

L'espace du jeu
Article paru dans *Théâtre/Public*, n°238. Jouer. Coordonné par Christian Biet.
Janvier-Mars 2021

À l'issue d'un laboratoire de trois jours intitulé « jouer, improviser » à la Manufacture à Lausanne dans le cadre de la recherche « Former au jeu : les opérations de l'acteur »¹, Valeria Bertolotto, actrice et intervenante dans le Bachelor Théâtre, propose, en guise de synthèse, la définition suivante du jeu :

« Affirmation d'un geste singulier, créatif, qui me procure de la joie et du plaisir, libre, spontané, qui donne de l'étonnement, me surprend, inédit et inouï, dans un dispositif, dans un lieu, dans un temps donné, qui se fait en présence de celui qui regarde, de celui à qui il est donné »².

Dans cette définition proposée dans le cadre d'une réflexion qui visait à définir en quoi consistait, pour l'interprète, l'activité de jouer de manière intransitive, indépendamment de ce qu'il y avait à jouer, un certain nombre de dimensions du jeu sont énoncées. L'impulsion personnelle et singulière est nécessaire à la pratique du jeu, elle participe du plaisir que procure cette activité, qui contient des éléments improvisés non décidés donnant lieu à des trouvailles permettant de le qualifier de créatif, mais aussi un cadre (« un dispositif ») caractérisé par sa circonscription spatiale, temporelle, et bornée par le regard du spectateur. La dimension spontanée et naturelle du jeu est, dans cette définition, circonscrite par un cadre qui, sans nécessairement la contraindre ou la limiter, la maintient dans un espace spécifique généré par le jeu et propre au jeu. C'est parce que le jeu est contenu dans ce cadre qu'il est jeu. Il en est à la fois la condition de possibilité et le produit. Il est enfin et paradoxalement ce qui permet l'expression de la singularité de l'interprète. C'est à partir de cette définition que je souhaiterai suivre le double fil du cadre et de l'espace spécifique au jeu.

Si « aucune maîtrise technique ne peut mener directement au jouer, qui est d'un autre ordre que l'apprentissage »³, s'il est difficile de donner à un.e interprète l'injonction de jouer tout court, il est en revanche possible de travailler les circonstances du jeu, ses conditions de possibilité. Si « jouer est une approche de l'action, non une forme d'activité », si le jeu se caractérise non par son « contenu » mais son « mode »⁴, alors il serait possible de s'exercer au jeu par la perception de la singularité des circonstances nécessaires à son déploiement. Précisons d'emblée que la forme de jeu qui nous intéresse est celle qui s'apparente au *play*, c'est-à-dire un mode de jeu intransitif, un « jouer tout court », que l'on oppose, dans les théories du jeu et depuis Winnicott, au *game*, c'est-à-dire au jeu établi autour de règles prédéfinies⁵. La faculté de jouer, dont il s'agit de questionner la dimension exerçable, éventuellement perfectible, échappe en tant que telle à la maîtrise technique. Quand par exemple Jacques Copeau jette les prémises de son école au Vieux-Colombier en 1913, il entend forger son entraînement de l'acteur en observant d'abord l'enfant dans ses jeux, observation qui constitue la source d'un apprentissage infini pour travailler, et le paradoxe est grand, les dimen-

¹ Cette recherche collective s'est déroulée de janvier 2018 à août 2020, au sein du département Recherche et Développement de l'école de la Manufacture – Haute École des Arts de la Scène, et en lien avec le Bachelor Théâtre, avec le soutien financier de la HES-SO et de la Manufacture. Voir : <http://www.manufacture.ch/fr/3373/Operations>

² Ce laboratoire s'est tenu les 11-12 et 13 juin 2020.

³ Anne Boissière, « préface », in *Le Mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, coll. « L'œil et l'esprit », Mimesis, 2018, p.13.

⁴ Jerome Bruner, *Children's play council*, August 2001, cité par Janet R. Moyles, *Just Playing ?*, Open University Press, 1989.

⁵ Dans la terminologie développée par Winnicott, ce dernier distingue le *game*, activité ludique structurée par des règles du jeu, du *play*, jeu non régulé par des règles et qualifié d'« effrayant ». Ce qui nous intéresse ici est bien la faculté du *play*, entendu comme une faculté qui se situe au-delà de la maîtrise technique. Donald Winnicott, *Jeu et Réalité, l'espace potentiel*, Paris, Folio Essais, 2016 [1971], p. 103.

sions spontanées et naturelles du jeu que l'acteur doit retrouver face au texte classique⁶. Mais l'articulation entre la discipline de l'exercice pour l'entraînement et la spontanéité nécessaire au jeu de l'enfant se transforme vite en une insurmontable contradiction lorsqu'il s'agit d'élaborer des exercices, ceux-ci apparaissant assez vite comme un cadre posant des règles qui transforment immédiatement le *playing* en *gaming* par l'introduction de la discipline, incapable de maintenir la spontanéité dans le jeu.

Ce n'est donc pas en faisant jouer les acteurs qu'on peut entraîner leur faculté de jeu. Une des pistes ouverte par la recherche, étayée par l'observation de toute une série d'exercices traversés pendant les laboratoires théoriques et expérimentaux de la recherche « Former au jeu : les opérations de l'acteur », est que cette faculté de jouer en mode intransitif peut se travailler à partir d'une appréhension de la « localisation du jeu »⁷, c'est-à-dire d'une attention particulière portée à l'endroit où ça joue, ni tout à fait dedans, ni tout à fait en dehors de l'acteur, mais dans une « aire intermédiaire », un « espace potentiel »⁸ qui n'existe que pour et par le jeu. La convocation du modèle winnicottien pour penser le jeu est ici précieuse pour articuler l'analogie jeu de l'acteur / jeu de l'enfant non pas sur la dimension supposément naturelle et spontanée du jeu qui serait par là même impossibles à exercer et à reproduire, mais sur ses conditions de possibilité et de surgissement qui seraient relatives à la constitution d'un cadre et d'un espace spécifiques. Sans confondre cadre et règle, dans la mesure où il ne s'agit pas ici d'édicter des prescriptions en vue de construire une méthode, sans non plus prétendre que le rapport à l'espace constitue l'unique voie permettant de s'exercer au jeu, le but de cette réflexion, appuyée sur l'observation d'exercices, est d'examiner comment l'interprète suscite, à l'intérieur d'un cadre donné, cet espace spécifique au jeu et s'y investit.

1. Poser un cadre

Dans les protocoles de cure analytique pour les enfants développés par Winnicott, le premier contact est souvent établi par le jeu du *Squiggle*. Le thérapeute demande à l'enfant de faire un tracé libre sur une feuille de papier, qu'il propose au regard de son partenaire. Ce dernier « en fait quelque chose »⁹, c'est-à-dire qu'il en propose une interprétation, avant d'inverser le protocole. La dimension du jeu réside à la fois dans la spontanéité du dessin proposé, l'interaction entre celui qui propose et celui qui regarde (qui ne préexiste pas à ce premier contact, c'est-à-dire que c'est le jeu qui fait des protagonistes des joueurs), et enfin le cadre dans lequel celui-ci est proposé (une feuille blanche délimitée, un temps donné, une relation bien définie). Souvent traduit par « gribouillis », le *squiggle* peut aussi se traduire par « paraphe ». Il constitue alors l'expression d'une individualité singulière, « autrice de son jeu »¹⁰, proposée au regard d'une autre individualité singulière, qui y superposera sa propre vision.

Évoqué comme référence à mettre à l'épreuve des pratiques pédagogiques des intervenants du laboratoire « jouer, improviser », présent dans la définition proposée par Valeria Bertolotto, ce cadre se superpose assez bien au dispositif de la représentation, constitué d'abord d'un temps le plus souvent limité et fixe et d'un espace délimité (la scène). Le cadre est également constitué d'une fiction au sens large (fiction initiale de personnage, de texte, de récit, de situation, ou fiction fabriquée à partir d'un travail dramaturgique raffinant le réel pour la scène), auquel peut parfois s'ajouter un protocole, par exemple dans les spectacles fondés sur l'improvisation. Enfin, cet espace de jeu est délimité par un regard spectateur.

⁶Voir le point 8 intitulé « jeux » du règlement de l'école du Vieux-Colombier. Il s'agit de trouver « par quels moyens, par quelle méthode invisible, par quelle ruse il nous sera permis de le guider vers une expression dramatique intelligible sans rien lui faire perdre de sa spontanéité naturelle, de sa fraîcheur primitive ». in Jacques Copeau, *Registres VI, L'École du Vieux-Colombier*, Paris, Gallimard, 1999, p.134.

⁷Winnicott, *op. cit.*, p.108. Le caractère central de la notion de localisation du jeu a été exploré par Anne Boissière dans « Donald Winnicott et l'espace du jouer », in *Le Mouvement à l'œuvre, entre jeu et art, op. cit.*, pp. 127-140.

⁸Winnicott, *op. cit.*, p.190.

⁹Winnicott, *op. cit.*, p.52.

¹⁰L'expression est de la danseuse Chrysa Parkinson, citée par Claire Bésuelle lors du laboratoire 8 « Jouer, improviser ».

Bruno Meyssat, pour qui la pensée de Winnicott est matricielle, transpose le principe du *Squiggle* dans une série d'exercices, et notamment l'« impro contact ». Un espace délimité au sol est proposé aux participants, assimilable à une page blanche. L'interprète est invité, pour une durée variable mais déterminée à l'avance (de 45 secondes à 1.30 minute) et strictement chronométrée, à s'emparer de tout ou partie des 5 objets disposés sur une table, après avoir pris connaissance d'un thème¹¹ qu'il prend le temps de « faire résonner » en lui. L'entrée dans l'aire de jeu correspond au début de l'improvisation, consistant en la mise en place d'une interaction entre soi et l'objet, sans parole. L'improvisation se déroule sous le regard du reste des interprètes, et sous le regard du pédagogue metteur en scène, qui peut intervenir par la superposition de son propre dessin sur le dessin du ou de la participant.e, par le biais de la musique ou de la lumière.

Dans le contexte sécurisant du cadre¹² peut se déployer l'expression d'une personnalité singulière en interaction avec un objet qui constituera, à l'instar de « l'objet transitionnel » aussi théorisé par Winnicott¹³, la relation nécessaire et explicite avec un réel. Le travail avec l'objet consiste à réaliser au moins une action, parfois deux, qui peuvent apparaître comme des surgissements. Le travail, approfondi au fur et à mesure des consignes prodiguées, consiste à prévoir le moins possible ce qui va advenir : « l'idée c'est qu'il arrive quelque chose qu'on attendait mais on ne peut pas le savoir »¹⁴. Le cadre s'apparente ainsi non pas tant à des règles qu'à une forme de « tenue » ou de « soutien » pour un « faire par impulsion »¹⁵ qui n'expose pas trop violemment la personnalité de l'interprète – rien n'est plus humiliant pour Bruno Meyssat que de dire à un acteur « vas-y, improvise » ou « joue » –, mais lui permet de s'exprimer au travers de ce cadre.

2. Susciter l'espace / Habiter l'espace

À l'intérieur de ce cadre, l'espace construit peut, toujours pour reprendre la terminologie winnicottienne, s'apparenter à un « espace potentiel » ou « aire intermédiaire d'expérience ». La caractéristique majeure de cet espace, qui est défini comme l'espace propre au jeu, est qu'il est à la fois espace du réel et espace de la fiction. Le travail de l'interprète consiste alors à se tenir dans cet espace intermédiaire et paradoxal dans lequel d'une part il croit et ne croit pas en ce qu'il fait, et d'autre part il fait coexister le réel de sa personne et la fiction qu'il élabore à partir d'elle. Ce double état de l'acteur, totalement et *sérieusement* investi dans son jeu, écarte tout état de possession ou d'incarnation. L'acteur n'est pas *habité* par la fiction qu'il crée, il *l'habite* tout entier. En ce sens, l'espace créé est milieu, propice au jeu et généré par le jeu même. L'entraînement de la capacité à jouer consisterait donc en la capacité à susciter ce milieu, et à s'y tenir, dans l'exacte intersection du monde, de son réel et de la fiction à développer. Cet endroit du jeu est précisément, dans la modélisation de Winnicott, l'espace de créativité de l'individu.

Dans le cadre de l'interprétation, la chose à jouer constitue l'apport fictionnel le plus évident à superposer à la personnalité de l'acteur. Personnage, texte, situation, tout ce qui préexiste au déploiement du jeu contient, pour reprendre une expression de Stanislavski, « les circonstances proposées » qui bornent le jeu de l'interprète dans les limites de la fiction à développer¹⁶. Le travail dramaturgique de l'acteur consiste précisément en l'intégration (comme le serait le travail du danseur sur un mouvement à exécuter ou le musicien avec sa partition) de ces éléments fictionnels. Son travail d'interprétation ajustera la distance plus ou moins grande qu'il souhaite établir avec ce qu'il a à représenter.

Partant du principe que le jeu consiste à superposer à sa présence réelle une présence fictive selon un dosage variable qui signera la singularité de la performance et son type, et que l'espace du

¹¹Exemple de sujets proposés lors du laboratoire expérimental 2, « susciter l'émotion », avec les acteurs et actrices de la promo J du 18 février au 1^{er} mars 2019 : « Toujours la nuit », « il est temps », « tu l'as voulu ».

¹²« Plus on cadre l'acteur, plus on le laisse tranquille ». Bruno Meyssat, laboratoire 8.

¹³Voir chapitre 1 de *Jeu et réalité* : « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*, pp.27-64.

¹⁴Bruno Meyssat, laboratoire 8.

¹⁵Le terme a été utilisé par Anne Boissière lors du laboratoire 8. C'est une citation de Winnicott in *Conversations ordinaires*. Cité in *Le Mouvement à l'oeuvre*, *op. cit.*, p. 103.

¹⁶Constantin Stanislavski, *La Formation de l'acteur*, Paris, Payot, 2001, p.86 et suivantes.

jeu est suscité par le joueur même, le premier travail de l'acteur sera de prendre conscience de la nature de sa présence réelle. L'exercice de Loïc Touzé intitulé « se ressembler à soi-même », consiste à se présenter devant les autres en tentant de « se ressembler le plus possible », sans rien faire. Quelqu'un vient à côté du premier qui fait l'exercice, et tente de lui ressembler. Le premier regarde le résultat. Puis le second modifie sa posture pour se ressembler le plus possible. Les corrections de postures sont très visibles. Elles permettent de « ramener de l'information »¹⁷ sur ce qui s'apparente à des signatures corporelles individuelles. Elles travaillent ce qui ressort de la « sensation de soi »¹⁸.

Ce n'est qu'à partir de ces usages réels de soi que peut s'élaborer la construction d'un usage fictif. Un deuxième type d'exercices consiste à entraîner les capacités à passer d'un usage quotidien de soi à un usage ludique et créatif, « extra-quotidien » dirait Barba¹⁹, « fictif » dirait Claire Heggen²⁰. Toute une série d'exercices permettent d'ouvrir des espaces de créativité à partir du corps réel engagé dans une démarche fictive. L'exercice de la main fixe, largement utilisé dans les arts de la marionnette²¹, consiste à déplacer son corps autour de sa main que l'on maintient fixe et à explorer les possibilités de mouvement à partir de cette contrainte. S'il s'agit de travailler dans le but de manipuler une marionnette qui constituera *in fine* ce point fixe autour duquel le marionnettiste travaillera, il s'agit aussi de percevoir les potentialités corporelles d'une telle contrainte. Cette capacité à « réinventer des circuits »²² s'exerce également du côté de l'imagination. L'exercice dit « du mot à mot » de Bruno Meyssat, suivant un protocole très précis, travaille à cet endroit là. Deux participant.e.s, A et B, se font face au milieu d'un cercle constitué par les autres participant.e.s à l'atelier. Après un temps de concentration, A lance un nom commun. B le réceptionne et renvoie un nom commun activé par ce que A lui a dit. Le nom doit être le premier qui vient, et ne doit pas être associé par un fait de langue (traduction, mot composé, mot d'une même famille ou relevant d'un univers identique). À chaque « erreur », Bruno Meyssat émet un claquement avec 2 planchettes en bois. Un autre mot doit alors être lancé en remplacement. A ou B peuvent se retirer du jeu en levant la main le temps qu'ils veulent (le chronomètre est alors arrêté), et reprendre à leur convenance. Le tout dure 2 minutes (de plus en plus longtemps au fur et à mesure que l'exercice s'effectue)²³. Ce type d'exercices permet d'ouvrir les potentialités de l'imagination en ne se satisfaisant pas de liaisons convenues, pour aboutir à des associations inédites dont la résonance peut être exploitée par l'interprète, et par lui seul, puisqu'il n'est pas sommé d'explicitier ces associations.

Une troisième série d'exercices consiste à faire advenir dans le même espace l'usage du corps réel et l'usage du corps fictif. L'exercice au long court d'Oscar Gomez Mata intitulé « des gens qui marchent »²⁴ consiste à entraîner chez les interprètes la faculté à mener de front plusieurs niveaux d'actions dont ils doivent toujours garder la conscience, parce qu'ils sont regardés. Le projet de cet exercice est clair : « si quelqu'un entre dans cette pièce, il doit voir des gens qui marchent », et non des gens qui regardent, ou bougent les bras, ou étirent les jambes. Les consignes liées à l'exercice de cette marche contribuent à occuper de plus en plus précisément l'interprète, par des pensées de l'action qui commencent par l'identification des usages de soi, de son état du jour,

¹⁷L'expression est de Bruno Meyssat.

¹⁸Autre héritage que l'on peut faire remonter au Système. Voir « un sténogramme de répétitions : actions physiques et sensation de soi », in *Constantin Stanislavski*, introduction, traduction et choix de textes par Stéphane Poliakov, Arles, Acte Sud Papier, collection « mettre en scène », 2015, p. 41.

¹⁹Eugenio Barba, *Le Canoë de Papier. Traité d'Anthropologie théâtrale, L'entretiens*, « Les voies de l'acteur », Lavérune, 2004, pp.39-41.

²⁰Claire Heggen, entrée « corps » in « Abécédaire en chantier », in Claire Heggen et Yves Marc, *Théâtre du mouvement*, Deuxième époque, Montpellier, 2017, p.363.

²¹Cet exercice a été proposé par Claire Heggen lors du laboratoire théorique « se préparer » (4-6 janvier 2018). Il a été repris par Bérangère Vantusso lors du laboratoire théorique « combiner, monter » (17-19 mai 2018) et du laboratoire expérimental « Jouer à travers » (24-26 août 2020).

²²Expression de Loïc Touzé dans le laboratoire théorique 3 « combiner, monter ».

²³Un certain nombre de variantes existent à cet exercice. Contact ou non entre les 2 participants, variation de la distance entre eux, constitution de quatuors, introduction d'un tiers qui distribue différemment la parole.

²⁴L'exercice a été proposé par Oscar Gomez Mata lors du laboratoire expérimental 1 sur la copie et l'imitation (27-31 août 2018), et lors du laboratoire théorique 4 « être là », (15-18 novembre 2018). Cet exercice a été retranscrit dans le cadre de la recherche « Penser l'action ». <http://www.manufacture.ch/fr/4526/Penser-l-action>.

des tensions du moment. L'exercice se poursuit par étapes. L'exploration de la combinaison marche / regard permet l'analyse de l'espace environnant ainsi que l'exploration des conditions de possibilité d'un regard sur soi dans l'action. L'adjonction d'un travail spécifique sur les bras permet d'intégrer un geste contraint à une marche qui doit rester naturelle. Le travail sur les émotions permet de penser l'expression de cette dernière au prisme des actions physiques. « Jouer c'est faire »²⁵.

Une dernière série d'exercices travaille la perception de la superposition ou du montage opéré par l'acteur, entre la personne réelle et sa personne fictive. Le travail effectué par Bérangère Vantusso avec les marionnettes²⁶ permet de travailler la perception de ce que c'est que de jouer au travers de quelque chose à qui l'on laisse plus ou moins de place en tant que marionnettiste. L'expérimentation de la distance maximale entre soi et la marionnette (à la Bunraku), ou minimale (le corps devient castelet, le marionnettiste devient partenaire, ou double de la marionnette), permettent, entre autres usages, d'expérimenter les effets de distanciation ou d'identification de manière très concrète. De même, tout le travail effectué autour des opérations de copie, d'imitation et de réactivation, visant à reproduire le plus techniquement possible à l'aide d'un croisement d'archives la performance d'un acteur ou d'une actrice du passé, permet de percevoir la nature du chemin technique (qu'est-ce qui sépare ma voix de la voix de Maria Casarès par exemple) et sensible (comment le fait de performer cette copie me touche et rend sensible ma performance sans autre investissement qu'un investissement technique au départ) à parcourir pour s'approcher de cette performance. La superposition, que ce soit par une approche sur partition, à l'oreillette ou mixte, de l'interprète et de la performance par ailleurs disponible indépendamment de lui, constitue une modalité d'exercice permettant de mesurer l'écart entre la personne réelle et la personne fictive, tout en proposant un dispositif qui cadre précisément les procédés à mettre en œuvre pour y parvenir²⁷.

3. L'espace qui regarde

La dimension technique du travail dans une grande partie des exercices proposés constitue, pour les pédagogues qui la mettent en œuvre, la garantie d'une exposition moindre de l'interprète en tant que personne. Lors de la recherche, l'idée que le métier d'interprète était un métier très exposant, et donc d'une certaine manière très violent pour la personne qui l'exerce, est revenue très souvent. « Les comédiens et comédiennes font un métier d'exposition maximale à l'autre »²⁸. Toutes et tous font état de cette violence dans leurs pratiques et de la nécessité d'y préparer les jeunes interprètes. Certains exercices apprennent ainsi à mesurer ce que c'est, ce que cela implique, ce que cela déclenche comme stratégies de protections, ce que c'est que d'être « sous le regard de quelqu'un ».

Le souci de la technique permet, sans étouffer la singularité de l'expression, de proposer au regard « un savoir faire plus qu'une personne »²⁹, même si l'intérêt de la performance est *in fine* de venir voir un savoir faire maîtrisé par une individualité singulière. Transparaître dans son jeu sans être exposé trop violemment en tant que **personne**³⁰, constitue un des apprentissages du jeu, qu'un cadre correctement posé peut permettre, sans pour autant étouffer ni la spontanéité, ni la singularité, ni l'authenticité du jeu.

²⁵ Winnicott. *op. cit.*, p.90.

²⁶ Travail développé lors du laboratoire 3 « combiner, monter », du laboratoire 7 « déléguer » (7-8 mai 2020) et du laboratoire expérimental « jouer au travers ».

²⁷ Cette recherche sur la question de la copie et l'imitation a eu pour conséquence la création d'un atelier de première année d'une durée de 2 à 3 semaines intitulé « Histoire sensible du jeu de l'acteur ». Pour une approche plus détaillée de ce travail, voir Anne Pellois et Tomas Gonzalez, « Apprendre en copiant : le comédien et ses modèles dans les pratiques de copie, d'imitation et de réactivation », article à paraître dans le numéro 21 de *Méthodos* consacré à *L'exercice en art*.

²⁸ Oscar Gomez Mata. Laboratoire expérimental « copier, imiter, réactiver ».

²⁹ Claire Heggen lors du laboratoire 7 « déléguer ».

³⁰ Il s'agit ici de permettre à l'interprète qui ne souhaite pas être exposé en tant que personne de trouver des stratégies lui donnant la possibilité d'être créatif dans un dispositif médié, l'exposition de soi restant évidemment une voie de travail et de création possible.

Une grande partie des exercices consiste à s'entraîner à être sous le régime de l'adresse au sens large, c'est-à-dire à évoluer dans un espace regardé. Un exercice de Bruno Meyssat travaille précisément ce régime de présence sous le regard³¹. Le dispositif est simple : deux chaises sont face à face. Un acteur est assis sur une chaise, le reste du groupe est assis derrière l'autre chaise. Il s'agit d'effectuer une traversée sans rien faire, ni se nourrir d'aucune fiction, en un temps « de l'ordre de deux minutes ». Ce travail consiste à percevoir la difficulté qu'il y a à se présenter sous le regard des autres sans rien faire. Il consiste à s'exercer à « avoir une présence en dépit du fait d'être regardé ». Pour pouvoir faire cet exercice permettant de « nettoyer » sa présence, il s'agit de s'empêcher de mettre en place toute stratégie facilitant cette traversée : pas de fiction (je vois quelque chose sur cette chaise qui me fait envie / peur / etc.), pas d'artifices techniques (compter le temps par exemple), pas de « masques ». L'exercice d'Oscar Gomez Mata intitulé « présence rien faire » consiste à poser sa présence en face d'un public constitué par les autres participants. Il s'agit, après une entrée, de se tenir debout, droit, le regard sur la ligne d'horizon, sans rien faire. Cette présence n'est pas immobilité, elle est dénuée de tout mouvement et de toute action. Si en apparence la consigne est simple, elle sous-entend néanmoins une attention très forte à la conscience de ce qui peut être lu comme une action par le public (cligner des yeux par exemple). Si une action a lieu, cette présence spécifique prend fin, l'interprète se retire. La présence « rien faire » permet de « vider l'image de soi », de « se retirer » pour « augmenter la quantité du regard du spectateur », « la capacité d'observation du spectateur »³²

Cet apprentissage passe également par l'articulation du corps et de l'espace qui va le rendre visible³³. L'espace du jeu se caractérise par son interaction avec le corps qui joue. Seule la production du jeu permet la constitution de l'espace propice à ce jeu, qui n'est plus seulement visible, mais voyant. L'exercice de Loïc Touzé intitulé « Le champ visuel », entièrement retranscrit dans *L'Atlas des figures* et traversé deux fois lors de la recherche³⁴, travaille précisément à cet endroit là. La progression de l'exercice permet de construire un espace entièrement perçu par l'interprète (la première consigne consiste à exercer le plus largement possible son propre champ de vision), y compris au-delà de la vision immédiate (la deuxième entraîne la perception par la mémoire de ce qu'on n'a vu et qu'on ne voit plus), ajoutant ainsi à cet espace une dimension temporelle (celle de la mémoire) et une dimension dynamique (mon corps est placé entre ce que j'ai vu, ce que je vois et ce que je vais voir). L'espace se construit ainsi autour de l'interprète par la perception qu'il en construit et qu'il augmente par un travail d'attention. L'ultime consigne de cet exercice consiste à tenter une traversée de cet espace en mettant en œuvre des stratégies permettant une visibilité totale de tout : « Mais du coup, dit Loïc Touzé, il y a un problème : je suis entre les deux, donc je fais écran à cette visibilité-là. Je ne vais pas le résoudre en quittant l'espace. Donc, il me faut chercher une marche qui n'ombrage pas cette visibilité, une marche qui permettrait que tout se voie. Pas d'écran. Moi-même traversant l'espace, je n'ombrage pas l'espace ». Le constat est simple : il n'est pas possible de se tenir dans un espace de pure et totale visibilité et de l'espace et du corps qui le traverse : « c'est l'expérience de ça qui compte. Il n'y a pas de forme à cela ». Pour le danseur chorégraphe, cet espace est précisément l'espace de la danse. C'est « un corps qui miroite, qui reflète l'espace ». Il conclut par la description d'une présence reflet, écran, surface de projection : « être à l'espace, ce n'est pas capter la lumière, c'est rebondir la lumière ». Tout le travail de Loïc Touzé consiste alors à construire une présence qui « ne capte pas le monde », mais le renvoie « pour que celui-ci soit lisible au travers de notre présence ». En se rendant « passible à l'espace »³⁵, le danseur reflète un état du monde dans l'espace de la danse. Le danseur ne se montre pas en tant que personne, il pro-

³¹L'exercice a été proposé lors du laboratoire expérimental 2 : « susciter l'émotion ».

³²Exercice proposé lors du labo expérimental « copier, imiter, réactiver ». Cet exercice a fait l'objet d'une retranscription dans le cadre de la recherche « Penser l'action », citée note 24

³³Ou audible. Les exercices proposés par Myriam Djemour consistant à travailler la différence entre un corps hermétique et un corps ouvert à l'espace acoustique dans lequel il se tient, touchent tout autant aux questionnements relatifs au régime de l'adresse que la question du regard.

³⁴<http://www.pourunatlasdesfigures.net/element/le-champ-visuel>. Cet exercice a été proposé lors du laboratoire 1 : « se préparer » et du labo expérimental « copier, imiter, réactiver ».

³⁵Mathieu Bouvier, « Le champ visuel », *art. cit.*

pose sa danse, il rend visible la manière dont le monde le traverse. Il ne représente pas, il propose son mode d'appropriation du monde, qu'il offre au regard du spectateur. Il offre son jeu.

Anne Pellois.