

- **DC 2. Présentation de sa mise en scène par Marion Bierry, Paris, Théâtre Hébertot, 2007 :**
 - Transformation de Pridamant en mère (se demander ce que cela change à la perception du spectateur qu'un rôle d'homme soit non seulement joué par une femme, mais transformé en rôle de femme).
 - Extraits présentés montrent que le choix a été fait de costumes potentiellement XVII^e (dans l'esprit de ce temps, en tout cas, pour un spectateur contemporain) mais pas trop marqués non plus, de sorte que cela n'empêche pas une projection dans une autre époque.
 - On aperçoit également sur les côtés de la scène le découpage de la grotte qui montre que la mise en abyme s'est traduite scénographiquement dans la profondeur de la scène, selon un découpage horizontal : avant-scène = intérieur de la grotte / Fond = pièces enchâssées.
 - Les extraits proposés semblent insister sur la dimension « inconstance légère » / intrigues amoureuses mêlées de la pièce.

- **DC 3. Présentation de sa mise en scène par Georges Wilson, TNP de Chaillot, 1966 :**
 - Rapprochement avec Shakespeare, grande liberté de ce théâtre baroque.
 - Jeunesse qui émane de la pièce.
 - Innovation cornélienne qui joue avec la temporalité (inventeur, pour Wilson, du *flash back*), qui utilise toutes les possibilités offertes par la scène.
 - Parti pris de respect d'une théâtralité XVII^e (choix, présenté comme un « devoir culturel » qui contraste avec d'autres partis pris, par exemple celui d'E. Vignier dans DC3) : pas d'utilisation des moyens techniques de 1966 mais de ceux dont pouvaient disposer les comédiens de l'époque de Corneille. Cf. différents niveaux de plateaux -> ici, utilisation de la verticalité du plateau et, comme dans la précédente mise en scène, de sa profondeur (entrée des personnages de la pièce enchâssée par le fond).
 - Toutefois, pour un metteur en scène de cette seconde moitié du XX^e siècle, mettre en scène une pièce pareille, qui joue avec des « effets spéciaux », c'est forcément se poser la question de la spécificité du théâtre, et de celle du cinéma et/ou de la télévision.
 - Question également de l'accompagnement sonore : bruit évoquant la magie à la montée du plateau présentant deux personnages de dos + guitare classique dans l'extrait tiré de la fin de II, 2.
 - Diction dans la tradition de la déclamation (en particulier pour Pridamant et Alcandre).

- **DC 4. Captation d'une représentation de *L'illusion comique* dans la mise d'Eric Vignier, Lorient, 2016**
 - NB. E. Vignier a fait le choix de proposer la réécriture de la pièce.**
 - Costumes qui jouent d'un mélange modernité / intemporalité :
 - cf. le caban et le bonnet de marin de l'ami de Pridamant qui correspond au texte puisque le personnage dit venir de Bretagne mais qui rappellent aussi que la pièce se donne ici à Lorient.
 - Manteau ample de Pridamant très Western,
 - Lunettes noires, chapeau et manteau ample d'Alcandre.
 - Importance de la scénographie : espace très géométrique, structuré par des blocs blancs, à la forme très épurée et moderne et des vitres transparentes reflétant l'image des comédiens qui symbolisent la difficulté à déterminer ce qui est réel ou illusoire.
 - Du côté des accessoires, une chaise d'école (sur laquelle s'installe Alcandre), très moderne et très simple contraste avec les chandeliers.
 - Coloris des costumes et du décor très épurés aussi dans des tons de blanc / bleus foncés-bruns-noir, avec une touche de couleur dans le rouge du bonnet de Clindor et du rideau qui tire après lui Matamore III, 7.
 - Epure aussi du jeu : lenteur soulignée par le balancier des alexandrins dans le début.
 - Tout ceci tend très clairement à effacer la dimension baroque de la pièce.
 - Accompagnement musical cordes assez lent et mélancolique, parfois discordant pour traduire le caractère inquiétant de la magie. C'est ce qui s'apparente le plus au baroque dans ces choix de mise en scène, même si, là encore, cette musique peut aussi paraître intemporelle.
 - Alcandre joué par une femme mais assez androgyne (formes et traits dissimulées par le manteau, le chapeau et les lunettes, le maquillage très blanc du visage, cheveux longs mais voix grave) : renforce l'étrangeté du personnage. Ces attributs sont ôtés au moment de la révélation final (voile levé, les masques tombent).
 - Utilisation de la verticalité du plateau : cf. descente de costumes des cintres du théâtre (= du haut) à l'acte I ; cf. aussi la trappe par laquelle Adraste arrive, II, 3 et tombe après sa mort à la fin de l'acte III.
 - Les changements de niveaux de réalité (pièces enchâssées) sont traduits pas des changements de lumière :
 - de la blancheur de néon du début,
 - on passe à une lumière plus jaune. Le jeu de reflets dans les miroirs rend les personnages plus évanescents et souligne leur caractère fantomatique.
 - A la fin de l'acte IV, l'intervention d'Alcandre et Pridamant se fait dans un quasi noir.

- Pour le dernier enchâssement (la pièce que jouent Clindor et ses amis), une lumière froide dans des tons légèrement bleu-vert et de forts contrastes créant du clair-obscur.
- Parfois, descente de personnages en bas de la scène qui symbolise l'interpénétration des espaces.
- Dans l'ensemble, la dimension comique, pourtant très présente dans le texte, est gommée : cf. les réactions très mesurées du public aux interventions de Matamore, par exemple : cela ne tient pas à ce que le comédien joue mal le rôle, mais il ne souligne pas, dans son jeu, les saillies du texte et les rires des spectateurs sont, de ce fait, rares et mesurés, ce qui n'est pas le cas dans toutes les mises en scène. C'est la dimension inquiétante, voire tragique de la pièce qui est davantage mise en valeur.

- **DC 5. Captation d'une représentation de *l'Illusion comique* jouée par la troupe amateur Arnold Schürz, Lyon, 2014**

- Ouverture : Chants et musique très contemporains (un peu de réécriture dans les tirades / monologues transformés en chansons -> effets de refrain). *Idem* sur la référence à la buvette, juste avant l'entracte : libertés avec le texte.
- *Idem*, dans l'ensemble, pour costumes et peu d'accessoires : pas de véritable volonté de reconstitution d'une époque historique. Simplement quelques touches ponctuelles soulignant le caractère théâtral des échanges.
- Décor très minimaliste (à mettre en relation avec les moyens limités d'une troupe amateur).
- Magie d'Alcandre qui se traduit par fumée obtenue par un mélange dans un tube à essai.
- Personnages de la pièce-cadre qui s'installent dans le public
- Usage d'un masque vénitien pour Matamore. Renvoi à la tradition de la *Commedia dell'arte*.
- Jeu dans l'ensemble très statique (petite scène, mais pas seulement : le jeu n'est pas très bon, cf. Clindor).
- Des variations de ton très marquées (sans doute trop) mais sans véritable raison : renforce l'impression que le jeu est faux. Lié au fait que le rythme n'est pas le bon.
- Une volonté (même si elle est manquée) de tirer la pièce vers la **farce** (cf. costume à dentelles d'Adraste + canne + voix de fausset = énervement ridicule et pas du tout inquiétant, sorte de petit marquis) et pas du tout vers une dimension tragique. Cf. sur ce point le contraste très net de traitement entre la précédente mise en scène et celle-ci sur II, 3 (confrontation Lise/Adraste, lecture analytique 2)
- Combat conduisant à la mort d'Adraste hors scène.
- Ce passage tragique suscite des rires du public parce que, là encore, il est traité avec la distanciation de la farce.