

MOLIERE, *GEORGE DANDIN*, 1668.

MISE EN SCENE ET DRAMATURGIE

« On sait bien que les comédies ne sont faites que pour être jouées ; et je ne conseille de lire celles-ci qu'aux personnes qui ont des yeux pour découvrir dans la lecture tout le jeu de théâtre. » Molière



Dagues, Claude, Les trois coups, 11 oct. 1970. Robert HIRSCH parle du personnage de George Dandin, auquel tous sont hostiles. Il le définit comme un riche paysan naïf, un homme malheureux.

PRELIMINAIRES !

I. Les dialogues :

Les paroles des personnages permettent de comprendre la situation qu'ils occupent dans l'intrigue et le développement de l'action. Les échanges de paroles exposent les caractéristiques des personnages et leurs relations.

II. Les didascalies :

Les didascalies sont les indications de mise en scène notées par l'auteur dans le texte. Elles sont constituées de tout le texte qui n'est pas prononcé par les personnages, mais qui permet de comprendre ce qui se passe sur scène. On peut distinguer :

- les **didascalies initiales** (liste des personnages, décor et lieu) placées au début du texte :

PERSONNAGES

George Dandin, riche paysan, mari d'Angélique.
Angélique, femme de George Dandin et fille de M. de Sotenville.
Monsieur de Sotenville, gentilhomme campagnard, père d'Angélique.
Madame de Sotenville, sa femme.
Clitandre, amoureux d'Angélique.
Claudine, suivante d'Angélique.
Lubin, paysan, servant Clitandre.
Colin, valet de George Dandin.

- les **didascalies placées à l'intérieur des dialogues** (nom du personnage indiqué à chaque changement d'interlocuteur, indication du ton, des mouvements, etc.).

III. Les costumes :

Les costumes c'est-à-dire les vêtements, masques, perruques ou maquillages, sont souvent ce que le spectateur perçoit d'abord du personnage. Le choix du costume revêt donc une signification primordiale et peut s'orienter dans plusieurs directions, parfois mêlées (**le costume réaliste** ou **costume symbolique** qui souligne un caractère ou un thème par quelques traits précis ; par exemple, le ventre proéminent symbole de la gourmandise, etc.) ;

IV. Le décor :

Le décor permet de situer la fiction théâtrale. Si un décor peut indiquer un lieu unique (unité de lieu du théâtre classique), il peut changer éventuellement au cours de la pièce (un salon, puis la rue...), voire il peut être parfois à lieux multiples (les mystères représentent simultanément plusieurs lieux sur la scène ; il faut alors changer d'endroit sur la scène pour indiquer un changement du lieu de l'action).

CONTRAINTES !

Imaginez une mise en scène ! Soyez créatifs ! Vous pourrez retenir tous les supports possibles (Film, vidéos, images, arts plastiques, jeu théâtral).

A VOUS DE JOUER !

- Acte I, scène 2. *George Dandin, Lubin*. 3 groupes de 2 élèves. 6
- Acte I, scène 4. *Monsieur et Madame de Sotenville, George Dandin*. 3 groupes de 3 élèves. 9
- Acte I, scène 5. *Monsieur de Sotenville, Clitandre, George Dandin*. 3 groupes de 3 élèves. 9
- Acte I, scène 7. *Monsieur et Madame de Sotenville, Angélique, Clitandre, George Dandin, Claudine*. Depuis le début jusqu'à « Allez, vous ne méritez pas l'honnête femme qu'on vous a donnée. » 6 élèves.
- Acte II, scène 2. *Claudine, Lubin*. Depuis le début jusqu'à « nous serons tous deux mari et femme. » 2 élèves.