

ETRE LÀ DANS L'AILLEURS, RÉFLEXIONS SUR L'ART DU JEU

Alexandre del Perugia e Claire Heggen,
Théâtre du Mouvement FR¹

"Un corps humain est là, quand entre voyant et visible, entre touchant et touché, entre un œil et l'autre, entre la main et la main se fait une sorte de recroisement, quand s'allume l'étincelle du sentant sensible, quand prend ce feu qui ne cessera pas de brûler jusqu'à ce que tel accident du corps défasse ce que nul accident n'aurait suffi à faire..."

L'oeil et l'Esprit de Merleau-Ponty

N'est ce pas ce que tout joueur de spectacle cherche ?

Souvent on considère qu'un artiste est «doué» ...

Peut-on se satisfaire d'un tel propos ?

La pédagogie, la transmission ne servirait-elle à rien ?... sont-elles un faire semblant de métier pour artiste raté ou artiste frustré ?...

Pour ma part, le doué c'est 99% de travail, de recherches incessantes... et de passion....

Comme on peut le voir dans certains spectacles en théâtre avec Peter Brook ou Ariane Mnouchkine, en danse avec Pina Bauch ... ou même en peinture avec Picasso, Van Gogh Pour ne citer que des «bêtes» de travail, reconnues «douées».... passionnées dans leur quête incessante....

Je crois en une recherche sur le doué ou sur «el duende» comme le font les scientifiques....Un apprentissage acharné d'un processus propre à chaque artiste.....

Comment pouvons-nous aider à trouver un cadre pour permettre ce processus?

La difficulté, c'est de pouvoir cerner les appuis de jeu, pour permettre non pas des «agir» mais des «réagir» comme un surfeur sur sa vague qui répond à ce que lui dit celle-ci. C'est un dialogue incessant entre l'un et l'autre, où le joueur est dans sa solitude, mais jamais dans un isolement.....

Difficile de comprendre et de sentir la différence entre l'espace temps de la réalité (ce que l'on vit au

¹ Alexandre Del Perugia, enseignant d'éducation physique et arts du spectacle, artiste de scène, directeur d'acteur, pédagogue, ancien élève du conservatoire national du cirque et du mime (carré Sylvia Monfort).

Claire Heggen et Yves Marc, chargés des stages artistiques au Centre de Trielle en Auvergne (35 spectacles en France et dans plus de 60 autres pays) et dans plus d'une vingtaine de pays en Europe et Amérique Latine.



quotidien), et l'espace temps du réel (ce que l'on vit sur le plateau au moment où l'on joue, où l'on crée...).

Je me propose donc, à travers mon vécu et ma recherche de pédagogue et coach, d'expliquer et de situer mon point de vue sur ces espaces/temps si proche et si lointains....

Pour rechercher, il est important de se situer avant de prendre une direction....

- Dans la réalité, l'espace-temps, est celui que l'on vit au quotidien....
- Dans l'espace temps du jeu scénique, il est vécu de façon réel (unité d'espace et de temps).

C'est ce décalage entre réel et réalité que nous tenterons de comprendre.

Si dans la réalité la personne place dans l'ordre: le passé, le présent et le futur, nous montrerons que dans le réel l'ordre sera : le passé (l'intime de la personne), le futur (le joueur) et le présent (la créature).

Nous chercherons comment la personne porte dans son intime le passé (l'intimité est vécue au présent dans la réalité), le joueur la mémoire du futur, et la créature le présent.

L'exposé se fera de façon holistique, en dissociant la pensée discursive de la pensée intuitive.

Personne / joueur / créature

Pour une meilleure compréhension de ma démarche je vous propose un tableau. Mais le danger de ce style de schéma, c'est de cloisonner le travail, sans prendre en compte la globalité...

Il me semble important de visionner ce tableau comme on peut regarder le spectre optique de la lumière visible. Certes, nous pouvons isoler les différentes vibrations pour rentrer dans le détail, mais nous partons de la globalité.

Je ferais des allers/retours entre un raisonnement séquentiel, et un raisonnement holistique.

Comment comprendre la présence d'un joueur et son jeu, de les transmettre, en tentant de comprendre son spectre ?

Le joueur de théâtre a un problème dans sa représentation sociale. Jean Duvignaud, in «L'acteur, esquisse d'une sociologie du comédien» en parle de façon très claire p.7:

Il me semble que l'on devrait se servir du terme d'acteur pour désigner plutôt le statut qu'une société reconnaît à l'homme capable d'incarner des personnages imaginaires et de celui de comédien chaque fois qu'intervient la conscience que l'artiste prend de lui-même et de la tâche qu'il doit accomplir pour un public.

Cette mise en lumière des mots me semble importante : acteur, comédien, personnage, artiste. Cette dissociation est faite pour le théâtre mais il en est de même pour les autres genres (danse, cirque, etc..) cependant ils n'ont pas de termes appropriés. Nous pouvons peut-être nous poser la question du pourquoi cela ?

Pour pouvoir donner une direction de cette recherche, je situerais et nommerais cet espace/temps: le RÉEL (fictif mais concret) => l'AILLEURS. Cet ailleurs se situe dans un triangle qui est l'Enfant, le Fou et le Prophète. Je le définirais comme étant le moment de jeu où le joueur partage sa créature avec le public.

Pour une meilleure compréhension, je vous propose de diviser le tableau en espace temps et bien que tout soit lié, selon moi l'important concerne la case du RÉEL.

Lorsque quelqu'un décide de devenir joueur professionnel dans les arts vivants, il se positionne à un endroit et se dirige petit à petit vers le RÉEL. Nous savons qu'une personne dite «douée» arrivera directement à l'endroit voulu. Quand à certains réalisateurs ils choisiront la personne qui correspond directement à cet endroit voulu. Mais il est intéressant de tenter de comprendre le processus d'accès à cette zone.

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature
être	Paraître quotidien		maîtrise d'un langage stratégie du joueur naturel anti-quotidien: l'interprète	
nature/essence				
intime	intimité	Social	apprentissage du jeu	jeu
monde intérieur patrimoine int.	culture des racines	codes sociaux	règle du jeu	règle du jeu de celui qui dirige
		jugement	critique	critique
JE			JEU / JOUEUR	
RÉALITÉ (vie)				RÉEL (fictif, concret) enfant / fou / proph

Tableau simplifié:

	A	B	C	D	E
1	hors métier			métier	
2	PERSONNE			JOUEUR	
3	personnel	privé	public	apprenti	créature
4	être	paraître		maîtrise d'un langage	
5	intime	intimité	social	apprentissage du jeu	jeu
6	JE			JEU/JOUEUR	
7	RÉALITÉ (vie)				RÉEL (fictif)

Reprenons, étape après étape:

1ère étape:

hors métier	métier

Le hors métier et le métier : joueur dans les arts vivants (le jeu)

2ème étape:

hors métier	métier
PERSONNE	JOUEUR

A/B/C-1 - Le hors métier correspond à la vie en dehors de l'espace de jeu : c'est la personne.

D/E-1 - Le métier c'est être joueur, (de théâtre, de danse, de marionnette, de cirque, de rue...). Ce n'est pas un travail mais il demande beaucoup de travail.

Ne pas confondre le jeu avec l'amusement. Le jeu se définit par des règles. L'amusement, lui, n'en a pas. Chez les enfants, il se termine toujours par des disputes.

3ème étape:

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature

A/B/C-2 - Dans la personne, je mets trois espaces : A-3 le personnel, B-3 le privé et C-3 le social.

La personne est porteuse de la vie quotidienne, mais surtout, elle est porteuse du passé et du présent de la réalité.

Le personnel représente son jardin secret.

Le privé représente la vie de famille et son univers.

Le public représente la vie sociale.

D/E-2 - Dans le joueur, je mets D-3 l'apprenti et E-3 la créature.

La créature est ce qui est partagé avec le public, ce qui est créé par l'apprenti. Mais dans le jeu elle porte le présent.

L'apprenti est celui qui porte la créature, qui travaille pour être doué, (acquérir les outils,

la technique, etc...) Travail quotidien du professionnel. Je l'appelle apprenti, car il est en perpétuelle recherche pour nourrir sa curiosité et se préparer à un nouveau jeu. Il cherche toujours à contourner la règle, sans y déroger. Mais dans le jeu il est porteur de la mémoire du futur. Il est là pour protéger la personne de la créature ; (si la créature prend le dessus sur la personne, cette dernière ne pourra plus exister. Par exemple Johnny Weissmuller est resté coincé en Tarzan, Il tombe dans la folie.)

Chaque jeu, aura des règles différentes en fonction du metteur en scène, ou du chorégraphe.

Notons que pour le théâtre et le cinéma on parle d'acteur et de comédien, pour les marionnettes on fait référence à un marionnettiste, quant aux jeux de vertiges (notamment en danse) on parle de danseur.

En cirque, l'espace de jeu est le chapiteau et le joueur s'appelle «circassien» mais ce terme est-il vraiment adapté ? Ne devrait-on pas plutôt dire «circien»?

On parle d'artiste de rue lorsqu'il s'agit des spectacles de rue, ainsi le lieu du jeu c'est la rue.

Pour les artistes comédiens : le lieu sera le théâtre. Je porte un réel intérêt au point de vue de Jean Duvignaud déjà cité. On pourrait donc mettre l'acteur dans la case «personne» et plus précisément «public». De même celui de comédien dans la case «joueur» et plus précisément la case «apprenti».

En ce qui concerne la danse le lieu de jeu c'est le théâtre, et le seul mot qui définit le joueur est «danseur». Pour la marionnette le lieu sera le castelet ou théâtre de marionnette et on nommera le joueur «marionnettiste».

Le lieu et le genre prêtent souvent à confusion, mais nous n'aborderons pas le sujet... bien compliqué.



4ème étape:

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature
être	Paraître		maîtrise d'un langage	
nature/essence	quotidien		stratégie du joueur	naturel anti-quotidien: l'interprète

A-3 Dans le personnel, je mets A-4 : l'être, qui représente le fond de la personne, sa nature et donne son essence.

B-3 Dans le privé et C-3 le public, je mets B/C-4 : le paraître qui représente la forme et donne un mouvement quotidien.

D-3 Dans l'apprenti et E-3 la créature, je mets D/E-4 : la maîtrise d'un langage en relation avec la stratégie du joueur. Ce qui se passe à ce niveau là, est complètement en relation avec le vécu de la personne, sa façon d'aborder les problèmes, de les résoudre, sa stratégie et va donner un mouvement naturel anti-quotidien. Il interprète toutes les données en sa possession : on parlera d'interprète.

5ème étape:

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature
être	paraître		maîtrise d'un langage	
nature/essence	quotidien		stratégie du joueur	naturel anti-quotidien: l'interprète
intime	intimité	social	apprentissage du jeu	jeu
monde intérieur patrimoine intérieur.	culture des racines	codes sociaux jugement	règles du jeu critique	règle du jeu de celui qui dirige critique

A-5 Je rajouterai dans la première colonne, le monde intérieur, son patrimoine intérieur, l'intime: ce qui est intérieur et profond, qui constitue l'essence d'un être. La nature intime, c'est ce qui reste après avoir enlevé le vécu...c'est la trace. Ce qui l'agit, c'est l'agent agissant qui l'agit. C'est la vague du surfeur.

B-5 Dans la seconde colonne, l'intimité, l'endroit de la famille et de ses racines culturelle, religieuse etc... Elles peuvent être très importantes, et agir fortement pour nourrir l'intime (l'identité).

C-5 Dans la troisième colonne, nous sommes dans le public, rattaché à la société dans laquelle nous vivons. En effet, nous n'avons pas les mêmes codes suivant la société dans laquelle nous vivons. Il en est de même pour certains mouvements,

certaines gestes ; je vous donne un exemple : un «oui» de la tête en France est un «non» en Bulgarie., etc... Nous sommes sur un jugement lié à un code de l'état de résidence.

Ces codes, notamment dans l'apprentissage scolaire, sont importants. Ils permettent une communication et une vie collective. Si chacun avait ses propres codes la vie serait juste impossible...

Il est intéressant de remarquer qu'en France nous sommes passés du ministère de l'instruction nationale à l'éducation nationale...

D-5 Dans des jeux de spectacles, c'est ici l'apprentissage du jeu à travers les règles, et la mise en lumière de la critique (différente du jugement). Je citerais Antoine Vitez dans l'école :

il y a beaucoup de gens pour dire que le théâtre ne s'apprend pas. Les uns, qui m'éprouvent tout apprentissage, rejoignent ici les autres, qui ne croient qu'au génie. Culte de la spontanéité, culte de l'ineffable - finalement, c'est la même chose. Ce que cette même chose nie, implicitement ou non, c'est le travail, précisément le travail du jeu. Et qui pourrait dire qu'un jeu ne s'apprend pas ?

L'apprentissage du jeu chez l'Homme et notamment chez le petit d'Homme.

« L'Homme est le seul animal à jouer toute sa vie ». « L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi il joue, c'est se demander pourquoi il est enfant ». Jean Chateau

Notons que tout jeu a des règles, et que ces dernières donnent des contraintes qui elles-mêmes mènent à une liberté. Sans contraintes dans le jeu, il n'y a pas de jeu. C'est dans les contraintes que l'on trouve sa liberté.

La critique - nous la voyons notamment avec les critiques journalistiques - n'est pas toujours une critique, mais trop souvent un jugement... Le manque de connaissances emmène souvent une dérive de la critique en jugement personnel...

E-5 Là, nous rentrons dans le jeu, où il y a une alchimie entre l'interprète et celui qui le dirige (metteur en scène, chorégraphe etc...) Celui qui dirige imagine; l'interprète a des visions. Le dirigeant changera les règles en fonction de ce qu'il imagine. L'imagination c'est une image qui sort de soi : le metteur en scène projette. L'interprète, lui,



à des visions et ces visions viennent à lui, il réagit à ce qui se passe. C'est comme le surfeur avec l'énergie de la vague. Pour l'interprète, l'énergie de la vague correspond à ses visions.

Je dissocie l'apprentissage du jeu avec le jeu, surtout avec la multiplicité des écoles. On voit apparaître de plus en plus d'écoles avec des diplômés. Je me rends compte que les professeurs qui enseignent dans les écoles de théâtre, danse, cirque, etc... ont des diplômes pour pouvoir enseigner. Souvent ces professeurs, n'ont pas de vécu sur le jeu en situation réelle. Ceci implique une non connaissance, un non vécu de la relation au public. C'est un enseignement de «technique» issue de technique.

Je pose la question de l'enseignement artistique, par qui et comment?

6^{ème} étape:

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature
être	paraître		maîtrise d'un langage	
nature/essence	quotidien		stratégie du joueur	
intime	intimité	social	apprentissage du jeu	jeu
monde intérieur	culture des racines	codes sociaux	règles du jeu	règle du jeu de celui qui dirige
patrimoine int.		jugement	critique	critique
JE			JEU / JOUEUR	

Il est bon de repréciser, qu'il y a souvent confusion entre A/B/C-6 le « JE » et D/E-6 le « JEU », sur deux points :

- L'ego souvent surdimensionné de la personne qui confond « mon joueur est bon » avec « ma personne est la meilleure »...
- Le joueur qui prend la critique comme un jugement de sa personne...

Nous sommes bien dans le domaine du jeu avec, certes, une possible reconnaissance sociale du joueur, mais le «je» doit rester humble.

Cette prise de conscience doit être prise en compte rapidement dans l'apprentissage du joueur.

7^{ème} étape:

hors métier			métier	
PERSONNE			JOUEUR	
personnel	privé	public	apprenti	créature
être	paraître		maîtrise d'un langage	
nature/essence	quotidien		stratégie du joueur	
intime	intimité	social	apprentissage du jeu	jeu
monde intérieur	culture des racines	codes sociaux	règles du jeu	règle du jeu de celui qui dirige
patrimoine int.		jugement	critique	critique
JE			JEU / JOUEUR	
RÉALITÉ (vie)				RÉEL (factif)

J'ai pris conscience que j'arrivais à dissocier et à préciser l'endroit du jeu, mais j'oubliais une chose essentielle : l'espace temps. A/B/C/D-7 L'endroit où l'on passe du temps de la réalité (celui de la vie) à celui du jeu (de l'ailleurs). E-7 Cet espace/temps je le nommerai le réel. Pourquoi ?

Quand j'étais enfant, j'écoutais «des plus grands». Ils disaient une phrase qui me questionna longtemps: « j'aimerais que tu m'embrasse comme dans le film...» ???

Qu'est-ce qu'il y avait dans le film que l'on ne trouvait pas dans la vie au niveau d'un baiser ?

J'ai compris beaucoup plus tard qu'en fait, dire « je t'aime » en jeu ou dans la vie n'impliquait pas la même chose dans le futur.

Dans la vie ou la réalité, dire « je t'aime » implique un futur pour la personne. Dans le réel, dire « je t'aime », n'implique pas la personne dans le futur, mais le personnage. L'importance est de taille, puisque qu'il n'y a pas d'implication en dehors du jeu, je peux aimer à l'infini, au plus profond de mon intime sans projection dans le futur pour ma personne. Tout se jouera au présent et/ou l'amour partagé avec le public touchera l'intime de chacun.

Il en sera de même pour tous les autres états et toutes les émotions. Je peux haïr un autre personnage sans que cela implique notre personne. Cela permet au joueur de ne pas «être gentil» envers les autres joueurs. Ne pas être gentil, ne veut pas dire être méchant.

Dans le réel, ce qui est vécu peut être plus «vrai» que la réalité. En même temps dans la réalité, des scènes de vie pourraient paraître pas du tout crédible.



L'espace temps du réel, est un endroit bien précis, mais il n'a rien à voir avec la forme.

Que la forme soit de la commedia dell'arte, réaliste, caricaturale etc... Le fond sera toujours une recherche de cet espace temps.

C'est à cet endroit, que l'on ne doit pas confondre la vie du fictif. Le fictif peut être plus concret à vivre que la vie. Ce vécu de rêve est souvent plus «fort à vivre» que la vie. Le risque est de vouloir rester dans le rêve sans vouloir voir la réalité. S'enfermer dans le jeu est un refus de vivre le quotidien. Cette prise en compte dans la formation doit être mise en lumière rapidement pour éviter toute fuite de la personne face à sa vie, et éviter de confondre art avec art-thérapie. Concéder à la personne d'avoir un vécu, permet de nourrir le joueur, sa stratégie et le jeu. Chez l'enfant c'est le jeu qui lui permet de s'élever, le jeu facilite l'apprentissage.

Avant de vouloir parler d'une méthode, il me semble important de bien définir ces différents espaces, afin d'éviter tous malentendus. Il ne s'agit pas d'un travail sur la personne, ni sur une thérapie. Il s'agit de bien cerner l'espace de recherche pour donner le maximum d'outils pour créer.

Le choix de ce métier doit être questionné au départ, afin d'éviter une mauvaise piste pour la personne. J'ai bien parlé de métier et pas simplement de jeu, ce qui est le cas chez les amateurs.

L'endroit de la recherche se situe dans l'espace métier, mais va néanmoins se nourrir dans le hors métier.

Je parlerai :

-1- Du monde en moi: le patrimoine intérieur, l'intime ;

-2- De moi dans le monde: ce qui se passe autour de moi dans l'espace de jeu ;

-3- Du monde et moi: où l'on travaille sur la pensée discursive.

On prend du recul sur le vécu du joueur, pour permettre la critique, la mémoire de ce que l'on garde (où pas), ce que l'on va partager avec le public.

-1- et -2- seront en lien avec la pensée intuitive;

-3- sera en lien avec la pensée discursive.

Comment arriver à être dans le réel pour toucher les symboliques collectives en partant des symboliques individuelles ?

Comment être dans le réel sans faire oublier la réalité ?

Qu'elle différence entre le jeu chez l'enfant, chez l'adulte et le métier de joueur ?

Qu'est-ce que les règles des jeux de masque et de vertiges ?

etc...

Maintenant que le Réel est situé, toutes ces questions peuvent faire l'objet d'un autre débat.