

AMPHITRYON DE MOLIÈRE



Compagnie de l'Iris 04 78 68 86 49

331 rue Francis de Pressensé | 69100 Villeurbanne
mailto:pascale.koenig@theatredeliris.fr | www.theatredeliris.fr

AMPHITRYON DE MOLIÈRE - Comédie nocturne

Compagnie de l'Iris

mise en scène

Béatrice Avoine et Didier Vidal

avec

Béatrice Avoine, Etienne Brac, Luc Chambon, Hervé Daguin, Emilie Guiguen, Martine Guillaud, Étienne Leplongeon, Didier Vidal

conception décor

Élisabeth Clément, Didier Vidal, Béatrice Avoine

réalisation

Élisabeth Clément, Jean-Philippe Rabilloud, Benjamin Wolff

création et régie son

Jean-Philippe Rabilloud

création et régie lumières

Élisabeth Clément

création vidéo

Pascal Gaze

dessins

Etienne Leplongeon

régie vidéo

Benjamin Wolff

collaboration artistique

Audrey Co, Guy Lefebvre

costumes

Éric Chambon

visuel affiche

G. Koehl

photos

Pascal Gaze

Durée 1h45

À partir de 13 ans



COMÉDIE NOCTURNE

Le tout-puissant dieu Jupiter descend des cieux pour s'offrir une fantaisie. . .

Il prend l'apparence d'Amphitryon absent et passe une longue nuit d'amour avec Alcmène son épouse. Le fidèle Mercure l'accompagne sous les traits de Sosie, le valet d'Amphitryon, qui assiste impuissant à la dépossession de toute sa personne par ce double très vindicatif.

Ce spectacle est une invitation au voyage, une plongée vertigineuse au coeur d'une nuit faite de songes où tout semble se dérober et dans laquelle Sosie, Alcmène, Amphitryon font face à l'inconcevable. Une étrange histoire menée par des dieux aussi charmants que cyniques où la cruauté côtoie l'amour et où la drôlerie naît de l'insolite.

Une comédie singulière, incisive, aux accents irréels et fantastiques entre ombre et lumière, Dieux et humains. . .

Des humains éternellement fragiles face à leur destinée.

La réalité est instable ou illusoire comme un décor de théâtre. Et l'homme lui aussi est en déséquilibre, convaincu de n'être jamais tout à fait ce qu'il est, ou ce qu'il paraît être.

En s'inspirant d'une fable mythologique, Molière nous plonge dans le labyrinthe d'une nuit où toute réalité est illusion, si bien que la vie elle-même semble un songe.

Si cette pièce fait place à l'irrévérence, à la cruauté, elle fait aussi place sous la plume de Molière, à la plus grande drôlerie. Confrontés à l'absurdité d'une situation insensée, être face à son double, Sosie et Amphitryon font à leur plus grande surprise l'expérience de la dépossession d'eux-mêmes. Etrange rencontre, aux conséquences cocasses et douloureuses.

Dépossession engendrée par le désir fou de Jupiter pour Alcmène, la femme d'Amphitryon qui non content de se voir double et "doublé" se voit non seulement dépossédé de lui-même, mais aussi de son épouse. Elle-même trompée par la métamorphose d'un Dieu en tous points semblable à son mari.

Nuit bouleversée, nuit bouleversante donc, qui nous fait entrer dans l'intimité d'hommes et de femmes malmenés, rudoyés par le renversement d'un ordre établi.

Nuit onirique, théâtre de tous les possibles que nous amplifions grâce à la complicité artistique de toute l'équipe. Nous repoussons les limites de la réalité afin de nous plonger tout à fait dans cette nuit fantasmagorique où les repères disparaissent scène après scène laissant les hommes au corps à corps avec eux-mêmes, faces à leurs doutes, leurs chimères et leur peur.

Des hommes universellement fragiles qui à l'épreuve de l'inconcevable en apprendront un peu plus sur eux-mêmes. Des hommes qui en reculant leurs limites, feront peut-être par là même, l'apprentissage de leur liberté.

Béatrice Avoine et Didier Vidal, metteurs en scène



INTENTIONS DE MISE EN SCÈNE

Le parti pris de mise en scène

Dans cette mise en scène, toute l'action se déroule dans un rêve, dans un lieu impalpable, non réaliste et en perpétuelle évolution, transgressant ainsi la règle des trois unités.

On s'éloigne du propos guerrier de la pièce pour se concentrer sur le trouble des personnages qui rencontrent leurs doubles et ne comprennent pas ce qu'il leur arrive. Ils n'ont pas de porte de sortie et sont enfermés dans un univers aux contours flous. Les murs les absorbent, les ramènent en permanence sur le plateau dont ils ne peuvent s'échapper.

La vidéo

L'interrogation de départ est la suivante : comment inscrire la pièce dans le domaine du rêve et donner une profondeur de vision au propos ?

L'action se situe dans une nuit fantasmée, décalée, étrange.

Le parti pris a été d'utiliser en permanence de la vidéo dans l'espace scénique, qui nous entraîne dans le domaine du rêve, avec des images qui accompagnent les personnages tout au long de la pièce.

Les projections vidéo ne sont pas forcément en rapport avec ce qu'il se passe sur le plateau, et il n'y a pas d'interaction entre elles et les comédiens.

Elles constituent une trame fond, avec l'omniprésence des dieux qui apparaissent et disparaissent. Symboliquement, elles représentent des dieux proches de la nature, et un certain panthéisme. Elles font apparaître parfois les éléments naturels qui constituent l'organicité de notre milieu naturel (eau, feu, air, terre), d'autres fois des projections plus mentales, rêvées, transposées.

Les univers se renouvellent, le décor naturel évolue, au rythme des différentes séquences.

Les vidéos sont projetées à la fois au lointain sur le cyclorama, mais aussi sur les côtés, de façon à créer une boîte à images complète qui entoure les personnages. Elles donnent de la perspective, se superposent parfois, ce qui permet de trouver un autre espace temps, de traverser les espaces, comme si les personnages traversaient un miroir.

Au final, ces images omniprésentes donnent à voir la part de rêve que comporte la pièce, une certaine étrangeté poétique du rêve.



INTENTIONS DE MISE EN SCÈNE

Le personnage de l'ombre

Ce personnage muet, inexistant dans le texte de Molière, est présent tout au long de la pièce. Il a une double identité :

- c'est une incarnation du personnage de la Nuit, présent dans la scène d'introduction, personnage qui cautionne la supercherie et s'en fait le complice
- avec ses cornes, c'est une représentation symbolique de Jupiter et de l'animalité (puisque Jupiter a la possibilité de se transformer en animal). Il est une représentation mythologique du Minotaure, mi-homme, mi-animal.

L'univers sonore

L'univers sonore est très présent.

La scène de départ, avec des brames de cerfs et des bruits nocturnes, pose une ambiance de nuit en pleine nature.

Cette scène crée une bascule sonore pour entrer dans le monde du rêve.

Des sons accompagnent les entrées et sorties des personnages à travers les portes élastiques.

Beaucoup de bruits de souffle et de respiration sont présents : ainsi l'espace scénique a son propre souffle interne. Il prend vie indépendamment des personnages, il devient un matériau autonome. Les souffles peuvent représenter le souffle omniprésent des dieux.

Le double et l'androgynéité

Le thème du double est au cœur d'*Amphitryon*. Bien souvent des scènes comiques naissent de cette situation : quiproquos, malentendus, méprises...

En plus de ces dédoublements écrits dans le texte, la mise en scène explore et inverse la polarité entre masculin et féminin, comme c'est souvent le cas dans les rêves.

Sosie est joué par une femme : la comédienne se dédouble et va chercher sa part de masculinité, tout en conservant une part de féminité. Le personnage de Sosie rencontre la part masculine de son double, par le biais de Mercure déguisé en Sosie.

On assiste ainsi à un double dédoublement : celui de la comédienne qui joue un homme, et celui du personnage dont la sexualité se dédouble également. Comédiens et personnages sont sexuellement divisés en deux.

De la même manière, Cléanthis est jouée par un homme, qui va trouver son côté féminin.



LA SCÉNOGRAPHIE

Une machinerie moderne

Amphitryon est une pièce à machines. La vidéo permet de rester dans cette continuité, mais avec une machinerie très moderne. Ce ne sont pas des treuils, des poulies, des engins, des machines volantes qui sont utilisés, mais une technique audiovisuelle. Le brouillard participe également à la machinerie.

Il crée une ambiance vaporeuse, floutée, nocturne, et permet de brouiller les pistes et de rester dans la confusion. Il donne de la matière et du volume aux images, et, en plus de son atout esthétique, crée du lien entre les images et les personnages. En étant présent à la fois dans les vidéos et réellement sur scène, il constitue une véritable passerelle entre l'univers filmé et l'univers théâtral.

Le décor et l'espace scénique

Les personnages humains entrent et sortent à cour et jardin, à travers des portes en tissu élastique. Ils sont en quelque sorte absorbés par les murs, qui constituent des passe-murailles. Ces portes permettent de basculer d'un univers à l'autre, de passer d'un côté du miroir à l'autre.

Les dieux quant à eux entrent et sortent au lointain, au plus proche des images. Ils bénéficient ainsi de la profondeur du cyclorama.

Les praticables créent un espace intemporel. Ils délimitent les espaces, sont des promontoires, des lits... Comme dans un rêve, ils changent de destination et de fonction. Ils permettent aussi aux dieux d'être en hauteur, créant ainsi 2 niveaux (les hommes – les dieux).



LE TRAITEMENT DE LA VIDÉO

Sur l'écran, le domaine de la maison d'Amphitryon se situe sur une île. Il est vu comme une terre promise. Là-bas, les Dieux font la fête avec les femmes des hommes en se moquant d'eux.

La scène est un lieu intermédiaire, un no man's land flottant sur lequel les humains ont parfois tendance à vaciller. A cour et jardin, les murs sont une frontière vivante, un passage d'un monde à l'autre, entre la réalité des humains et l'irréalité des Dieux qui prennent leur apparence. Amphitryon est un Ulysse empêché par un Mercure / Neptune de rentrer chez lui, où l'attend une Alcmène / Pénélope qui l'a déjà trouvé ! La séduction des femmes est à l'égal de la grandeur des Dieux même si ceux-ci conservent quand même le pouvoir final.

La pièce commence une nuit...

Tout flotte. Tout change. Rien n'est définitif. Les hommes voient ce qu'ils prennent comme des reflets d'eux-mêmes. Les femmes piégées et les hommes dupés par les Dieux cherchent à distinguer le vrai du faux, le moi véritable du double.

Dans le même parallèle fait précédemment avec *L'Odyssée*, le dernier vers de la pièce : " Le meilleur est de ne rien dire. " est identique au " Silenzio ! " du *Mépris*. La Nuit est rendue au mystère de la Nature par une déesse de la sensorialité suprême qui peut brouiller les pistes ou dévoiler un langage secret.

Pascal Gaze,
vidéaste



LES COSTUMES

Les tons et les matières

L'ambiance générale des costumes est brumeuse, onirique. La gamme des tons est dans les noirs et gris, monochrome : l'univers est sombre, en tons sur tons. Les seuls contrastes sont au sein des matières même, entre le mat et le brillant, dans le relief des tissus. Des matières légères et flottantes sont utilisées pour conférer un côté **vaporeux** aux personnages. Tous les personnages vont pieds-nus, proches de la terre. La chair reste à nu, et constitue la seule touche de ton clair, à travers les mains, les visages, les pieds. La couleur claire de la peau tranche avec les tons sombres.

Les jupes

Quasiment tous les personnages portent des jupes légères, qui apportent du souffle au déplacement et crissent lorsqu'elles bougent. Ces jupes brouillent les pistes entre hommes et femmes. D'ailleurs Alcmène n'a pas de poitrine, tous les personnages ont une part d'androgynéité. Cléanthis par exemple, dont le corselet rappelle la condition paysanne, n'a que des manches fluides pour rappeler sa féminité. Les grosses ceintures amènent de la puissance, du maintien et un effet de carcan, d'emprisonnement.

Les coupes

Un contraste apparaît entre le flou de la jupe en pongé de soie et la structure des pourpoints renaissance (cette époque appelle une force, une structure, un maintien qui correspond aux personnages). Les coupes sont sobres et la ligne épurée : tout cela met en valeur le travail du comédien, le met à nu et lui confère sobriété et élégance. Ainsi les coupes sont à l'état brut, à mi-chemin entre fluidité et rigidité.

Les cornes

Le cerf et les cornes sont présents tout le long du spectacle. « L'ombre », qui porte des cornes, est un personnage à part entière qui rôde en permanence à la fois sur le plateau et dans les images projetées. Cette ombre suggère aussi les dieux à tête animale dans les représentations anciennes et mythiques. Les cornes rappellent à la fois le cerf, mais aussi la lutte, le combat ainsi que la tromperie. La lune en porte également une paire, puisqu'elle est complice de la descente de Jupiter sur terre et permet au cocufiage d'avoir lieu.

Les dieux

Dans la scène de départ, la Lune et Mercure sont longilignes. Ils appartiennent au monde céleste et à la mythologie, sont grands et intouchables. Leurs costumes sont vertigineux. Les costumes de Jupiter et Mercure travestis sont rigoureusement les mêmes que ceux de Sosie et Amphitryon.

Sosie

Seul Sosie (et Mercure travesti en Sosie) porte un pantalon, de façon à conserver le personnage du valet. Ainsi la hiérarchie sociale et le rapport maître/valet subsistent, au détriment de la différence homme-femme.



Amphitryon, les coulisses d'une création

ÉVÈNEMENT. Début novembre, la compagnie de l'Iris répétait sa prochaine création, jouée en décembre, autour d'*Amphitryon* de Molière. *Lyon Capitale* a assisté à l'une des répétitions au théâtre de l'Iris.



"Sur l'écran, le domaine de la maison d'Amphitryon se situe sur une île. Il est vu comme une terre promise."

Le décor est presque en place, les comédiens portent quelques parties de leurs costumes, les lumières naissent à peine sur la scène, l'univers sonore et les projections vidéo commencent à être travaillés... *Amphitryon* de Molière prend forme doucement. Les metteurs en scène Didier Vidal et Béatrice Avoine, de la compagnie de l'Iris, ont opté pour une mise en scène où le son et la vidéo sont omniprésents. Un choix compliqué qui, lors de cette répétition, crée l'échange et le débat entre les deux metteurs en scène, le vidéaste et les comédiens. Il faut parvenir à jongler avec la richesse de cet univers visuel et sonore qui doit venir habiller l'œuvre sans l'étouffer.

Les métamorphoses des planches
Amphitryon se révèle comédie de la cruauté : le dieu Jupiter décide de descendre sur terre en revêtant

l'apparence d'Amphitryon, absent de sa maison, afin de lui dérober sa femme pour une longue nuit d'amour. Le subterfuge fonctionne et fait naître un étrange face-à-face entre les hommes et les dieux. "En s'inspirant d'une fable mythologique, Molière nous plonge dans le labyrinthe d'une nuit où toute réalité est illusion, si bien que la vie elle-même semble un songe. Si cette pièce fait place à l'irrévérence, elle fait aussi place sous la plume de Molière à la plus grande drôlerie. Confrontés à l'absurdité d'une situation insensée, être face à son double, Sosie et Amphitryon font à leur plus grande surprise l'expérience de la dépossession d'eux-mêmes", explique Didier Vidal. Le décor dépouillé et entièrement noir ouvre sur un infini, avec la vidéo qui peut se projeter sur les différents murs de celui-ci. L'habile scénographie permet d'avoir un décor à plusieurs niveaux ; les dieux par

exemple envahissent les côtés de la scène, comme hors du décor, ils dépassent du cadre... "Sur l'écran, le domaine de la maison d'Amphitryon se situe sur une île. Il est vu comme une terre promise. Là-bas, les dieux font la fête avec les femmes des hommes en se moquant d'eux. La scène est un lieu intermédiaire, un no man's land flottant sur lequel les humains ont parfois tendance à vaciller. À "cour" et "jardin", les murs sont une frontière vivante, un passage d'un monde à l'autre, entre la réalité des humains et l'irréalité des dieux qui prennent leur apparence", explique le vidéaste du spectacle, Pascal Gaze. Prolongement du décor, abîme des fantômes, lien entre le réel et l'irréel, vrai parti pris esthétique... la vidéo apparaît comme le cœur du projet, un soutien considérable au bel optimisme, à la puissante féerie et à la magie obscure de l'œuvre. Quelques scènes sont répétées, les

comédiens sont vêtus de costumes intemporels à la ligne sobre, ils commencent à s'approprier ce décor et ils tentent de se familiariser avec les bruitages qui viennent se superposer à leurs répliques. Les metteurs en scène ajustent les intentions de jeu. A priori la mise en scène n'hésite pas à appuyer la noirceur et l'ambiguïté de cette "comédie".

Au fil des heures, la pièce prend forme. Une vraie magie opère durant la répétition, augurant le meilleur pour cette création où les metteurs en scène ont osé s'emparer pleinement de ce classique, afin d'expérimenter une forme scénique dense qui ne manque pas d'audace.

ALDREY HADORN

Amphitryon. Du 1^{er} au 17 décembre, et les 30 et 31 décembre, au théâtre de l'Iris, Villeurbanne.

AMPHITRYON

Théâtre de l'iris
331 rue François de Pressensé
Vieux-la-Rue
04 70 68 90 40



Double « je »

La Compagnie de l'iris présente une version toute chargée en symboles de l'amphitryon de Molière.
Cette pièce nous raconte comment Jupiter attiré par Alcémène l'épouse d'Amphitryon prend l'apparence de ce dernier pour assouvir ses désirs, attiré par Mérouce qui, lui, se métamorphose en Sosie, le valet – c'est d'ailleurs là l'origine du mot sosie. On y voit notamment une allusion aux amours de Louis XIV qui s'embarassait peu de pénétrer en ce domaine. Tout est ambiguë dans cette œuvre, et le parti pris par Béatrice Avoine et Didier Vidal associe encore ce propos. La scénographie est superbe. Amphitryon est ce qu'on appelle une pièce à machines, c'est-à-dire que les moyens techniques y ont une grande importance. Ici c'est la vidéo qui reçoit cet effet.

Les images projetées sur un écran tendu sur tout le fond de scène sont souvent floues, apparaissent, disparaissent tournoient, noyées dans un brouillard qui flotte aussi sur le plateau. Cela crée une impression de rêve, de lieu étrange où la réalité se perd, impression soulignée aussi par la bande sonore très présente, souffles, respirations, bruits rythmés.

Sur la scène, juste un plan incliné qui pourra dédoubler – lui aussi ! –, et se placer en divers endroits du plateau. Un élément mobile, symbole à la fois de la couple conjugal et de la peste sur laquelle la vie des protagonistes ne se trouve enracinée.

Par de divisions ni de portes, les personnages apparaissent ou disparaissent en semblant traverser des murs fins, participant la nuit à l'effet d'incantation.

Les costumes très travaillés ne correspondent à aucune époque. Très sombres et froids, ils se différencient par leur texture mate ou brillante. Sosie et Mérouce portent rigoureusement les mêmes – ce sont les seuls en pantalon, mais des pantalons larges et bouffants ressemblant à des jupes.

Amphitryon et Jupiter sont également vêtus des mêmes proportions vaguement Renaissance et d'une langue et usage jupe à large pli.

C'est intemporel, majestueux, magnifique.

Dans ce jeu subtil d'identité volées, les personnages s'ont plus de sens défilé : Sosie est joué par une femme, Cléanthe, l'épouse de Sosie est interprétée par un homme, Alcémène à une autre androgyne, ce qui ajoute encore à la confusion.

Amphitryon est une pièce en vers libres qui offrent plus de possibilités expressives que l'alexandrin et des jeux verbaux que la prose ne permet pas.

Les comédiens se les approprient avec une maîtrise gourmande, la langue de Molière ne s'en jamais paru aussi belle.

Béatrice Avoine crée un Sosie satirique, plein de bon sens, jouant plus sur le registre dramatique que lorsque tout elle fait ressortir avec subtilité les questions posées : qui suis-je au-delà de mes apparences ? D'importance de mon nom et de mon physique, comment puis-je valoir ?

Didier Vidal offre un Amphitryon fatigué, jaloux, et marié dans la scène finale dans un mélange asséché qui en dit plus long que bien des dialogues.

« Sur telles affaires toujours

Le meilleur est de ne rien dire. »

constit d'ailleurs Sosie avec pertinence.

Nicolas Bourcier

Regardez-les !

— SPECTACLES — TOUTES LES PAILLETES SE SONT ÉVAPORÉES DANS LES FEUX D'ARTIFICE (SDMPTUEUX) DU 8 DÉCEMBRE. LES THÉÂTRES DOIVENT DONC TROUVER D'AUTRES MOYENS POUR VOUS SÉDUIRE. ET À L'IRIS COMME AUX CÉLESTINS, ON NE LÉSINE PAS SUR UN TRAVAIL APPLIQUÉ.

NADJA POBEL

SONGE D'UNE NUIT D'HIVER

À l'Iris, point de politique mais un défi théâtral de taille : adapter *Amphitryon*, pièce alambiquée et sur-réaliste de Molière qui, de surcroît, nécessite une grosse machinerie pour figurer les dieux Jupiter et Mercure qui se substituent aux très terrestres Amphitryon et Sosie son valet (dont le nom est devenu commun suite au succès de la pièce) afin de que l'un d'eux puissent profiter de l'étreinte d'Alcémène. Béatrice Avoine et Didier Vidal, metteurs en scène et acteurs les plus percutants de ce spectacle, emportent l'adhésion grâce à un juste équilibre entre un jeu très volubile et affirmé et une scénographie évanescence. Des projections continues (de forêts, évoquant Égon Schiele, ou de planètes) habillent le plateau sans le dévorer. Des costumes noirs parfaitement taillés fixent les personnages dans leurs rôles (costumes impériaux des dieux, robes de soirée d'Alcémène, pantalon bouffant de Sosie...). *In fine*, voilà une belle invitation au songe pour un passage à la nouvelle année en douceur.

PRESTATIONS AUTOUR DU SPECTACLE

Ateliers théâtre

La Compagnie de l'Iris travaille en direction de publics variés, et les comédiens sont enseignants durant l'année au sein du département d'art dramatique du Théâtre de l'Iris : ils sont titulaires du Diplôme d'Etat, et Philippe Clément est titulaire du Certificat d'Aptitude.

Elle propose donc des ateliers de quelques heures à destination de groupes scolaires (enfants, collégiens ou lycéens), associations...

Les comédiens suivent un axe déterminé, en fonction du spectacle, des attentes de l'organisateur et du public concerné.

Plusieurs thèmes sont envisageables :

- techniques physiques - improvisations
- travail du texte - interprétation
- travail sur les émotions
- écriture - invention - travail sur l'imaginaire

Ateliers à destination des professionnels

Ce type d'ateliers (pouvant être pris en charge par les rectorats, organismes de formation, institutions...) est destiné aux enseignants, professionnels du monde de l'animation... afin d'approcher quelques techniques et exercices de base nécessaires à la transmission et l'animation théâtrale.

Lectures

La veille ou le jour du jeu, il est possible d'effectuer une lecture en rapport avec le spectacle dans un lieu stratégique (bibliothèque, lieu culturel ouvert au public...)

Rencontres

A l'issue du spectacle, une rencontre avec le public peut être programmée : réponses aux questions, approche d'un thème particulier, dialogue avec le metteur en scène..., en collaboration avec d'autres intervenants sensibilisés aux propos du spectacle.

Tarifs et conditions : nous contacter



LA COMPAGNIE DE L'IRIS

Direction Philippe Clément



Créée en 1988 à l'initiative de Philippe Clément et d'un groupe de jeunes comédiens, la Compagnie de l'Iris est soucieuse de ne pas s'enfermer dans un mode de création élitiste.

Dès sa création, la Compagnie a opté pour des choix ambitieux alternant œuvres classiques et contemporaines, et privilégié les rencontres avec le public autour de grands textes fondateurs d'auteurs français et étrangers (Alain Sevestre en 2007, Matéi Visniec et Molière en 2008, Feydeau en 2009, Storey en 2015...). De Molière à Maupassant en passant par Lope de Vega, Brecht, Audiberti, Goldoni ou Marivaux, elle puise dans la matière de ces grands textes justesse, sobriété et profondeur.

La Compagnie de l'Iris s'efforce de conserver une tradition d'éclectisme et d'accessibilité dans le choix de ses créations, avec une éthique populaire.



En 1998, la Compagnie monte *Les Tribunaux Rustiques* d'après Maupassant, puis plus tard *Le Testament du Père Leleu* de Roger Martin du Gard. Ces deux tableaux paysans (adaptables en forme tréteaux) seront complétés par la création, en 2013, des *Paysans de la farce*, adapté de farces du Moyen Âge, qui sera le dernier volet d'un triptyque paysan ainsi constitué.



La Compagnie invente un théâtre d'expérimentation, fait d'improvisation, de langages spécifiques, et de travaux en lien direct avec les auteurs. Elle a monté pour la première fois en France Matéi Visniec, et impulsé sa notoriété : celui-ci a vécu aux côtés des comédiens pendant plusieurs semaines, écrivant au fil des improvisations. Cette collaboration a fait naître *Les Partitions frauduleuses*, un monument du théâtre contemporain, puis *Le Ravissement du Charbonnier*. Le spectacle *Le Brave soldat Chveik dans la 3^{ème} guerre mondiale* de Jaroslav Hasek reste gravé dans les esprits comme une forme théâtrale totalement inédite, au langage singulier.



En 2011, la Compagnie de l'Iris renoue avec ce théâtre d'improvisation et d'invention : *Le Loup dans mon œil gauche*, conçu et écrit par Philippe Clément, est le fruit d'un long travail de recherche puis d'improvisation autour d'artistes pratiquant l'Art Brut.

Depuis deux ans, la Compagnie s'attache à faire découvrir des auteurs contemporains, tels que l'Anglais David Storey avec la création de *Home* en 2015 ou Ivan Viripaev, jeune auteur russe, avec *Les Enivrés* en 2016.

LES SPECTACLES EN TOURNÉE



LES ENIVRÉS D'IVAN VIRIPAËV

Quatorze personnages en quête de sens

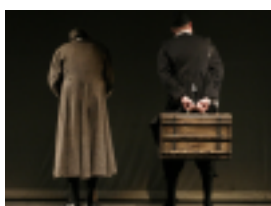
Mise en scène Philippe Clément



AMPHITRYON DE MOLIÈRE

Comédie nocturne

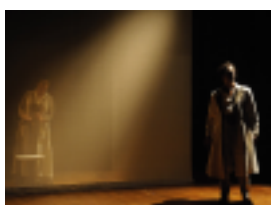
Mise en scène Béatrice Avoine et Didier Vidal



LES FOURBERIES DE SCAPIN DE MOLIÈRE

Incontournable classique

Mise en scène Philippe Clément



TARTUFFE DE MOLIÈRE

Imposture en clair-obscur

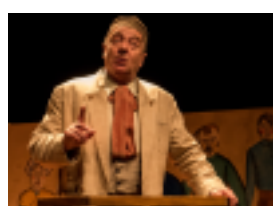
Mise en scène Philippe Clément



LE DINDON DE FEYDEAU

Comédie grinçante

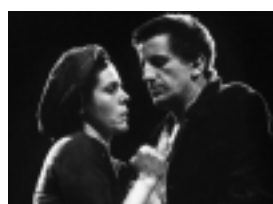
Mise en scène Philippe Clément



LES TRIBUNAUX RUSTIQUES D'APRÈS MAUPASSANT

Tragi-comédie rurale

Mise en scène Philippe Clément



LE TESTAMENT DU PÈRE LELEU DE ROGER MARTIN DU GARD

Polar rural

Mise en scène Philippe Clément



LES PAYSANS DE LA FARCE D'APRÈS DES FARCES DU MOYEN ÂGE

Vaudeville moyenâgeux

Conception, écriture et mise en scène Philippe Clément



LE LOUP DANS MON ŒIL GAUCHE

Spectacle halluciné sur l'art brut

Conception et mise en scène Philippe Clément