

DECOR & costumes

lumières



Le principe du décor est sa transformabilité. Il y a 7 transformations correspondant à 7 états de la pièce et à l'initiation de Gabriel. D'un univers gris, rappelant les recherches de Tapiès, nous passons aux verts de la forêt, un hommage à Magritte, puis au bleu de "l'homme riche", puis au rouge du "Palais oriental"...

La base étant deux parallélépipèdes tronqués qui, tour à tour, signifient l'intérieur de la maison, la fenêtre de la chambre, le trône du Roi, l'estrade du Maire... Chaque lieu est évoqué, plutôt que montré. La suggestion à la place du réalisme. Le décor fait corps avec les comédiens. Il fait partie intégrante du jeu. Il est maniable, même par des personnes sans aucune expérience de technicien plateau. Le matériau utilisé est le contreplaqué en pin de Landes. La thématique du manche à balai est récurrente et rappelle l'intérieur de la maison de Gabriel. Car tout ce voyage pourrait n'être qu'un rêve. Comme le dit Caldéron "la vie est un songe"...

Pour les **lumières** le parti pris des latéraux, de la lumière intérieure, de l'arrivée progressive de la couleur et de l'intensité, joueront comme un partenaire à part entière des comédiens. Simplicité et efficacité seront les maîtres mots. Sous la direction d'**Yves Deniel** et la régie de **Jean-Luc Dias**. Avec l'aide d'Yvos Lalanne.

