



## PROJETS DES DOMAINES MUSIQUE – ARTS DE LA SCENE ET ARTS VISUELS FINANCES PAR LE FONDS STRATEGIQUE

### COMPTE RENDU DE RECHERCHE

INTERPRETATION concerne une recherche sur la représentation de l'activité silencieuse et invisible de la pensée de l'acteur au travail. Comment rendre visible ce processus en cours d'élaboration, ce flux, cette action qui s'improvise au cours de sa formalisation ? Il s'agissait d'explorer un nouveau paradigme d'interprétation de texte, au double-sens simultané du jeu et de la critique littéraire. Ainsi, là où l'interprétation d'un acteur conduit à une mise en jeu (une pensée en acte) et celle d'un dramaturge à un écrit ou un exposé analytique (une pensée en mots), cette recherche a proposé une hybridation de ces deux interprétations, l'une nourrissant (et réinterprétant) l'autre à chaque étape.

Les expérimentations nécessitaient un public, elles ont ainsi été exposées quotidiennement pendant 3 semaines (du 27 novembre au 15 décembre 2019, du mercredi au dimanche inclus), au théâtre Saint-Gervais (Genève), sur une plage horaire de 5 heures par jour, pendant lesquelles les spectateurs étaient libres d'entrer et sortir à leur guise. L'équipe regroupait 6 acteurs (Prune Beuchat, Estelle Bridet, Cécile Goussard, Arnaud Huguenin, Lucas Savioz et Lisa Veyrier), 4 dramaturges (Danielle Chaperon, Eric Eigenman, Marc Escola et Lise Michel) et 1 assistant (Davide Brancato), sous la direction de Nicolas Zlatoff.

#### Travail préparatoire et analyse-action

En amont du travail quotidien au théâtre Saint-Gervais, les dramaturges et Nicolas Zlatoff avaient identifié un texte de théâtre, qui serait travaillé tout au long de la recherche. Puisqu'il ne s'agissait pas d'aboutir à prouver la validité ou l'invalidité de telle ou telle interprétation, mais plutôt à multiplier les propositions de « nouveaux plans de référence qui permettent de relire un auteur en y découvrant des pertinences inédites » (Citton 2007), l'équipe a choisi un texte qui pouvait se prêter à « une multiplicité de réponses » de la part de-s l'interprète-s, c'est-à-dire un « classique » (Roland Barthes). Le choix s'est ainsi porté sur *Le Cid* de Pierre Corneille.

Puis, pendant 2 semaines, l'équipe d'acteurs a été formée à des protocoles de performances, issus des projets PENSEE (2018) et ATLAS (2016-2017) et adaptés de la méthode de l'analyse-action. Forcée par Constantin Stanislavski, au théâtre d'art de Moscou, puis prolongée par Maria Knebel, cette technique propose aux acteurs de jouer un texte de théâtre avec leurs propres mots, tout en ne le connaissant pas encore « par cœur ». En élaborant, au fil des protocoles de jeu, une « composition », c'est-à-dire un plan ou canevas, peuplés d'images sensibles et personnelles, « un chemin intérieur »

qu'eux seuls connaissent, les acteurs apprennent à suivre cette composition « comme une partition invisible », pour se rapprocher peu à peu des mots de l'auteur et du personnage (Lupo 2006, Vassiliev 2007).

Comme son nom l'indique, l'analyse-action alterne des moments à la table d'analyse du texte, d'un point de vue dramaturgique, avec des moments de jeu (« action »). L'analyse, de type dramaturgique (« exploration intellectuelle » du sens, mais aussi des champs lexicaux, sémantiques, etc.) permet ainsi d'élaborer une hypothèse de composition qui est ensuite testée en jeu. Puis les acteurs « reviennent à la pièce et à l'analyse de la scène qui vient d'être jouée » pour « contrôler à l'aide du texte de la pièce tout ce qui a été accompli [sur scène] », et ainsi élaborer ou affiner la composition et formuler de nouvelles hypothèses, qui seront ensuite de nouveau testées en jeu.

Sans entrer dans le détail technique des protocoles, la recherche s'est attachée à offrir la possibilité aux acteurs de convoquer des phases d'analyse du texte tout en étant déjà en jeu, et ainsi de ne plus systématiquement séparer les deux phases de la méthode.

#### Exposition publique au théâtre Saint-Gervais (Genève)

L'enjeu était, pour les acteurs, de pratiquer quotidiennement ces protocoles de performances à partir d'une liste de scènes du *Cid* fixées chaque jour, en fonction du travail de la veille (point à éclaircir ou préciser, lassitude vis-à-vis d'une scène, prise en compte d'un autre contexte de la fiction, comme, par exemple, le fait de suivre un personnage sur plusieurs scènes, etc.).

Afin de maintenir un travail de fond sur le texte (et d'éviter ainsi un travail qui aurait pris le risque de rester superficiel), un travail d'analyse, non exposé au public, était maintenu chaque jour, avant l'ouverture au public. Il concernait les scènes au programme du jour et permettait de reconvoquer les précédentes interprétations réalisées sur les mêmes scènes.

Pour chaque scène, les acteurs commençaient par lire la scène concernée, puis avaient la possibilité de questionner les dramaturges sur des points divers (compréhension lexicale, contexte historique, etc.). Le principe était ensuite le suivant :

- les acteurs pratiquaient les protocoles de performance sur la scène en question ;
- un dramaturge intervenait pour appuyer, invalider ou ouvrir une autre perspective d'interprétation ;
- les acteurs résumaient, avec leurs propres mots, l'interprétation du dramaturge et reprenaient l'étude de la scène sous un autre point de vue.

Des captations vidéo étaient régulièrement effectuées par l'équipe, afin de garder une trace du travail<sup>1</sup>. En outre, un assistant prenait en notes une partie des improvisations des acteurs et des interventions des dramaturges.

---

<sup>1</sup> Outre son utilisation en tant que trace de la recherche, l'outil vidéo permettait aux acteurs de multiplier les codes de jeu, du théâtre au cinéma, et multipliait ainsi les pistes de jeu et d'interprétation.

Un dispositif vidéo permettait également d'afficher sur un écran le-s passage-s du texte travaillé-s, tout au long des improvisations ou des analyses et aidaient ainsi le spectateur à suivre le-s point-s du texte qui étaient en travail.

Enfin, la distribution des rôles n'était jamais fixée à l'avance au sein des acteurs et se décidait sur le moment.

### L'hétérogénéité des langues et des langages de la pensée

Un des enjeux de la recherche était de confronter deux types de pensée : pensée analytique des dramaturges et pensée en jeu, plus intuitive, des acteurs. Ainsi, après chaque improvisation des acteurs, un dramaturge prenait la parole et développait une analyse de la pensée intuitive en jeu qu'il venait d'observer. Il était alors possible d'observer ces deux langages très différents de la pensée. Puisqu'après une intervention d'un dramaturge, les acteurs avaient pour consigne de « résumer ce qui venait d'être dit », on observait alors de manière particulièrement nette comment les langues venaient « frotter entre elles », comment les acteurs tentaient de s'approprier une pensée externe et hétérogène à la leur, dans une sorte de re-traduction dans leur propre langue et système référentiel, d'une pensée étrangère, qui les aidait, par suite, dans ce processus de transformation, à développer leur propre pensée en jeu.

Acteurs et dramaturges pratiquaient une « gymnastique mentale » dont l'enjeu était de leur permettre de « manier avec beaucoup plus de souplesse les divers types de catégorisations » avec lesquels ils opèrent habituellement (Citton).

On observait également ce frottement dans le moment des « questions aux dramaturges » : au sein d'une discussion informelle sur des éléments de langage ou des questions de compréhension du texte, les acteurs et les dramaturges analysaient (ils parlaient « depuis l'extérieur », en disant : « le personnage dit ceci », ils conceptualisaient). Puis, un acteur s'emparait d'un élément en disant : « donc à ce moment, Rodrigue dit qu'il veut mourir. » puis passait au « je » : « je veux mourir » Il était visible pour un spectateur qu'à ce moment précis (concomitant avec une certaine spectacularité), la pensée franchissait un cap. De l'extérieur, un spectateur percevait qu'il comprenait mieux le point développé ou plutôt qu'il « voyait mieux », comme si l'acteur, en retraduisant une analyse dans une pensée en jeu (« je »), avait créé une image de pensée, que le spectateur regardait comme un nouveau spectacle. En grec, « teoria » - à la racine du mot « théorie » - désignait autant un spectacle que l'action de regarder ce spectacle. Dans cette recherche, les acteurs construisaient des theoria, des spectacles de la pensée, en reformulant, dans la langue du jeu, une pensée issue de l'analyse des universitaires.

### Le spectacle du dialogue de la pensée

Même si le principe premier était de segmenter nettement les interventions des dramaturges de celles des comédiens (afin de laisser à chacun la possibilité de « parler sa langue »), il arrivait régulièrement qu'un acteur en jeu (et donc un personnage) dialogue avec un dramaturge : ainsi, à propos d'une scène en particulier, Danielle Chaperon développe un jour la thèse selon laquelle le personnage du Comte est outrancier (il représente un Matador issu de la comedia). Après cette intervention, un acteur prit la parole, déjà en jeu : « ah mais non, je ne suis pas du tout d'accord, on ne peut absolument pas dire que le Comte est outrancier ». Puis il développa, en passant au

« je » : « je ne suis pas du tout outrancier, pourquoi dites-vous ça ? J'ai toutes les raisons de croire ce que j'avance, etc. » L'acteur poursuit ainsi son jeu et sa proposition, en étude sur une scène : il justifiait, au début de l'acte 1, les raisons qui lui font croire qu'il va obtenir le poste de gouverneur du Prince. En face, la dramaturge argumentait, dialoguant donc, non plus avec l'acteur mais directement avec le personnage que joue l'acteur, afin de questionner « qui est ce personnage » ? « Comment agit-il » ?

Gilles Deleuze et Félix Guattari avaient proposé la notion de personnage conceptuel : pour penser, nous sommes toujours en dialogue avec ce personnage, comme avec une sorte d'alter ego ou d'ami imaginaire, afin de forger nos concepts. Dans INTERPRETATION, les dramaturges dialoguaient ainsi avec les personnages de la fiction de Corneille, qui prenaient de fait le rôle de personnages conceptuels.

### La révélation de la pensée sur scène

Pendant la préparation des expérimentations publiques à Saint-Gervais, une question s'est posée de manière récurrente : s'il était clair que le paradigme de la recherche visait à nourrir deux manières différentes d'interpréter un texte (celle des dramaturges et celle des acteurs), et que pour le jeu des acteurs la présence d'un public était souhaitable, y avait-il un intérêt, pour un spectateur, à assister à cette recherche ?

Un jour, une dramaturge a formulé, à propos de la scène du soufflet (acte 1 scène 4): « je connaissais ce point de vue sur la scène, je l'avais lu et j'étais d'accord, mais là, je le vois<sup>2</sup> ». Il est alors devenu évident que l'exposition publique du travail permettait de produire des « images de pensée », et que ces dernières activaient une *compréhension* sans doute plus directe et sensible que le discours analytique. Platon avançait l'idée que la tâche du *logos* (l'analyse) n'est pas de convaincre l'interlocuteur par des raisonnements logiques, mais plutôt de créer une « image du vrai » chez l'interlocuteur, image qui emportera son adhésion immédiatement. *Visiblement*, la recherche d'une compréhension, produite par un acteur en jeu, fait apparaître une image spectaculaire, qui aide à créer cette compréhension, pour lui-même et pour un spectateur.

### Publications de la recherche

A l'issue des expérimentations publiques à Saint-Gervais, quatre modalités de publication de la recherche ont eu lieu :

- l'ensemble des protocoles de jeu ont été transmis aux élèves-comédiens de La Manufacture (Bachelor K), dans le cadre d'un atelier « sonde » de 2 semaines. Outre l'acte de transmission à des comédiens en formation, cette étape a permis à Nicolas Zlatoff d'affiner et de formaliser plus précisément les différents protocoles de performance utilisés, puisqu'il s'agissait de les transmettre à une nouvelle équipe, totalement vierge du travail.
- l'ensemble des traces réalisées (transcriptions écrites des différentes interprétations, notes manuscrites des dramaturges et captations vidéo) a été déposé en ligne. Un utilisateur peut ainsi, en se connectant sur le site, parcourir le texte du *Cid* et, pour chaque scène, consulter les différents documents rattachés. Le site se comporte donc comme un atlas (au sens de Warburg, tel que décrit par

---

<sup>2</sup> Ce ne sont pas ses mots exacts, mais une transcription de mémoire

Georges Didi-Huberman), c'est-à-dire une organisation spatiale de documents, toujours recomposable et recomposée. Ainsi, l'atlas ne fixe pas une interprétation unique mais propose un outil permettant d'en relire indéfiniment le sens (et découvrir ainsi de nouvelles publications)<sup>3</sup>.

- Un article est en cours de rédaction par Lise Michel et Nicolas Zlatoff, il sera publié dans une revue professionnelle ou scientifique.
- Les traces vidéos et écrites des improvisations des acteurs et des interventions des dramaturges sont actuellement utilisés dans le projet CHATBOT. Soutenu par le dispositif SPARK du FNS, cette recherche consiste à développer un agent conversationnel (application informatique de type IA) à l'aide des dernières avancées du Deep Learning. A terme (janvier 2021), l'enjeu est d'ouvrir un service en ligne de messagerie, permettant à un utilisateur de converser avec une intelligence artificielle (IA) capable, à son tour, de proposer de nouvelles interprétation du Cid, à partir, entre autres, de celle proposées par l'équipe d'INTERPRETATION.

---

<sup>3</sup> La question de savoir à quel public ouvrir cet outil (professeurs d'Université, étudiants de La Manufacture ou tout public) est encore à l'étude.