LE SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ de William Shakespeare

Mise en scène Thierry Debroux



Photo Aude Vanlathem

Un Shakespeare ensorcelant, généreux et déjanté

13 interprètes sur scène - Tout public dès 8 ans – Durée : 2 h 20, entracte compris.

Responsable Communication / Presse Sarah Florent - 0477 657 909 - sarah.f@theatreduparc.be
Service Billetterie 02 505 30 30

TABLE DES MATIÈRES

COMMENT UTILISER CE DOSSIER ? 3

AVANT D'ENTRER DANS LE SONGE 4

UNE NUIT OÙ TOUT PEUT ARRIVER 5

LE MOT DE THIERRY DEBROUX..... 6

QUI AIME QUI ? 7

LES TROIS MONDES DU SONGE 8

UN MONDE À L'ENVERS 11

WILLIAM SHAKESPEARE – QUELQUES REPÈRES 13

DU THÉÂTRE DANS LE THÉÂTRE 15

UN SPECTACLE, C'EST TOUTE UNE ÉQUIPE ! 16

LES MAINS DU SONGE 18

À VOUS DE CRÉER ! 21

APRÈS LE SPECTACLE – À VOUS LA PAROLE ! 23

UN SONGE QUI A CONQUIS LA PRESSE 25

COMMENT UTILISER CE DOSSIER ?

Ce dossier a été conçu comme une boîte à outils : il n'est pas nécessaire de tout parcourir avec les élèves. À chacun et chacune d'y piocher selon l'âge du groupe, le temps disponible et les pistes qu'il souhaite explorer.

QUELQUES OBJECTIFS

À travers ce dossier et la découverte du spectacle, les élèves pourront :

- Se repérer dans l'intrigue et identifier les principaux personnages ;
- Découvrir l'univers et quelques grandes thématiques de Shakespeare ;
- Comprendre comment un texte prend vie sur un plateau ;
- Observer les différents langages de la scène : jeu, scénographie, costumes, lumière, musique et mouvement ;
- Découvrir les métiers qui participent à la création d'un spectacle ;
- Développer leur regard critique et exprimer leur expérience de spectateur.

Vous avez 20 minutes ? Comprendre l'essentiel
« Qui aime qui ? » + « Les trois mondes du Songe »

Vous avez une heure ? Aller plus loin
Ajoutez « Un monde à l'envers » + « Shakespeare en 6 repères »

Après le spectacle ? Prolonger l'expérience
« À vous la parole ! » + l'activité autour des costumes

AVANT D'ENTRER DANS LE SONGE



Aller au théâtre, c'est vivre une histoire ensemble.
Vous pouvez rire, être surpris, avoir peur, vous émerveiller, ne pas tout comprendre… et même ne pas tout aimer !

Au théâtre, contrairement au cinéma, les interprètes sont là, devant vous, et jouent en direct. Ils entendent et ressentent les réactions du public. Votre attention fait donc, elle aussi, partie de la représentation.

Pendant le spectacle

Vous pouvez rire, réagir, applaudir : le théâtre est vivant !

Mais pour que chacun puisse profiter pleinement du spectacle, quelques réflexes suffisent : gardez votre téléphone éteint et rangé, évitez de parler avec vos voisins et réservez vos commentaires pour l'entracte ou la sortie.

Et surtout : ouvrez l'œil !

Comment le décor se transforme-t-il ?
Comment passe-t-on du monde réel au monde des fées ?
Comment les interprètes changent-ils parfois de personnage ?
Que racontent les costumes, les lumières, la musique et les mouvements ?
Qu'est-ce qui vous fait rire… et pourquoi ?

Vous n'avez pas besoin de tout comprendre.

Un spectacle peut provoquer des émotions, des questions et des interprétations différentes.

Il n'y a pas une seule bonne manière de regarder un spectacle. Alors ouvrez grand les yeux, laissez-vous surprendre… et n'oubliez pas que l'aventure se partage avec toute la salle.

UNE NUIT OÙ TOUT PEUT ARRIVER

Tout commence par un mariage.

La fête se prépare, la table est dressée, une chanteuse répète… Mais la célébration bascule lorsqu'un père exige que sa fille Hermia épouse l'homme qu'il a choisi pour elle.

Refusant de renoncer à celui qu'elle aime, la jeune femme s'enfuit dans la forêt avec Lysandre.

Et c'est là que tout déraille.

Dans cette forêt peuplée de créatures fantastiques, les règles du monde réel n'ont plus cours. Le célèbre Puck, lutin malicieux chargé de remettre un peu d'ordre dans les histoires de cœur, s'emmêle joyeusement les pinceaux.

Les amoureux changent d'objet de désir, les jalousies explosent, les quiproquos s'enchaînent et la nuit devient le théâtre d'un irrésistible chaos amoureux.

Avec *Le Songe d'une nuit d'été*, Thierry Debroux retrouve Shakespeare et signe une grande fête théâtrale où se mêlent comédie, féerie, musique, mouvement et poésie.

Porté par treize interprètes, le spectacle déploie un univers généreux et haut en couleurs, accessible à toutes les générations.

DERRIÈRE LA FÉERIE…

Sous le rire et la fantaisie affleure aussi toute la modernité de Shakespeare.

Liberté d'aimer, rapports de pouvoir, émancipation, poids des conventions : derrière les sortilèges et les amoureux égarés, *Le Songe* questionne une société où les femmes doivent encore conquérir le droit de choisir leur propre destin.

Un grand classique populaire, spectaculaire et fédérateur, à découvrir dès 8 ans.

LE MOT DE THIERRY DEBROUX - Metteur en scène

Après *Hamlet* et *Roméo et Juliette*, c'est avec un immense bonheur que je retrouve Shakespeare et l'univers enchanteur du *Songe d'une nuit d'été*, l'une de ses comédies les plus libres, les plus drôles et les plus féériques.

Avec toute l'équipe artistique, nous avons voulu être à la hauteur de cette fantaisie gourmande. Décors, costumes, lumières et musique composent un univers festif où le réel glisse peu à peu vers le rêve et où les fées s'amusent aux dépens des humains.

Mais derrière le rire et la féerie, Shakespeare nous parle aussi d'une société où les hommes décident encore du destin des femmes. Hippolyta a été vaincue par Thésée avant de devenir son épouse ; Hermia, elle, refuse que son père choisisse à sa place celui qu'elle devra aimer.

C'est peut-être là toute la force du *Songe* : **nous faire rire et rêver tout en questionnant, avec une étonnante modernité, notre liberté d'aimer et de choisir.**



Photo Aude Vanlathem

QUI AIME QUI ?

Petit guide pour ne pas se perdre dans la forêt

Avant que Puck ne s'en mêle, les histoires de cœur sont déjà… légèrement compliquées.

Au début du *Songe d'une nuit d'été*, quatre jeunes Athéniens sont pris dans un drôle de chassé-croisé amoureux.

HERMIA ♥ LYSANDRE Bonne nouvelle : ils s'aiment !	DÉMÉTRIUS → HERMIA Mais Hermia ne l'aime pas.
HÉLÉNA → DÉMÉTRIUS Mais Démétrius ne l'aime pas.	Vous suivez ? Pour l'instant, ça va encore...

Mais **DÉMÉTRIUS** veut épouser **HERMIA**, avec l'accord du père de celle-ci, **ÉGÉE.**

Problème : Hermia aime Lysandre.

Elle décide donc de fuir Athènes avec lui. Direction : la forêt.

Héléna révèle leur projet à Démétrius et, bientôt, les quatre jeunes gens s'y retrouvent.

Et c'est précisément là que Puck entre en scène…

Une fleur magique, quelques gouttes versées sur les mauvais yeux et le chassé-croisé amoureux vire au joyeux chaos.

On s'arrête ici : la suite se découvre sur scène !



À VOUS D'EN DISCUTER

Le père d'Hermia veut choisir l'homme qu'elle épousera. Dans la forêt, la magie vient à son tour modifier les sentiments des personnages.

Peut-on décider à la place de quelqu'un qui il ou elle doit aimer ?
Les personnages ensorcelés sont-ils encore libres de leurs sentiments ?

LES TROIS MONDES DU SONGE

Humains, fées et artisans : trois univers qui vont finir par se rencontrer

Dans *Le Songe d'une nuit d'été*, Shakespeare fait cohabiter trois mondes très différents.

Au début, chacun possède ses personnages, ses règles et son langage. Mais lorsque la nuit tombe et que tout le monde se retrouve dans la forêt, les frontières commencent à se brouiller.

1. LE MONDE DES HUMAINS - Le monde des règles

Thésée, Hippolyta, Égée, Hermia, Lysandre, Démétrius et Héléna appartiennent au monde d'Athènes.

C'est un univers gouverné par **l'ordre, la loi, la famille et les conventions sociales**.

Hermia en fait directement l'expérience : son père veut décider de l'homme qu'elle épousera. En refusant ce mariage et en choisissant Lysandre, elle s'oppose à l'autorité et revendique le droit de choisir son propre destin.

2. LE MONDE DES FÉES - Le monde de la magie et du désir

Dans la forêt règnent **Obéron et Titania**, roi et reine des fées.

À leurs côtés gravite **Puck**, créature malicieuse qui agit sur les humains et leurs sentiments.

Ici, les règles du monde réel ne fonctionnent plus tout à fait. La magie transforme les perceptions, les désirs se déplacent et les identités vacillent.

La forêt devient le territoire de **l'imaginaire, de la métamorphose et du désordre**.

3. LE MONDE DES ARTISANS - Le monde du théâtre

Lecoing, Bottom, Flûte et leurs compagnons sont des artisans qui ont décidé de devenir… comédiens.

Ils préparent une pièce qu'ils espèrent jouer à l'occasion du mariage de Thésée et Hippolyta.

Avec beaucoup d'enthousiasme. Avec beaucoup de sérieux.

Avec, peut-être, un peu moins de talent.

Grâce à eux, Shakespeare introduit **du théâtre à l'intérieur du théâtre** : nous regardons des comédiens jouer des personnages qui essaient eux-mêmes de devenir comédiens.



ET QUAND CES TROIS MONDES SE RENCONTRENT ?

Des amoureux quittent la ville pour la forêt.

Des artisans viennent y répéter leur spectacle.

Des fées observent les humains et interviennent dans leurs histoires.

Peu à peu, **l'ordre rencontre le désordre, le réel rencontre le rêve et le théâtre se mêle à la magie.**

C'est dans ce joyeux mélange que naît *Le Songe d'une nuit d'été*.

Mais pourquoi Shakespeare choisit-il précisément une forêt pour provoquer tout ce joyeux chaos ?

À OBSERVER PENDANT LE SPECTACLE

Comment la mise en scène nous permet-elle de comprendre que nous passons d'un monde à l'autre ?

Observez particulièrement **les costumes, les lumières, la musique, les mouvements et les transformations de l'espace**.

Et demandez-vous : **à la fin de cette étrange nuit, les personnages sont-ils vraiment les mêmes qu'au début ?**



UN MONDE À L'ENVERS

Shakespeare fait de la forêt un espace où **l'ordre habituel est renversé**.

Les sentiments deviennent imprévisibles, les identités se brouillent, les corps se transforment. Les personnages courent, se cherchent, se poursuivent, se disputent et parfois ne comprennent même plus ce qui leur arrive.

Le temps d'une nuit, les règles du monde réel semblent suspendues.

Mais derrière la magie et le rire, Shakespeare pose une question très sérieuse :

Que reste-t-il de nous lorsque les règles qui organisent notre vie disparaissent ?
Et quand plus personne ne nous dit ce que nous devons faire, **sommes-nous vraiment plus libres ?**

La forêt permet ainsi aux personnages d'expérimenter ce qu'ils ne pourraient peut-être pas vivre dans le monde ordinaire : désobéir, se perdre, désirer autrement, changer… avant de retrouver le chemin du réel.

AVANT LE SPECTACLE — IMAGINEZ VOTRE FORÊT

Dans les contes, les légendes, les films ou les jeux vidéo que vous connaissez, **que représente la forêt ?**

Un refuge ?
Un danger ?
Un lieu magique ?
Un endroit où l'on se perd ?
Un passage vers un autre monde ?

Imaginez maintenant votre propre forêt du *Songe*.

Si toutes les règles habituelles y disparaissaient pendant une nuit, qu'est-ce qui pourrait s'y produire ?

PENDANT LE SPECTACLE — OUVREZ L'ŒIL

La forêt du Théâtre Royal du Parc n'est pas une forêt réaliste.

Observez comment **le décor, les lumières, les costumes, la musique et les corps des interprètes** nous font sentir que nous avons quitté le monde ordinaire.

À quel moment avez-vous l'impression d'entrer véritablement dans le *Songe* ?

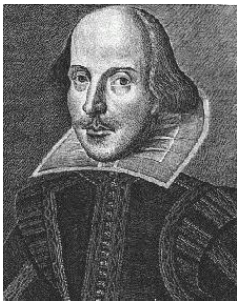
APRÈS LE SPECTACLE

Revenez à votre réponse d'avant la représentation.

La forêt que vous aviez imaginée ressemble-t-elle à celle que vous avez découverte sur scène ?

Et surtout :

La forêt a-t-elle seulement désorienté les personnages… ou leur a-t-elle aussi permis de devenir plus libres ?



WILLIAM SHAKESPEARE - QUELQUES REPÈRES

Plus de quatre siècles après sa mort, **William Shakespeare** reste l'un des auteurs de théâtre les plus joués au monde. Ses histoires parlent d'amour, de jalousie, de pouvoir, de famille, de désir, de vengeance, de liberté… avec des personnages qui, malgré les siècles qui nous séparent d'eux, nous ressemblent souvent beaucoup.

SHAKESPEARE EN 6 REPÈRES

1564 — Naissance à Stratford-upon-Avon
William Shakespeare naît en Angleterre en 1564. Sa date de naissance exacte n'est pas connue, mais il est baptisé le 26 avril.

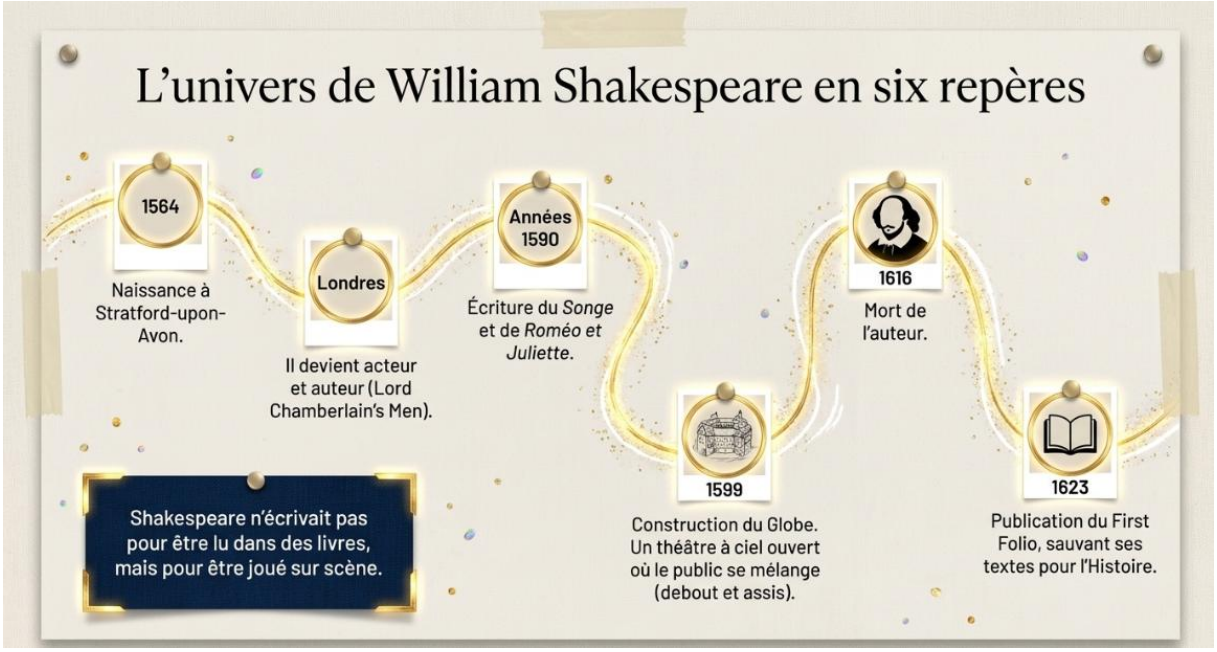
LONDRES — LE THÉÂTRE DEVIENT SON MONDE
À la fin du XVIe siècle, Shakespeare s'impose à Londres comme **acteur, auteur dramatique et membre d'une compagnie de théâtre** : les *Lord Chamberlain's Men*, qui deviendront plus tard les *King's Men*.

DES COMÉDIES, DES TRAGÉDIES, DES PIÈCES HISTORIQUES…
Roméo et Juliette, *Hamlet*, *Macbeth*, *Othello*, *Le Roi Lear*, *La Tempête*… Shakespeare explore tous les genres. Ses pièces mêlent volontiers le tragique et le comique, le réel et le fantastique, les puissants et les gens du peuple.

1599 — LE GLOBE
La compagnie de Shakespeare participe à la construction du **Globe**, célèbre théâtre londonien à ciel ouvert. Le public s'y rassemble autour d'une scène largement ouverte sur les spectateurs : les plus fortunés sont assis, tandis que les moins riches assistent aux représentations debout.

UN THÉÂTRE FAIT POUR ÊTRE JOUÉ
Shakespeare écrit pour des acteurs et pour la scène. À son époque, les rôles féminins sont interprétés par des garçons ou de jeunes hommes. Les décors sont relativement limités : les mots, les costumes, les accessoires et surtout **l'imagination du public** contribuent à faire apparaître palais, champs de bataille ou forêts enchantées.

1616 — MORT À STRATFORD-UPON-AVON
Shakespeare meurt en 1616 dans sa ville natale. Sept ans plus tard paraît le célèbre **First Folio**, qui rassemble une grande partie de ses pièces et contribue à en assurer la transmission jusqu'à nous.



ET LE SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ ?

Shakespeare écrit probablement *Le Songe d'une nuit d'été* **au milieu des années 1590**, à une période où il travaille également sur des œuvres comme *Roméo et Juliette*.

Dans cette comédie, il fait se rencontrer **des amoureux, des fées et une troupe d'artisans devenus comédiens amateurs**.

Le monde réel et le monde merveilleux s'entremêlent. Les personnages aiment, se trompent, se poursuivent, se transforment… et le théâtre lui-même devient un immense terrain de jeu.

La pièce est publiée pour la première fois en **1600**.

LE SAIS-TU ?

Shakespeare était aussi comédien.
Il ne regardait donc pas le théâtre uniquement depuis sa table d'écriture : il connaissait la scène de l'intérieur.

Le Globe pouvait accueillir des spectateurs debout.
Les places les moins chères se trouvaient dans la cour, au pied de la scène. Le théâtre de Shakespeare était aussi un divertissement populaire.

Le texte du *Songe* nous est parvenu depuis plus de quatre siècles.
Sa première édition imprimée date de 1600. La pièce continue pourtant d'être réinventée par les metteurs et metteuses en scène du monde entier.

UNE QUESTION AVANT D'ENTRER DANS LE SONGE

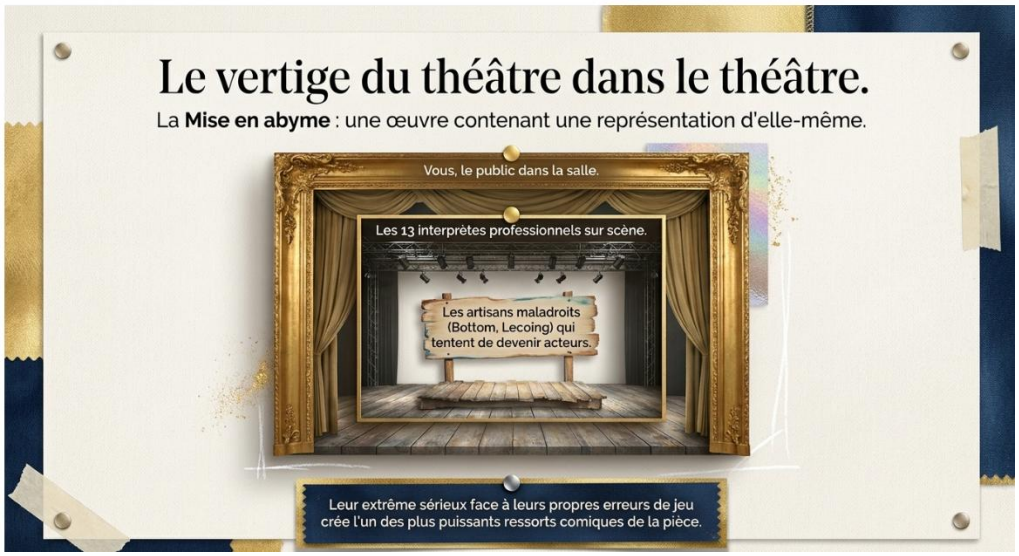
Une pièce écrite il y a plus de 400 ans peut-elle encore parler de **nos amours, de nos désirs, de notre liberté et de notre rapport aux autres** ? À vous d'en juger…

DU THÉÂTRE DANS LE THÉÂTRE

Dans *Le Songe d'une nuit d'été*, les artisans ont une drôle d'idée : **monter eux-mêmes un spectacle** pour le présenter à l'occasion du mariage de Thésée et Hippolyta.

Shakespeare s'amuse ainsi à nous montrer **le théâtre en train de se fabriquer** : on distribue les rôles, on répète, on cherche des solutions, on se trompe… et on recommence.

Et surtout, ces comédiens amateurs prennent leur mission **extrêmement au sérieux**, même lorsque tout ne se passe pas exactement comme prévu !



LE SAIS-TU ?

Lorsqu'une œuvre contient, comme un miroir, une représentation d'elle-même, on parle de **mise en abyme**.

Ici, nous sommes au théâtre et nous regardons des comédiens jouer des personnages… **qui jouent eux-mêmes la comédie**.

À OBSERVER PENDANT LE SPECTACLE

Qu'est-ce qui vous fait rire dans la manière de jouer des artisans ?

Leurs gestes ? Leur façon de parler ? Leurs costumes ? Leurs erreurs ? Leur sérieux ?

Et pourquoi est-ce encore plus drôle lorsqu'ils prennent leur spectacle très au sérieux ?

UN SPECTACLE, C'EST TOUTE UNE ÉQUIPE !

Derrière le rideau, des dizaines de métiers

Lorsque les lumières s'éteignent dans la salle, ce sont les comédiennes et les comédiens que l'on voit apparaître sur scène.

Mais pour qu'un spectacle existe, **de nombreux métiers travaillent ensemble**, parfois pendant plusieurs mois avant la première représentation.

Pour *Le Songe d'une nuit d'été*, artistes, techniciennes, techniciens et artisan·es ont imaginé et fabriqué un même univers.

SUR SCÈNE : 13 INTERPRÈTES

Denis Carpentier — Puck
Mathilde Daffe — Hermia
Perrine Delers — Hippolyta et Titania
Emmanuel Dell'Erba — Thésée et Obéron
Charlotte de Halleux — la Chanteuse, la Fée et Toile d'araignée
Nathan Fourquet-Dubart — Lysandre et Flûte
Thierry Janssen — Bottom
Jonas Jans — Meurt de Faim et Grain de Moutarde
Antoine Minne — Démétrius et L'Étriqué
Jean-François Rossion — Égée et Lecoing
Lili Sorgeloos — Héléna et Fleur des Pois
Océa Gonel — Fée
Mathilde Laulier — Fée

Vous remarquerez que plusieurs interprètes jouent **plus d'un personnage**. Observez pendant la représentation comment costumes, maquillage, jeu et attitude permettent de passer d'un rôle à l'autre.

ET AUTOUR DE LA SCÈNE ?

Thierry Debroux — mise en scène
Le metteur en scène imagine la manière dont l'histoire va prendre vie sur le plateau. Il dirige les interprètes et construit, avec toute l'équipe artistique, l'univers du spectacle.

Jonas Jans — assistanat à la mise en scène

Patrick de Longrée — scénographie
Le scénographe imagine l'espace dans lequel les personnages vont évoluer. Il réfléchit aux décors, aux volumes, aux matières et à la façon dont l'espace peut se transformer.

Béa Pendesini — création des costumes
Avant d'être cousu, un costume est imaginé, dessiné, recherché. Formes, couleurs et matières participent à la construction du personnage et à l'univers du spectacle.

Xavier Lauwers — création des lumières
La lumière permet de montrer, de cacher, de transformer un espace, de créer une atmosphère et de faire basculer le plateau du réel vers le merveilleux.

Emmanuelle Lamberts — chorégraphies
Une chorégraphe ne travaille pas uniquement pour la danse : elle peut aussi construire les mouvements, les déplacements et la gestuelle qui donnent une identité physique au spectacle.

Loïc Magotteaux — décor sonore
Musique, sons et ambiances participent eux aussi à raconter l'histoire et à faire naître un univers dans l'imagination du public.

Wendy Willems — maquillages
Michel Dhont — coiffures

Maquillage et coiffure complètent la transformation des interprètes et contribuent à rendre chaque personnage immédiatement reconnaissable.

ET CE N'EST PAS FINI…

Derrière les créations imaginées pour le spectacle, d'autres mains fabriquent, cousent, ajustent, maquillent, habillent et construisent.

Pour *Le Songe*, il a notamment fallu réaliser **des costumes, des éléments décoratifs, les masques des artisans et même… une tête d'âne !**

LE SAIS-TU ?

Un costume magnifique ne suffit pas : **il doit aussi permettre de jouer**.

Courir, danser, tomber, changer rapidement de personnage… Chaque costume doit être pensé pour le corps de l'interprète qui le porte et peut encore être modifié lors des répétitions.

À OBSERVER PENDANT LE SPECTACLE

Choisissez un moment qui vous a particulièrement marqué.

Essayez ensuite d'identifier **tous les métiers qui ont dû collaborer pour créer ce que vous avez vu et entendu** : jeu, mise en scène, décor, costumes, lumière, son, mouvement, maquillage…

Un spectacle n'est jamais l'œuvre d'une seule personne : **c'est une création collective.**

LES MAINS DU SONGE



Dans l'atelier avec Béa Pendesini, créatrice des costumes et cheffe de l'atelier costumes du Théâtre Royal du Parc

Des tissus attendent d'être coupés, des patrons recouvrent les tables, des costumes prennent forme sur les mannequins. Dans l'atelier costumes du Théâtre Royal du Parc, à quelques mètres de la scène, une autre représentation se joue bien avant le lever de rideau.

C'est ici que les silhouettes imaginées pour Le Songe d'une nuit d'été quittent peu à peu le papier pour prendre corps.

Pour le spectacle, Béa Pendesini signe les costumes et dirige l'atelier qui les réalise. De la première intuition aux derniers essayages, elle nous raconte la naissance de cet univers et le travail de toutes celles et ceux qui, dans l'ombre, lui donnent vie.



« Je suis arrivée avec un univers »

Comment naissent les costumes d'un spectacle comme Le Songe d'une nuit d'été ?

Bien avant les premiers coups de ciseaux, il y a des images, des matières, des couleurs. Béa commence par construire un univers.

« *J'avais commencé à réaliser des moodboards, des maquettes et des recherches. J'étais arrivée avec une proposition esthétique assez précise. Et très vite, je me suis rendu compte que Thierry Debroux avait lui aussi envie d'aller dans cette direction. Nous nous sommes retrouvés naturellement autour d'un même imaginaire.* »

Le dialogue s'engage également avec le scénographe Patrick de Longrée.

« *Je lui ai envoyé des visuels afin que les costumes, le décor et les lumières racontent une même histoire. Nous avons avancé ensemble et tout s'est construit de façon très naturelle*. »

Sur scène, chaque élément aura son langage. Mais tous doivent appartenir au même monde.



Du réel au rêve

Car tout l'enjeu est là : comment habiller le moment où le réel bascule ?

Dès le départ, Béa imagine des costumes capables d'accompagner la métamorphose des personnages lorsqu'ils pénètrent dans l'univers du Songe.

« L'idée de départ était que les costumes se transforment progressivement à mesure que les personnages basculent dans le monde du rêve. »

Mais au théâtre, les idées évoluent au contact du plateau. Cette première piste est finalement abandonnée. Il faut trouver une autre manière de faire sentir le glissement du réel vers l'onirique.

« *Je cherchais une image contemporaine de cette sensation où la perception du monde change. Quelque chose qui fasse sentir au spectateur qu'il bascule doucement dans un univers différent*. »

Peu à peu, un langage visuel apparaît. Les créatures du monde féerique se parent de matières qui accrochent la lumière, de sequins et de couleurs plus vibrantes. Les humains, eux, restent davantage ancrés dans le réel.

« Je voulais créer quelque chose à mi-chemin entre le contemporain et l'onirique. »



Créer, puis fabriquer

Imaginer un costume n'est pourtant que le début de l'histoire.

Béa est à la fois créatrice des costumes et cheffe d'atelier. Une double fonction qui l'amène à suivre chaque étape : le choix des matières, la répartition du travail, la fabrication, les essayages, les ajustements, les échanges avec les autres créateurs et, enfin, le passage au plateau.

« *Je supervise énormément. Finalement, je suis moins derrière une machine à coudre que dans l'organisation, les choix artistiques et le suivi de chaque costume.* »

Et jusqu'au passage au plateau, rien n'est tout à fait figé.

Une manche s'ajoute. Une structure s'allège. Une fleur se déplace. Une coiffure suffit parfois à bouleverser l'équilibre d'une silhouette.

« *Nous avons par exemple ajouté des manches au costume d'Hippolyta parce que la perruque créait un effet visuel auquel nous ne nous attendions pas. Ce sont des choses que l'on découvre uniquement lors du passage au plateau. Tout doit être jouant et le moins contraignant possible. Ça demande de l'adaptation et de la technique.* »

Le public ne saura probablement jamais qu'une manche a été ajoutée ou qu'un détail a changé de place. Et c'est peut-être précisément le signe que le travail est réussi : sur scène, tout doit sembler évident.



Derrière un costume, plusieurs mains

Au fil de la conversation, une chose frappe. Béa parle rarement de « ses » costumes. Elle parle de « notre travail ».

« *Nous étions une équipe pendant environ deux mois. Chacun apporte son regard, son savoir-faire et sa sensibilité.* »

Car derrière une silhouette que le spectateur découvre en quelques secondes se cachent parfois des jours de travail et, surtout, plusieurs mains.

Jeanne confectionne notamment le manteau de Thésée et le costume d'Hermia. Laure transforme la robe de Titania, crée sa parure et réalise le costume de Thésée. Marie réalise le costume d'Obéron, la robe « araignée » ainsi que plusieurs accessoires. Baptiste fabrique les ailes de Puck et participe à la confection des masques. Élodie participe à la première phase de fabrication et réalise les ailes des fées.

Chacun intervient avec son geste, sa technique, son expérience. Couture, transformation, accessoires, volumes, finitions : le costume devient une œuvre véritablement collective.

Un savoir-faire qui vit dans les murs du théâtre

Au Théâtre Royal du Parc, une partie des costumes peut encore être pensée, fabriquée, transformée et ajustée au plus près du plateau.

Cette proximité change beaucoup de choses. Un costume n'est pas seulement conçu pour un personnage : il l'est aussi pour un interprète, pour un corps qui bouge, danse, court, tombe parfois, et doit pouvoir jouer soir après soir.

Entre la première esquisse et la première représentation, une même pièce peut ainsi connaître plusieurs vies.

Dans l'atelier se transmet surtout un savoir-faire constitué de gestes précis, de patience et d'expérience. Un travail rarement visible depuis la salle, mais dont chaque détail finit, d'une manière ou d'une autre, par arriver jusqu'au spectateur.

« Le plus beau compliment ? »

Avant de quitter l'atelier, une dernière question.

Quel est le plus beau compliment qu'un comédien puisse faire à une créatrice de costumes ?

Béa sourit.

« *Qu'il me dise que le costume l'aide à devenir son personnage.* »

Tout est peut-être là.

Un costume de théâtre n'est pas seulement fait pour être regardé. Il doit accompagner un corps, permettre un mouvement, suggérer une époque, révéler une personnalité. Et parfois accomplir ce petit miracle : aider un interprète, le temps d'un spectacle, à devenir quelqu'un d'autre.

À VOUS DE CRÉER !



IMAGINEZ LES COSTUMES DE VOTRE SONGE

Avant qu'un costume arrive sur scène, il faut d'abord l'imaginer.

Pour *Le Songe d'une nuit d'été*, Béa Pendesini a commencé son travail par des **recherches, des images, des moodboards et des maquettes**. Couleurs, matières, formes, références… peu à peu, un univers visuel s'est dessiné.

À votre tour de devenir **créateur ou créatrice de costumes**.

1. CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Puck, Titania, Obéron, Hermia, Héléna, Bottom, une fée…

Avant de commencer, posez-vous quelques questions :

Qui est ce personnage ?
Appartient-il au monde des humains, des fées ou des artisans ?
Quel est son caractère ?
Comment bouge-t-il ?
Que voulez-vous que le public comprenne de lui dès son apparition ?

2. CRÉEZ VOTRE MOODBOARD

Rassemblez des images qui pourraient appartenir à l'univers de votre personnage :

couleurs — matières — vêtements — objets — textures — formes — végétaux — bijoux — coiffures — œuvres d'art — photographies…

Vous pouvez découper des images dans des magazines, imprimer des photographies, dessiner ou réaliser votre moodboard numériquement.

L'objectif n'est pas encore de créer un costume précis, mais de faire apparaître **une atmosphère et une identité**.

3. PASSEZ AU COSTUME

À partir de votre moodboard, imaginez maintenant le costume.

Vous pouvez le dessiner, réaliser un collage ou simplement le décrire.

Mais attention : **un costume de théâtre doit pouvoir être joué !**

Votre personnage doit-il courir ? Danser ? Tomber ? Se transformer ? Changer rapidement de costume ?

Pensez donc autant à son apparence qu'aux mouvements de l'interprète qui devra le porter.

4. PRÉSENTEZ VOTRE CRÉATION

Expliquez vos choix à la classe :

Pourquoi ces couleurs ?
Pourquoi ces matières ?
Qu'avez-vous voulu raconter du personnage ?
Comment votre costume permet-il de comprendre à quel monde il appartient ?

LE DÉFI DU SONGE

Dans le spectacle, Béa Pendesini cherche notamment à faire cohabiter **le contemporain et l'onirique**.

À votre tour :

Imaginez un costume qui pourrait exister aujourd'hui… tout en donnant l'impression que celui ou celle qui le porte vient peut-être d'un rêve.

APRÈS LE SPECTACLE - À VOUS LA PAROLE !

Le rideau est tombé, mais le *Songe* peut continuer dans la classe.

Il n'y a pas toujours une seule bonne manière de comprendre un spectacle. Chacun peut avoir remarqué un détail différent, ri à un autre moment ou ressenti les choses autrement.

1. QUEL MOMENT VOUS RESTE EN TÊTE ?

Une scène, une image, une réplique, un costume, une musique, un éclat de rire…

Quel est le premier souvenir qui vous revient lorsque vous pensez au spectacle ? Pourquoi ?

2. QUEL PERSONNAGE VOUS A LE PLUS MARQUÉ ?

Puck ? Hermia ? Héléna ? Bottom ? Titania ? Obéron ? Un autre personnage ?

Qu'est-ce qui vous a plu, amusé, surpris ou intrigué chez lui ?

3. QUAND AVEZ-VOUS BASCULÉ DANS LE SONGE ?

Au début du spectacle, nous sommes encore dans un monde relativement familier. Puis le réel se dérègle peu à peu.

À quel moment avez-vous senti que vous entriez véritablement dans un autre univers ?

Qu'est-ce qui a créé cette impression : **le décor, les lumières, les costumes, la musique, les mouvements des interprètes… ou tout cela à la fois ?**

4. QU'EST-CE QUI VOUS A FAIT RIRE ?

Les artisans ? Les amoureux ? Puck ? Une situation ? Une manière de jouer ?

Choisissez un moment comique et essayez de comprendre **comment le rire a été fabriqué sur scène**.

Était-ce grâce au texte ? Au jeu des interprètes ? À un costume ? À un geste ? À un décalage avec notre époque ?

5. DERRIÈRE LA FÉERIE, DE QUOI PARLE LE SONGE ?

Amour, jalousie, liberté, autorité, désir, apparences, pouvoir…

Parmi ces thèmes, lequel vous semble le plus présent dans le spectacle ?

Pouvez-vous citer un moment de la représentation qui explique votre choix ?

6. ET VOUS, QU'EN AVEZ-VOUS PENSÉ ?

Imaginez qu'un ami ou une amie vous demande :

« Alors, ce *Songe d'une nuit d'été*, c'était comment ? »

Répondez en quelques phrases, librement.

Vous pouvez aussi choisir **trois mots** pour résumer votre expérience de spectateur ou spectatrice.

UN SONGE QUI A CONQUIS LA PRESSE

★★★★ - LE SOIR / SCÈNES

« UN SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ QUI FAIT WAOOOW. »

Le Soir salue une mise en scène qui joue allègrement des anachronismes, des costumes délirants et des clins d'œil contemporains.

★★★★ - LA LIBRE BELGIQUE

« UN "SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ" ENSORCELANT ET DÉJANTÉ »

« Les treize interprètes, fabuleux, partagent ce joyeux délire avec une énergie et une générosité épatante. »

LA DH

« UNE BONNE CLAQUE À LA MOROSITÉ AMBIANTE. »

Une version pétillante qui réussit le pari de clarifier l'intrigue sans l'appauvrir.

L'AVENIR

« C'EST UNE VÉRITABLE JUBILATION POUR LE PUBLIC. »

Le journal souligne notamment l'énergie de Denis Carpentier et son Puck magnétique.

