

Pourquoi une telle scénographie ?

Elle doit être fonctionnelle : les comédiens doivent pouvoir s'appuyer sur sa réalité ; beaucoup de portes visibles et invisibles. De véritables portes, solides, avec lesquelles les comédiens peuvent jouer ; le spectateur réussira à situer les personnages grâce à la façon qu'ils auront d'entrer, de sortir. Ce dispositif est en fait une énorme boîte magique qui permet les apparitions des personnages « bien à propos ».

La scénographie doit d'autre part, informer le spectateur sur la richesse réelle d'Harpagon. J'ai donc choisi un hôtel particulier du XVII^e siècle. L'aspect de cet hôtel de maître est réaliste. Il en comporte les signes élémentaires, comme les lambris en bois, le sol en dalles, la grande hauteur des murs et des portes.

Mais la forme générale est transposée par le « noir de théâtre » ; tous les éléments réalistes sont peints en noir et quand on ouvre une porte on ne voit que du noir à l'arrière, c'est l'imagination du spectateur qui doit reconstituer les autres parties de la maison de l'avare. C'est en surgissant du noir que le comédien entre véritablement « en jeu ».

C'est grâce à cette théâtralisation par la couleur noire du décor que les costumes apparaîtront avec encore plus d'éclat et que l'on peut utiliser des couleurs, vives cette fois, pour codifier (théâtraliser) les costumes.

Toute la famille d'Harpagon, serviteurs y compris, est habillée de vert.

Teinté de jaune, le vert est la couleur des eaux mortes, de la putréfaction qui est accentuée encore par la dégradation physique des costumes des serviteurs de l'Avare (leurs « siquenilles »). Cette couleur n'apparaît pas dans les costumes des personnages extérieurs à la famille sauf un peu dans le costume de Valère qui s'introduit par subterfuge dans la maison d'Harpagon.

Le style des costumes s'inspire du XVII^e siècle mais fait surtout référence à des figures traditionnelles de la comédie de tous les temps.

Du théâtre grec aux clowns contemporains en passant évidemment par la commedia dell'arte.