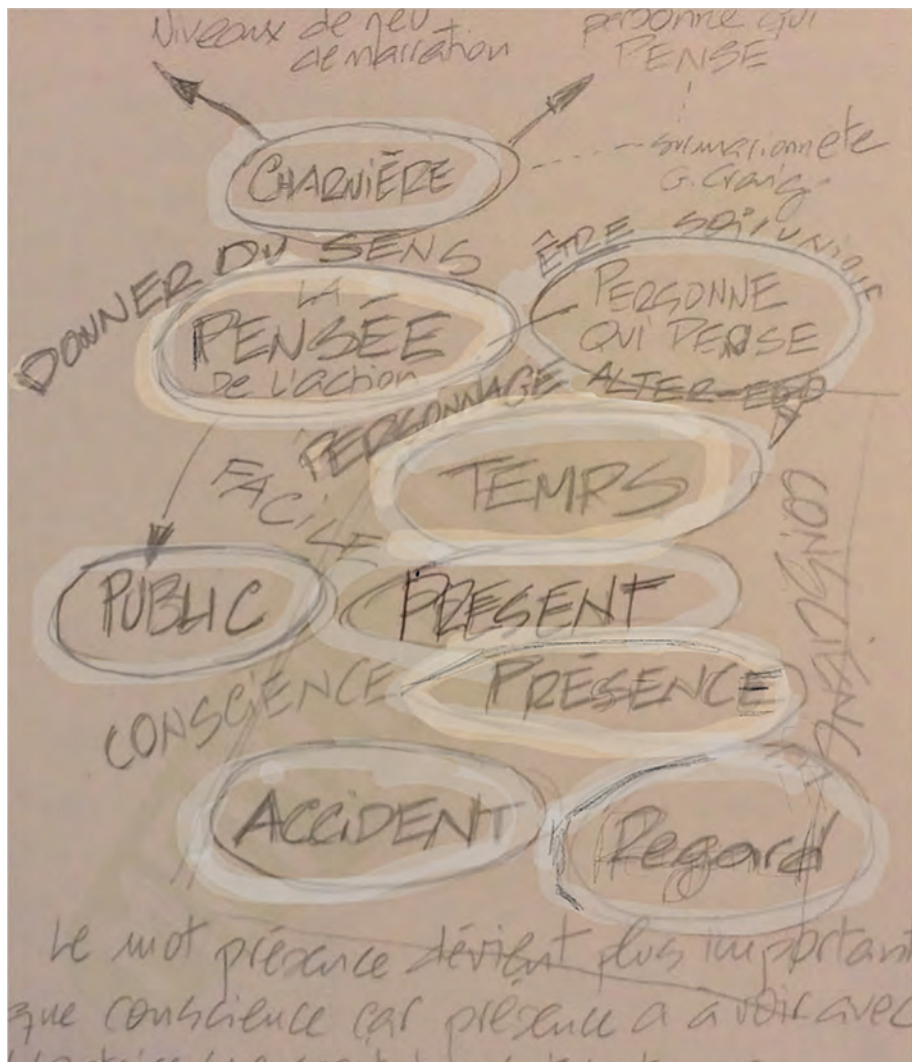


DES GENS QUI MARCHENT

Yvane Chapuis



Notes de travail, 2016.

J'ai proposé il y a quelques années à Oscar Gómez Mata¹ de documenter son enseignement. J'avais eu l'occasion d'observer le cours qu'il dispense aux étudiant-es de La Manufacture, alors intitulé *Présence*. Ce qui s'y transmettait me paraissait remarquable. En tant qu'historienne de l'art, intéressée davantage par les pratiques artistiques que par les œuvres, je voulais trouver une manière de conserver et archiver ce travail d'atelier auquel seuls celles et ceux qui y participent ont accès², et dont le public ne peut percevoir que les traces³.

Ce travail est un entraînement, composé d'exercices⁴, dont l'objectif est de maîtriser la situation de représentation théâtrale, autrement dit le fait pour un acteur d'effectuer un ensemble d'actions et d'interactions sous le regard d'observateurs, les spectateurs. Ces actions généralement déterminées au préalable dans le cadre des répétitions constituent sa partition, ou, selon une acception plus classique du jeu, son rôle ou son personnage. Dans tous les cas, il s'agit d'un ensemble de gestes, de déplacements, de paroles, de mouvements qui dessineront une figure, une image qui se déploiera tout au long de la représentation et dont la vie (puisque'il s'agit d'art vivant) dépendra de la manière dont cet ensemble sera interprété, joué, ou encore incarné. C'est précisément sur la manière de réaliser les actions, quelles qu'elles soient, que travaille Oscar Gómez Mata avec les étudiant-es. Il ne s'agit pas de viser une manière et d'établir ainsi un style ou une esthétique de jeu, mais de trouver à

chaque fois pour l'acteur sa propre manière de faire. On l'entend ainsi dire en cours :

Le but de notre travail ensemble c'est de vous rendre unique, de découvrir votre manière de faire les choses, votre manière d'être sur scène. [...] En tant que spectateur, on peut aimer plus ou moins cette manière, mais on ne peut pas la remettre en question. C'est ce que nous allons chercher à produire ensemble pour chacun d'entre vous.

L'une de nos premières discussions s'est centrée sur cette idée de vouloir rendre l'acteur *unique*. Elle me faisait trébucher parce je voyais là une forme d'incitation au narcissisme. Mais je devais comprendre qu'il s'agissait de tout autre chose qui concerne la singularité de chacun et la possibilité pour l'acteur de rester en lien avec la sienne propre alors qu'il doit interpréter un personnage, un rôle, une figure, une partition, un jeu qui précisément n'est pas le sien.

Or, comment être soi quand ce que je fais n'est pas spontané, car composé, construit, élaboré avec d'autres en amont ; répété à chaque représentation ; et qui plus est sous tous les regards ? Comment faire en sorte que cette artificialité de la situation n'empêche pas l'acteur d'être au présent ? Au présent de son geste, de sa parole, au présent de ses actions. Le présent comme point, un point d'accord entre la chose dite ou effectuée et celui qui la dit et l'effectue. Un point qui devra s'étaler, s'étirer, perdurer tout au long de la représentation, se

réactualiser sans cesse pour que l'interprétation soit « évidente » dira Oscar Gómez Mata, « crédible » dira Eugenio Barba :

« Derrière tous les choix esthétiques, il existe, identique pour tous les acteurs et les danseurs, le même problème : comment animer leurs mots et leur dynamique, comment les rendre vivants de manière à devenir crédibles. La crédibilité, c'est le mot fondamental. Comment faire en sorte que les spectateurs nous croient de manière à ce qu'ils se laissent entraîner (...) ? ⁵ »

Comment faire ?

Dans un entretien daté de 1967, Jerzy Grotowski expliquait :

« Tous les systèmes conscients dans le domaine du jeu se posent la question : « comment faire cela ? ». Une méthode est la conscience de ce « comment » ⁶ .

Dans notre dialogue avec Oscar Gómez Mata, nous avons très tôt interrogé l'intitulé du cours : *Présence*. Il n'était pas complètement adéquat, parce que cette notion renvoie encore trop souvent à une qualité supposée innée, de l'ordre de l'aura ⁷. Or, le flou qui accompagne la notion s'accorde mal avec la nature même de ce que le cours propose : un enseignement technique, avec toute la précision requise. *Présence* a alors été mis en balance avec *conscience* :

Ce qui distingue les deux termes est une question de point de vue : avec *conscience*, on est du côté de l'acteur, elle renvoie à un état. Avec *présence*, l'acteur est pensé dans sa relation au spectateur.

Ces discussions donneront lieu à un schéma que nous reproduisons ici et l'intitulé du cours évoluera, nous y reviendrons. Dans son entretien, Grotowski quant à lui poursuivait en disant :

« Nous n'essayons pas de répondre à des questions comme : Comment montrer de l'irritation ? Comment marcher ? Comment Shakespeare doit être joué ? Il faut demander à l'acteur quels sont les obstacles qui le bloquent sur le chemin de l'acte total qui doit engager toutes ses ressources psychiques et physiques, des plus instinctives au plus lucides. Il faut trouver ce qui le bloque dans la respiration, dans le mouvement et, le plus important, dans le contact humain. Quelles sont les résistances ? Comment peuvent-elles être éliminées ? Je veux arracher à l'acteur ce qui le dérange. » ⁸

De son côté, Oscar Gómez Mata précise qu'il cherche à multiplier les possibilités de jeu pour l'acteur, à lui donner le choix à chaque instant entre un chemin ou un autre. Le travail consiste à développer une capacité d'attention ultra aiguisée, un travail permanent avec soi-même, un état particulier, « un état de veille qui permet de toujours tout transformer », autrement dit qui conduit l'acteur à une mise en forme de ses actions. Ce travail se développe sur deux axes : *penser l'action* et *penser l'interaction*. Nous nous concentrerons dans cet article plus spécifiquement sur le premier, qui donne aujourd'hui l'intitulé du cours.

L'objectif central de cet axe est d'apprendre à faire et à penser l'action en même temps. Ce mode d'exécution diffère du quotidien où l'action est machinale (dans la vie de tous les jours par exemple, je prends un verre sans penser que je le prends ou

vais le prendre, ni comment je le prends) ; le travail du comédien consistera pourtant bien souvent à en reproduire la qualité. Eugenio Barba dira « à construire l'équivalent de sa complexité » ⁹. Ce mode (faire et penser l'action en même temps) permet de se prémunir d'une répétition mécanique de l'action où ce qui devient prédominant alors n'est plus l'interprète, ni même l'interprétation, mais l'action elle-même, effectuée pour elle-même (parce que simplement dictée par la partition). On entend ainsi Oscar Gómez Mata dire :

Ce que nous allons travailler ensemble c'est la manière dont vous posez/ placez les éléments et comment passer d'une chose à l'autre. Ce qui est important, c'est la personne qui passe d'une chose à l'autre. Cette personne, c'est vous.

Que les actions prédominent, que l'acteur soit mené par elles plutôt que l'inverse, n'est pas un problème en soi, et peut même être un moyen pour faire surgir l'émotion parfois nécessaire au plein investissement du jeu. Il pourra par exemple heurter la chaise avec le pied, saisir le dossier et la pousser plus loin, élever la voix et s'arc-bouter pour faire monter la colère et remplir ainsi une figure de l'autorité ; plutôt que la colère ne lui fera exécuter cette série d'actions. Mais il devra être en mesure de reprendre la main pour pouvoir poursuivre en toute conscience ; poursuivre ce qui a été tracé en répétition avec une équipe mais aussi poursuivre en accord avec les forces en présence (les partenaires, le public, et l'imprévu puisque nous sommes dans le champ du spectacle vivant). Ce mouvement de reprise, qui nous le verrons passe par des points d'appui techniques, est un va-et-vient quasi permanent entre pensée et action. Il est un premier niveau d'interaction, se jouant entre l'acteur et lui-même, et que Gómez Mata décrit en terme d'« alter ego de scène » :

J'emploie ce terme depuis des années, je ne trouve pas mieux. Il y a toujours un écart entre soi et l'image qu'on montre, qu'on présente. Ce que l'autre voit de moi n'est pas moi-même. C'est une construction entre ce que je suis, ce que je présente et ce que l'autre perçoit à partir de ce qu'il projette sur mon image. Dans la distance entre moi et mon image, se joue la relation entre la personne et le personnage. Et qui parcourt cette distance ? Ce n'est ni ma personne ni mon personnage, c'est quelqu'un d'autre, qui se met au service d'un discours, d'une partition, d'une structure de jeu. Et c'est cet *alter ego* qui fait tous ces allers-retours. C'est... la travailleuse, le travailleur en arts vivants. C'est celui qui s'applique à mettre en fonctionnement la mécanique de la construction du personnage, tel qu'il a été défini pendant les répétitions. C'est la manière de faire de l'actrice ou de l'acteur.

L'exercice de base de cet apprentissage est collectif, et s'intitule *Des gens qui marchent*. Son point de départ est une action simple : marcher, à laquelle d'autres viendront progressivement s'ajouter. Son titre définit ce que Gómez Mata nomme une « valeur d'image », ici « Des gens qui marchent », à laquelle les étudiant-es pourront, et devront, se référer en permanence. C'est-à-dire qu'ils devront garder présent à l'esprit que ce qu'ils doivent montrer – ce que le spectateur doit voir – c'est un groupe de gens qui marchent, quelles que soient les actions secondaires qui se superposeront à la marche. Oscar Gómez Mata expliquera qu'à travers ce point de



Atelier de création sur *La Tempête* de Shakespeare avec les étudiant-es de la promotion J, 2018.

référence, cette valeur étalon sur laquelle il attire l'attention des étudiant-es tout au long de l'exercice « il s'agit d'adapter son jeu, sa façon de faire à l'idée que l'on veut transmettre », autrement dit de « contrôler notre pensée et l'action que nous réalisons, et par extension l'image que nous donnons. Nous entraînons la pensée de l'action. »

L'exercice se développe en cinq étapes. La première consiste à prendre conscience de la marche, en se concentrant sur son rapport à l'espace en faisant varier la direction et la qualité des trajectoires (linéaire, courbe, etc.), leur amplitude (plus grande, plus longue, plus courbe, etc.); sur son rapport au temps, en augmentant la vitesse (la marche est dynamique); sur son rapport au corps : les pieds, les chevilles, les genoux, le bassin, les épaules, la poitrine, la respiration, la colonne vertébrale, la tête, le regard. Ce dernier doit être actif : « vous devez toujours croiser le regard des autres, et ce jusqu'à ce qu'une autre consigne de regard soit donnée. » La pensée est ainsi d'emblée sollicitée à deux niveaux : la marche et le regard. L'objectif est d'entraîner ce dédoublement, qui par la suite se verra encore démultiplié.

Une fois la marche installée (une fois « qu'elle est devenue un réflexe organique qui n'a pas besoin de réflexion »), il s'agit de réfléchir à l'image qui est « portée » par cette marche, et d'engager par-là la pensée sur des niveaux supplémentaires. Le travail se concentre à cette étape sur le regard, majeur dans le système de jeu proposé (car « la pensée passe par le regard » dira Gómez Mata); et décliné dans l'exercice en différents types :

Cherchez le regard des personnes qui passent à côté de vous, mais aussi de celles et ceux qui sont éloignés dans la salle. Cherchez uniquement le regard des personnes qui interviennent dans l'exercice et non pas celui des observateurs. Vous pouvez constater que la vitesse du regard s'intensifie.

- Posez le regard sur vous-même. Regardez ce que vous faites, vos bras, vos jambes, vos vêtements...
- Posez le regard sur tout ce qu'il y a à l'extérieur de vous dans l'espace de travail : les observateurs éventuels, le mobilier ou toute autre chose.
- Posez le regard sur des choses qui

sont à l'extérieur de l'espace de travail et que vous pouvez voir (par la fenêtre ou par une porte par exemple).

- Posez le regard sur des choses qui sont à l'extérieur et que vous ne pouvez pas voir directement, mais que vous voyez mentalement.
- Posez le regard à l'intérieur de vous-même. Faites parcourir le regard à l'intérieur de votre corps, comme un espace supplémentaire. Selon l'endroit où vous allez, le parcours demande des durées différentes. Par exemple, aller dans la gorge sera plus rapide qu'aller dans les talons. Vous pouvez fermer les yeux, mais il faut continuer de marcher.

L'objectif de ce travail sur le regard n'est pas nécessairement de le rendre visible pour le spectateur, mais de donner à l'acteur la possibilité, alors qu'il est en train d'effectuer sa partition (ici marcher), de convoquer parallèlement et à loisir une expérience perceptive, qui par nature l'affecte et par conséquent le place dans le présent de la situation.

Le parcours du regard jusqu'à l'endroit choisi (concret ou imaginaire) et l'effet produit sur l'acteur, aussi micro soient-ils, lui offrent par ailleurs le temps de réfléchir sur scène, un temps qui lui permet de réajuster son jeu pendant la représentation, mais aussi de représentation en représentation. Un temps qui par ailleurs « allonge les lignes de son jeu ».

Par une simple mécanique du regard, l'acteur devient plus grand. Il gagne en dimension physique et en temps de pensée. Il pense plus. Il est plus lui-même. Il devient une version augmentée (tant extérieure qu'intérieure) de lui-même.

Le rapport au temps et à la pensée qu'engage le travail du regard se révèle crucial, parce qu'il autorise l'acteur à « revenir à soi, à vérifier qu'[il est] en accord avec ce qu'[il] fait », « [l']empêche de [se] perdre dans le jeu, de [s']oublier. Il [l']oblige à être présent ». Ce travail est crucial aussi parce qu'en suspendant le jeu, même une fraction de seconde, il donne l'opportunité au public de « voir que [l'acteur est] conscient et déplace [également] son regard ». Ce déplacement qui s'effectue dans l'observation du spectateur, qui lui



© Nicolas Brodard

rappelle que le spectacle auquel il assiste est une construction, et correspond au mouvement de mise à distance que prônait Brecht, est subtil. Il se joue ici dans d'infimes suspensions du flux de l'action. Dans les discussions que nous avons eues, Oscar Gómez Mata a souvent précisé que le type de présence auquel il entendait entraîner les étudiant-es crée les conditions pour « penser avec le public ». Le lien entre cette présence et ce « penser ensemble » se joue précisément dans ces suspensions qui ouvrent des temps de consciences partagées potentiels.

La troisième étape de l'exercice se concentre sur l'action des bras et propose plusieurs variantes de plus en plus complexes. Il s'agit dans un premier temps de passer du balancement naturel des bras pendant la marche, puis à une exagération de celui-ci, puis au fait de les retenir le long du corps, et à leur inversion (le bras droit avançant avec la jambe droite, idem à gauche). La marche dans les deux derniers canevas a tout de suite une allure empruntée, maladroite, absurde. Est précisé alors : « les interprètes doivent pouvoir passer de l'un à l'autre facilement. Ces quatre mouvements de bras ne doivent être qu'une manière de marcher. » Puis, pour entraîner la capacité de passer de l'un à l'autre « facilement », il sera demandé aux étudiant-es des enchaînements spécifiques, tel que « retenus-naturels-exagérés-inversés-exagérés-naturels-retenus », et ce, effectué en chœur et en conservant la valeur de l'image « Des gens qui marchent » et non « des gens qui bougent les bras... ». La contrainte est telle que les fous rires sont nombreux, mais lentement cette marche plus que singulière s'installe à son tour. La complexification de l'exercice, notamment le passage par les bras dits « inversés », nécessitant plus d'application augmente l'attention des interprètes et leur demande d'accorder leur façon de faire à ce qui est demandé.

Les interprètes doivent accorder ce qu'ils « peuvent » faire et ce qu'ils « doivent » faire. « De mon point de vue, adapter sa personne, sa manière de faire à la partition, aux actions est toujours le travail d'un interprète.

À ce stade de l'exercice, il s'agit pour l'interprète d'accorder les différents

niveaux d'action (marche, regard, bras), mais aussi leur intensité et la manière de passer d'un type de bras à l'autre (ce que Gómez Mata appelle « la charnière », sur laquelle nous reviendrons plus loin) qui ici se doit d'être très ténue. Il s'agit d'un nouveau travail de dissociation de la pensée qui se déploie sur plusieurs « plans » :

Dans cet exercice la marche et les pieds sont un premier plan de narration, les bras un second et la manière de regarder un troisième. Et chaque niveau peut raconter des choses différentes. Mais c'est la personne qui fait l'action qui donne du sens à chacun d'eux, et à la relation entre eux.

La seconde variante de bras consiste à les « poser » sur la marche, « comme on poserait un objet sur une table » :

N'importe quel type de bras (mais pas les types de bras travaillés précédemment). Puis le(s) retirer. Il ne faudrait pas, par exemple, lever la main comme on la lèverait en classe, ou bien pour interpeller un taxi, ou encore comme un serveur porterait un plateau... Il ne faut pas que la valeur de l'image change, les bras ne doivent pas apporter un contenu. Il faut qu'à un moment un bras, ou les deux, soient posés sur la marche. Il faut maîtriser le temps [la durée] de cette action, pour qu'elle soit incluse dans la marche. Les bras deviennent une manière de marcher.

En insistant sur l'idée et l'expérience de *poser* une action sur une autre, Oscar Gómez Mata attire l'attention des étudiant-es sur le fait que le jeu est une composition. Et que comme tel, il peut être conduit et maîtrisé.

Cette pose de bras permet de s'extraire de l'action, de voir des parties de son corps comme des éléments extérieurs à soi, de se dissocier de l'image de soi, de s'apercevoir que ce que l'on produit de soi, et soi, sont deux choses, deux entités différentes. Ceci permet d'avoir accès à ce que j'appelle son alter ego scénique.

Ce que sous-tend cet exercice est un idéal de jeu : être complètement dans l'action de la fiction, pouvoir se laisser envahir par une action, et, dans le même temps, s'en extraire.

Et comme dans tout travail de composition une attention particulière est portée à la façon de passer d'une chose à l'autre (ici d'une action à une autre, d'une émotion à une autre, d'un niveau de jeu à un autre) : la charnière. La charnière est aussi majeure que le regard dans le système de jeu proposé, ce dernier étant bien souvent un lieu possible de formalisation de la première. L'exercice propose dans une dernière variante des bras, de la travailler entre le moment où le bras est posé sur la marche (par exemple, le lever sans que cette action ne signifie rien de particulier) et le moment où il est enlevé. Il s'agira à cet instant précis par exemple de faire un mouvement de main ou de tête spécifique, de claquer les doigts, de faire un petit sautiller, etc. Le marquage de ce moment de transition entraîne l'attention que l'acteur peut lui porter, il « en développe la conscience, et par là est un moyen d'en maîtriser le temps, la durée, et la qualité. » Cette possibilité de maîtriser le temps de l'action, et le plus souvent de l'étirer, est précisément ce qui confère à l'acteur la présence augmentée dont il est souvent qualifié.

Les deux dernières étapes *Des gens qui marchent* sont consacrées à l'émotion et à la



Atelier de création sur *La Tempête* de Shakespeare avec les étudiant-es de la promotion J, 2018.

© Nicolas Brodard

notion d'accident. L'émotion est envisagée comme un ensemble d'actions physiques et qui comme telles peuvent être décrites et mises en partition :

On peut par exemple dire que la joie est synonyme d'ouverture : ouverture de la bouche, ouverture des yeux, ouverture du regard, détente des muscles. [...] On fabrique de la joie. En tant qu'interprète on active des systèmes physiques d'action et les observateurs voient de la joie. On ne vous demande pas d'être joyeux, mais de faire exister la joie.

Ainsi traduite l'émotion est déployée par niveau : tout d'abord le visage et les yeux, puis les bras, les pieds et la manière générale de marcher. Elle est par ailleurs envisagée en termes de quantité, qu'il s'agit de moduler en relation avec les autres éléments de la composition du jeu, et toujours en référence avec la valeur d'image de base :

Pensez au fait qu'en augmentant la quantité de présence à un niveau, vous attirez l'attention des observateurs sur ce niveau-là. Ça vous permet de faire « passer » un élément étrange et peu naturel comme les « bras inversés » au moment où vous devez les réaliser. L'objectif est que les observateurs regardent une valeur d'image, ici celle *Des gens qui marchent* d'une certaine façon (joyeux, pensifs, énigmatiques, etc...).

On voit ainsi qu'au terme de l'exercice la pensée de l'acteur est sollicitée sur près de six niveaux d'action concomitants (la marche, le regard, le canevas des bras et leur pose, les charnières et l'émotion). Dans le travail classique d'un acteur peut de plus venir s'ajouter un texte, mais aussi toute une surface d'interactions avec les partenaires et le public. Le travail qui l'entraîne se déploie dans d'autres exercices que nous ne développons pas ici faute de place, mais qui est amorcé dans la dernière partie *Des gens qui marchent* et que Oscar Gómez Mata appelle « jouer problématique ».

Jouez à vous tromper, à avoir des accidents, comme dans la vie où tout est imprévisible. [...] C'est-à-dire fragilisez volontairement l'exécution d'une action, aussi fine soit-elle. Par exemple, si la partition consiste à poser des bras sur la marche, enlevez le moment où les bras sont posés. L'action devient ainsi « un mouvement de bras sur la marche ». Accidentez ainsi la structure de jeu d'origine. [...] Quand vous vous trompez, mettez en évidence ce que cela vous fait émotionnellement. Par exemple,

l'erreur vous fait sourire, ou vous fâche. [...] Et quand vous revenez à l'action de base (qui est marcher), accordez ce retour à ce qui vient de se passer. L'accident n'arrête pas complètement l'action de base, mais comme vous l'acceptez et que vous le mettez en évidence, et qu'il provoque une déviation de la partition d'origine, il vous donne plus de possibilités de jeu.

L'objectif de ce travail sur l'accident et plus particulièrement sur cette manière de l'inclure dans la partition d'origine est de développer la capacité de l'interprète à pouvoir intégrer tout ce qui l'entoure pendant la performance, de lui « donner sens ». Le but ultime est « de lui donner la possibilité de se faire de la place à l'intérieur de la structure scénique » et de développer, en toute autonomie, son propre champ d'action.

- 1 Oscar Gómez Mata est acteur et metteur en scène, il est basé à Genève depuis 1997 et est intervenant régulier de La Manufacture depuis 2013.
- 2 Le résultat de ce travail est compilé dans un livre à paraître prochainement. Cet article le présente partiellement. Les propos d'Oscar Gómez Mata que nous relatons tout au long sont tirés des cours, avec la promotion H de la filière Bachelor Théâtre, que nous avons enregistrés et transcrits, de discussions que nous avons eues et des exercices que nous avons formalisés par écrit.
- 3 Au sujet de ce travail invisible de l'acteur, voir la notion de *sous-partition* décrite par Eugenio Barba dans *L'énergie qui danse, dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Montpellier : Éditions L'Entretemps, 2008, p. 110.
- 4 Ces exercices s'inscrivent dans la lignée d'une conception du travail de l'acteur qu'Eugenio Barba, dans ses travaux d'anthropologie théâtrale, fait remonter au début du 20^e siècle en Europe, et qu'il décrit en termes de dramaturgie, *Ibid.*, p. 118.
- 5 In *Pratiques performatives - Body Remix*, sous la direction de Josette Féral, PUQ/PUR, 2012, p. 28.
- 6 Entretien avec Denis Bablet in Jerzy Grotowski, *Vers un théâtre pauvre*, Lausanne : L'âge d'homme, 1993 [1971] pp. 171-182.
- 7 Voir à ce sujet, Gérard-Denis Farcy, « Du singulier au pluriel » in *Brûler les planches. Crever l'écran*. Actes de colloque, Saint-Jean-de-Védas : Éditions L'entretemps, 2001, pp. 13-20.
- 8 Vers un théâtre pauvre, op. cit., p. 176.
- 9 *L'énergie qui danse, dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, op. cit. p. 112.