Rapport de recherche
Titre : Opérations / Former au jeu : les opérations de l'acteur
Auteur : Anne Pellois
Date : Octobre 2020
Institution : La Manufacture – Haute école des arts de la scène

1. Historique

Cette troisième phase est la phase finale d'un programme de recherche pour lequel avait déjà été effectué 2 phases de travail en 2018 et début 2019. L'ensemble de la recherche s'inscrit dans le champ spécifique de la formation de l'acteur et établit une réflexion sur l'état des savoirs et des pratiques qui la concernent. L'objectif est double : analyser les opérations de l'acteur nécessaires à sa pratique (on entend par opération ce que l'acteur met en œuvre pour activer son jeu) ; identifier des processus d'exercices, d'apprentissage et de transmission propres ou utiles à l'art du jeu.

La discontinuité temporelle entre les phases 2 et 3 a permis de consolider les résultats et de mettre à jour deux orientations fortes de la recherche : 1/les méthodologies de transfert de savoirs, de concepts et de pratiques entre les arts de l'interprétation d'une part et les arts et les sciences humaines de l'autre ; 2/l'analyse précise de protocoles d'exercices comme porteurs de savoirs propres, permettant d'identifier les opérations et compétences nécessaires au jeu. Ainsi, l'apport des sciences humaines (notamment philosophie et littérature), a été renforcé, tout en conservant la pluridisciplinarité de l'équipe (théâtre, danse, musique, marionnette).

Les trois laboratoires théoriques (LT6 : Lire, écrire, traduire ; LT7 : déléguer, représenter et LT8 : jouer, improviser) et le laboratoire expérimental (LE3 : Jouer au travers) avaient pour objectifs d'explorer des modes opératoires de l'acteur dans sa relation avec ce qu'il a à jouer (par exemple un texte, un personnage, une situation) et ce avec quoi il joue (par exemple son corps, son partenaire, son instrument). Si ces aspects étaient évidemment présents et ont été abordés lors des phases 1 et 2, l'angle spécifique adopté par ces quatre derniers laboratoires a permis de revisiter un certain nombre d'exercices à l'aune de ces questionnements, et d'en explorer d'autres.

2. Objectifs atteints

Les trois laboratoires ont permis de confirmer la pertinence des opérations examinées pour explorer des aspects spécifiques du travail de l'acteur. Les analyses, exposés et expérimentations en laboratoire ont permis de rendre concret, par les retours d'expérience et de pratiques, ce travail, en spécifiant des opérations plus techniques mises en œuvre dans les exercices entraînant ces aspects de la pratique. L'on regrette que la part des expérimentations pratiques aient été réduites du fait de la crise sanitaire[1], car la collecte d'exercices n'a pas été aussi importante que lors des deux phases précédentes, alors même que la pertinence de leur analyse était apparue très fortement lors de la phase 2.
Cette impossibilité a été compensée par l'analyse sous un angle différents d'exercices déjà traversés lors des deux premières phases.

1 Le LT7 était en distanciel et a suivi de fait un protocole différent des autres laboratoires ; le LT8 a pu être effectué en présence, mais avec des règles sanitaires qui ne facilitaient pas l'expérimentation pratique. Les expérimentations se sont plutôt faites pendant le LE3, associé au LT7.

La phase 3 a néanmoins poursuivi l'entreprise de collecte d'exercices, ainsi que leurs retranscriptions. Elle a permis d'ajouter aux 59 exercices traversés sur l'ensemble de la recherche 7 nouveaux protocoles, essentiellement lors du LT8 et du LE3. Cette collecte, qui ne pouvait prétendre à l'exhaustivité, constitue néanmoins un corpus solide, transcrit ou en cours de transcription, pour mener les analyses suivantes :

- Élaborer une grille d'analyse propre à la spécificité des énoncés d'exercices.
- Mettre en lumière des opérations récurrentes sollicitées par des artistes composant des spectacles aux esthétiques différentes.
- Inscrire ces protocoles de travail dans une histoire du jeu, afin d'en mesurer la permanence ou l'apparition dans les pratiques.

Le travail terminologique sur les opérations, le soin apporté pour éviter l'analogie, notamment en mettant en regard les différents usages de ces opérations selon les disciplines artistiques, au regard d'usages circonscrits par une analyse notionnelle solide, a permis d'écarter un certain nombre d'hypothèses et d'en consolider d'autres, tout en étoffant le lexique permettant de décrire ce que fait l'acteur quand il est en jeu. Les « opérations cadres » qui constituaient les thématiques des laboratoires ont ainsi permis d'identifier des opérations plus techniques et plus concrètes, telles par exemple : être occupé, poser un cadre, (s')adresser, trouver des appuis, transposer, nettoyer, élucider, composer, déchiffrer, inférer, etc.

3. Description de la démarche et synthèse des résultats

Le travail de recherche s'est poursuivi selon les modalités des phases 1 et 2. La démarche consiste à confronter un ensemble de pratiques mettant en œuvre une opération donnée. Chacun des laboratoires a débuté par la proposition d'une définition liminaire de l'opération et de ses enjeux, théoriquement mise en perspective par une analyse des usages philosophiques pour cadrer le mieux possible les transferts possibles afin qu'ils dépassent la simple analogie. C'est à partir de ces premiers éléments que s'articulaient les interventions suivantes, fondées sur des pratiques, qui permettaient de tester la validité d'une piste. Comme pour les phases 1 et 2, chacun des laboratoires a donné lieu à une synthèse permettant d'organiser les savoirs produits en vue de la publication finale. L'ensemble des textes ayant servi aux interventions des un.e.s et des autres a également été collecté.

Synthèse des résultats par laboratoire :

Laboratoire théorique 6 : Lire, écrire, traduire (6-8 février 2020) :

L'hypothèse initiale était, au-delà de la démarche dramaturgique visant à questionner les relations de l'acteur au texte, d'examiner la pertinence des opérations de lecture, d'écriture et de traduction pour décrire le travail de l'acteur, en relation ou non avec le texte. L'approche interdisciplinaire (musique, danse, marionnette, théâtre), s'est justifiée par un usage commun et discuté lors du laboratoire de termes liés au texte (par exemple les notions de phrasé, rythme, voix du texte, intonation, énonciation, ou encore les opérations telles élucider, transposer, composer, déchiffrer), mais aussi par une double approche des termes lire, écrire, traduire, dans des usages parfois différents, notamment avec la musique :

- une première approche examine le rapport de l'acteur au texte (ou à ce qui s'y apparente, la partition), qui a mis en lumière les phénomènes de résistance paradoxale liés à l'appropriation du texte par le comédien, malgré la nature théâtrale du texte, mais aussi la spécificité du travail de l'acteur par rapport au texte qui consiste à le traduire en action, à s'y rendre le plus disponible possible.

- une seconde approche, que l'on pourrait qualifier de métaphorique, qui n'en demeure pas moins opérante, suppose d'une part de penser comme texte ce qui n'est pas texte (usages perceptibles dans les expressions telles « écrire une partition gestuelle », « élaborer une langue visuelle », « lire le jeu de quelqu'un », « traduire une émotion »), et d'autre part de considérer les processus de lecture, d'écriture et de traduction comme des ensembles d'opérations utilisés par l'acteur pour jouer. Le travail de l'acteur pourrait par exemple consister à « écrire par-dessus le texte ».

Si peu d'exercices ont été proposés, un certain nombre de pratiques ont été décrites et évoquées, soit passées (Jouvet, Copeau, Stanislavski, Knebel, Vassiliev), soit présentées par les artistes présents : méthode de l'analyse action, travail d'appropriation du texte, qualification de processus de création décrits et associés aux opérations de lecture, d'écriture et de traduction. D'autres opérations ont été mises à jour qui permettent de nourrir le lexique en cours d'élaboration : élucider, déchiffrer, transposer, inférer.

Laboratoire théorique 7 : Déléguer, représenter (7-8 mai 2020)[2]

Si la question de la délégation n'était, hormis pour les marionnettistes, intuitive pour personne, elle a cependant permis de penser la relation de l'interprète à ce qu'il a à jouer, mais aussi à ce avec quoi il joue (décor, regard du spectateur, corps), et à celles et ceux avec qui il joue. La question « qui délègue quoi à qui ? » dans un processus de travail où l'interprète n'est jamais seul (il est entouré d'un metteur en scène, d'un chef d'orchestre, d'un chorégraphe, d'autres interprètes, accompagné d'une musique, d'un décor, d'une lumière, chargé d'un texte ou d'une partition) est très souvent revenue. Constatant que ce rapport de délégation est toujours présent dans le travail de l'interprète, une fois déterminé le mécanisme qu'elle suppose (notamment le fait qu'elle est pouvoir de transformation entre les deux termes du rapport), il a fallu circonscrire un peu plus les domaines dans lesquels elle opère pour l'associer à un travail concret d'exercices :

- L'apport de la danse a permis d'élargir le territoire de réflexion en sortant du rapport texte / acteur ou personnage / acteur, pour penser la relation de l'interprète à son corps, comme mode d'intégration de techniques, de qualités de mouvement, et comme perception de l'endroit d'impulsion du mouvement.
- Le modèle marionnettique a permis de formuler l'importance de la relation à l'altérité dans les phénomènes de délégation. Comment intégrer plus ou moins la chose à jouer qui n'est pas soi, comment se positionner par rapport à ce qu'il y a à interpréter ou animer ? Le modèle musical a pensé la relation de l'interprète à l'ensemble (chef et / orchestre).
- La distinction entre la dimension auto-motrice ou hétéromotrice de l'interprète a également permis de formuler différents états de jeu où l'interprète se sent plus ou moins en charge ou en délégation. Dans une perspective hétéromotrice, l'acteur doit accepter de ne pas tout prendre en charge, et d'une certaine manière de « se laisser jouer ».

Laboratoire théorique 8 : Jouer, improviser (11-13 juin 2020)
Les apports du laboratoire ont consisté en l'examen de pratiques pédagogiques et de création permettant de susciter un état de jeu, de maintenir un état de spontanéité et d'improvisation dans une pratique théâtrale, qui convoque des compétences liées au refaire, à la reproduction d'une performance. Il s'agissait de travailler non sur des exercices liés à l'interprétation, mais au jouer « tout court ». D'où l'adjonction de l'improvisation, non en tant que discipline, mais en tant que pratique d'exercice. Comment organiser sans tout prévoir, sous peine de scléroser le jeu, les

2 Ce laboratoire s'est déroulé à distance. Il a donc suivi un protocole légèrement différent et les expérimentations pratiques n'ont pas été possibles.

conditions de possibilité d'une pratique vivante et non mécanique au moment de l'interprétation ? L'apport théorique était constitué d'une synthèse effectuée sur les théories du jeu : Caillois, Huizinga, Bateson, Winnicott. Ce dernier modèle a été largement commenté et transposé, notamment les notions « d'espace potentiel », « aire intermédiaire d'expérience », « cadre », ainsi que le dispositif du « squiggle » (qui peut se traduire par « gribouillis » ou par « paraphe »). En tant que dernier laboratoire, il a constitué une sorte de synthèse, puisque bon nombre d'exercices ont été convoqués qui avaient déjà été traversés par l'équipe, pour être passés au crible des constituantes suivantes permettant de mettre en place le jeu : la nécessité du cadre ; la dimension créative du jeu perceptible dans la recherche de l'inouï, du non prévu, de l'insu ; la constitution d'un espace spécifique au jeu à l'intersection du réel et de la fiction, assimilable à l'espace potentiel développé par Winnicott. La mise en place de ces éléments de travail dans les exercices évoqués ou expérimentés avait pour but de :

- Exercer la capacité à « réinventer des circuits », à sortir du cliché, à proposer des combinaisons nouvelles afin d'éviter les automatismes de jeu, dans le but de susciter du vivant, c'est-à-dire entraîner l'interprète à la production de gestes, associations, usages de soi (ou de son instrument) inouïs.
- Permettre à l'interprète d'être auteur de son jeu, en exerçant celui-ci non à partir de l'interprétation d'un texte ou d'un personnage, mais en partant de son corps et de sa personne.
- Exercer la capacité à se faire surface de projection, à produire des signes qui seront complétés, notamment par le spectateur, et accepter que le jeu ne soit pas entièrement intentionnel. Jouer serait accepter de se laisser regarder.
- Produire par l'exercice un cadre suffisamment clair pour permettre l'advenue du jeu.
- Mettre en œuvre pour l'interprète des exercices augmentant son « excitabilité » (faculté de réagir à un stimulus extérieur) ou sa sensibilité au monde extérieur pour travailler ses capacités réactives.

Laboratoire expérimental 3 : Jouer au travers (24-26 août 2020)

Ce dernier laboratoire expérimental était associé au LT7. Il s'agissait d'éprouver, avec 3 acteurs assistants de recherche et d'enseignement de La Manufacture, la pertinence des opérations liées à la pratique marionnettique dans le travail du comédien. Les techniques de manipulation de la marionnette (que celle-ci soit réelle ou figurée par la main de l'interprète) ont été expérimentées et rapportées systématiquement à des usages possibles pour l'acteur : point fixe et point de fixation, dissociation, séquençage, impulsion du mouvement, travail sur le focus, travail sur le poids et le centre de gravité, travail sur l'intention, etc. L'expérimentation a également permis d'explorer ce régime spécifique de plus ou moins grande visibilité de soi par rapport à ce que l'on joue, et d'identifier chez l'interprète « son endroit d'exposition » privilégié, laissant plus ou moins apparaître sa personne. Un des aspects du travail de l'interprète marionnettiste à l'égard de sa marionnette est de décider de son degré de visibilité par rapport à celle-ci. Certaines techniques de focus et de cadrage permettent d'être plus ou moins visible aux côtés de la marionnette. Ces techniques, appliquées à l'acteur, permettent d'identifier ce degré de visibilité de soi par rapport à ce qui est représenté et les techniques convoquées pour faire varier ce rapport.

4. Mesures de valorisation réalisées / prévues

Lors de cette phase 3, la valorisation de la recherche, outre les synthèses permettant de jalonner les étapes du travail au sein de l'équipe, a pris plusieurs formes :

◊ Applications pédagogiques :

- Un atelier de 1ère année pérenne en trois temps (6-10 janvier ; 11-14 novembre ; 3 sessions d'esneignement à distance en avril et mai 2020) à destination des étudiant.e.s acteurs et

actrices de la promotion L de La Manufacture intitulé « Copier, imiter, réactiver : pour une histoire sensible du jeu de l'acteur », dirigé par Anne Pellois et Tomas Gonzalez, a permis de creuser encore un peu plus les opérations sus-citées et d'en éprouver la pertinence pédagogique. Le cours s'est enrichi de la présence de Julia Gros de Gasquet (Maîtresse de Conférence HDR en études théâtrales et actrice) pour un travail sur le jeu baroque.

- Un séminaire de recherche de Master à l'Ens de Lyon intitulé « l'acteur et le texte » (septembre à décembre 2019), a permis de réfléchir à partir d'exemples historiques (Stanislavski, Copeau, Jouvet, Vassiliev) aux relations instaurées entre l'acteur et le texte (relation à l'action, découpage dramaturgique, séquençage, degré et techniques d'appropriation, matérialité du texte, etc.)

◊ Valorisation scientifique :

- Un article à paraître aux Presses Universitaires de Montpellier suite au colloque « Être en jeu, être en scène » (Montpellier, Université Paul Valéry, 20-22 Mars 2019). Titre de l'article : « Former au jeu : les opérations de l'acteur. État des lieux d'une recherche ». Parution à venir. Date non communiquée par l'éditeur.
- Un article avec Tomas Gonzalez à paraître dans la revue à comité de lecture *Methodos* suite à la participation au colloque « L'exercice en Art » (Lille, 19-21 juin 2019). Titre de l'article : « Apprendre en copiant : le comédien et ses modèles dans les pratiques de copie, d'imitation et de réactivation ». Parution prévue en février 2021.
- Un article à paraître dans le prochain numéro (237) de *Théâtre/ Public : Qu'est-ce que Jouer ?* Titre de l'article : « L'espace du jeu ». Parution prévue : hiver 2020-21.
- Un entretien à paraître dans le dossier n° 9 de la revue *Agôn* : *Rater* avec Loïc Touzé. À paraître en février 2021. https://journals-openedition-org.acces.bibliotheque-diderot.fr/agon/4410
- Un travail conséquent en vue de préparer la publication sous format livre de l'ensemble des résultats de la recherche a été réalisé : transcription d'exercices par l'équipe d'assistant.e.s d'enseignement et de recherche de La Manufacture, élaboration de la bibliographie finale en cours par la chercheuse principale, sélection des interventions susceptibles de figurer dans le livre à l'issue des trois phases. Date de parution prévue : décembre 2021.
- Constitution du programme de la journée de restitution de la recherche. Date prévue : janvier 2022.

5. Perspectives

- Élaboration d'un ouvrage sur l'ensemble de la recherche composée d'une partie synthèse et lexique par la chercheuse principale, d'un certain nombre de textes commandés à certain.e.s des intervenant.e.s, d'énoncés d'exercices et d'un lexique.
- Un approfondissement du travail fondé sur les opérations d'imitation et de copie permettra de creuser la valeur pédagogique et artistique de celle-ci : les ateliers d'histoire sensible du jeu de l'acteur sont amenés à se poursuivre pour les deux premières années du cursus du Bachelor théâtre de La Manufacture ; un stage AFDAS intitulé copier, imiter, réactiver, est en cours d'organisation en partenariat avec la Fabrique Autonome des Acteurs (reporté pour cause de crise sanitaire).
- Une série de séminaires consacrée à l'étude du jeu de l'acteur d'un point de vue historique et terminologique est toujours en cours à l'ENS de Lyon en parallèle de ce travail de recherche.
- Parmi les pistes ouvertes par les 2 années de recherche, la constitution d'une histoire du théâtre par l'histoire du jeu, pour prolonger le travail effectué avec Tomas Gonzalez et Julia de Gasquet, est à l'étude, vraisemblablement sous forme de livre, accompagné d'une ressource web.