

LEXIQUE DU THEATRE

- Acte : n. m. division de la pièce, qui correspond à un même décor.

- Aparté : n. m. réplique que l'acteur fait semblant de chuchoter à un autre, tout en parlant à voix haute pour les spectateurs. L'aparté participe donc à ce qu'on appelle "la double énonciation" au théâtre.

- Argument : n. m. sujet, résumé de la pièce.

- Auteur dramatique : n. m. auteur de théâtre (même de comédies)

- Ballet : n. m. spectacle où sont mêlées danse et parties chantées.

- Comédie : n.f. pièce comique mettant en scène des personnages du peuple dont on se moque des défauts. Le dénouement est heureux.

- Commedia dell'arte : n.f. origine italienne. Pièce comique où les acteurs improvisent sur scène les dialogues, après s'être concertés sur l'intrigue et la répartition des rôles. La plupart des personnages traditionnels (Arlequin etc.) portent des masques.

- Confident : n. m. toujours présent pour amener les protagonistes à exprimer leurs pensées à voix hautes. Certain(e)s confident(e)s jouent aussi un rôle très important (cf. les relations maître-valet qui s'inversent souvent dans la comédie).

- Coup de théâtre : n. m. événement imprévu qui bouleverse brutalement le déroulement de la pièce et oblige l'intrigue à changer de direction.

-Coups (trois). n. m. Trois coups frappés pour attirer l'attention du public au début d'une pièce, particulièrement quand il y a lever de rideau. Certains font remonter la tradition au Moyen Âge, où les trois coups finals (pour la Trinité) auraient été précédés d'un martèlement souvent constitué d'onze coups (les douze apôtres moins Judas). Les coups sont frappés avec un bâton dit "brigadier".

- Cour : n.f. Côté droit de la scène, vue prise de la salle.

- Dénouement : n. m. fin, conclusion de la pièce et, le plus souvent, résolution heureuse ou malheureuse du problème ou du conflit.

- Deus ex machina : n. m. Personnage - ou événement - dont l'intervention, aidée parfois de la machinerie scénique, permet à l'auteur de couper court au développement d'un scénario.

- Dialogue : n. m. c'est la particularité même du théâtre, car pratiquement tout doit être dit sur scène. D'où la présence d'autres personnages, souvent les confident(e)s, pour "obliger" les héros à exprimer le fond de leur pensée, sans qu'il y ait abus de **monologues**.

- Didascalies : n.f. indications ajoutées par l'auteur au texte de la pièce pour guider la mise en scène ou la lecture de la pièce. Elles ne font donc pas partie du spectacle en soi, et figurent toujours en italiques, et parfois entre parenthèses, sur le texte écrit.

- Drame : n. m. ce mot initialement désigne tout spectacle théâtral. A partir du XVIIIe siècle, genre entre la comédie et la tragédie, mettant en scène des bourgeois. Le ton est grave, parfois pathétique... mais l'intrigue a une issue heureuse.

- Exposition : n.f. première(s) scène(s) de la pièce servant à introduire les personnages, à expliquer la situation initiale, puisqu'à cause des contraintes propres au théâtre une pièce commence toujours "in medias res", au milieu des événements, le plus souvent au moment d'une crise ou en présence d'un élément perturbateur...

- Farce : n.f. pièce au comique assez forcé : jeux de mots, déguisements, coups...

-Feux de la rampe. n. m. Appareils (bougeoirs, lampes, projecteurs...) éclairant la scène de bas en haut, à partir de la rampe.

- Gestuelle. n.f. Ensemble et mode des mouvements d'un acteur ou d'un spectacle.

- Illusion théâtrale : n.f. on appelle illusion théâtrale le fait que les spectateurs entrent dans l'imaginaire de l'auteur et croient le temps du spectacle à ce qui se déroule sur scène.

- Intrigue : n.f. c'est l'histoire racontée par la pièce.

- Jardin. n. m. Côté gauche de la scène, vue prise de la salle.

- Mélodrame : n. m. pièce mettant en scène les bons sentiments (la veuve et l'orphelin, par ex., protégés par une "grande âme"). L'action est souvent compliquée et les procédés utilisés pour émouvoir le spectateur trop voyants

- Miracle ou mystère : n. m. pièce à sujet religieux au Moyen Age...

- Mise en scène : n.f. _Activité qui consiste à diriger la représentation en choisissant les moyens scéniques pour interpréter le texte.

- Monologue : n. m. lorsqu'un acteur parle seul sur scène.

- Noeud : n. m. partie de la pièce, le plus souvent peu avant le dénouement, où l'intrigue est parvenue à son point le plus fort, mais sans qu'on sache encore clairement comment l'histoire va se terminer.

- Parler à la cantonade : la cantonade désigne les coulisses. L'acteur ne s'adresse donc pas à un personnage précis, mais prend ainsi tout le monde à témoin.

- Personnage. n. m. Terme issu du latin *persona*, masque, et *agere*, agir, gérer : celui qui porte le masque et en incarne le caractère. Se dit des personnes imaginaires d'une pièce.

- Réplique : n.f. réponse dans un dialogue.

- Tirade : n.f. longue réplique, dans un dialogue, sans interruption.

- Tragédie : n.f. pièce mettant en scène des personnages nobles, voire mythiques, dont la vie est frappée par le destin qui s'acharne contre eux. Le héros se bat, mais toujours inutilement (ironie tragique).

- Traqi-comédie : n.f. mêmes personnages que dans la tragédie (nobles, rois...), mais l'histoire se termine bien : ex. *Le Cid*, de Corneille.

- Ingénue : n.f. jeune fille candide, naïve.

- Protagoniste : n. m. personnage principal.

- Saynète : n.f. origine espagnole. Petite comédie à deux ou trois personnages. Cf. sketch.

- Sketch : n. m. origine anglaise. Courte scène comique.

- Sotie n. f. Genre dramatique médiéval court qui présentait des personnes représentant des fous (sots).

- Suivante / soubrette : n.f. servante de la comédie.

- Valet : n. m. domestique de comédie, qui souvent a plus de pouvoir que son maître.