

---

## PENSÉE

### **Je pense donc je suis donc je joue (l'exégèse de texte est-elle une action dramatique?)**

#### RAPPORT D'ACTIVITE

On entend souvent dans les écoles d'acteurs : « ne pense pas mais joue ». Comme si l'action et le jeu s'opposaient à la pensée et ne pouvaient coexister. Pourtant, un acteur pense en permanence et ce projet s'intéresse à la représentation de cette pensée : nous cherchons à faire voir l'activité de l'acteur lorsque, en répétition ou en travail sur un texte, il en cherche le sens, « ce qu'il y a à jouer », ou encore lorsqu'il construit en direct un point de vue sur le texte. Nous étudions si cette activité (l'exégèse du texte) peut s'exposer en elle-même et donc devenir une action dramatique en tant que telle.

#### - L'analyse-action et les études

Nous avons utilisé une technique de répétition mise au point par Constantin Stanislavski à la fin de sa vie et transmise à Maria Knebel : la méthode des *études* et plus généralement l'*analyse-action*. Une étude est, initialement, un exercice dans lequel un acteur, sans avoir appris au préalable le texte sur lequel il travaille, essaie de le dire (donc de le jouer) avec ses propres mots. L'étude alterne avec des moments d'*analyse* du texte (à la table) qui fournit de nombreux outils afin d'aider à la compréhension du texte. En particulier, l'analyse permet de construire une *composition* (sorte de plan, de schéma, de découpage du texte en partie) qui sera ensuite testée en étude. Le processus itère alors des alternances d'analyses (qui précisent ou corrigent la composition) et d'études (qui testent la nouvelle composition).

Cette technique a notamment été prolongée par Anatoli Vassiliev, avec qui Pierre Heitz a longtemps travaillé. Pierre Heitz a transmis cette technique à Nicolas Zlatoff, Claire de Ribeaupierre, Cécile Goussard et David Salazar qui s'en sont ensuite emparés dans le cadre de la recherche.

#### - Premiers résultats : pensée et jeu

Par définition, dans une étude, l'acteur est encore en travail sur le texte : il cherche à valider ou invalider la composition en cours, sans en avoir une connaissance définitive et précise. Il est donc, de fait, placé dans une situation de pensée en cours de fabrication et on assiste alors en direct aux hésitations, tentatives de développement d'une intuition, découvertes, impasses, relances, etc.



La pensée développée en étude, à la différence de celle qui se déploie à la table au cours de l'analyse du texte, a ceci de spécifique qu'elle est produite par un acteur qui est *déjà* en jeu. Par exemple, on constate qu'à force de prendre la parole au *je*, pour chercher simplement à dire avec ses propres mots ce que dirait le personnage, l'acteur *se prend graduellement au jeu* et convoque alors des outils de théâtre pour l'alimenter : il s'adresse à des partenaires, prend l'espace, développe l'idée qu'il propose, etc. Ainsi, la mise en jeu, le théâtre, opère comme un catalyseur qui déclenche et nourrit une pensée qui est différente de celle qui est produite sans mise en jeu. On constate par exemple que les acteurs sont régulièrement surpris de la pensée développée en études. L'improvisation amène une forme de « transe », l'acteur ne réalise qu'après-coup la pensée qu'il a lui-même élaborée : il ne savait pas, à l'avance, ce qu'il allait énoncer et construire.

De plus, les acteurs qui font des études remarquent à quel point chacune d'entre elles augmente la compréhension du texte, de plus en plus précise à chaque fois, au sens où les images et les problématiques sont de plus en plus concrètes. Comme si les études permettaient de peupler le texte d'un paysage de plus en plus sensible et précis. Ainsi, non seulement les études nourrissent la pensée de l'acteur (et permettent de l'observer), mais elles produisent de la pensée en tant que tel (acteur et spectateurs progressent ensemble dans la compréhension du texte).

#### - Outils liés à l'analyse-action

Plusieurs outils, issus de l'analyse-action ont été testés :

- Le fil monologique : l'acteur travaille uniquement sur ce que dit un personnage dans une scène, comme un monologue de pensée. Si la scène est un dialogue, chaque acteur travaille *successivement* le fil monologique de chacun des deux personnages, avant que les deux fils ne soit développés *simultanément* par les deux acteurs. Chacun se fait alors surprendre par les propositions de l'autre, puisque chacun développe son propre fil monologique. Dans cette perspective, un dialogue est la confrontation de deux monologues de pensée : la pensée s'élabore dans la confrontation avec la pensée de l'autre.

- L'événement originel : durant l'analyse, l'acteur cherche à identifier quel événement, quelle situation lance la scène, quelles sont les raisons d'agir de son personnage, quelles relations il entretient avec les autres protagonistes. En étude, l'acteur est plongé dans la situation de l'événement originel qu'il cherche à laisser agir sur le jeu, de manière à laisser agir toutes les conséquences de l'événement originel. Vassiliev utilise l'image de se laisser glisser le long d'une pente. On parle de système psychologique.

- L'événement principal : durant l'analyse, l'acteur cherche à identifier quel événement conclut la scène, ce vers quoi l'action est tendue, quel est le point où le conflit trouve son dénouement. En étude, l'acteur doit cette fois construire activement le jeu de manière à faire apparaître *in fine* l'événement principal. On parle de système ludique.

- L'analogie : l'acteur peut choisir de convoquer différents référentiels, réels ou fictionnels, afin de réaliser une analogie avec une situation évoquée dans le texte. En fonction du statut du référentiel, l'analogie peut décrire une situation *réelle* (l'acteur l'a effectivement vécue) ou *fausse*



(l'acteur fictionnalise un référentiel qu'il connaît). Dans tous les cas, parce que l'analogie est proposée et construite par l'acteur (en fonction de son expérience, de ses goûts, de ses références, etc), elle aide l'acteur à être plus proche de la situation évoquée dans le texte.

#### - Le corpus de travail et le *corpus de coeur*

La recherche a commencé avec un texte de théâtre en langue française (*Le Misanthrope* de Molière). Différents outils de l'analyse-action ont été testés sur différentes scènes.

Les outils ont ensuite été testés avec un texte de Platon (*L'Hippias Mineur*). Tout d'abord, cela permettait d'expérimenter un système ludique marqué : le dialogue s'articule en effet en très large majorité autour d'un événement principal et très peu en fonction d'un événement originel. Les acteurs n'ont donc pas (ou très peu) de situation à jouer, et ils ne peuvent faire avancer l'étude que s'ils développent le fil d'idées contenues dans le texte. D'autre part, ces deux textes (*Le Misanthrope* et *L'Hippias Mineur*) développent chacun une même « thématique » (la question de comment avoir une conduite *juste ou véridique*), mais sous des modalités différentes (système ludique pour *L'Hippias Mineur* et système mixte ludique et psychologique pour *Le Misanthrope*).

L'hypothèse de travail fut alors d'éclairer en étude un texte par l'autre en réalisant des études *successives* de chacun de ces textes, mais également des études *simultanées*. Dans ce cas, les acteurs pouvaient basculer, à leur propre convenance, par jeu ou par recherche de sens, d'un texte à l'autre. Cette bascule s'est révélée très féconde, à la fois en terme de jeu mais aussi en terme de pensée.

Une seconde hypothèse de travail fut alors que chaque acteur puisse élargir le corpus de textes, autour du *Misanthrope*, avec d'autres pièces de son choix. Nous avons ainsi proposé, dans la continuité des recherches menées dans le cadre du projet « Atlas de pensée pour une autobiographie mythique (ATLAS) », que chaque acteur identifie pour lui-même un *corpus de coeur* : une liste de *documents* (textes de théâtre ou non, images, musiques, etc.) que l'acteur connaît *par coeur*, littéralement, c'est-à-dire non pas mot-à-mot mais de manière suffisamment intime et sensible pour en parler précisément. Ceci lui permet de développer un territoire de pensée qui lui est propre, qui alimente et révèle sa façon singulière d'appréhender le texte de départ (*Le Misanthrope*)

Une nouvelle situation expérimentale de travail a ainsi été mise en œuvre : les acteurs cherchaient à créer, en études, des points de jonction entre un texte de base (une scène du *Misanthrope*) et les différentes références des *corpus de coeur*. Par exemple, un acteur pouvait réaliser une étude de tout ou partie d'un document de son corpus de coeur, de manière à y chercher un écho avec une scène du *Misanthrope*, dans laquelle les partenaires pouvaient s'engager à leur tour. Il devient ainsi possible de nourrir, expliciter, peupler, documenter, etc. le texte en cours de travail par les différents corpus de coeur. Il est important de remarquer que ces différents corpus du coeur n'entretiennent aucun lien logique ou de sens a priori avec le texte au travail (*Le Misanthrope*) : les corpus du coeur appartiennent à chaque acteur en tant que tel. Ainsi, cela pourrait signifier qu'à partir d'un ensemble fini de documents choisis (le corpus de coeur), l'acteur est capable de penser le monde entier (n'importe quel texte au travail).

## - Notion d'action

Au sens du système de Stanislavski, l'action (*deystviye*) est une notion complexe qui désigne certes l'action physique, mais plus généralement l'action dramatique. Dans les systèmes psychologiques (voir la partie « Outils de l'analyse-action »), l'action est reliée à l'émotion, aux sentiments que l'acteur, plongé dans une situation, ressent. Dans les systèmes ludiques, l'action se déplace dans un *objet du jeu*, à « ce dont on parle dans la scène » ou au « débat en cours dans la scène », que les acteurs développent. Vassiliev insiste sur le fait que les acteurs doivent, en études, et comme en secret (sans le révéler au spectateur), « soulever l'objet du jeu », pour le mettre en débat ensemble. Vassiliev parle à cet instant « d'idée incarnée », c'est-à-dire que les acteurs ne pensent plus seulement des idées abstraites mais sont, littéralement, touchés par une idée et la défendent ou la combattent.

Dans l'analyse-action telle que proposée par Maria Knebel et Anatoli Vassiliev, les études (l'action) alternent avec des phases d'analyse, qui valident ou invalident le travail réalisé en étude, et précisent ainsi à chaque itération la composition (le « plan ») de la scène. La méthode propose de ne pas passer trop de temps en analyse (assis la table) pour passer très vite en action (en jeu).

Pour notre part, nous avons cherché à voir comment l'analyse pouvait, en elle-même, être une action, en fusionnant les deux phases en une seule. Le résultat est saisissant : les acteurs, assis autour d'une table, lisent le texte d'une scène du *Misanthrope*, puis parlent entre eux, débattent de la scène. A ce moment, ils ont un objet de travail (le texte) devant eux, au centre de la table, et cherchent à le comprendre, depuis l'extérieur : ils parlent, par exemple, d'un personnage de la scène à la troisième personne : (« il fait cela » ou « il dit cela »), puis se mettent graduellement en jeu (parfois volontairement de leur part, parfois involontairement, comme aspiré par le jeu) et endossent la première personne (« je dis cela »). Ainsi, tout se passe comme s'ils convoquaient le théâtre afin de valider ou d'invalider les hypothèses qu'ils font sur le texte. Le théâtre agit comme un révélateur d'hypothèses ; il permet de vérifier ou de contredire la pensée en cours. Dans « Qu'est-ce que la philosophie ? », Gilles Deleuze et Félix Guattari proposaient la notion de personnage conceptuel, personnage fictif que crée un philosophe, afin de l'aider à forger ses propres concepts : en dialoguant avec son personnage conceptuel, ou en jouant à l'être à travers différents « traits » (pathiques, relationnels, etc.), le philosophe s'oriente dans le plan de sa pensée et peut développer ses concepts. Le philosophe n'est plus vraiment lui-même, mais plutôt « une aptitude de la pensée à se voir et se développer à travers un plan qui [le] traverse en plusieurs endroits<sup>1</sup> ». Or, en pratiquant l'analyse-action sur un texte de théâtre, l'acteur entretient exactement la même dialectique, mais cette fois avec le personnage (de théâtre) qu'il est censé étudier : parfois il parle de lui, ou bien il lui parle, comme à un objet placé à distance, d'autres fois, il le joue et c'est cette relation multiple qui enclenche la pensée de l'acteur. Ainsi, ce personnage (de théâtre) que l'acteur ne sait pas encore jouer, mais qu'il cherche à circonscrire, devient, pour l'acteur, un personnage conceptuel. L'analyse-action permet de transformer un personnage de théâtre en personnage conceptuel pour chaque acteur engagé dans une étude. Tout comme le « destin du philosophe » sera de « devenir son personnage conceptuel », l'acteur deviendra son personnage au fil du travail. Mais avant cela, durant l'exégèse de texte, l'acteur entretiendra une dialectique avec son personnage (conceptuel), et il

---

1 Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Editions de Minuit, 1991, p. 65



sera donc possible de voir l'acteur dans son action de pensée. Ce processus sera une action dramatique car, à la différence du philosophe, l'acteur utilise les moyens du théâtre (le jeu) pour entrer en relation avec son personnage conceptuel.

#### - Les dispositifs scéniques

L'ensemble de cette recherche s'est réalisée dans différents dispositifs scéniques. D'une manière générale, pour faciliter le déclenchement du jeu, on peut noter qu'une étude (ou une proposition mixte : analyse et action) se déclenche d'autant plus facilement pour l'acteur que la frontalité est détruite. En effet, cela permet de court-circuiter la mise en représentation induite par la frontalité et d'aider l'acteur à rester focalisé sur sa propre pensée en cours.

Parmi les dispositifs testés, citons :

- les acteurs et les spectateurs répartis autour d'une même table, avec un espace de jeu autour
- les acteurs autour d'une table et les spectateurs en quadrifrontal autour d'eux
- un vaste espace en quadri-frontal, composé d'une table (au sein duquel les acteurs peuvent, par exemple, lire et prendre des notes) et d'un espace vide (au sein duquel, par exemple, les acteurs peuvent se mettre en jeu)

Dans tous les cas, on constate que les acteurs peuvent facilement inclure les spectateurs dans leur pensée, voire leur demander « ce qu'ils en pensent ». D'autres fois, il est arrivé qu'un acteur, en cours d'étude sur un fil monologique, adressé à un spectateur, voit ce spectateur lui répondre. Le spectateur se retrouve alors à endosser, sans forcément s'en rendre compte, le rôle du deuxième protagoniste du dialogue. L'acteur doit alors chercher à lui répondre, tout en poursuivant son étude et sa composition en cours, même si ce que dit le spectateur vient contredire totalement cette composition. La situation d'interaction acteur-spectateur se trouve alors intensifiée. A travers ces différents dispositifs, la place du spectateur nous a beaucoup intéressée : celui-ci est sans cesse « en travail », « à l'affut », car il ne sait pas s'il assiste à une représentation théâtrale aboutie, à une répétition en cours, ou simplement à une discussion à laquelle il est convié.

- Un dispositif vidéo a également été testé, dans lequel les acteurs étaient exposés comme s'ils tournaient en direct un documentaire sur le travail en cours. Le procédé rappelle celui utilisé par Jacques Rivette dans *L'amour fou* et le spectateur voit ainsi, simultanément, les acteurs en train de se filmer et l'image actuellement filmée. L'utilisation d'un outil vidéo offre aux acteurs des degrés supplémentaires de variations dans leurs registres de jeu (orientés pour la caméra ou pour le spectateur de théâtre) et multiplie les plans de références pour les analogies. En outre, il permet également de donner à voir, régulièrement, au spectateur, le texte original de la scène qui est en cours d'études. Cette connaissance est relativement cruciale, car le spectateur se retrouve alors inclus plus fortement dans les règles du jeu de l'étude : il joue lui aussi à retrouver quel fragment de texte a donné naissance à la situation qu'il a sous les yeux.

#### - Perspectives : vers un interprète à la fois acteur et exégète

Au cours de la recherche, nous remarquons que la position de l'interprète-acteur est finalement redoublée d'une position d'interprète-critique: les acteurs questionnent ce que le texte semble



**Hes·so**

Haute Ecole Spécialisée  
de Suisse occidentale  
Fachhochschule Westschweiz  
University of Applied Sciences  
Western Switzerland

affirmer. Mais dans “Lire, Interpréter, Actualiser”, Yves Citton développe le renversement opéré par Roland Barthes, selon lequel, en réalité, sous couvert d'affirmer, un texte questionne. En face, l'interprète (critique), sous couvert de questionner le texte, répond au texte et donc affirme quelque chose. L'étude permet de révéler ce paradigme puisque, dans les différents dispositifs testés, on constate que, si les acteurs commencent par interroger le texte, ils proposent également, en jouant, des réponses aux questions posées par le texte. Le mode d'affirmation est finalement celui de la mise en jeu. Et, comme le remarquait déjà Roland Barthes, le jeu sera d'autant plus riche que le texte résistera à toute tentative d'interprétation ou plutôt ne se laissera pas épuiser par une tentative d'interprétation et que cet espace laissé vacant autorise alors les acteurs à le questionner de façon incessante et de façon toujours renouvelée dans le jeu de l'étude. Cette perspective fera l'objet d'un article.