

Rapport d'activité
Guillaume Béguin
Exploration autour de *La Mouette*
d'Anton Tchekhov
du 11 au 22 mars 2024

Au cours de ces deux semaines, nous avons travaillé autour de quatre scènes de *La Mouette*, chacune extraite d'un acte différent. Nous avons choisi la scène centrale de chaque acte, qui met en scène les personnages principaux de la pièce (Arkadina, Trigorine, Treplev et Nina). Notre recherche a porté particulièrement sur les trois points suivants.

- **Traductions.** Nous nous sommes appuyés sur deux traductions relativement récentes, celle d'André Markowicz et Françoise Morvan (1996) et celle d'Olivier Cadiot (2015). Nous avons comparé les choix qui ont été opérés relativement aux questions de l'oralité, du rythme de la langue, des champs syntaxiques propres à chaque personnage, et des coupes opérées dans la traduction de Cadiot.
- **Interprétation.** Les situations chez Tchekhov paraissent parfois simples ou évidentes, mais elles sont en réalité très délicates à déterminer avec précision. Tant que l'on n'a pas découvert les réels enjeux, les objectifs précis et parfois contradictoires de chaque personnage, la situation boîte et le jeu ne se déploie pas. Nous avons approuvé et expérimenté des outils, inspirés de l'analyse-action¹, nous permettant de cerner aux plus près les enjeux de chaque scène et de tester facilement différentes hypothèses.
- **Plasticité du jeu et direction d'acteur·ices.** Au lieu d'une direction d'acteur·ices verticale, où le metteur en scène dicte le jeu et impose son point de vue, nous avons expérimenté des méthodes permettant à chaque acteur·ice de développer sa propre dramaturgie, et de bâtir une interprétation riche, évolutive, singulière, et ancrée fortement dans son propre imaginaire.

Œuvrer parfois hors-production de spectacle et sans pression de résultats est non seulement nécessaire au développement et à l'approfondissement de toute pratique artistique, mais c'est aussi et surtout extrêmement agréable ; ce Labō nous a permis d'explorer des champs dans lesquels nous n'aurions pas osé nous aventurer par crainte de nous égarer et de perdre du temps dans une production normale, où chaque minute compte.

Est-ce un paradoxe ? En nous autorisant à nous perdre, en explorant des chemins de traverse, nous sommes avons construit des séquences de jeu beaucoup plus complexes et profondes que ce que nous sommes habitués à produire en deux semaines de travail.

S'il fallait exprimer un regret, ce serait celui de ne pas pouvoir poursuivre notre enquête une ou deux semaines supplémentaires. Notre exploration, quoiqu'il en soit, ne fait que commencer.

Guillaume Béguin, compagnie de nuit comme de jour, 23 mars 2024

¹ L'analyse-action est une méthode d'apprentissage du texte et de développement du jeu par l'imaginaire de l'acteur·ice, développée par Constantin Stanislavski, popularisée en France par Anatoli Vassiliev et Maria Knebel, et en Suisse par le metteur en scène Nicolas Zlatoff.