



Les Experts en Rien

Comédie en 5 actes

De Eric Fernandez Léger

Ce texte est offert gracieusement à la lecture.

Avant toute exploitation

publique, professionnelle ou amateur,

vous devez obtenir l'autorisation de la SACD : www.sacd.fr

Pour toutes questions, contactez-moi par mail :

frndzeric@gmail.com

Les Experts en Rien

Comédie en 5 actes

De Eric Fernandez Léger

Préface

Dans un monde où l'expertise est devenue la monnaie la plus forte, où chaque opinion se doit d'être étayée par un titre, un diplôme ou une statistique — même inventée —, il est temps de faire une pause. De s'arrêter un instant et d'observer le spectacle. Car, avouons-le, nous sommes entourés d'experts en tout et en rien, des figures qui parlent avec un aplomb déconcertant de sujets qu'elles maîtrisent aussi bien que nous la physique quantique appliquée aux chaussettes orphelines.

C'est de cette observation, mi-amusée, mi-désabusée, qu'est née "Les Experts en Rien". Cette pièce n'est pas une attaque, mais une réflexion ludique et satirique sur notre époque. Elle s'inspire de ces émissions de télévision où l'opinion l'emporte sur le fait, où la confiance en soi est plus persuasive que la connaissance, et où l'absurdité devient la norme.

Vous y rencontrerez Clara, l'experte en jargon managérial pour masquer le vide ; Jean-Paul, le maître de la rhétorique creuse ; Sabrina, la championne du doute qui ne mène à rien ; et Marco, le philosophe autoproclamé de la vérité brute et infondée. Sous la houlette d'un Animateur à la folie grandissante, ils s'affronteront dans une série de défis toujours plus insensés, où le but n'est pas de donner la bonne réponse, mais de briller dans l'incompétence la plus totale.

"Les Experts en Rien" est une comédie qui pousse le concept de l'ignorance assumée à son paroxysme. Chaque nouvelle règle, chaque question sur les girafes et leurs lunettes de plongée, chaque tentative désespérée de rimer avec l'inexistant, vise à déconstruire notre rapport au savoir. Car, au-delà du rire, cette pièce nous invite à nous interroger : et si, parfois, le plus grand

savoir était de ne rien savoir du tout ? Et si, au fond, notre peur de l'incompétence nous poussait à nous inventer des certitudes ?

Dans cette farce jubilatoire, le public est invité à se laisser emporter par le chaos organisé, à applaudir les non-réponses et à célébrer l'échec comme une forme d'art. Car, après tout, n'est-ce pas dans le non-savoir que réside parfois la plus grande liberté, celle de ne pas se prendre au sérieux ?

L'intrigue

Oubliez les intellectuels, les scientifiques et les vrais savants ! "Les Experts en Rien" est une comédie féroce qui met en scène notre fascination collective pour la fausse expertise. Au cœur d'une émission de télé-réalité déjantée, quatre imposteurs brillent par leur aplomb et leur capacité à ne rien savoir, tout en convainquant un public avide de superficialité. Une pièce mordante et désopilante qui révèle l'absurdité de notre époque et la valeur inestimable... du vide !

Personnages

L'Animateur : Maître de cérémonie, charismatique et manipulateur, qui orchestre le chaos.

Clara Dulac : Consultante en pensées floues, parle en jargon pseudo-managerial.

Jean-Paul Drelin : Formateur en éloquence vide, expert en discours grandiloquents sans fond.

Sabrina Jolicoeur : Chercheuse en micro-doutes, spécialiste des réflexions incertaines.

Marco Bellamy : Philosophe autodidacte, affirme son ignorance avec une conviction brute.

Acte I

Scène 1

Un plateau télévisé clinquant, lumières clignotantes et changeantes, musique grandiloquente qui monte en crescendo puis s'arrête net. L'Animateur, impeccable dans un costume trois-pièces brillant, entre d'une démarche assurée, presque martiale. Il fixe un point au loin, le micro bien en main. Les quatre pupitres, chacun avec une tablette lumineuse, sont vides.

L'ANIMATEUR (Voix grave et solennelle)

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Éminences du canapé, penseurs du quotidien, et vous, insomniaques avertis, bienvenue dans l'arène de la certitude... l'antre de l'opinion sans filtre... bienvenue dans... LES EXPERTS DU RIEN ! (Applaudissements enregistrés, exagérés, puis un silence abrupt. L'Animateur fait un geste de la main pour les calmer) L'émission où la vacuité se mue en conviction, où le flou artistique devient une expertise. Ici, la parole n'a besoin d'aucun savoir pour faire autorité. Ni d'aucun sens, d'ailleurs. Merci. Merci de ce silence... palpable. (Il se tourne vers la caméra) Ce soir, mes amis, quatre esprits brillamment... dépourvus de connaissances vont s'affronter dans un tournoi de neurones où la connaissance n'est pas un prérequis, mais un handicap avéré. Ils vont devoir répondre à des questions que personne ne se pose, dans des domaines qu'ils ne connaissent pas... avec une maîtrise absolue du vide. (Il lève un bras, désignant les pupitres vides) Car ici, on ne juge pas la justesse de la réponse... mais l'aplomb avec lequel elle est servie. Le ton, le souffle, l'aura ! (Musique de suspense. Il désigne le premier pupitre) Accueillons sans plus attendre notre première candidate : Clara Dulac, consultante en pensée flottante, spécialiste en solutions non appliquées ! Elle transforme le brouillard en organigramme ! (CLARA entre en saluant comme une star. Elle envoie des baisers)

CLARA

Bonsoir, bonsoir ! Je suis absolument... ravie d'être ici. C'est une opportunité unique de... partager ma vacuité selon une méthodologie de non-action. J'ai hâte de déconstruire le savoir pour mieux... le laisser en suspension.

L'ANIMATEUR (Sourire grandiloquent)

Magnifique ! Quelle humilité... stratégique ! Notre deuxième candidat, Jean-Paul Drelin, formateur en prise de parole dans le silence. Il enseigne comment ne rien dire... de manière audible et percutante.

JEAN-PAUL arrive, plus timide.

JEAN-PAUL (Voix grave et posée)

C'est un honneur... de pouvoir... participer... à ce... débat mental... qui résonne avec... le grand vide. Je suis ici... pour faire résonner le néant... avec une éloquence du non-sens. Le silence est d'or, mais l'or... est silencieux.

L'ANIMATEUR (Applaudissements enregistrés, surjoués)

Quelle profondeur... du vide ! Troisième candidate : Sabrina Jolicoeur, chercheuse indépendante en micro-doutes, lauréate du prix du doute extrapolé.

SABRINA avance lentement.

SABRINA (Voix douce, hésitante)

Je... je doute de ma présence ici... est-ce que c'est une réalité... ou une simple probabilité interprétative ? Mais si je dois émettre une conviction, alors... j'en suis... convaincue. Avec un léger... point d'interrogation métaphysique.

L'ANIMATEUR (Riant)

Un paradoxe bien affirmé ! Enfin, notre dernier expert : Marco Bellamy, philosophe praticien autodidacte spécialisé dans les idées non formées.

MARCO arrive d'un pas martial. Il brandit un poing en l'air.

MARCO (Voix forte)

Moi, je ne sais rien, mais je le dis fort. C'est ma méthode ! La vérité n'est pas dans ce que l'on sait, mais dans le bruit que l'on fait en l'affirmant ! On ne cherche pas le savoir, on déclare son ignorance !

L'ANIMATEUR (Les yeux brillants)

Et quelle méthode ! Chers candidats, êtes-vous prêts à vous affronter dans ce grand tournoi de l'approximation maîtrisée ?

TOUS EN CHŒUR

Oui. Plus ou moins. Sûrement. Peut-être.

L'ANIMATEUR (Un bras levé)

Alors que le vide commence à parler... et que l'opinion l'emporte sur le fait... Que l'incompétence règne en maître ! (Musique dramatique, crescendo) C'est parti pour Les Experts du Rien !

Acte I

Scène 2

L'Animateur s'avance avec une carte dorée dans les mains, très sérieux.

L'ANIMATEUR

Chers experts... Voici la première question de notre... grand moment de vérité subjective. Écoutez bien, elle est d'une importance capitale pour la... compréhension du vivant et du non-sens :

(Il ouvre la carte avec un geste ample, lisant avec une solennité démesurée)

"Pourquoi les girafes ne portent-elles pas de lunettes de plongée ?"

(Silence solennel. Tous les candidats hochent la tête, certains prennent des notes sur leur tablette, comme si la question était d'une importance capitale)

CLARA (Elle lève un doigt maniéré)

Je peux ? C'est une excellente question, qui touche au cœur de la non-nécessité post-moderne. En réalité, les girafes refusent de porter des lunettes de plongée par pure coquetterie comportementale. Leur cou est déjà un accessoire stylistique, une affirmation verticale. Rajouter quelque chose serait une redondance esthétique et une sur-optimisation de l'inutile.

L'ANIMATEUR (Admiratif)

Audacieuse réponse ! Une désintégration conceptuelle du besoin !
Sabrina ?

SABRINA (D'une voix douce et réfléchie)

Je pense que c'est une question de... hiérarchie socio-aquatique, une classification implicite des espèces. On oublie souvent que les girafes appartiennent à une élite végétarienne... une aristocratie de la canopée. Elles n'ont pas besoin de plonger, car... l'eau vient à elles... c'est une sorte d'osmose gravitationnelle. Ou elles l'imaginent... et dans le grand théâtre de l'existence, c'est pareil. Le doute subsiste, bien sûr.

L'ANIMATEUR (Sourire satisfait)

Une réflexion méta-aquatique ! Jean-Paul Drelin ?

JEAN-PAUL (Catégorique, un bras tendu vers le plafond)

C'est une question... hautement politique. Le port des lunettes de plongée chez les girafes est formellement interdit depuis le décret de 1982 sur les mammifères longs, article 4, alinéa B : "Tout mammifère long perdra sa dignité optique aquatique s'il s'équipe de verres sous-marins". Je m'appuie sur... aucune source tangible. Mais je le sens... je le perçois... très, très fort. C'est une vérité du ventre !

L'ANIMATEUR (Frappant légèrement le pupitre)

L'autorité de la sensation ! Marco ?

MARCO (D'une voix grave, les mains sur les hanches)

Moi, je dis : parce que c'est inutile. Une girafe, elle plonge avec l'esprit. Pas avec les yeux. Les yeux ne voient que l'écume, l'esprit voit l'abîme ! C'est une question de vision intérieure, pas de technologie optique. On ne met pas de lunettes à l'âme !

L'ANIMATEUR (Applaudissant avec une ferveur démesurée)

Bravo ! Quatre réponses... zéro véracité, mais un maximum d'aplomb ! Le public est partagé entre l'incompréhension totale et l'admiration aveugle. C'est exactement ce qu'on attend ici. Le chaos éclairé ! (Il tape dans ses mains : bruitage ridicule de buzzer, projecteurs qui clignotent) Mais attendez ! Un message de la régie... Oh ! Une nouvelle directive ! Une règle audacieuse !

Scène 3

L'ANIMATEUR (Voix théâtrale)

À partir de maintenant... tenez-vous bien ! Chaque réponse devra être... chantée... en imitation libre d'un oiseau migrateur au choix ! Choisissez votre totem aviaire !

CLARA (Voix aigüe)

Pardon ? Une... une convergence harmonique aviaire ? Mais je n'ai pas de modélisation vocale algorithmique pour ça !

JEAN-PAUL (Catégorique)

Mais... je n'ai pas fait conservatoire canard ! Mon répertoire se limite au silence éloquent !

MARCO (Sourire forcé)

Je ne connais que le pigeon nord-afghan. C'est très nasillard. C'est plus une contorsion nasale qu'un chant.

SABRINA (D'une voix douce et hésitante)

Peut-on répondre en... pensée d'oiseau ? J'ai lu un article sur la télépathie aviaire... ou rêvé que je l'avais lu. Une imitation conceptuelle ?

L'ANIMATEUR (Riant aux éclats)

Tout est permis, tant que c'est incompétent et sonore ! Chers candidats, préparez vos vocalises d'oiseaux savants ! C'est le grand débat ornithologique du non-savoir ! (Musique avec des cris d'oiseaux) Alors, experts du rien, prêts à faire vibrer nos plumes vocales ? Première question chantée :

(Avec un clin d'œil appuyé)

"Pourquoi les girafes ne portent-elles pas de lunettes de plongée ?"

CLARA (Prend une grande inspiration, se redresse comme une diva d'opéra excentrique, et chante en imitant un rossignol maladroit, plein de trilles forcées)

"Co-co-ri-co, c'est un fait cocasse, / La girafe déteste la masse... / De métal sur son nez, ça la dépasse... / Co-co-ri-co, vive la grâce et l'optimisation de l'intégration visuelle !"

JEAN-PAUL (Mimant un canard, gonflant le torse, et chantant d'une voix gutturale, monocorde)

"Coin-coin ! C'est un décret vieux, / Interdit par des élus un peu tordus, / Les girafes sont des rebelles, c'est reconnu, / Coin-coin, c'est entendu et formellement non-négociable !"

SABRINA (Chantant en gazouillant façon colibri, très rapide)

"Tchip-tchip, elles flottent dans l'air, c'est magique, / Lunettes ? Non merci, c'est pathétique, / L'eau vient à elles, tout est poétique, / Tchip-tchip, c'est scientifiquement... improbable !"

MARCO (Voix grave, imitant, presque un chant grégorien absurde.)

"Croaaak... inutile, c'est l'esprit qui plonge, / Pas les yeux qui se rongent, / Croaaak... la vérité qui songe, / C'est un songe qui nous ronge, une aberration de la perception."

L'Animateur applaudit avec un enthousiasme exagéré, tapant dans ses mains avec frénésie.

L'ANIMATEUR

Bravo ! Une prestation aussi confuse qu'enthousiaste ! Le public ne comprend rien, mais applaudit à tout rompre, ce qui est parfait. L'incompréhension collective est notre plus belle récompense ! (Il consulte une tablette, son visage change subitement. Il semble recevoir un message "urgent") Mais attendez, un message... interdimensionnel ! La règle... change encore ! Et cette fois-ci, c'est... particulier !

Scène 4

L'ANIMATEUR (Voix basse, conspiratrice)

À partir de maintenant, mes chers experts... vous devrez répondre à la question suivante... mais attention : chaque réponse ne devra pas dépasser... trois mots, et ces trois mots devront... rimer avec "girafe" !

CLARA (Horriée, d'une voix suraiguë)

Pardon ? Trois mots ? En rimes ? Mais c'est une contrainte sémantique non-négociable ! C'est un jeu ou une torture linguistique ?

JEAN-PAUL (Se massant la tempe, visiblement mal à l'aise)

J'ai toujours eu du mal avec les rimes en "-afe". C'est un défi phonétique insurmontable pour un maître du silence !

MARCO (Mains sur les hanches, les yeux plissés)

Je ne connais que "carafe". Ça compte ? Je peux rimer avec "giraffe" en anglais ? Ça compte ? C'est une ouverture conceptuelle !

SABRINA (Hésitante)

C'est un nouveau langage ? Je commence à douter de... tout. De l'existence même des rimes en "-afe". Est-ce une réalité alternative ?

L'ANIMATEUR (Claquant des doigts)

Non, c'est français ou rien ! Et je veux de l'aplomb ! Préparez-vous à limiter vos envolées... et à affûter vos rimes... et vos néologismes forcés !

La musique devient une boucle absurde.

L'ANIMATEUR

La question, chers experts... reste la même !

"Pourquoi les girafes ne portent-elles pas de lunettes de plongée ?"

Silence. Les candidats se lancent des regards perplexes, leur front se plisse d'efforts.

CLARA (Elle se creuse la tête, puis lance avec un aplomb)

"Farfelu, parfait, girafe." (Elle hoche la tête, convaincue)

L'ANIMATEUR

Bien joué pour le dernier mot, c'est un classique, et l'audace de la futilité ! Jean-Paul ?

JEAN-PAUL (se lance avec un air de révélation)

"Raf, zaffe, gaffe." (Il ponctue chaque mot d'un coup sec)

L'ANIMATEUR (Un sourcil levé)

"Zaffe" ? Intéressant... Marco ?

MARCO

(Sûr de lui, les bras croisés)

"Calfe, gaffe, girafe."

L'ANIMATEUR (Riant)

"Calfe" ! La calfeutration spirituelle ! Sabrina ?

SABRINA (Prenant un air inspiré)

"Staff, chaf, girafe." (Elle murmure le dernier mot)

L'ANIMATEUR (Applaudissant avec force)

Bravo, un festival de néologismes rimés ! Le sens ? On s'en fiche, le style prime ! L'absurdité sémantique est notre religion !

CLARA (Se penchant vers Jean-Paul)

Mais tu es sûr que "zaffe" existe ? Mon dictionnaire conceptuel ne le référence pas.

JEAN-PAUL (avec un air de mystère)

Ça devrait, ça doit, ça pourrait... C'est une potentialité phonétique, Clara !

SABRINA (À Marco)

"Calfe" ? C'est pas un type de... calfeutrage ? Y a-t-il une herméneutique de l'isolation derrière ça ?

MARCO (Un sourire narquois)

Exactement. La calfeutration spirituelle, ça protège de la plongée mentale. Ça t'isole des idées inutiles ! C'est la philosophie du non-savoir appliquée !

L'ANIMATEUR (Les interrompant, la voix pleine de malice)

C'est l'esprit du jeu : l'expertise est un art de la dérision ! Et la dérision est une forme supérieure du savoir ! (Un buzzer retentit, sonnante comme un cri d'oiseau robotique) Attention ! Nouvelle règle de rupture ! Une directive émise par le Conseil Supérieur de l'Absurdité Visuelle ! À partir de maintenant, chaque réponse doit être... mimée, sans un mot. Silence et expression corporelle !

CLARA (Épuisée, les lunettes glissant un peu sur son nez)

Mais on vient juste de rimer avec des mots inventés ! On va se délocaliser gestuellement ?

JEAN-PAUL (D'un air las, mais avec un brin d'amusement)

Ça devient une sorte de ballet absurde. Mon corps ne connaît que le silence statique !

SABRINA (Lentement, un sourire naissant)

Le silence est la dernière forme de connaissance... et le mime, l'ultime expression de l'incertitude !

MARCO (Se levant, le poing sur le cœur)

Je suis prêt à parler... avec mon corps ! Le corps ne ment pas ! C'est la vérité sans mot !

L'ANIMATEUR

Parfait ! On monte le volume de l'absurde. Que le mime commence !

Scène 5

L'ANIMATEUR

Bienvenue au grand spectacle du silence ! Voici la question, toujours aussi essentielle :

"Pourquoi les girafes ne portent-elles pas de lunettes de plongée ?"

(Il lève une pancarte géante où est écrit : "CONTRAINTES : Mimer en restant dans un cercle d'un mètre de diamètre") À vous de jouer, experts ! Et n'oubliez pas le cercle du non-savoir !

CLARA

(Commence, mimant une girafe qui essaie maladroitement de mettre des lunettes sur son long cou, se débattant avec les bras et le cou, mais contrainte par le cercle imaginaire. Elle semble enfermée dans sa propre absurdité. Son mime est précis mais inutilement compliqué)

SABRINA (Chuchote à Jean-Paul, les yeux plissés)

On dirait un flamant rose avec un torticolis dans une zone de non-droit gestuel.

JEAN-PAUL

(Mimant un plongeur hésitant, bras tremblants, comme s'il luttait contre une force invisible dans son cercle restreint. Il est très dramatique)

Moi, je tente le style "girafe sous-marine en espace contraint".

MARCO

(Imite un professeur qui explique quelque chose en gestes pompeux, enfermé dans son cercle. C'est une pantomime de la supériorité vide)

C'est la science du mime, version absurde ! La restriction spatiale révèle la grandeur de l'idée non-formée !

CLARA fait semblant de jeter les lunettes avec dégoût, puis mime une girafe qui nage avec grâce, toujours dans son cercle, comme une contorsionniste du non-sens.

L'ANIMATEUR

Excellent ! On sent l'élégance et la frustration simultanées. Le paradoxe gestuel ! Jean-Paul, ton tour.

JEAN-PAUL mime une girafe qui fait des gestes d'interdiction, les bras croisés, puis un saut ridicule sur place, comme un ressort cassé.

SABRINA (À voix basse)

Il veut dire : "Interdit de plonger, car la densité de l'interdiction est trop forte !"

MARCO (Ricanant.)

Ou alors "Je plonge, mais sans lunettes, par déclaration de souveraineté corporelle !"

(MARCO se lance dans une pantomime confuse, gesticulant comme s'il volait et plongeait à la fois, son corps défiant les lois de la logique dans son cercle)

L'ANIMATEUR

Bravo à tous ! Ce spectacle muet est un triomphe ! Le silence éloquent du non-sens ! Le public adore le chaos coordonné ! (Il tape dans ses mains. Un nouveau buzzer retentit, cette fois-ci une sonnerie de téléphone stridente. Il décroche un téléphone, l'air grave) Allô ? Oui, oui... le directeur des flux cognitifs... je comprends... un message... du subconscient collectif des girafes !

Acte II

Scène 1

L'ANIMATEUR (Avec un air de révélation divine)

Bienvenue dans le royaume de la charade ! Pour cette question, pas un mot, mais des gestes et des énigmes à deviner. Mais attention ! Il ne s'agira pas de deviner une réponse, mais le pourquoi de la non-réponse de l'autre ! Une charade interprétative ! (Il brandit

une carte avec la question) Voici la question, mes amis, la question éternelle :

"Pourquoi les girafes ne portent-elles pas de lunettes de plongée ?"

Les candidats se préparent, certains visiblement perdus, d'autres feignant une concentration intense.

CLARA (Se tourne vers les autres, mi-angoissée, mi-excitée)

On mime une girafe ? Un plongeur ? Une lunette ? Par où commencer la modélisation gestuelle du paradoxe ?

JEAN-PAUL (Épaule haussée, une pose de sphinx.)

Peu importe, on doit être convaincants, même si c'est du charabia. L'intention compte plus que le sens !

SABRINA (Commençant à faire des gestes en décomposant une « girafe » avec ses mains, très lente et hésitante.)

Je vais essayer de faire deviner "long" et "cou"... en exprimant le doute de la longueur... (Elle mime un long cou en étirant le bras verticalement, son mouvement est incertain)

MARCO (Prenant un air dramatique, les bras croisés)

Moi, je vais faire la lunette... et le rejet philosophique de cette lunette. (Il forme un cercle avec ses doigts autour des yeux, puis secoue la tête avec force)

L'ANIMATEUR

Parfait, à vous de jouer ! Le ballet de l'incompréhension commence !

CLARA commence une charade compliquée, mimant une girafe qui essaie d'enfiler des lunettes sous l'eau, gesticulant vivement, puis

jetant les lunettes avec une rage silencieuse. Elle mime ensuite de regarder le ciel avec extase.

L'ANIMATEUR (Au public fictif)

Alors, pourquoi, selon Clara, la girafe ne porte-t-elle pas de lunettes ?

Silence.

JEAN-PAUL mime un plongeur qui se débat avec un tuba invisible, puis met la main sur sa poitrine, l'air offensé.

SABRINA mime une girafe qui nage gracieusement, puis fait semblant de retirer ses lunettes avec un soupir de soulagement. Elle mime ensuite un bâillement.

MARCO imite une girafe qui refuse obstinément les lunettes en secouant la tête de manière excessive, puis pointe son doigt vers son front.

L'ANIMATEUR

Public, que pensez-vous de ces performances ?

On entend des rires, des applaudissements, puis le silence.

L'ANIMATEUR (Soudain, il met la main son oreillette)

Un message... du grand ordonnateur des jeux ! Il me dit...
"Attention, les experts ! La prochaine règle sera... déchirante !"

Scène 2

L'ANIMATEUR

Mesdames et messieurs, voici le buzzer du chaos ! Dès que vous l'entendez, chaque réponse doit obligatoirement contenir un mot inventé ! Et attention, il doit sembler sérieux, crédible... et scientifiquement plausible ! (Un "bip" aigu, électronique, retentit, suivi d'un bruit de machine à sous)

Question, mes amis, question qui défie les dictionnaires :

"Expliquez pourquoi la girafe ne porte jamais de lunettes de plongée."

Les candidats se lancent des regards inquiets.

CLARA (D'un ton assuré)

C'est parce que la girafe souffre du syndrome de la « plongobule », une affection oculaire récessive qui provoque une altération des membranes sub-aquatiques à l'approche de tout élément optique. C'est une incompatibilité systémique !

JEAN-PAUL (Enchaîne, comme un juge prononçant une sentence)

Ah oui, et aussi à cause du « lunetocraque », une dégénérescence cristalline qui fait que les lunettes glissent irrémédiablement, non par manque d'adhérence, mais par une force de répulsion éthérique ! Le vide les rejette !

SABRINA (avec un air de découverte scientifique)

Sans oublier le fameux « aquarafle », une défense naturelle contre l'eau qui se manifeste par un rejet bio-optique de toute surface lisse. C'est une intolérance dermique !

MARCO (les bras croisés, façon oracle)

Et le « couflexion », la flexibilité excessive du cou, qui, par sa nature même, interdit tout accessoire rigide. Le cou est un principe de liberté, pas une potence à lunettes !

L'ANIMATEUR (Applaudissant à tout rompre)

Magnifique ! Ces mots sont dignes des plus grands experts... des plus grands imposteurs ! Un nouveau vocabulaire pour une nouvelle ignorance !

CLARA (Chuchotant à Sabrina)

Mais tu crois que ça existe vraiment, ces trucs ? Ma base de données conceptuelle n'a pas mis à jour ces terminologies.

SABRINA (En riant doucement.)

Non, mais ça sonne bien, non ? C'est le doute créatif qui nous pousse à l'invention !

Un "bip" sonore de buzzer, plus long.

L'ANIMATEUR (joyeux)

Attention ! Changement de règle en cascade ! Prochaine réponse : mots inventés ET rimes obligatoires ! Et pour compliquer le tout... le mot inventé doit rimer avec le prénom de votre voisin !

Les quatre se regardent, mi-amusés, mi-déconcertés. Marco s'approche de Clara.

MARCO

Clara... Clara... ça va être dur.

CLARA

Je n'ai pas de mot inventé qui rime avec "Marco" ! C'est une contrainte non-alignée !

Scène 3

Le plateau s'anime avec un grand panneau lumineux "Votez pour votre expert préféré !".

L'ANIMATEUR (Avec une emphase démesurée)

Mesdames et messieurs, l'heure est grave ! Il est temps pour vous de désigner le meilleur expert ! Mais attention, ce vote n'a rien de conventionnel. Votre vote sera basé sur... l'intensité de votre confusion ! Plus vous êtes perdus, plus vous votez juste !

CLARA (Murmurant à Jean-Paul, inquiète)

Tu crois qu'ils savent ce qu'ils font ? C'est une matrice de décision probabiliste ?

JEAN-PAUL (Se grattant la tête)

À ce stade, plus rien ne m'étonne. C'est la démocratie du non-savoir !

On entend le public qui vote en criant des mots absurdes comme "Poireau !", "Chaise !", "Glouglou !". L'Animateur observe avec délice.

SABRINA (Regardant le public, un léger sourire amusé.)

On dirait qu'ils votent pour le plus drôle, pas pour le meilleur. Ou pour celui qui a généré le plus de flottements neuronaux !

MARCO (Cynique, mais amusé.)

Ou pour celui qui a fait le plus de gaffes. C'est la gloire de l'échec assumé !

Le présentateur consulte un écran géant affichant des graphiques fluctuants de manière aléatoire.

L'ANIMATEUR (Avec emphase)

Et le grand gagnant, avec... le plus faible score de logique... un triomphe de l'incohérence pure... est... MARCO BELLAMY !

MARCO fait semblant d'être étonné, une main sur le cœur)

MARCO (S'inclinant profondément)

Eh bien, merci à tous pour ce triomphe de l'absurde. Le savoir, c'est une cage. L'ignorance, c'est la liberté ! Ma non-connaissance est votre victoire !

CLARA (déconcertée.)

Je ne comprends rien à ce jeu. C'est une rupture de la logique causale !

JEAN-PAUL (À Sabrina, philosophe)

Peut-être que le but, c'est justement de ne rien comprendre. C'est un paradoxe cognitif !

Le buzzer retentit, cette fois-ci avec un son de fanfare.

L'ANIMATEUR

Attention, mes chers amis ! Nouvelle règle de survie ! Prochains défis en duels improvisés ! Deux candidats s'affrontent, les autres commentent. Mais la victoire sera déterminée par... l'intensité de

l'absence de réaction du public ! Le silence est la consécration suprême !

Ils échangent des regards mi-inquiets, mi-excités. La scène se reconfigure avec deux estrades pour les duels.

Scène 4

Le plateau est divisé en deux zones éclairées différemment. Deux candidats se préparent à s'affronter, tandis que les deux autres restent à côté pour commenter.

L'ANIMATEUR (façon commentateur de combat)

Bienvenue au duel des experts du rien ! À chaque défi, vous inventez la réponse la plus absurde en un temps limité. Le perdant sera désigné... par le silence de mort du public ! Le non-son est votre juge !

CLARA (à Sabrina)

Le silence du public ? C'est un concept déjà absurde en soi ! Comment mesurer une non-réaction auditive ?

SABRINA (Amusée, les yeux rivés sur la scène.)

Ici, tout est absurde, on devrait s'y habituer. C'est la zone de non-définition acoustique !

JEAN-PAUL et Marco se placent face à face, comme des boxeurs.

L'ANIMATEUR

Première question, les champions :

"Comment une girafe fait-elle pour chanter sous l'eau ?"

Jean-Paul commence, exagérant ses gestes, chantant sans ouvrir la bouche, comme un mime de la suffocation mélodique.

JEAN-PAUL(un air de prophète aquatique)

Elle pratique la « plongophonie », une technique ancestrale de chant silencieux, où la vibration du non-dit crée une harmonique sub-aquatique ! Le son est dans le vide !

MARCO (Répond en mimant un poisson qui éclate de rire)

Non, non ! Elle utilise la « bulletonation », qui transforme les bulles en notes musicales... mais qui sont mortelles pour les branchies ! D'où la douleur et le non-chant ! C'est la musique du sacrifice !

CLARA

Ils sont en train de réinventer la musique aquatique... ou de la détruire conceptuellement !

SABRINA (En souriant)

C'est de l'art contemporain en live. Une performance de la non-performance !

L'ANIMATEUR (Il tend l'oreille vers le public)

Le public reste... silencieux ! Un toussotement ! Preuve de son incapacité à choisir ! Défi nul ! On continue ! La non-décision est une décision !

Cette fois, Clara et Sabrina s'affrontent.

L'ANIMATEUR

Question suivante, mesdames :

"Pourquoi les lunettes de plongée des girafes sont-elles invisibles ?"

CLARA (Les mains jointes, comme en prière)

Parce qu'elles sont fabriquées en « transpariflex », un matériau révolutionnaire issu de la nanotechnologie spectrale, conçu pour être optiquement non-intrusif ! C'est une non-visibilité augmentée !

Sabrina fait semblant de chercher des lunettes invisibles dans sa poche, puis mime de s'étonner de ne rien trouver.

SABRINA

Ah, mais c'est aussi pour ne pas effrayer les poissons avec des reflets ! C'est une stratégie d'intégration écosystémique ! Leur invisibilité est une forme d'altruisme optique !

L'ANIMATEUR

Le public applaudit... ou pas. Le bourdonnement est un signe de confusion active ! On continue !

Scène 5

L'Animateur se tient au centre, un sourire espiègle aux lèvres. Les candidats sont debout, visiblement prêts à relever le dernier défi.

L'ANIMATEUR

Pour ce dernier tour, mes chers experts, le défi ultime ! Chaque candidat devra répondre à la question suivante... Mais attention, sous forme d'une histoire abracadabrante qui inclut la réponse ! Et cette histoire devra intégrer un élément de prédiction !

L'ANIMATEUR

La question, le grand mystère qui clôturera cet acte :

"Pourquoi les girafes ne portent-elles jamais de lunettes de plongée ?"

CLARA (très théâtrale)

Il était une fois une girafe, nommée Gertrude, dont la passion était d'optimiser les flux marins. Elle voulait explorer les fonds, en quête de nouvelles zones de compétences aquatiques. Elle enfila ses lunettes de plongée, mais celles-ci devinrent transparentes à cause du « plongoflex », une matière optique réactive à la vacuité ! Alors, dépitée, elle préféra garder ses yeux au sec et regarder la mer de loin, prédisant que jamais plus une girafe ne tenterait une immersion optique !

JEAN-PAUL (Avec emphase)

Quant à Georges, la girafe mélomane, il chantait sous l'eau grâce à sa « bulletonation », mais ses lunettes invisibles faisaient peur aux poissons, car elles masquaient la lumière de son non-savoir. Alors, il s'en débarrassa prestement, déclarant que, pour les girafes futures, le silence aquatique serait la seule mélodie !

SABRINA (Souriante, en rythme, une main sur le cœur)

La girafe Sabrina, elle, préférait le « lunetocraque », un sortilège secret, car ses lunettes trop glissantes lui faisaient perdre la tête, c'était vraiment un concept de non-adhérence existentielle ! Elle prédisait que l'instabilité serait la seule constante pour tout accessoire facial girafe !

MARCO

Et Marco la girafe, avec son cou flexible, le fameux « couflexion », refusait obstinément tout accessoire sous peine de déraison. Il avait vu l'avenir : des lunettes, oui, mais des lunettes qui rendraient fou ! C'était sa prophétie de la folie optique !

L'Animateur applaudit chaleureusement, son sourire s'élargit.

L'ANIMATEUR

Bravo à tous pour ce festival d'imagination ! Des histoires dignes des plus grands philosophes de l'absurde ! Le chaos ne fait que commencer, préparez-vous pour l'acte suivant, car... rien n'est jamais terminé !

Acte III

Scène 1

L'ANIMATEUR

Mes chers experts, la nouvelle règle est simple... ou plutôt, elle est compactée ! Vos réponses devront être données en langage télégraphique ! Concision extrême, abréviations et sigles acceptés ! Le sens est optionnel, l'efficacité du non-message est reine !

CLARA (à Paul)

Tu crois qu'on va réussir à faire passer ça pour du savoir ? C'est une réduction dimensionnelle de la pensée !

JEAN-PAUL (En haussant les épaules)

À ce stade, autant tenter. L'éloquence du caractère est plus forte que la grammaire.

L'ANIMATEUR

Première question, envoyez les messages, experts :

"Pourquoi les girafes n'utilisent-elles pas de lunettes de plongée ?"

CLARA

Giraf pa plon lunet prk cou lon et large. Opti-flou. N/A.

SABRINA

Lunet glis couflex px et fragil. Micro-dub. Incert.

MARCO

Pas bes lunet, bull ton son sous mer. Verite. Point.

JEAN-PAUL

Coufrex lunet lol. Non-sens aud. Fini.

L'Animateur rit d'un rire forcé.

L'ANIMATEUR

Bravo ! Vous êtes devenus les maîtres du langage compressé ! Des poètes de l'abréviation absurde ! Préparez-vous, car... une nouvelle impulsion électro-magnétique est à l'horizon !

Scène 2

Le plateau se transforme en mini-scène musicale avec des instruments de fortune : Clara tape en rythme sur une boîte en carton pour faire percussion, Jean-Paul agite deux maracas faites de boîtes de conserve, Sabrina pince des cordes tendues, et Marco tape sur un tambourin imaginaire. L'Animateur tend un micro à chaque candidat.

L'ANIMATEUR

Nouvelle règle, mes virtuoses du non-savoir ! Toutes vos réponses doivent maintenant être chantées ! Accompagnez-vous comme vous pouvez, le spectacle prime sur le contenu ! La cacophonie est une forme d'art !

JEAN-PAUL (Chantant faux sur un air de blues plaintif)

"Pourquoi la girafe, elle porte pas ses lunettes ? / Parce que sous l'eau, ça fait des bulles, des bulles et des bulles ! / C'est une conspiration du silence, sous l'eau... / Oh, oh, oh, ça la rend dingue, ma belle !"

SABRINA (Se mettant à battre la mesure sur ses genoux sur un air de comptine)

"Les lunettes glissent, ça fait plouf dans l'eau, / La girafe elle rit, elle s'en fout, elle s'en fout ! / Une probabilité d'échec la libère, c'est beau... / Et elle ne veut pas voir la vérité, oh oh oh !"

MARCO (En mode rap, son flow est lent et pesant)

"Yo ! Pas besoin d'lunettes, le cou fait tout ! / Sous la mer ou sur terre, elle gère le flow ! / C'est la philosophie de la fluidité, partout ! / Mon frère, elle n'est pas aveugle, elle est visionnaire !"

CLARA

(Déclamant façon opéra, voix dramatique, gestes amples.)

"Oh girafe aux longs cils, oublie le cristal, / Ta vision naturelle reste sans égal ! / C'est l'optimisation de la non-perception qui te rend forte ! / Laisse les lunettes aux humains, et à l'incohérence fatale !"

L'Animateur tape dans ses mains, ravi, comme un chef d'orchestre comblé.

L'ANIMATEUR

Bravo ! Une performance digne d'un grand cabaret... de la non-compétence musicale ! Mais attention, le public va voter... avec des huées ou des applaudissements ! La réaction viscérale est votre jugement !

Scène 3

L'ANIMATEUR (Voix solennelle, presque mystique)

Chers téléspectateurs, à vous de voter ! Mais attention : votre vote peut changer à chaque instant, selon votre humeur du moment, la direction du vent, ou la couleur de votre chemise ! C'est le vote de l'inconstance suprême !

CLARA (observant le public.)

Ils vont vraiment faire ça ? C'est une démocratie instable !

SABRINA (un léger sourire au coin des lèvres.)

Bienvenue dans la grande foire des paradoxes. C'est le chaos des préférences aléatoires !

On entend le public qui commence à crier, applaudir, siffler, puis à changer d'avis aussitôt, criant des noms différents...

JEAN-PAUL (Confus)

Mais... c'est impossible de suivre. C'est une cacophonie électorale !

MARCO (Sarcastique)

C'est exactement le but. La non-décision est la seule décision !

L'ANIMATEUR (Les bras ouverts, savourant le spectacle.)

Le gagnant... sera celui qui réussira à survivre à ce chaos vocal !
Le plus résilient des incompetents !

Scène 4

Le plateau est réarrangé pour accueillir trois candidats d'un côté (Marco, Clara, Sabrina), un seul de l'autre (Jean-Paul), un peu à l'écart. L'Animateur brandit une grosse clé rouge, ornée de paillettes.

L'ANIMATEUR

Prochaine règle, mes stratégies du vide : le duel devient un trio ! Trois candidats devront répondre ensemble à une question, mais en se passant cette clé magique ! Celui qui a la clé doit parler, les autres restent silencieux ! Une chorégraphie de la parole intermittente !

SABRINA (Sourire en coin)

Ça va être un sacré numéro. La synchronisation du non-sens !

CLARA (À Jean-Paul, d'un air légèrement moqueur)

On fait ça comment, vous deux ? Une non-collaboration orchestrée ?

JEAN-PAUL (En haussant les épaules)

On improvise. Ou plutôt, on se tait avec intention !

Marco, Clara et Sabrina se tiennent prêts, la clé au centre. Jean-Paul attend seul, un verre à la main, l'air blasé.

L'ANIMATEUR

Question, mes maîtres de la communication partielle :

"Comment une girafe communique-t-elle avec les poissons ?"

La clé est donnée à Marco qui la prend avec un air de prophète.

MARCO (Enjoué)

Elle utilise le « plonge-parle », un langage codé de bulles colorées qui ne signifient rien ! C'est la logique du chaos linguistique !

Marco passe rapidement la clé à Clara.

CLARA (un sourire forcé)

Ces bulles émettent des notes que seuls les poissons entendent... des fréquences vibratoires de l'inexistence ! Une communication non-verbale optimisée !

Clara donne la clé à Sabrina.

SABRINA (tout sourire)

Et parfois, elles dansent pour attirer leur attention... des chorégraphies de l'incertitude aquatique ! Le doute est dans le mouvement !

Enfin, Sabrina rend la clé à Marco, qui la reçoit avec un grand sourire.

MARCO (Riant aux éclats)

Mais si la girafe oublie la clé... la communication est... muette ! Et c'est bien mieux !

JEAN-PAUL

Heureusement que je suis hors du cercle magique. Ma dignité silencieuse est sauvée.

L'ANIMATEUR

Excellent ! La clé magique fait des miracles... ou pas ! Une orchestration de la non-information !

Scène 5

L'ANIMATEUR

Dernière règle pour cet acte, mes survivants de la parole : vous devez répondre sans utiliser aucune voyelle ! A, E, I, O, U, Y sont interdits ! C'est la purification du langage !

CLARA (Horriée, sa voix s'étrangle)

Sans voyelles ? Mais comment parler alors ? C'est une déconstruction phonétique totale !

JEAN-PAUL (Moqueur)

Va falloir faire preuve d'ingéniosité, alors. La maîtrise du non-son !

SABRINA (Examinant ses notes)

Crdmt pr l grff, n plngt d lntt.

MARCO (Ricanant, les bras croisés)

Lngg tr srs pr nx sptx! Le cri de l'esprit sans le poids des mots !

L'ANIMATEUR

Première question, mes linguistes de l'extrême :

"Pourquoi la girafe évite-t-elle les lunettes de plongée ?"

CLARA (avec peine)

Grff ns plng ps, cs qt prt... slvr.

JEAN-PAUL (Saoulé)

Prsk Intt glss n stp. L'vssmnt.

SABRINA (Rythmé, comme un poème)

Cplx sns vlls, prt ct sntm. Dbt.

MARCO

C qd t ps Intt, t vs plsf. Mntlmnt !

L'ANIMATEUR (Salue la performance)

Incroyable ! Vous avez survécu à la règle la plus dure ! La langue morte des voyelles perdues ! Mais le pire est encore à venir... l'effondrement total !

(Noir.)

Acte IV

Scène 1

Le décor est sens dessus dessous : micros qui tombent, lumières clignotantes et défaillantes, cartons de règles déchirés éparpillés partout. Un projecteur est tombé, un autre éclaire le plafond. Les candidats sont à moitié déboussolés, les cheveux ébouriffés, certains avec des traces de feutre sur le visage. L'Animateur est lui-même décoiffé.

L'ANIMATEUR (Essayant de garder son calme, il trébuche sur un fil)

Mes chers experts... euh... où en étions-nous déjà ? La cartographie du chaos m'échappe...

CLARA (En ramassant un micro cassé, l'air exaspéré)

Je crois qu'on a perdu la dernière règle, elle est sous cette pile de cartons... ou c'est peut-être une fragmentation de la procédure !

SABRINA (Regardant autour)

Ou peut-être que c'est la première règle qui a disparu, on ne sait plus trop. C'est une ambiguïté temporelle !

JEAN-PAUL (En plaisantant)

On pourrait inventer une règle : celui qui trouve la règle... perd la partie ! C'est la logique inversée du jeu !

MARCO (En riant)

Et moi qui pensais qu'on était là pour gagner ! La victoire est une illusion !

L'Animateur esquive un morceau de décor qui s'effondre.

L'ANIMATEUR

Bon, on continue ? Ou on appelle les pompiers ? Mon sens de l'intégrité structurelle est mis à rude épreuve !

CLARA (Exaspérée, se tenant la tête)

Je vote pour les pompiers. Et un debriefing post-traumatique !

Scène 2

Le plateau est toujours en désordre, mais les quatre candidats se regroupent au centre, décidés à reprendre le contrôle.

CLARA (Les mains sur les hanches, les lunettes un peu tordues)
Bon, on crée notre propre règle ! La co-crédation anarchique !
Chaque réponse doit être chantée... en espagnol ! Avec des castagnettes invisibles !

JEAN-PAUL (En souriant)
Et si on ajoute : celui qui rit... perd un point ! La dictature du sérieux forcé !

SABRINA (En riant malgré elle)
Ça va être un carnage ! Un carnaval linguistique !

MARCO (Un poing en l'air)
Allez, on commence ! Qui veut poser la première question, pour le nouveau règne de l'ignorance hispanophone ?

CLARA (Enjouée, prenant une pose de flamenco)
Pourquoi la girafe ne porte-t-elle pas de lunettes de plongée ? ¡La pregunta existencial!

JEAN-PAUL (Se lançant en chant espagnol approximatif)
"¡La girafa no necesita gafas, / porque su cuello es largo y fuerte! /
¡Es un acto de libertad en el mar, / una declaración de su ser!"

SABRINA (Chantant avec un accent exagéré)

"Y las gafas se caen, se caen sin parar... / ¡Es una resistencia a la futilidad! / La girafe, ella sabe que el agua es su hogar, / ¡Sin gafas, su alma puede volar!"

MARCO (Riant à se frapper les cuisses)

"Si ríes pierdes... ¡ay no! / ¡Pero la alegría es una verdad superior! / ¡La girafe es un filósofo acuático! ¡Olé!"

Tous éclatent de rire.

L'ANIMATEUR

Bravo pour ce chaos à la sauce ibérique ! Une fusion culturelle de l'incompétence ! Vous êtes... définitivement incontrôlables !

Scène 3

L'Animateur tient plusieurs papiers, l'air totalement perdu, les cheveux encore plus en bataille.

L'ANIMATEUR

Alors... euh... nouvelle règle ? Ou ancienne ? Je ne sais plus... Peut-être les deux en même temps ? C'est une superposition quantique des directives !

CLARA (Se moquant gentiment)

Vous avez besoin d'un mémo, hein ? Ou d'une recalibration de votre système décisionnel ?

SABRINA (Souriant, un doigt sur sa lèvre)

Ou d'un traducteur pour vos propres règles. C'est une autodysfonctionnalité !

JEAN-PAUL (Sarcastique)

Peut-être qu'on devrait voter pour que vous arrêtiez d'inventer des règles. C'est la tyrannie du législateur aléatoire !

MARCO (Ouvrant les bras, un sourire éclatant.)

Ou alors, on pourrait faire un jeu sans règles, c'est plus simple. L'anarchie est la vraie liberté !

L'ANIMATEUR (Montrant les papiers en désordre)

C'est l'effet papillon des règles absurdes ! Une seule petite règle et tout le système s'effondre dans le chaos le plus total !

(On entend le public qui rit, alors que l'Animateur lâche les papiers qui s'envolent en confettis.)

Scène 4

Le plateau est encore plus chaotique.

L'ANIMATEUR

Euh... merci pour votre enthousiasme... mais gardez les projectiles pour les points bonus... ou pour les cameramans, c'est comme vous voulez !

CLARA (Elle reçoit une balle en mousse)

C'est officiel, on est devenus un vrai cirque. Une performance participative non-contrôlée !

SABRINA (Lançant un chapeau au public)

Attention, riposte immédiate ! La rétroaction dynamique !

JEAN-PAUL (évitant une boulette de papier)

On devrait peut-être installer un filet, non ? Un périmètre de sécurité réactif !

MARCO (En riant aux éclats, en ramassant un objet tombé par terre et en le lançant en arrière avec force)

Au moins, ça met un peu d'action ! La philosophie de l'impact !

L'ANIMATEUR (Se protégeant avec un panneau qui tombe en morceaux)

Qui veut continuer à jouer ? Ou on arrête là avant l'émeute... ou la révolution des objets mous ?

On entend le public applaudir et rire façon sitcom.

Scène 5

Le bruit des applaudissements s'arrête net. C'est le noir presque complet.

L'ANIMATEUR (éclats de rire)

Euh... on dirait qu'on a une panne technique... Ou c'est le grand black-out de la connaissance !

CLARA (sa voix résonne dans le noir)

C'est peut-être le jeu qui a rendu l'âme ! Le système s'est auto-détruit !

SABRINA (Riant aussi)

Enfin une pause bien méritée. Une interruption salvatrice du non-sens !

JEAN-PAUL (soulagé)

On pourrait appeler ça... la règle finale : arrêt immédiat ! Le silence définitif !

MARCO (Riant aux éclats)

Meilleur moment de la soirée, sans aucun doute ! C'est la victoire du vide absolu !

Tous éclatent de rire ensemble. La lumière revient doucement.

L'ANIMATEUR (Riant avec eux)

Bon, on va se calmer un peu, hein ? Ou pas. Je crois que... vous avez tout compris. Mon plan... a fonctionné !

(Les candidats le regardent, surpris, le rire s'estompe.)

CLARA (D'une voix suspicieuse)

Votre plan ? Vous avez planifié ce chaos ?

L'ANIMATEUR

Absolument. Chaque règle absurde, chaque changement, chaque moment d'incompréhension... tout était orchestré. Pour vous prouver, chers experts... que l'ultime expertise n'est pas de savoir,

mais de naviguer dans le non-savoir avec la plus grande conviction.
Vous êtes des maîtres du vide !

Acte V

Scène 1

Le plateau est redevenu calme, miraculeusement rangé, les quatre candidats et l'Animateur sont de retour. L'Animateur est redevenu impeccable.

L'ANIMATEUR

Bienvenue dans cette dernière manche ! La manche de l'illumination du non-savoir ! Aujourd'hui, les règles sont simples... enfin, presque. Chaque réponse doit être donnée en chuchotant tout en sautillant sur une jambe ! Et avec un chapeau de clown invisible !

CLARA

(En chuchotant et sautillant maladroitement, son visage est un mélange d'effort et de rire)

C'est déjà absurde, mais j'adore ça ! Mon équilibre postural est mis à l'épreuve par cette démarche aléatoire !

JEAN-PAUL (Tendant de suivre, en riant à voix basse)

Comment voulez-vous qu'on réfléchisse dans ces conditions ? Mon flux de pensée est désynchronisé !

SABRINA (Sautillant maladroitement, mais avec une concentration intense, chuchotant.)

Au moins, ça met un peu de sport dans cette émission ! C'est une activité physique cérébrale !

MARCO (Chuchotant en riant, en faisant un faux pas.)

Je sens que je vais me casser la figure d'ici la fin. C'est la chute philosophique !

L'ANIMATEUR

Alors, première question, mes acrobates de la parole chuchotée :

"Pourquoi les éléphants ne prennent-ils jamais l'avion ?"

CLARA (Chuchotant et sautillant)

Parce que... leurs bagages sont trop lourds ? Ou c'est une contrainte de charge utile ?

JEAN-PAUL (Chuchotant, avec un souffle court)

Ou peut-être qu'ils ont peur de... tomber ? C'est la phobie verticale !

SABRINA (en chuchotant, à bout de souffle)

Ils préfèrent... marcher sur la terre ferme. C'est une affinité tellurique !

MARCO (Chuchotant et faisant un faux saut périlleux, avec un grand geste.)

Ils n'aiment pas... les nuages ! C'est une répulsion stratosphérique !

Ils éclatent tous de rire en perdant l'équilibre, l'Animateur sourit en les regardant.

Scène 2

Les candidats continuent à chuchoter et sautiller, essayant de répondre à la question suivante, leurs mouvements sont de plus en plus désordonnés, leurs chuchotements de plus en plus inaudibles.

L'ANIMATEUR

Deuxième question, mes peintres de l'invisible :

"Quelle est la couleur secrète des biscuits invisibles ?"

CLARA

Invisible, donc... transparente ? C'est une non-couleur fondamentale !

JEAN-PAUL (Confus, s'arrêtant de sautiller un instant, les yeux écarquillés)

Mais la transparence, c'est une absence de couleur, non ? C'est un paradoxe chromatique !

SABRINA (Interrompant, en chuchotant, essayant de retrouver son souffle)

Alors c'est peut-être... arc-en-ciel ? C'est une superposition chromatique des possibilités !

MARCO (Chuchotant, un sourire narquois.)

Ou... caméléon, comme les lézards ? C'est la teinte de l'adaptabilité !

CLARA(Exaspérée, tombant à genoux.)

On ne va jamais s'en sortir avec ces règles ! C'est une impasse conceptuelle !

L'ANIMATEUR (s'amusant clairement.)

Rappelez-vous, on doit chuchoter... et sauter ! Le grand test de la coordination !

Tous sautent maladroitement en continuant de chuchoter.

Scène 3

Les candidats s'arrêtent un instant, reprenant leur souffle, tandis que l'Animateur semble soudainement très sérieux. Il regarde chacun d'eux, un par un.

L'ANIMATEUR

Je dois vous avouer quelque chose... Je ne connais pas vraiment les règles. Je ne les ai jamais connues.

CLARA (Étonnée)

Quoi ? Vous... vous improvisez tout depuis le début ? C'est une absence de protocole systémique !

JEAN-PAUL (En riant)

Ça explique bien des choses, finalement. Le grand vide de la direction artistique !

SABRINA (Amusée)

C'est un génie du chaos, en fait. Le maître de la non-structuration !

MARCO (En souriant, les bras croisés)

Ou un maître de l'absurde. L'architecte du non-sens !

L'ANIMATEUR (il rit avec eux)

Exactement ! Et ce n'est pas seulement ça. Je suis... le grand maître du chaos ! L'initiateur de l'incompétence sacrée ! J'ai créé cette émission pour vous révéler votre véritable potentiel : celui d'experts du Rien ! Alors, prêts à continuer ce grand n'importe quoi... en toute conscience de votre génial incompétence ?

Scène 4

CLARA (malicieuse)

On arrête de suivre les règles ! Et si on inventait les nôtres ? La déconstruction hiérarchique !

JEAN-PAUL (Un grand sourire, il saute de son pupitre.)

Oui, je propose que chaque réponse soit chantée comme un opéra ! Avec des chœurs invisibles !

SABRINA(Parfait, elle commence à bouger son corps avec une grâce exagérée)

Parfait, et en plus, on danse tous ensemble sur la table ! Une chorégraphie de la non-conformité !

MARCO (Montant sur une chaise, les bras levés)

Et on change de place à chaque fois qu'on répond ! La mobilité philosophique !

L'ANIMATEUR (rire franc)

Eh bien, voilà qui promet un spectacle inédit ! Le triomphe de l'anarchie organisée !

(Ils commencent à chanter faux, à danser maladroitement sur les pupitres et les tables, à changer de places dans un joyeux bazar, se poussant en riant.

L'ANIMATEUR (applaudit, ravi)

Vous êtes définitivement les Experts du Rien les plus délirants que j'aie jamais vus ! Votre incompétence est une source d'inspiration universelle !

Scène 5

Le chaos règne sur le plateau.

L'ANIMATEUR (En riant, essayant de se faire entendre)

Dernière question, mes champions de l'absurdité, la plus importante :

"Pourquoi le poisson rouge a-t-il refusé la promotion ?"

CLARA (Chantant à tue-tête, en dansant sur la table)

Parce qu'il préfère... nager en rond ! C'est son modèle d'affaires cyclique !

JEAN-PAUL (Dansant avec une dignité clownesque)

Il aime sa vie... pas de pression ! C'est la stratégie de la non-croissance !

SABRINA (Sautant et virevoltant.)

Promotion ? Non merci, je reste dans mon bocal ! C'est son écosystème de confort !

MARCO (En sautillant, les bras en croix.)

Le poisson rouge est... un vrai rebelle ! Il est un philosophe du statu quo !

(Tous éclatent de rire, on entend le public qui applaudit à tout rompre, hurlant de joie.

L'ANIMATEUR (Mettant fin au jeu, les bras ouverts, le visage extatique.)

Merci à vous, chers Experts du Rien, vous êtes la preuve vivante que parfois, le plus grand savoir... c'est de ne rien savoir du tout ! Et surtout, de l'assumer avec panache, avec humour, et avec une incompétence... magistrale !

NOIR.

Ce texte est offert gracieusement à la lecture.

Avant toute exploitation

publique, professionnelle ou amateur,

vous devez obtenir l'autorisation de la SACD : www.sacd.fr

Pour toutes questions, contactez-moi par mail :

frndzeric@gmail.com

Fiche Personnages

L'Animateur

Rôle : Le maître de cérémonie de l'émission "Les Experts en Rien".

Personnalité : Charismatique, énergique, mais avec une pointe de folie contenue. Il est l'architecte du chaos, à la fois joueur, manipulateur et légèrement sadique. Il prend un plaisir évident à voir les "experts" se débattre dans l'absurdité. Il a une capacité à improviser et à s'adapter à toutes les situations, même les plus loufoques, avec un aplomb inébranlable. Sa crédibilité est inversement proportionnelle à la logique des situations.

Style de Dialogue : Voix grandiloquente, théâtrale, pleine d'emphase. Utilise des superlatifs à outrance et des expressions pompeuses pour décrire le non-sens. Ses annonces de règles sont des événements en soi, souvent avec des touches d'humour méta ou des détails inattendus (ex: "nouvelle directive transmise par le subconscient collectif des girafes !").

Objectif dans la pièce : Maintenir le niveau d'absurdité à son maximum, pousser les candidats dans leurs retranchements pour révéler leur "expertise du rien", et s'amuser du chaos qu'il génère. Il est le révélateur du message final de la pièce.

Clara Dulac

Rôle : Consultante en pensée flottante, spécialiste en solutions non appliquées.

Personnalité : Prétentieuse, maniérée, très soucieuse de son image. Elle est obsédée par le jargon professionnel et les concepts abstraits, qu'elle applique à tout et n'importe quoi. Elle se prend très au sérieux, même quand elle dit des bêtises, et essaie toujours de donner une façade de rationalité à l'absurdité.

Style de Dialogue : Utilise un vocabulaire complexe et des expressions pseudo-manageriales ("alignement stratégique", "optimisation organique", "déconstruction conceptuelle", "matrice de décision probabiliste"). Sa voix est souvent aérienne, un peu nasillarde, comme si elle était en permanence en train de "brainstormer". Elle peut se montrer irritée ou paniquée quand ses "méthodologies" sont bousculées.

Objectif dans la pièce : Démontrer sa "supériorité intellectuelle" par l'usage du langage, peu importe le contenu. Garder le contrôle, même face au chaos.

Jean-Paul Drelin

Rôle : Formateur en prise de parole dans le silence.

Personnalité : Très sérieux, solennel, et doté d'un aplomb inébranlable qui frise le ridicule. Il est le spécialiste de la forme sans le fond. Il excelle à ne rien dire de manière très convaincante. Il a une posture de mentor ou de prophète, même quand il est complètement perdu.

Style de Dialogue : Voix grave, posée, ponctuée de pauses dramatiques. Il utilise des phrases grandiloquentes et des aphorismes vides de sens. Il aime les paradoxes et les tautologies. Son langage corporel est très présent : grands gestes, regards appuyés, soupirs profonds. Il a une tendance à la déclamation.

Objectif dans la pièce : Faire résonner le vide avec une éloquence spectaculaire, prouver que le "silence" peut être un puissant outil de communication... même si ça ne veut rien dire.

Sabrina Jolicoeur

Rôle : Chercheuse indépendante en micro-doutes, lauréate du prix du doute extrapolé.

Personnalité : Hésitante, douce, mais avec une capacité à sur-analyser n'importe quelle situation, la transformant en un champ d'incertitudes complexes. Elle "doute" pour "savoir", et voit des nuances philosophiques dans le moindre détail. Elle est un peu lunaire, souvent perdue dans ses réflexions.

Style de Dialogue : Voix douce, parfois chuchotée, pleine de pauses et de soupirs pensifs. Elle utilise des mots comme "probabilité", "potentiel", "conceptuel", "ontologique". Ses phrases sont souvent des questions rhétoriques ou des observations qui se terminent par une incertitude. Elle sourit souvent avec une légère perplexité amusée.

Objectif dans la pièce : Explorer les limites de la connaissance par le doute, et montrer que l'incertitude peut être une forme d'expertise à part entière.

Marco Bellamy

Rôle : Philosophe praticien autodidacte spécialisé dans les idées non formées.

Personnalité : Brut, direct, franc-parler, avec un côté "penseur de la rue". Il est le plus terre-à-terre des imposteurs, mais sa "sagesse" est basée sur des affirmations péremptoires et une logique tordue. Il est souvent cynique et sarcastique, mais avec un fond joyeux.

Style de Dialogue : Voix rocailleuse, grave, avec un accent indéfini. Il utilise des maximes courtes et percutantes, des phrases qui "claquent" mais ne veulent rien dire. Il aime les métaphores simples mais absurdes. Son langage corporel est souvent martial : mains sur les hanches, poing levé, sourire narquois. Il est le plus rapide à accepter l'absurdité totale.

Objectif dans la pièce : Prouver que l'ignorance assumée est une forme de liberté et que la "vérité" est ce qu'on en fait.

Analyse Littéraire

"Les Experts en Rien" est une comédie burlesque et satirique qui, sous des dehors loufoques et un rythme effréné, déploie une critique acerbe de la société contemporaine et de ses travers médiatiques. La pièce excelle dans l'art de l'absurde, utilisant le plateau de télévision comme une arène où le non-savoir est érigé en vertu suprême.

1. Genre et Tonalité

Comédie Burlesque et Farce : La pièce s'appuie sur une esthétique du grotesque et de l'exagération. Les situations sont outrancières (girafes et lunettes de plongée), les personnages sont des caricatures, et l'humour découle souvent de la répétition et de l'escalade de l'absurdité. Les gags visuels (mimes, danses, chutes) et sonores (cris d'oiseaux, buzzer déments) renforcent cet aspect burlesque.

Satire Sociale : Au-delà du simple divertissement, la pièce est une critique acerbe. Elle cible :

La télé-réalité : La structure de l'émission, les votes du public, les défis arbitraires et l'animateur manipulateur parodient les codes de la télé-réalité, dénonçant leur superficialité et leur fabrication du spectacle.

Le culte de l'expertise de façade : La pièce ridiculise cette tendance moderne à vénérer des "experts" dont la légitimité repose sur la confiance en soi, le jargon, ou la rhétorique vide, plutôt que sur de réelles compétences. Elle souligne comment la forme peut l'emporter sur le fond.

La superficialité du discours public : Les réponses des personnages sont le reflet d'un discours médiatique où l'opinion non étayée, le relativisme, et la capacité à "dire quelque chose" prennent le pas sur la véracité. Le langage SMS ou les mots inventés symbolisent cette dégradation du sens.

Théâtre de l'Absurde (Influence) : Bien que n'étant pas une pièce de l'absurde au sens strict (il y a un dénouement et une certaine progression), elle en emprunte de nombreux codes : la non-sens, l'incohérence, la répétition, la déstructuration du langage, et l'absence de logique causale apparente. Le dialogue souvent dénué de sens rappelle les œuvres de Ionesco ou Beckett, mais dans une veine plus légère et comique.

2. Thèmes Majeurs

L'Ignorance comme Force : C'est le thème central. La pièce explore l'idée que le non-savoir, s'il est assumé avec aplomb et conviction, peut devenir une forme de pouvoir. L'Animateur lui-même est le "grand maître du chaos" parce qu'il n'a aucune règle. Cela interroge la valeur de la connaissance dans une société où l'opinion prime.

La Vérité Relative/Construite : Dans le monde des "Experts en Rien", la vérité n'est pas une donnée objective, mais une construction, un consensus momentané, ou simplement le résultat de la rhétorique la plus persuasive. Les mots inventés, les justifications farfelues, tout concourt à montrer que le sens est malléable.

La Performance et la Conviction : La pièce met en lumière l'importance de la performance dans la société médiatisée. Peu importe ce que l'on dit, pourvu qu'on le dise bien, avec assurance. La conviction devient une monnaie d'échange plus forte que la véracité.

Le Chaos et l'Anarchie (Créatrice) : Le désordre est un élément moteur de la pièce. L'escalade des règles absurdes mène à un chaos généralisé, qui culmine dans la panne technique puis la

rébellion joyeuse des candidats. Ce chaos n'est pas destructeur, mais libérateur ; il révèle une forme d'énergie créatrice.

La Démystification : La révélation finale de l'Animateur, qui avoue ne pas connaître les règles, démystifie l'autorité et le contrôle apparents. C'est une pirouette comique qui renforce le message : derrière l'expertise se cache parfois... le vide.

3. Structure Dramatique et Rythme

Structure Épisodique et Cumulative : La pièce est construite en une succession de "défis" ou de "règles" qui s'accumulent et s'intensifient au fil des actes. Chaque nouvelle contrainte ajoute une couche d'absurdité à la précédente, créant une montée en puissance comique.

Progression du Chaos : Le désordre est graduel. Il commence par des réponses simplement absurdes, passe par des contraintes linguistiques et physiques (oiseaux, rimes, mimes, sans voyelles), puis par des situations de plus en plus incontrôlables (panne technique, public intervenant), jusqu'à la rébellion totale des candidats.

Ruptures et Métathéâtre : Les interventions de l'Animateur annonçant les règles sont des moments de rupture. La pièce joue avec le métathéâtre, notamment lorsque l'Animateur parle de la "direction artistique" ou des "règles des jeux", ou que les personnages commentent l'absurdité du jeu lui-même.

Final Jubilatoire : La pièce ne se termine pas sur une résolution nette mais sur une consécration du chaos et de l'ignorance joyeuse. La dernière réplique de l'Animateur est une encapsulation parfaite du thème.

4. Personnages

Les personnages sont des archétypes satiriques, chacun représentant une facette de la fausse expertise :

L'Animateur : Le démiurge du non-sens, l'instigateur charismatique qui incarne la superficialité médiatique.

Clara Dulac : L'incarnation du "bullshit bingo", l'abus du jargon pour masquer le vide.

Jean-Paul Drelin : Le gourou de la forme, de l'éloquence sans substance, la grandiloquence du néant.

Sabrina Jolicoeur : La pseudo-intellectuelle, qui noie la simplicité dans des doutes et des analyses superflues.

Marco Bellamy : Le "génie" de l'intuition brute, qui transforme l'ignorance en "sagesse" par la force de l'affirmation.

Leur évolution est moins psychologique que comique : ils passent de la tentative de maîtriser l'absurde à sa pleine acceptation et à sa célébration.

5. Langage et Humour

Humour Linguistique : C'est une pierre angulaire de la comédie. Les mots inventés, les rimes forcées, le langage SMS, les phrases sans voyelles, les chants approximatifs – tout contribue à déconstruire le langage et à en révéler l'arbitraire et la plasticité comique.

Répétition et Variation : La question récurrente de la girafe est un leitmotiv comique. La variation des contraintes appliquées à cette même question génère un effet de surprise et de reconnaissance.

Ironie et Sarcasme : La pièce est imprégnée d'une ironie constante, notamment dans les commentaires de l'Animateur sur la "profondeur" des réponses ou la "science" des méthodes des experts.

Humour de Situation et Physique : Le chaos du plateau, les mimes, les tentatives maladroites de sautaillement, les échanges de regards entre les personnages, tout contribue à un humour visuel et physique très efficace.

Conclusion

"Les Experts en Rien" est une comédie qui réussit à être à la fois profondément amusante et socialement pertinente. Elle utilise l'absurde comme un miroir déformant de notre société, invitant le spectateur à rire de ses propres travers et à questionner la valeur réelle de l'information et de l'autorité. C'est une pièce qui célèbre l'humour du non-sens et la liberté qu'il peut offrir, prouvant qu'en fin de compte, il peut être bien plus divertissant et même instructif de ne rien savoir, surtout quand on le fait avec autant de panache.

Dossier Pédagogique

Ce dossier pédagogique est conçu pour accompagner l'étude et la représentation de la pièce de théâtre "Les Experts en Rien", une comédie satirique qui explore les thèmes de l'expertise, de l'absurdité médiatique et du savoir dans la société contemporaine. Il s'adresse aux enseignants et aux animateurs souhaitant travailler sur cette œuvre avec des élèves du collège (fin de cycle 3 et cycle 4) et du lycée.

1. Présentation de la Pièce

"Les Experts en Rien" est une comédie burlesque qui parodie les émissions de télé-réalité et le culte de l'expertise de façade. Sur un plateau de télévision loufoque, quatre "experts" autoproclamés – Clara Dulac (consultante en pensée flottante), Jean-Paul Drelin (formateur en prise de parole dans le silence), Sabrina Jolicoeur (chercheuse en micro-doutes) et Marco Bellamy (philosophe autodidacte) – s'affrontent dans une série de défis absurde. Sous la houlette d'un Animateur aussi charismatique que déjanté, ils doivent répondre à des questions insensées avec une conviction inébranlable, peu importe la véracité de leurs propos. La pièce est une célébration du non-savoir, de l'improvisation et du chaos, invitant le public à rire des travers de notre société médiatisée.

2. Objectifs Pédagogiques

L'étude de "Les Experts en Rien" permet d'atteindre plusieurs objectifs :

Analyser une œuvre satirique : Comprendre les mécanismes de la satire, de la parodie et du burlesque. Identifier les cibles de la critique (médias, société de consommation, culte de l'apparence, fausse expertise).

Explorer le théâtre de l'absurde : Reconnaître les éléments du non-sens, de l'incohérence et de la déstructuration du langage dans une pièce contemporaine.

Développer l'esprit critique : Amener les élèves à questionner la notion d'expertise, la fiabilité des sources d'information et l'influence des médias.

Étudier les personnages types : Analyser les archétypes comiques et leur fonction dans la pièce.

Travailler sur le langage : Observer l'utilisation créative et détournée du vocabulaire, des expressions et des styles de dialogue (jargon, rhétorique, improvisation).

Mettre en scène : Offrir des opportunités de pratique théâtrale (improvisation, jeu physique, travail sur la voix et le corps, gestion du rythme comique).

3. Pistes de Travail et Activités

A. Analyse de la Pièce

Première Lecture et Impressions :

Après une lecture intégrale (individuelle ou à voix haute), demander aux élèves leurs premières impressions : qu'est-ce qui les a surpris, fait rire, ou interrogés ?

Identifier le genre de la pièce : est-ce une comédie ? Pourquoi ? Quels éléments sont comiques ?

La Satire et ses Cibles :

La télé-réalité : Quels sont les éléments typiques des émissions de télé-réalité que l'on retrouve dans la pièce ? (Animateur, défis, votes du public, confessionnal, etc.). Comment la pièce les tourne-t-elle en dérision ?

L'expertise : Définir ce qu'est un "expert". Comment les personnages de la pièce se présentent-ils comme tels ? Sur quoi repose leur "expertise" ? Comparer avec de vrais experts que les élèves connaissent (scientifiques, historiens, etc.).

Le langage : Observer le vocabulaire utilisé par chaque personnage. Demander aux élèves de relever les mots compliqués, le jargon, les expressions vides de sens, les néologismes. Comment ces usages du langage contribuent-ils à la satire ?

Le public : Quel rôle joue le public dans la pièce ? Comment est-il manipulé ou comment réagit-il ? Que dit cela sur le public des médias ?

Les Personnages :

À partir des fiches personnages, demander aux élèves d'identifier les traits dominants de chaque "expert". Comment leur nom ou leur "spécialité" annonce-t-il leur personnalité ?

Comment les styles de dialogue de Clara, Jean-Paul, Sabrina et Marco les différencient-ils ?

Le personnage de l'Animateur : Quel est son rôle par rapport aux experts ? Est-il lui-même un "expert du rien" ?

Le Thème de l'Absurdité :

Relever des exemples de situations, de questions ou de règles absurdes dans la pièce (la girafe, les réponses chantées, les mots inventés, sans voyelles).

Quelle est la fonction de cette absurdité ? Fait-elle seulement rire, ou fait-elle réfléchir ?

Quel est le message de la pièce sur le "non-savoir" ? (Se référer à la préface et à la conclusion de la pièce).

B. Activités Pratiques et Créatives

Jeu de Rôles et Improvisation :

"Devenez un Expert du Rien" : Demander aux élèves de créer leur propre "spécialité" d'expert du rien et de se présenter devant la classe avec l'aplomb et le jargon qui conviennent.

Improvisations à la manière des personnages : Proposer de nouvelles questions absurdes et demander aux élèves d'y répondre en adoptant le style de dialogue de Clara, Jean-Paul, Sabrina ou Marco.

Le "Changement de Règle" : Les élèves, à tour de rôle, incarnent l'Animateur et inventent une nouvelle règle loufoque pour un défi improvisé.

Travail sur le Langage :

Création de mots inventés : À partir de thèmes donnés (ex: l'école, les réseaux sociaux, le sport), inventer des mots qui sonnent "sérieux" mais qui n'ont aucun sens.

Exercices de "parler vide" : Demander aux élèves de discourir sur un sujet simple (ex: "le stylo", "la chaise") en utilisant le plus de jargon possible, sans dire de chose concrète.

Écriture de mini-séquences : Inventer une nouvelle règle ou une nouvelle question pour l'émission et écrire les réponses de deux ou trois personnages.

Mise en Scène :

Lecture expressive : Travailler sur l'intonation, le débit et le jeu corporel des personnages lors de la lecture à voix haute de scènes choisies.

Mise en espace : Réfléchir à la scénographie du plateau (lumières, accessoires clinquants, pupitres). Comment le désordre progressif du plateau peut-il être mis en scène ?

Expression corporelle : Travailler les mimes, les sautilllements, les mouvements excessifs pour accentuer le burlesque.

Gestion du rythme : Mettre en pratique les changements rapides de règles et l'escalade du chaos.

Réflexion et Débat :

Organiser un débat : "Est-il dangereux de ne rien savoir, ou l'ignorance peut-elle être une force ?"

Analyser des extraits d'émissions de télé-réalité ou de débats télévisés pour identifier les "experts du rien" dans la vie réelle.

Comment les médias peuvent-ils influencer notre perception de la vérité ?

4. Prolongements possibles

Projet de création de "fausse émission" : Les élèves conçoivent et réalisent un court-métrage ou une séquence vidéo de leur propre émission "Les Experts en Rien", en intégrant les codes de la pièce.

Analyse d'autres œuvres satiriques : Étudier des extraits d'autres pièces de théâtre (Molière, Ionesco), de romans (Swift, Voltaire) ou de films qui utilisent la satire pour critiquer la société.

Écriture d'une critique de spectacle : Demander aux élèves d'écrire une critique de la pièce (après l'avoir vue ou imaginée).

Exposition sur le thème de la désinformation : Réaliser des affiches ou des infographies pour sensibiliser aux enjeux de la fausse information et du "bullshit".

Dossier de Mise en Scène

Cette pièce est une célébration de l'absurde, et son efficacité ne dépend pas de grands moyens techniques. Au contraire, le minimalisme scénique peut renforcer l'humour en mettant l'accent sur le jeu des acteurs, la démesure des personnages et la force du texte. L'objectif est de créer un univers où le "grand spectacle" est avant tout un spectacle de l'esprit.

1. Intentions Générales de Mise en Scène

Mettre l'acteur au centre : L'énergie, la démesure et la précision du jeu des acteurs sont les moteurs principaux de la comédie. Le corps, la voix et les expressions faciales devront être très travaillés.

Rythme effréné : La pièce doit être menée à un rythme soutenu, avec des transitions rapides entre les règles. Les silences comiques devront être volontaires et percutants, non des flottements.

L'absurde visible : Même avec peu de moyens, l'absurdité doit être tangible. Les "règles" devront être illustrées de manière claire et comique (ex: les mimes exagérés, les sautilllements maladroits).

L'énergie du chaos : Le désordre doit être progressif et joyeux. Au lieu d'une destruction réelle du décor (si ce n'est pas possible), on peut suggérer le chaos par le jeu des acteurs, le déplacement d'éléments, ou des bruits.

Interactivité suggérée : Même sans un "vrai" public participant, les regards des acteurs vers un public imaginaire et les réactions à ses "votes" doivent être clairs.

2. Scénographie et Décor (Minimaliste)

Le décor doit évoquer un plateau de télévision de manière simple, presque enfantine, pour souligner la parodie.

Espace : Un espace de jeu épuré, idéalement un plateau surélevé ou juste une zone distincte.

Pupitres :

Quatre pupitres simples (ex: caisses en bois, petites tables). L'important est qu'ils soient identiques pour les candidats et qu'ils puissent être déplacés facilement.

Le pupitre de l'Animateur peut être légèrement plus grand ou central.

Un simple tissu ou une nappe pour les recouvrir peut suffire à les "habiller".

L'Écran / Tableau :

Au lieu d'un écran géant, utilisez un grand panneau blanc ou une grande ardoise posée sur un chevalet.

L'Animateur (ou un accessoiriste en coulisses, visible si possible) peut écrire ou coller dessus les "règles" ou les "questions" de manière grossière, au feutre ou avec de grandes lettres découpées. Cela renforce l'aspect artisanal et absurde.

Accessoires :

Simple et évocateurs : Une carte "dorée" pour la question, un buzzer (réel ou un sifflet/klaxon ridicule), une fausse clé en plastique, des papiers que l'Animateur peut jeter.

"Projectiles du public" : Bâissez un stock de balles en mousse, boules de papier, ou fausses fleurs légères que les acteurs peuvent "attraper" ou "éviter" en simulant un jet du public.

Changements : Les changements de décor (pupitres, panneaux) peuvent être faits par les acteurs eux-mêmes (ou des techniciens visiblement), soulignant l'aspect bricolé du show.

3. Lumières et Son (Minimaliste)

L'objectif est d'utiliser le peu de moyens disponibles pour créer des effets comiques simples mais efficaces.

Lumières :

Éclairage général : Une lumière vive et uniforme pour l'ensemble du plateau.

Effets simples :

Un spot unique pour l'Animateur ou pour isoler un acteur.

Des clignotements : On peut simplement allumer/éteindre rapidement l'éclairage principal (avec prudence !) ou utiliser une lampe de chantier clignotante en coulisses.

"Panne technique" : Éteindre complètement les lumières et utiliser une simple lampe de poche pour l'éclairage d'urgence.

Son :

Musique : Des musiques d'ambiance stéréotypées (générique, suspense, victoire) mais de mauvaise qualité, avec des ruptures brusques, des boucles ridicules. Peut être gérée depuis un simple lecteur MP3.

Bruitages :

Buzzer : Un vrai buzzer comique ou un sifflet, un klaxon de vélo.

Applaudissements / Rires enregistrés : Exagérés, coupés net, décalés par rapport à l'action.

Cris d'oiseaux / Sons d'animaux : Grossiers, caricaturaux.

Son de la panne : Un bruit de grésillement, puis le silence.

Microphones : De vrais micros peuvent être utilisés (même non branchés) pour le jeu, renforçant l'illusion d'émission TV.

4. Direction d'Acteurs

Le jeu est la clé de voûte de cette mise en scène minimaliste.

Exagération et Conviction : Chaque personnage doit pousser son archétype à l'extrême. La conviction doit être maximale, même quand le propos est absurde.

Jeu Physique :

Les mimes doivent être amples et expressifs.

Les réactions aux règles (surprise, panique, énervement) doivent être très visibles.

Les mouvements (sautillements, danses, changements de place) doivent être maladroits et comiques.

Le chaos physique de l'Acte IV (objets lancés, désordre) doit être chorégraphié pour être amusant sans être dangereux.

Voix et Rythme :

Travailler la différenciation des voix (jargon, grandiloquence, hésitation, brutalité).

Le rythme du dialogue doit être rapide, avec des enchaînements vifs, mais aussi des silences comiques maîtrisés.

Les règles vocales (chanté, chuchoté, sans voyelles) doivent être rendues de manière claire mais hilarante.

Relation Animateur/Candidats : Une dynamique de "chat et souris" doit s'établir, évoluant vers une complicité joyeuse dans le chaos final.

Rapports aux Publics (réel et imaginaire) : Les acteurs doivent adresser leurs regards et leurs réactions à un public imaginaire situé dans la salle, créant une connexion même sans interaction directe.

5. Idées pour des Scènes Spécifiques

Ouverture (Acte I, Scène 1) : L'entrée des personnages doit être très marquée, presque des "numéros" individuels. L'Animateur doit établir le ton immédiatement avec son énergie.

Changements de Règles :

L'Animateur peut mimer de recevoir des messages secrets (oreillette, téléphone imaginaire, message du "ciel").

Les effets de lumière et de son pour les annonces de règles doivent être exagérés.

Les réactions des candidats aux nouvelles règles doivent être immédiates et visuellement comiques (chutes de mâchoire, exaspération, excitation).

Mimes Absurdes (Acte I, Scène 5) : Insister sur la contrainte du "cercle" (on peut le matérialiser au sol avec un ruban adhésif) et la difficulté des acteurs à mimer dans cet espace restreint.

Panne Technique (Acte IV, Scène 5) : Un noir complet, puis l'utilisation d'une simple lampe de poche pour l'Animateur. Les rires libérateurs des acteurs dans le noir sont essentiels.

Rébellion Joyeuse (Acte V, Scène 4) : Chorégrapier un désordre "organisé" : les acteurs montent sur les pupitres (si robustes), se poussent, échangent les accessoires.

6. Conseils Généraux

Répéter, répéter, répéter : La précision du jeu et du rythme est cruciale pour que l'absurdité prenne. Les réactions doivent être instinctives mais travaillées.

Impliquer toute l'équipe : Même sans beaucoup de matériel, chacun peut contribuer à l'ambiance : les musiciens pour les bruitages en direct, des voix en coulisses pour les "pensées d'oiseaux", etc.

Accepter l'imperfection : Le charme de cette pièce, surtout en minimaliste, réside dans son côté "fait maison", son énergie brute. Si un accessoire tombe, on peut l'intégrer au jeu !

"Les Experts en Rien" est une pièce qui demande de la folie et de l'engagement. Avec des acteurs motivés et une direction claire, elle peut être un succès retentissant même avec les moyens les plus modestes.