les unes après les autres. Chaque message est accompagné d'une notification sonore qui se veut drôle. Celles-ci devront correspondre parfaitement aux caractères de chaque protagoniste "Art du Clown".



TRAITEMENT 4 / AVEU-OBJET DU DÉSIR<sup>2</sup>

## MOUVEMENT 1 / SYSTÉMIE

## TEMPS 1/ Têtes basses

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du Clown A Art du Clown B	
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)		
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte Lafayette	
	Loc Basket	Un.e clown.e chic, adulte.

DP/EP	Personnages	
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	La plateforme de "Clown goutte à goutte" s'est teinte en violet. Iel regarde l'espace de la représentation et recevra une goutte d'eau toute les 7 minutes sur la caboche. Temps de l'action : simultané à tout le reste.
		<i>Les deux plateaux tournant de l'espace de la représentation sont en mouvement. L'un l'autre tourne lentement en sens contraires. Ils évoquent les rouages de machines ou des synapses. Sur chacun d'eux un protagoniste "Art du Clown" "Art du Clown B" interprétant "Loc Basket" est assis.e sur une chaise, la tête baissée. "Art du Clown A" interprétant "Lafayette" a lui aussi la tête baissée et marche désœuvré. Il semble dépité. Il est perdu dans ses pensées, il semble aller les chercher très loin au fond de lui-même.</i>  Les plateaux tourneront tout le long du Traitement.

<sup>2</sup> Dans ce traitement, il y a trois cercles d'interaction :

- "Loc Basket" <-> spectateurs <-> "Cérébro"
- "Lafayette" <-> "DeLonghi"
- "Loc Basket" <-> "Lafayette"

Nous imaginons également ici, un quatrième cercle, facultatif : "Loc Basket" <-> "Art du Clown D" <-> "Lafayette"

**MOUVEMENT 2 / RÉCITS****TEMPS 1/ tombé du ciel**

DISCIPLINES-PROTAGONISTES (DP)	Art du Clown D Art du clown A Art du Clown B	
ENTITÉS PROTAGONISTES (EP)	spectateurs-actifs	
PERSONNAGES	Clown goutte à goutte Loc Basket Lafayette	
	Delonghi	Est un pantin à taille humaine, inanimé, avec des lumières intégrées à lui.

DP/EP	Personnages		TA <sub>3</sub>
Art du Clown D	Clown goutte à goutte	Iel toujours dans la même action et sempiternellement dans la même disposition. Temps de l'action : simultané à tout le reste.	
Art du Clown A	Lafayette	Parcours toujours son plateau tournant dans le même état que précédemment.	1
Art du Clown B Spectateurs-actifs	Loc Basket	Répète : “ Je vais vous raconter” Commence son récit. <a href="#">MATIERE TEXTE M9</a>	1
Machinerie	Delonghi	tombe du ciel sur le plateau tournant d’Art du clown A”. Il est enroulé de fils électriques.	
Art du Clown B	Loc Basket	sursaute. regarde “Delonghi”. Regarde “Lafayette”. Revient à son grand objectif, dire au public qu’iel a été violé.	2
Art du Clown A	Lafayette	sursaute.	2

<sup>3</sup> Temps d’actions simultanés. ici les actions simultanées sont annotées d’un même chiffre pour plus de confort pour le lecteur.

		regarde “Delonghi”. regarde “Loc Basket”. revient vers Delonghi.	
Art du Clown B	Loc Basket	Continue son récit	3
Art du Clown A Machinerie	Lafayette  Delonghi	“Lafayette” regarde ce nouvel objet avec beaucoup d'intérêt. Iel est fasciné par le potentiel de “Delonghi”. A ce temps t de la représentation, Lafayette ressemble à un gros matou devant une petite proie.  Prescription de jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>code de jeu</b> : “delonghi” est futur camarade de jeu potentiel.</li> </ul>	3
Machinerie	Delonghi	Il grésille d’un clignotement anarchique qui semble fatigué. Delonghi est comme un objet obsoléscent.	
Art du Clown A Machinerie	Lafayette  Delonghi	“Lafayette” félicite Delonghi pour ses lumières. Iel lui fait part de son sentiment : il existe une destinée entre iel et “Delonghi” car sinon pourquoi se serait-il mis au milieu de sa route ? Ils sont faits pour s’entendre, pour s’aimer. “Lafayette” projette son désir sur Delonghi : il pense que “Delonghi” le désire aussi. Pire, iel pense que Delonghi le désire aussi.	

## MATIÈRE DE TEXTE 9

### MONOLOGUE PERFORMATIF DE LOC BASKET

#### NOTE AUTEUR :

- Ce monologue est un canevas pour un discours improvisé. Les grandes lignes de l’histoire est le contexte sont à conserver car nous souhaitons “clownifier la situation”. Le fait de jouer sur un lieu commun du clown et du cirque, évoquant aussi les joies de l’enfance, évite de faire du Viol un lieu commun en le mettant en exergue. De plus, les écoles de cirque ou de théâtre sont des espaces de domination où les agresseurs sont nombreux et ont beaucoup de leviers pour organiser leurs méfaits; c’est donc, par là, aussi, rendre hommage aux Victimes de nos métiers.
- Ce monologue est une matière dont l’artiste clown devra s’imprégner comme il devra prendre le temps de se renseigner sur le Viol, la Culture du Viol, le parcours des Victimes et des agresseurs.
  - Il faut éviter à tout pris de se retrouver sur une planche glissante où le spectateur culpabiliserait la Victime car malheureusement, pour reprendre une formulation du CFCV<sup>4</sup>, “notre système culturel et social est du côté des agresseurs, du côté des forts, des puissants”. Il faudra donc à l’interprète

<sup>4</sup> Collectif Féministe Contre le Viol.

la force de “résister à nos réflexes ancestraux : déni de la gravité des faits, recours au fatalisme,etc...”.

- Il lui faudra comprendre la stratégie de l’agresseur que nous exposons sur la Matière Texte de Lafayette (M10)
- Il lui faudra éviter le pathos pour montrer le courage des victimes “qui luttent pour reprendre le pouvoir sur leur vie” qui travaillent à “reconstruire l’équilibre et la confiance en elle et dans les autres”.

#### PRESCRIPTION DE JEU

- Loc Basket est plutôt neutre et factuel au départ, car il est déterminé à raconter. Très vite, il est pourtant rattrapé par la peur et la confusion ( cette empreinte et ce brouillard laissé par l’agresseur à sa victime).
- Le Monologue est performatif, il doit être dit dans son intégralité, mais son découpage dépendra des interventions des autres disciplines protagonistes, et entre autre du personnage de “Cérébro”. Dès que la parole de Loc Basket sera trop forte, trop vpercutante, Cérébro ouvrira des vortex autour de Loc Basket comme pour l’aspirer, comme pour l’empêcher de parler.

#### MONOLOGUE DE LOC BASKET

Je

Je Je

Je Je Je Je JE suis venu vous dire..

Je suis venu vous dire...

QUE

Je

Mmm

Pffff

C’est pas facile, cile , cile.

J’pensais, ais, ais...

que je pourrai, ai ,ai, ai..

me mettre là sur ... sûre... sûre...

Ah ah ah

Non, non, non

Je crois que je pouvais pas ah, ah ah...

Y a qu’à... faut qu’on... con con.. con

JE SUIS CON

Aaaaaaaaaaaaaahhhhh (soupir)

Mais bon, bon, bon...

Faut, Faut, Faut se jeter sur la piste... iste... iste .. iste..

Triste

ah ah ah

La prise de risque... QUE.

QUE

C’est pas ma faute à moi !

à Moi...

ah ah ah !

Allez du courage ! Encourage toi !

Ah ! Ah ! AH ! AH !

J'étais juste là au mauvais endroit, au mauvais moment.

Ouais !

J'étais en coulisse, je me préparais.

Chic, Chic, Chic, j'étais ce soir là

ah ah ah

Chapiteau , Oh, oh, plein à craquer

Wouhouuuuu

On était tous heureux, Wouhououou !

Humeur blague de clowns : Prout Prout Prout ! Pouet ! Pouet ! Pouet ! Hip ! Hip ! Hip!

HOURA !

J'ai perdu la clef de la caravane.

Oh ? Un saut ? SPLASH, SPLASH, SPLAH ! HIP, HIP, HIP ?

HOURA !

Le bonheur du cirque, que, que que...

QUE

On est pas très pudique au cirque. Normal, on joue avec notre corps. On l'expose ! Et parfois on L'expose...

OSE, OSE, OSE !

aaaaahhhh !

Prendre des risques...QUE... des fois on sait plus bien trop pourquoi. quoi, quoi , quoi !

Ok , j'arrête ce trip laid.

**(triple soupir)**

C'est à mon tour.

Faire rire.

Mettre de la poésie.

Faire rire : Pouet ! Pouet ! Pouet !

J'entre !

et là... et là... et là...

Y a plus de spectateurs.

C'est pas un coucou tout le monde, c'est une répétition.

C'est une répétition.

Une répétition.

Y a pas de spectateurs.

Une répétition.

Le, le, le... clown.

Le clown... SAX'O

SAX'O au milieu de la piste.

Pas beau ! Prout ! Prout ! Prout !

Pas prévu au numéro.

Mais bon, bon, bon...

Pouet ! Pouet ! Pouet !

Pouet ! Pouet Pouet ! Pouet ! Pouet !

Pas prévu au numéro;

Mais bon, bon, bon c'est le CHEF !

Alors, alors.. moi, moi,moi, s'il veut jouer avec moi, le CHEF !

Je joue avec lui, moi, le CHEF !

Pouet ! Pouet, Pouet !  
Mais... là, la, la , la, la ... lalalala  
Le CHEF, me regarde  
En se touchant le... pouet, pouet, pouet !  
Le klaxoon !  
Pouet! Pouet !  
Et il enclenche l'essuie-glace ! SLASH ! SPLAH ! SPLAH !  
Ah ah ah , le CHEF joue du klaxoon et de l'essuie glace.  
Et moi, je le regarde  
POUET ! POUET !  
je sais pas  
Je peux pas  
Je,  
Je, Je  
Je, Je, Je, Je suis là.  
Je regarde.  
Tu veux que je fasse quoi, le CHEF ?  
Que je vienne te toucher le Klaxoon, pouet, pouet, pouet ?  
J'ai pas envie de te toucher le Klaxoon.  
Pouet !  
Pas beau ! Prout ! Prout ! Prout !  
Pas rigolo. Hip, Hip, Hip ?  
HOURA  
Tu t'approches.  
Je ris fort, pouet, pouet, pouet !  
Y a pas de spectateurs.  
Y A PERSONNE DANS LE CHAPITEAU ?  
Y a personne.  
Musiciens ? Trapézistes ? Dieu ?  
Tu leur as dit que pour progresser j'avais besoin d'intimité.  
Splash, splash, splash...  
ou  
tu es arrivé  
tu m'as attrapé : "ah tu ris ? t'en as envie ?  
ma petite chérie  
Le petit oiseau est sorti, sourit.  
ou  
Pouet ! Pouet Pouet !  
Je veux pas me faire virer.  
Je dis oui. Je dis oui !  
ou  
Un jeu pour faire rire les spectateurs.  
Pouet ! POUET !  
mes mains, toutes seules, vont tâter le klaxoon.  
Pouet ! Pouet ! Pouet ! POUET ! POUET ! POUET ! POUEEEEETTTT !  
**(triple soupir)**

Le reste ça ne te regarde pas, spectateur.

Le reste c'est entre lui et moi. Toi, tu dois me croire.

Le CHEF, il m'a violé.

Pouet, Pouet, Pouet ! TADAM !

ououououououou

ça sentait l'oignon, le macaron, le maquillage dépassé et le costume pas lavé.

Je ne l'avais pas cherché.

C'est lui qui m'avait cherché.

C'est lui qui m'a pénétrée, marquée, jetée, léchée, brûlée

pété au nez !

Pouet ! Pouet ! Pouet !

J'ai été violé par, le CHEF !

Je n'ai rien à "avouer"

Je ne me suis pas "faite" violée.

J'ai été violée.

Par, le CHEF !

Et

Et... et... et je l'aurais cherché ?

Lui, il n'aurait jamais pu ?

Pourquoi ?

Ah... parceque je l'aimais et que je le séduisais...

Poil au cul !

Pouet, Pouet, Pouet ! Hip, hip, Hip ?

*(enlève son nez rouge de clown pour laisser place à un nez violet)*

HOURA !

# LIRE L'INTÉGRALITÉ ?

Soutenez-nous !

[Tw\\_dramaturgie@lacompaniedestropes.eu](mailto:Tw_dramaturgie@lacompaniedestropes.eu)

07 69 01 26 96

La Compagnie des Tropes

