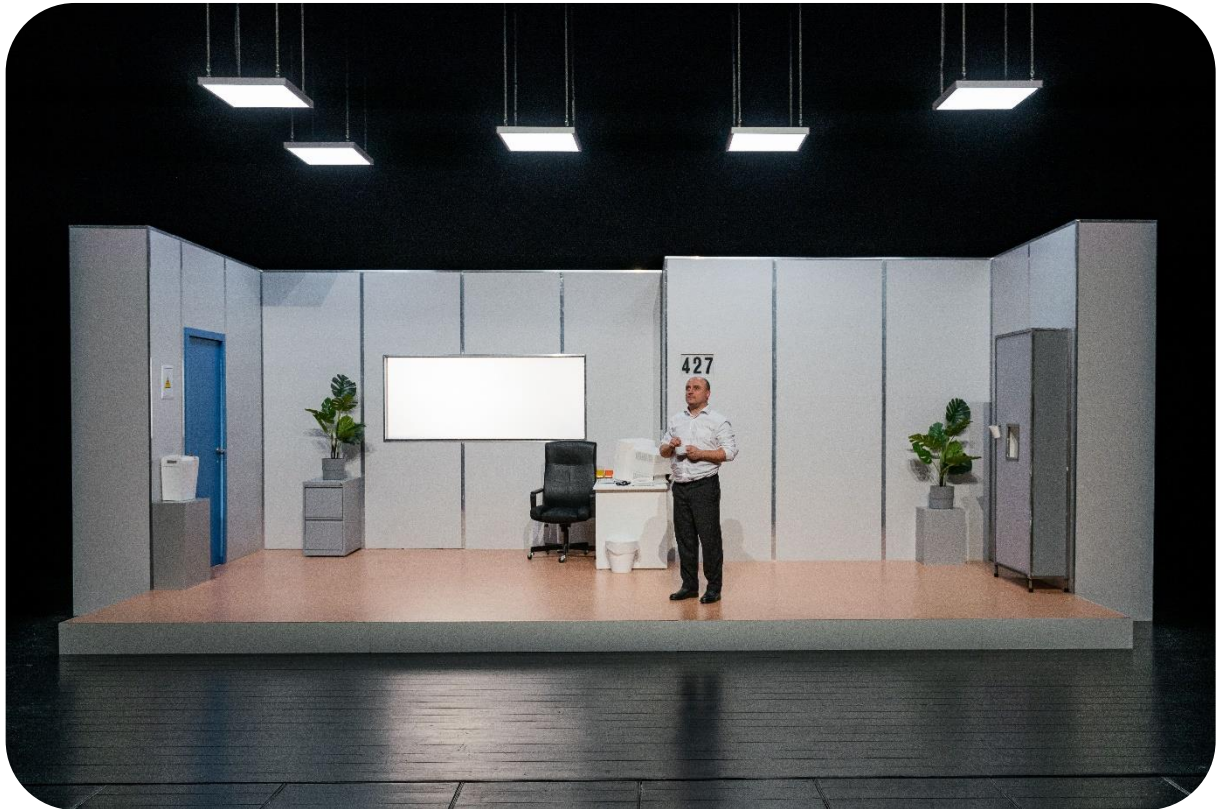


STANLEY

small choice in rotten apples



LE DOSSIER

ou du moins ce qui semble être un dossier
vous ne l'avez pas encore ouvert après tout

Un projet initié par :

Simon Thomas

Conçu ensemble avec :

Thibaut De Coster, Véronique Dumont, Héloïse Jadoul, Iris Julienne,
Charly Kleineremann, Clément Thirion et Thomas Turine

Et rendu possible grâce au travail de :

Camille Bono, Angela Massoni, Jean-François Philips,
Alice Spenlé et Yorrick Detroy

Interprétation :

Clément Thirion
accompagné par Yorrick Detroy

« Ce drôle de mélange, immédiatement hilarant, tient grâce à une écriture scénique au cordeau qui a valu à cette œuvre le prix de la Société des auteurs et compositeurs dramatiques. On avait rarement autant ri en plus de dix ans d'Impatience... »

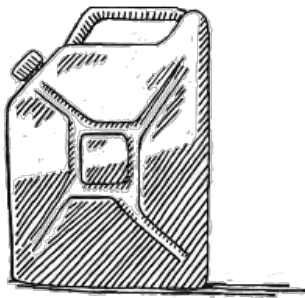
Télérama, Emmanuelle Bouchez, au Festival Impatience¹

« Dans Stanley, Simon Thomas transforme un jeu vidéo en un seul-en-scène virtuose et sans parole où brille Clément Thirion. »

LE VIF, Estelle Spoto

« Imaginez la série « The Office », trempée dans du Beckett, frit à l'huile de Tati, saupoudrée d'une pincée de Hitchcock, avec quelques épices empruntées au film d'horreur. C'est la dernière pièce de Simon Thomas. Du grand art ! »

Le Soir, Catherine Makereel



Contact / Site web :

lahordefurtive@gmail.com / www.lahordefurtive.be

Dates passées :

Du **19 mars** au **26 mars 2022** à l'ATELIER 210 à Bruxelles.

Du **29 mars** au **31 mars 2022** sur MARS – Mons Arts de la scène.

À venir (en cours d'élaboration) :

Reprise **saïson 23-24** au Théâtre Varia à Bruxelles

¹ Articles complets en fin de dossier.

Table des matières

1. Note d'intention

1.A. Objectifs et lignes artistiques

1.A.1. Objectifs primaires

1.A.1.a Premier objectif primaire : la mise en abîme

1.A.1.a.α. Création de niveaux (comme une poupée russe)

1.A.1.a. α.1. Niveau 1 : La routine de Stanley

1.A.1.a. α.1.a. Les actions de la routine

1.A.1.a. α.1.a. α. Évolution au fur et à mesure de la pièce

1.A.1.a.α.1.a.α.1. Premier START : Coucher de soleil

1.A.1.a.α.1.a.α.1.a. Liste des actions par ordre chronologique

1.A.1.a. α.1.a.

α. 1.a.1.

Première action : Stanley appuie sur des boutons.

1.A.1.a.

α.1.a.

α.

1.a.1.a.

Vitesse de Frappe au clavier : Feindre l'aléatoire

1.A.1.a.

~ 1 ~

Intentions puis dramaturgie

L'objectif et la ligne artistique principale est de créer une mise en abîme ludique et terrifiante.

Un dédale qui mène toujours Stanley à un nouvel endroit et qui pourtant le ramène inlassablement à la case départ.

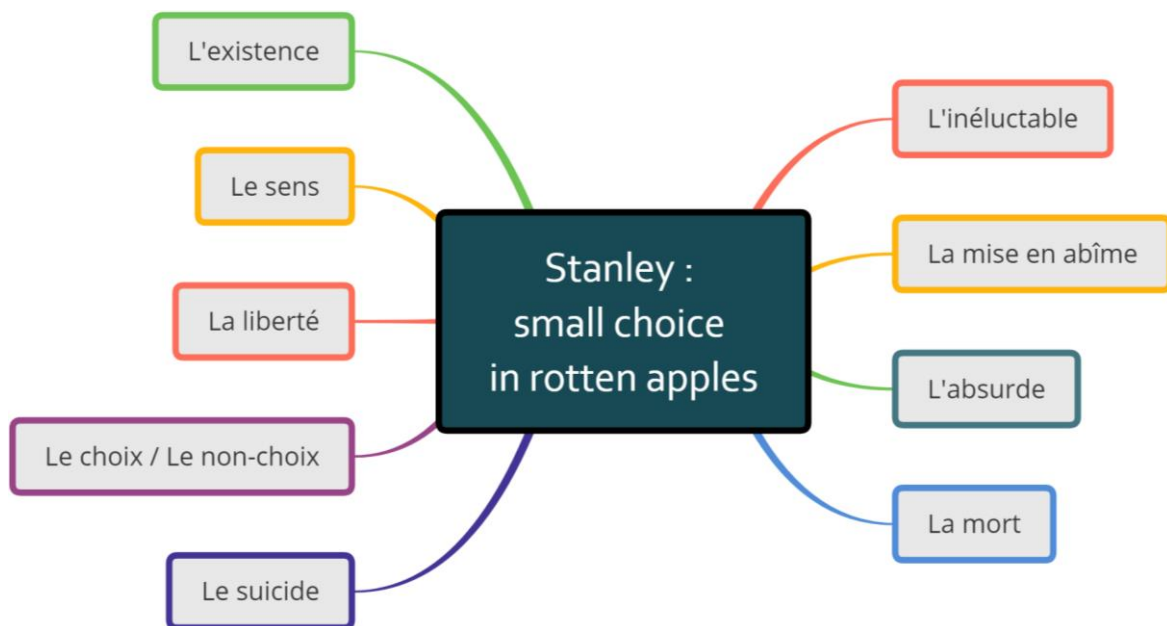
Mais est-ce vraiment Stanley qui est perdu ? Ou alors est-ce que c'est nous spectateurs et spectatrices qui sommes perdus dans l'Univers de Stanley ?

J'aimerais que le spectateur ou la spectatrice soit étreint par deux dynamiques :

L'humour et l'inventivité de la proposition d'une part ;

La perte et l'absurde qui se dégage de la vie de Stanley² d'autre part.

Parlons de la dramaturgie, de « la perte et l'absurde qui se dégage de la vie de Stanley », de « l'absurde similaire sinon identique qui se dégage de nos vies ».



« EXISTER, C'EST FAIRE L'ÉPREUVE D'UNE ABSENCE AU SEIN MÊME DE TOUTE PRÉSENCE »

On pourrait penser que le spectacle aborde neuf sujets différents (si l'on suit le schéma ci-dessus) mais c'est en réalité une bande de copains³. On pourrait même tous les mettre en couleur dans la même phrase (ce que j'ai fait page suivante). Le cocktail qu'ils composent parle d'un **vertige**.

² Qui serait une métaphore de l'absurde similaire sinon identique qui se dégage de nos vies.

³ ou de copines

Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon **existence**, si ce n'est une épopée **absurde** en quête de **sens**, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de **liberté**, peut-on dire que j'ai **le choix / le non-choix** de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au **suicide** et rejoindre la mystérieuse **mort** ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur **l'inéluctable**.



Qu'est-ce que mon existence, si ce n'est une épopée absurde en quête de sens, pourquoi suis-je en vie et quelle est ma part de liberté, peut-on dire que j'ai le choix / le non-choix de vivre cette vie, et pourquoi ne pas directement en venir au suicide et rejoindre la mystérieuse mort ; ou dois-je continuer à me battre ?
Je ne détiens pas de réponse, je ne fais que mettre le sujet sur l'inéluctable.

[...]

J'ai interviewé quelques personnes sur la question :

POURQUOI IL Y A PLUTOT QUELQUE CHOSE PLUTOT QUE RIEN ?

Et si des choses doivent exister, POURQUOI ELLES DOIVENT EXISTER AINSI, et non autrement ?

Leibniz (Hanovre, DE)

Aucun être nécessaire ne peut expliquer l'existence : la contingence n'est pas un faux semblant, une apparence qu'on peut dissiper ; c'est l'absolu, par conséquent la gratuité parfaite. Tout est gratuit, ce jardin, cette ville, et moi-même. Quand il arrive qu'on s'en rende compte, ça vous tourne le cœur et tout se met à flotter.

Sartre (Paris, 14^{ème} arrondissement, FR)

Je ne vois que des infinités de toutes parts, qui m'enferment comme un atome et comme une ombre qui ne dure qu'un instant sans retour. Tout ce que je connais est que je dois bientôt mourir, mais ce que j'ignore le plus est cette mort même que je ne saurais éviter.

Et de tout cela, je conclus que je dois donc passer tous les jours de ma vie sans songer à chercher ce qui doit m'arriver.

"Je veux aller, sans prévoyance et sans crainte, tenter un si grand événement, et me laisser mollement conduire à la mort, dans l'incertitude de l'éternité de ma condition future". Qui souhaiterait pour ami un homme qui discourt de cette manière ?

Pascal (Clermont, FR)

D'une adaptation à « librement inspiré de »



THE STANLEY PARABLE

est un jeu vidéo sorti le 17 octobre 2013, conçu par le californien Davey Wreden.

C'est un jeu d'exploration en vue à la première personne⁴, sans aucun autre *gameplay*⁵ que le déplacement. L'aventure est narrée par une voix off omnisciente. Celle-ci décrit les actions du joueur, en brisant fréquemment le quatrième mur, et en jouant avec les conventions habituelles de la narration vidéoludique et les habitudes des joueurs. Le joueur peut décider de suivre ou non la trame narrative qui lui est proposée : le Narrateur en tient directement compte et adapte ses dialogues. Selon ses choix, une fin différente s'activera à chaque fois. WIKIPEDIA

Stanley : small choice in rotten apples a beaucoup bougé. Le projet était d'abord l'adaptation pure et dure de *The Stanley Parable* et on s'en est détaché au fur et à mesure. Ce qui faisait la particularité du jeu, c'était la manière dont ce dernier *jouait* avec le-la joueur-euse et ses attentes.

Un-e spectateur-ice n'étant pas dans la même position qu'un-e joueur-euse, j'ai voulu réorienter le spectacle à l'endroit du théâtre (et de ses codes) et jouer *avec les attentes d'un-e spectateur-ice*. Le prendre à revers sur ce qu'il pense qu'il va se passer, comment et en combien de temps. C'est dans ce but et assez naturellement qu'on s'est éloignés de la matière du jeu.

⁴ En vue à la première personne : en vivant le jeu au travers des yeux du personnage joué (à l'opposé de jeux à la troisième personne, où l'on voit le personnage joué de l'extérieur).

⁵ Gameplay : mécaniques de jeu ; le gameplay comprend l'ensemble des actions que le joueur sera amené à faire dans un jeu.

La construction du spectacle

J'ai souhaité construire un spectacle non-linéaire.

Afin, d'une part, **d'ouvrir les lectures possibles** et, d'autre part, **d'amener le spectateur ou la spectatrice à être dans le présent et dans ses sensations.**

Stanley est une **métaphore dans laquelle se projeter plutôt qu'un objet à comprendre.**

L'envie de créations techniques

Stanley : small choice in rotten apples a une place particulière par rapport aux deux premiers projets de la compagnie. Tout simplement car ces derniers n'avaient ni scénographie, ni création sonore et une création lumière minimaliste. Ensuite parce qu'ils étaient surtout constitués de dialogues, c'est-à-dire de texte.

C'était donc un **grand saut de l'ange de se lancer dans un spectacle technique et... muet.**

Une partition très précise...

J'ai eu la chance de travailler avec Clément Thirion au plateau. En plus d'être acteur, ce dernier est chorégraphe et attache une grande importance à la précision du corps.

Il a été absolument jouissif de créer en complicité avec lui une partition ultra-précise où chaque geste est choisi comme un mot ou une intonation. Et que cette partition devienne le « texte » de la pièce.

L'absurde comme langage

L'absurde désarçonne. Pour ma part, l'absurde me raconte le monde tel que je le vois : une folie dont je n'arrive pas à dessiner les contours.

Utiliser l'absurde comme langage – après tout l'absurde est inhérent à toute chose – me permet d'avoir du recul, de faire de l'humour et dépasse la simple posture.

Tatiesque

Non, le dossier n'est pas en train de se traduire en espagnol. Je voulais simplement souligner que **Tati**, ou encore Charly Chaplin, nous avait fort inspirés.

Que ce soit dans la création des différentes situations (la machine à café !!!) ou dans la dérision par rapport au monde souvent délirant et avilissant que celui du travail.

