

**Le corps poétique**  
**Un enseignement de la création théâtrale**  
**De Jacques Lecoq**

**Notes de lecture, par Gaëlle CABAU**

**Un point fixe en mouvement (par Jean Gabriel Carasso)**

- Importance de Lecoq dans la formation : Ariane Mnouchkine, Yasmina Reza, Footsbarn...
- Diversité qui témoigne de la dimension créative de sa pédagogie.
- Relativement mal connu dans son pays
- Découvrir les lois du mouvement, de l'espace, du jeu, de la forme
- Seul le corps, engagé dans le travail, peut ressentir vraiment la justesse d'un mouvement

**I- Le voyage personnel**

**Du sport au théâtre**

**Les débuts**

- Je suis arrivé au théâtre par le sport.
  - Géométrie du mouvement
  - Refaire les mouvements à l'intérieur de moi
  - Poésie du sport
- Rencontre avec Jean-Marie Conty
  - Ami de Artaud et de Barrault
  - S'intéresse aux rapports entre le sport et le théâtre
  - A l'origine de L'Education par le jeu dramatique
  - Au départ j'utilisais toujours comme premier langage les gestes du sport
- Rejoins Jean Dasté dans la compagnie des comédiens de Grenoble : prends en main l'entraînement de la compagnie :
  - Ce n'étaient plus des athlètes qu'il fallait entraîner, mais un roi, une reine
  - Prolongement naturel des gestes sportifs
  - Découvre le jeu masqué et le Nô japonais
- Démarche de Copeau dont Dasté avait été élève :
  - Aller vers un public populaire avec un théâtre simple et direct
- Puis animateur dramatique en Allemagne

## **L'aventure italienne**

- Reste 8 ans
  - Théâtre de l'université de Padoue : lien entre enseignement et création
  - Découvre commedia dell'arte
  - Travail sur les masques
  - Mets au point une gymnastique de l'Arlequin
  
- Puis Piccolo teatro de Milan
  - Pas envie d'un style unique
  - Création de masques
  - Découverte de la tragédie grecque et du rôle du chœur : inventer de nouveaux gestes pour renouveler les mouvements du chœur antique dont la forme s'était figée
  
- Compagnie Parenti-Lecoq
  - Objectif de trouver des auteurs nouveaux
  - Cantatrice chauve

## **Revoir Paris**

- Retour 1956 avec deux découvertes
  - Tragédie grecque et son chœur
  - La comédie italienne retrouvée
  - Ouvre L'Ecole
  - Introduction du jeu masqué
  
- Travaille au Théâtre National Populaire avec Vilar
  - Pour régler les mouvements de scène dans les spectacles
  - 26 films comiques silencieux
  
- Décide de me consacrer totalement à la pédagogie
  - Enseigner pour connaître
  - Quête vers la connaissance du mouvement
  - Le corps sait des choses que la tête ne sait pas encore

## **Une école en mouvement**

- 5 décembre 1956
  
- Enseignement au début
  - Masque neutre
  - Expression corporelle
  - Commedia dell'arte
  - Chœur et tragédie grecque
  - Figuration mimée
  - Masques expressifs

- Musique
- Acrobatie dramatique
- Puis travail sur l'improvisation
- 1962 : apparaissent les clowns
  - Explore domaine du dérisoire et du comique
  - La recherche de son propre clown qui donne à l'acteur une grande liberté face à lui-même
- Nous faisons éclater les gestes et les textes
- Adaptation de la pédagogie du mouvement pour la formation des architectes

### **Trouver son lieu**

- Conditions difficiles car changement de lieux
- S'ouvrent de nouveaux territoires dramatiques
  - Le mélodrame et les bouffons
  - Les bandes-mimées
  - Les conteurs-mimeurs : découvrent de nouveaux langages des gestes
  - La commedia dell'arte libéra cette « comédie humaine » dont elle était née mais qu'elle avait peu à peu oubliée
  - Les bouffons font naître d'autres territoires : le mystère, le fantastique
- Élévation des niveaux de jeu et exploration des profondeurs poétiques :
  - Dynamique des mots, des couleurs, des passions
  - Ne jamais oublier que le but du voyage est le voyage lui-même
  - Les élèves peuvent amener à remettre en question certains aspects

### **Le voyage de l'Ecole**

#### **Pédagogie**

- Pédagogie sur deux ans
  - Piste du jeu, de l'improvisation et de ses règles
  - Technique des mouvements et analyse
  - Auto-cours où s'élabore le travail des élèves
- Au début nous recherchons le jeu psychologique silencieux
  - Etat neutre
  - Curiosité pour découvrir les dynamiques de la nature
  - Les éléments, matières, couleurs, lumières... servent au jeu des personnages
  - Puis masque expressif
  - Masque abstrait
  - Préparation corporelle, vocale, acrobatie dynamique

- Deuxième partie du voyage
  - Etude sur le langage des gestes
  - Trois dimensions : étendue, élévation, profondeur
  - Mélodrame (grands sentiments), la commedia dell'arte (comédie humaine), les bouffons (du grotesque au mystère), la tragédie (le chœur et le héros), le clown (le burlesque et l'absurde)
  
- Pour les exercices
  - Méthode évolutive du plus simple au plus complexe
  - Méthode des transferts : de la technique corporelle à une expression dramatique : transfert des dynamiques de la nature dans les personnages et les situations
  - Agrandissement et diminution du geste
  - Liaison du geste et de la voix
  - Passage du réel à l'imaginaire
  - Méthode des contraintes

### **Pour un jeune théâtre de création**

- Réalisation d'un jeune théâtre de création, porteur de langages où le jeu physique du comédien soit présent
  
- Acte de création permanent : importance de l'improvisation
  
- Je souhaite que l'élève soit un vivant dans la vie et un artiste sur le plateau
  - Intelligence de jeu
  - Développer imaginaire
  
- Ne pas confondre improvisation et expression, car celui qui s'exprime n'est pas forcément en situation de création.
  - Acte d'expression : plus pour soi que pour le public
  - Mon but n'est pas de soigner les gens par le théâtre
  - Dans un processus de création, l'objet créé n'appartient plus au créateur
  
- Privilégier le monde du dehors au monde du dedans
  - Regarder comment les choses bougent
  - Je ne recherche pas dans les souvenirs psychologiques profonds une source de création
  - Croire ou s'identifier n'est pas suffisant, il faut jouer
  - Pas critique du bien ou mal, mais du juste, du trop long, de l'intéressant...
  
- Importance du mouvement
  - Une montée, un rythme

- Les élèves, par leur envie et leur curiosité, suscite une connaissance
- Observation des choses au plus près de la nature et des réalités humaines

### **La quête des permanences**

- Analyse des mouvements
  - Dynamique
  - Comment se fait le déplacement
  - Rapports de rythme, d'espace, de force
  - Equilibre, déséquilibre, opposition, alternance, compensation, action, réaction
- Une écriture est une structure en mouvement
- Pédagogie du mime ouvert
  - Mimer est un acte fondamental
  - Pouvoir jouer à être un autre, pouvoir donner l'illusion de toute chose
  - L'enfant mime le monde pour le reconnaître et se préparer à le vivre
  - Le mimétisme est une représentation de la forme, le mimisme est la recherche de la dynamique interne du sens
  - Mimer, c'est faire corps avec et donc comprendre mieux : l'acte de mimer est une connaissance
  - // avec Picasso et un taureau : essentialise d'abord en lui le taureau
  - Le mime est une identification aux choses, pour les faire vivre

L'école demeure pour moi un lieu de recherche permanente.  
 Tu passes ta vie dans une goutte d'eau et tu vois le monde.

## **II- Le monde et ses mouvements**

### **Une page blanche**

#### **Avec les élèves**

- Retrouver la vie au plus près de ce qu'elle est.
- Eveiller chez eux la grande curiosité, indispensable à la qualité du jeu
- Par l'improvisation : faire venir à l'extérieur ce qui est à l'intérieur / la technique du mouvement nous permet d'accomplir la démarche inverse, de l'extérieur vers l'intérieur
- Auto-cours : recherche de création personnelle : thème qu'ils peuvent traiter comme ils le souhaitent : espace de liberté essentiel
- Objectif principal : la création
- Contact avec le monde et ses mouvements

### **Improvisation**

#### **Le silence avant la parole**

- **Rejeu et jeu**
  - Le rejeu : manière la plus simple de restituer les phénomènes de la vie
  - Revivre une situation sans souci du public
  - Le jeu intervient plus tard : rythme, mesure, durée
  - Silence : situation de naïveté première
  - Silence avant la parole et après
  - Se taire pour mieux entendre le dessous des mots
  - On ne sort du silence que par la parole ou l'action
  - Le jeu ne peut s'établir qu'en réaction avec l'autre
  - Thème d'improvisation : la chambre d'enfance dont on joue la redécouverte. La dynamique du souvenir importe plus que le souvenir même
  - Lors d'une impro, il faut rester attentif à la durée dramatique qui s'installe pour que ça soit intéressant et juste
  - Le principal moteur de jeu se trouve dans les regards : regarder et être regardé
  - Thème de l'attente : thème de la Réunion Psychologique
  - Attention à la l'aspect pantomime ou aux grimaces + ne pas vouloir être original à tout prix
- **Vers les structures de jeu**
  - *Impro : deux personnages se croisent, s'arrêtent par le regard, il se crée une situation dramatique silencieuse après le croisement. Puis une troisième personne passe et observe les deux premiers. Ensuite une quatrième, qui regarde les trois premiers... naît alors un grand thème : celui qui croit que...*

- *Vous êtes assis dans un café. Face à vous, à une autre table, quelqu'un vous fait un petit signe de la main. Vous vous demandez si vous ne le connaissez ou pas ? Par politesse, vous lui répondez de la même manière. L'autre se sentant plus à l'aide va faire des choses un peu plus folles, des gestes plus amples... une connivence s'établit. Enfin la personne se lève, se dirige vers vous en souriant. Vous vous levez pour l'accueillir... mais elle passe à côté et se dirige vers quelqu'un qui était derrière vous. /// gamme dynamique et nuances*
- Toujours essayer de pousser les situations au-delà du réel, d'inventer un jeu qui ne soit plus reconnaissable dans la vie, pour constater que le théâtre va plus loin.
- Retarder l'avènement de la parole. C'est du silence que naît le verbe. Le mouvement ne peut naître que de l'immobilité.

## **Le masque neutre**

### - **La neutralité**

- Après le jeu psychologique silencieux, le masque neutre
- Sensation physique du calme / neutralité
- Masques en peau
- Distance entre le visage et l'objet
- Développe la présence de l'acteur à l'espace qui l'environne
- Economie des gestes, des actions, équilibre
- On perçoit le corps beaucoup plus fortement : c'est le corps entier de l'acteur que l'on regarde
- La première leçon : découverte de l'objet
- Thème du réveil : Se réveiller pour la première fois. Une fois le masque réveillé, que peut-il faire ? Comment peut-il bouger ?
- Découvrir son corps, découvrir l'espace
- *Thème de l'adieu : un ami très cher embarque sur un bateau pour aller très loin, à l'autre bout du monde, et on suppose qu'on ne le reverra us jamais. Au moment de son départ, on se précipite sur la jetée, à la sortir du port, pour lui adresser un dernier geste d'adieu.*

### - **Un voyage élémentaire**

- *Voyage élémentaire : Au lever du jour, vous sortez de la mer et découvrez, au loin, une forêt vers laquelle vous vous dirigez. A travers les arbres et les plantes qui progressivement deviennent de plus en plus denses, vous cherchez la sortie. Vous vous trouvez soudain face à une montagne : pente douce, puis escalade. Au sommet de la montagne, se découvre un vaste paysage : une rivière qui coule dans la vallée, puis la plaine et enfin, là-bas, au fond, le désert. Vous descendez la montagne, traversez le torrent, marchez sur la plaine puis dans le désert. Enfin, le soleil se couche.*

- Voyage symbolique : autres images que celles d'un simple périple géographique
  - *La même chose mais dimension extrême : La mer est en furie, on est jeté sur la plage par la vague. La plage est balayée par une pluie d'orage. La forêt progressivement est en feu. Un fois sur la montagne, la terre tremble, il y a des éboulements, puis on dégringole vers le torrent, qui est en crue. On s'accroche aux arbres, on arrive enfin dans le désert où souffle une tempête de sable.*
  - Le corps agit à la limite de ses possibilités, dans l'urgence et l'imaginaire
- **S'identifier à la nature**
- Troisième phase de travail avec le masque neutre : les identifications
  - Devenir les différents éléments de la nature : l'eau (la mer, les rivières, les flaques, les gouttes), la terre, l'air et le feu
  - Je suis face à la mer, je la regarde, je la respire. Mon souffle épouse le mouvement des vagues et, progressivement, l'image se renverse et je deviens moi-même la mer...
  - L'air, c'est le vent perçu à travers tous les objets qu'il met en mouvement / le vent comme symbole de la colère pure : naît et renaît d'elle-même
  - Terre : arbre planté en équilibre et enracinement premier
  - Puis identification portant sur les différentes matières : bois, papier, carton, métal, liquide... nuance le pâteux, l'onctueux, le crémeux... aborder les dynamiques différentes
- **Transposer**
- Méthode des transferts qui consiste à prendre appui sur les dynamiques de la nature, les gestes d'action, les animaux, les matières.... Pour s'en servir à des fins expressives afin de mieux jouer la nature humaine.
  - Humaniser un élément ou un animal : comportement, parole... s'engager dans une transposition poétique du personnage.
  - *Un matin, la mer se réveille ! Dans la salle de bain, le vent se peigne ! L'arbre s'habille ! Quelqu'un en colère frappe à la porte... c'est le feu qui entre ! Quatre arbres se rencontrent sur un banc, se serrent la main, se parlent.*
  - Le texte prononcé ne peut être réaliste, il est forcément transposé.
  - On part du personnage humain qui laisse progressivement apparaître à certains moments du jeu les éléments ou les animaux qui le constituent en profondeur.
  - Tel homme qui cherche dans ses papiers fera surgir la souris qui sommeille en lui.



Le texte fera résonner le corps et y rencontrera une matière riche et disponible à l'émission expressive.

## **L'approche des arts**

### **Le fonds poétique commun**

- Notre travail au départ ne s'appuie sur aucun texte ni sur aucun théâtre référentiel.
- Ascension vers différents niveaux de jeu, notamment grâce aux masques, puis commedia dell'arte et tragédie
- Dimension abstraite : espaces, lumières, couleurs, sons... qui se retrouvent en chacun de nous
- Nous ne pouvons voir ni la forme, ni le mouvement d'une couleur, cependant l'émotion qu'elle nous procure peut nous mettre en mouvement, en mouvance, voire en émouvance.
- Devant la tour Eiffel on perçoit une dynamique : enracinement et élan vertical.
- Le terme émotion, étymologiquement comme « mettre en mouvement »
- Projeter hors de soi cet élément au lieu de le garder
- Reconnaissance, connaissance, création

### **Les couleurs de l'arc en ciel**

- Les mêmes mouvements apparaissent lorsqu'il s'agit des couleurs
- Pour un petit groupe d'élèves, je nomme différentes couleurs et je leur demande de réagir, le plus vite possible, sans réfléchir, en exprimant le mouvement intérieur qu'ils ressentent. Ensuite j'essaie toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, avant qu'ils ne choisissent eux-mêmes différentes couleurs repérées dans la salle de travail, dont ils proposent les mouvements. Les spectateurs essaient alors de repérer quelles sont les couleurs qu'ils nous présentent.
- Traduction mimodynamique d'un tableau : faire partager directement l'esprit de l'œuvre
- C'est le passage de l'aspect terrien aux personnages volants, la manière de s'enraciner ou de s'élever... qui constitue l'œuvre entière de Chagall et qu'ils ont à nous restituer.
- Bouger individuellement et faire partie d'un corps commun.
- Travail sur la poésie : nous travaillons sur les mots avant de rencontrer les textes poétiques / tout comme en musique, travailler sur les sons avant d'entrer dans les œuvres musicales.

### **Le corps des mots**

- Considérons le mot comme un organisme vivant : adhérence avec le corps

- Et soudainement le soir / chacun est seul sur le cœur / de la terre / transpercé par un rayon de soleil / et soudainement le soir : la dynamique de ce poème se trouve à l'intérieur de chaque mot
  - Des mots nous passons à la poésie : mettre un poème en mouvement
- **La musique comme partenaire**
- Approche de la musique et des sons
  - Objectif de jouer avec la musique
  - Qu'un acteur lève un bras, et le public doit recevoir un rythme, un son, une lumière

## **Masques et contre-masques**

- **Les niveaux de jeu**
- Masque neutre : masque de tous les masques
  - Infinité de masques expressifs
  - Atteindre une dimension essentielle du jeu théâtral, engager le corps en entier, ressentir une intensité d'émotion et d'expression qui servira
  - Masque fait apparaître les grandes lignes d'un personnage
  - Structure et simplifie le jeu car délègue au corps des attitudes essentielles
  - Foire aux masques où les élèves portent le masque fait par un autre
  - Distance nécessaire entre le masque et le visage de l'acteur
  - Diverses situations : il est joyeux, il est triste, il est jaloux... on commence à connaître vraiment un masque ne répond pas à toutes les provocations et seules certaines situations peuvent le révéler
  - Entrer dans un masque, c'est ressentir ce qui l'a fait naître, retrouver le fonds du masque, chercher en quoi il résonne en soi. Après quoi il sera possible de le jouer, de l'intérieur
  - Entrer dans un masque, c'est rechercher en quoi il résonne en soi.
  - Masques entiers sous lesquels l'acteur ne parle pas
  - Un bon masque expressif doit pouvoir changer, être triste, gai, enjoué, sans jamais être définitivement figé dans l'expression d'un instant.
- **Entrer dans la forme**
- Les masques s'habillent avec de vrais costumes, des chapeaux
  - Il faut rechercher l'animalité, la dimension fantastique du masque
  - Ce sont des êtres venus d'ailleurs, qui ont été capturés, et dont nous allons tester les réactions. Des personnages réalistes en blouse blanche, sans masques, dirigent les tests : ils font marcher les masques, les bousculent avec un bâton, leur font peur... et observent leur réaction.
  - Masques utilitaires : de hockeys sur glace, de soudeur, de skieur... Tous ces masques sont comme des masques de défense : on se défend contre le froid, le vent, le feu...

- Le véritable masque de théâtre, transporte une humanité, impose une transposition et atteint un certain niveau de jeu.
- Faire exactement l'inverse de ce que le masque en apparence suggère : un masque offrant un visage évident de crétin sera d'abord joué comme tel. Ensuite nous considérerons le personnage comme savant, génial : joue le contre-masque pour faire apparaître un second personnage derrière le même masque.
- Les masques expressifs permettent d'élargir le jeu, de le mettre en relief. Sous le masque les gestes sont agrandis ou diminués
- L'œil qui a tant d'importance dans le jeu psychologique est remplacé par la tête et les mains

## **Les personnages**

### - **Etats, passions, sentiments**

- Aboutir au jeu du personnage
- Ne pas parler de soi-même sans jeu véritable : avec le masque, les élèves auront appris à jouer autre chose qu'eux-mêmes. Ils ne jouent pas eux-mêmes, ils jouent avec eux-mêmes.
- Nous nous servons d'animaux : la prétention du dindon
- Chaque élève doit proposer un personnage : il s'amuse simplement à être un autre
- Définir le caractère du personnage, ses passions... lignes de force qui le définissent : définition en trois mots
- Puis nuances : il est orgueilleux mais gentil
- Personnage habillé
- Questions sur identité : âge, prénom, situation familiale, origine

### - **Lieux et milieux**

- Regrouper les élèves-personnages en grandes familles (bureaux, usines...)
- Nous plaçons le personnage dans sa vie familiale, dans son métier, en vacances
- *Réunion d'immeuble : dans un immeuble, des gens nouveaux viennent de s'installer. Ils décident d'inviter leurs voisins pour faire connaissance. Arrivent progressivement ceux du dessus, ceux du dessous... au cours de la conversation, certains apprennent qu'ils travaillent dans le même domaine que d'autres, mais pas au même endroit. On finit par découvrir que les uns sont employés de bureau lorsque les autres sont à la direction de l'entreprise... gêne !*
- Après avoir travaillé un premier personnage, je demande aux élèves d'en choisir un deuxième le plus éloigné possible du premier.
- Personnage questionné physiquement : ceux qui vont danser le samedi soir, ceux qui ne savent pas où ils vont...

- 3<sup>ème</sup> étape : choisir deux personnages très différents et complémentaires : les faire vivre ensemble
- *Sur la scène se trouve un paravent à deux panneaux, dessinant un espace ouvert sur l'avant et un espace caché à l'arrière. Arrive un premier personnage, qui en recherche un autre, l'appelle, ne le trouve pas, va voir derrière... Très vite, à l'aide d'un élément de costume ou d'un accessoire, l'acteur change de personnage et réapparaît, jouant l'autre, poursuivi par le premier.*

- **Contraintes de style**

- Travail sur les mêmes propositions en auto-cours
- Compagnie de cinq acteurs où je leur demande de jouer 10 personnages
- Thème de l'hôtel du libre- échange : portes qui claquent, armoires où l'on se cache, quiproquo
- Plaisir du jeu essentiel
- Puis réaliser une scène avec décors, costumes, objets et personnages nombreux : mais ne peuvent utiliser qu'un espace très réduit
- Deux personnes perdues dans une forêt immense se recherchent, sans se trouver, puis finissent par se rencontrer. Ils peuvent être physiquement à cinquante centimètres et théâtralement à plusieurs centaines de mètres, s'interpeller d'une vallée jusqu'aux hauteurs d'une colline, tout en étant réellement dos à dos.

Le théâtre doit toujours demeurer un jeu. Nous n'avons pas à nous interroger avec angoisse sur la manière d'entrer en scène : il suffit d'entrer avec plaisir.

## **Technique des mouvements**

### **Préparation corporelle et vocale**

- **Donner un sens au mouvement**

- Préparation corporelle en vue de l'expression
- Au théâtre, accomplir un mouvement n'est jamais un acte mécanique, ce doit être un geste justifié
- L'indication (proche pantomime), l'action (proche commedia dell'arte), l'état (proche du drame) sont les trois manières de justifier un mouvement
- S'inscrit dans une relation à l'espace qui l'entoure et fait naître en lui un état émotif particulier : l'espace du dehors se reflète dans l'espace du dedans
- La préparation corporelle doit aider chacun à atteindre la plénitude du mouvement juste
- *Echauffement corporel mais en donnant un sens : en extension, les bras levés, une chute du tronc amène une flexion du corps puis, en rebond, un retour à la position initiale.*

- Le réaliser simplement + en agrandir le mouvement pour en atteindre les limites
  - Analyser le mouvement de début et de fin : deux moments dramatiques forts. Suspension de l'atterrissage qui amène un retour au calme
  - On ajoute la respiration
  - Suggérer des images qui font entrer le mouvement dans sa dimension dramatique : face à la mer, une balle en l'air
  - La gymnastique dramatique s'accompagne d'une dimension vocale
  - Chaque geste possède une sonorité que j'essaie de faire découvrir aux élèves
  - Je refuse un aspect consolatoire
  - Une gymnastique strictement sportive serait aussi insuffisante
- **Aux limites du corps**
- Les mouvements acrobatiques ne servent à rien si ce n'est au jeu
  - Retrouver la liberté de mouvement qui prévaut chez l'enfant avant que la vie sociale ne lui impose des comportements
  - Souplesse, force, équilibre
  - *Arlequin se met à rire jusqu'à la cabriole*
  - Acrobatie bouffonesque
  - Le jonglage est complémentaire
  - Avec objets de la vie quotidienne
  - Créer une bagarre collective : LA REACTION CREE L'ACTION
  - Puis les objets

### **Analyse des mouvements**

- Méthode naturelle de Georges Herbert : tirer, pousser, grimper, marcher, courir, sauter, lever, porter, attaquer, se défendre, nager
  - Circuits physiques dans lesquels s'inscrivent des émotions
- **Partir des mouvements naturels de la vie**
- Ondulation, ondulation inverse et éclosion : trois principes du corps humains qui président au bouger
  - Eclosion : masque neutre
  - Ondulation : masque expressif
  - Ondulation inverse : contre-masque
  - Ondulation
  - 1<sup>er</sup> mouvement du corps humain : poisson, serpent
  - Prend appui dans le sol et transmet l'effort à toutes les parties du corps

- Moteur de tous les efforts physiques : pousser, tirer
  - Ondulation inverse : même mouvement réalisé à l'envers
  - Je pars de la tête qui commence le mouvement en prenant appui sur un point de l'espace du dehors.
  - Image de l'oiseau : *un oiseau se trouve en face de moi, je le regarde au loin. Il s'élève à la verticale, au-dessus de ma tête, mon regard le suit. Il va tomber, je m'efface. Il est tombé, je le regarde au sol. Puis il s'envole à l'horizon.*
  - Part toujours d'une réaction dramatique
  - Quatre positions : corps en avant, corps au zénith, corps en arrière et corps groupé // les âges de la vie la vieillesse se recroqueville
  - L'éclosion se développe à partir du centre : attitude groupée au sol, le corps occupe le plus petit espace possible, pour arriver en fin de mouvement à la croix haute
  - Dynamique sans obstacle
  - Traitements techniques : agrandissement et diminution, équilibre et respiration, déséquilibre et progression
  - Agrandir le mouvement au maximum pour arriver à des positions d'équilibre
  - Puis diminuer le même mouvement au point de ne plus le percevoir de l'extérieur
  - Partant du sourire nous essayons de rire jusqu'à en mourir avant de faire un rire intermédiaire : dimension complète du rire qui doit être présente dans le jeu
  - Dans le travail de l'acteur, il importe de commencer par jouer d'abord très grand, pour sentir les lignes de force. Il sera temps ensuite de nuancer dans un jeu plus intime
- **Faire surgir des attitudes**
- Attitudes qui suggèrent la structuration du mouvement : temps fort, saisi à l'intérieur du mouvement, en immobilité
  - Moment d'arrêt
  - Approche artificielle indispensable à toute transposition artistique
  - *Je suis debout, je lève un bras à la verticale pour dire adieu à quelqu'un* : si on inspire en levant le bras, le mouvement est positif / si on expire sur le lever, le mouvement est négatif : nuances de respiration
  - Attitudes : le samouraï, la table, le grand Arlequin n° 1, la fente avant, la sortie de hanche, la sortie de hanche en miroir, le rouleau fente avant, le grand Arlequin n°2, la table

- Le grand arlequin : peut suggérer un sentiment de révérence, geste de peur ou mal de ventre.
  - Toutes les attitudes sont porteuses de possibilités multiples
  - Le geste flou n'est pas souhaitable
  - Plus le théâtre est construit, plus il est grand
- **Chercher l'économie des actions physiques**
- Reproduire une action physique au plus près de ce qu'elle est, sans transposition
  - Gestes des grands métiers : le passeur, le pelleteur, le piocheur, le bûcheron... grimper à la barre fixe, soulever les poids...manipulation d'objets : ouvrir une valise, fermer une porte, prendre une tasse de thé.
  - Sans psychologie, action au plus près de son économie
  - Poussés au maximum puis réduits pour en découvrir la teneur dramatique et échapper aux formes sclérosées du mime.
  - *Séquence du mur : Vous êtes poursuivi dans une ville. Vous vous cachez sous une porte cochère, au fond d'une impasse. Votre poursuivant passe devant vous sans vous voir. Votre seule issue est un mur que vous devez franchir de l'autre côté de la rue. Vous vous précipitez, vous grimpez et vous sautez en contrebas. Malheureusement, il vous a vu, et est déjà là à vous attendre.*
  - Mime d'action souvent réduit à tirer et pousser ou être tiré, être poussé: grimper, lever/ porter, sonner les cloches, passer la barrière
  - *Arlequin refuse d'aller à la guerre. Tout le monde autour de lui essaie de la convaincre. Il commence par refuser catégoriquement, s'obstine, puis progressivement se laisse convaincre, pour finir par accepter. Chacun alors se réjouit, mais il se rétracte... puis finalement décide d'aller seul au front, en première ligne, prêt à tuer tout c qui bouge. On essaie alors de lui faire comprendre que ce peut être dangereux, qu'il pourrait peut-être rester en arrière. Rien n'y fait. C'est maintenant lui qui entraîne son monde avec force, chacun essaie de le retenir.*
  - Le tirer / pousser de face correspond au toi et moi : dialogue avec un autre
  - Le mouvement vertical inscrit l'homme entre le ciel et la terre : tragique
  - L'oblique est sentimentale, lyrique.
- **Analyser les dynamiques de la nature**
- Les éléments, les matières, les animaux
  - Eau : découvrir l'étang, le lac, la rivière, la mer
  - *Mouvement d'un corps confronté à la mer, soulevé par les vagues, repoussé, entraîné : résistance mouvante*
  - Le feu naît de l'intérieur : combustion et flammes. Sa justification dramatique se trouve dans la colère
  - L'air se découvre par le vol : élément porteur

- L'air, devenu les grands vents agit sur l'homme, il le pousse, il le tire. Mais l'homme peut agir sur l'air
- La terre comme terre à modeler, confrontation du corps avec la terre argileuse
- Matières qui se tassent, une fois agressées, ne se modifient plus
- Matières élastiques : plus on tire dessus, moins elles parviennent à revenir à leur forme de départ
- Les traces, les meurtrissures, les pliures
- Les casses, les brisures, les verres fêlés... il est question de nous
- Prendre des expressions au pied de la lettre : fondre d'amour, avoir un cœur de glace, j'ai été froissé par ton intervention
- Etre une bouteille d'huile, puis de l'huile au sol : ne pas s'étaler trop vite afin de pouvoir aller le plus loin possible
- Le corps de l'autre peut aussi être utilisé comme une matière : tordre un corps comme une barre de fer, un acteur se saisit de l'autre, le froisse, le jette au sol ; un élève gonfle l'autre comme un ballon de baudruche puis le lâche brusquement

Langage analogique (sois plus huile...) précis au-delà de toute considération psychologique.

- **Etudier les animaux**

- Vers le corps de l'homme, au service de la création du personnage
- Recherche des points d'appui : pieds qui sabotent comme femmes en talons ; pieds palmés des canards qui déroulent comme Charlot...
- Quelles sont les attitudes possibles d'un chien ?
- Le caméléon au ralenti // situation d'espionnage
- Définir une gymnastique animalière : trouver les mouvements organiques des animaux
- Un chien ne bouge pas les yeux, il bouge la tête : travail sur le cou
- Quadrupédie, reptation, vols des oiseaux, trot...

- **Les lois du Mouvement, avec un grand M**

- Il n'y a pas d'action sans réaction
- Le mouvement est continu, il avance sans cesse
- Le mouvement procède toujours d'un déséquilibre, à la recherche de l'équilibre
- L'équilibre lui-même est en mouvement
- Il n'y a pas de mouvement sans point fixe
- Le mouvement met en évidence le point fixe
- Le point fixe est lui aussi en mouvement



- Principes d'opposition, d'alternance, de compensation
- L'acteur doit pouvoir se situer par rapport à l'autre, dans une situation claire d'écoute et de réponse
- Même l'écriture théâtrale doit être structurée autour d'une dynamique, donc avec un début et une fin.

## **Le théâtre des élèves**

### - **Les auto-cours et les enquêtes**

- 1H30 par jour : réalisations autour d'un thème
  - Reprend les cours
  - *Ex : Un lieu, un évènement*
  - *Rejouer la vie d'une place dans un village en France ou dans une petite ville, du matin au réveil jusqu'à la nuit : 20 mn, progression rythmique, rejeu*
- 
- En fin d'année, les auto-cours se transforment en enquêtes
  - *Les élèves choisissent un lieu et un milieu de la vie quotidienne qu'ils ne connaissent pas, pour l'observer et s'y intégrer pendant quatre semaines (caserne de pompier, hôpital).*
  - L'École est le lieu des luttes, des tensions et des crises qui s'expriment et stimulent, parfois, la créativité.
  - Certains élèves viennent parfois me voir en disant : « ils ne veulent pas jouer avec moi. » Je ne peux alors leur faire qu'une seule réponse : « Joue avec eux ! » : faire l'expérience de la compagnie

### **III- Les chemins de la création**

- En fin d'année 1/3 des élèves est sélectionné pour aller en 2<sup>ème</sup> année
- Expérience forte du jeu.
- Trois voyages :
  - Observation et redécouverte de la vie par le jeu et grâce à la disponibilité du masque neutre
  - Elévation du niveau de jeu grâce aux masques expressifs
  - Exploration des profondeurs de la poésie, des mots, des couleurs, des sons
- Deuxième année : création dramatique
  - Langage du corps et langage du geste
  - Grands sentiments du mélodrame
  - Comédie humaine de la commedia dell'arte
  - Bouffons, tragédie, chœur
  - Clown et variétés comiques
- Explorer les différentes facettes de la nature humaine en faisant attention aux clichés : aucune référence ne peut remplacer la création véritable.
- Démarche
  - Favoriser l'émergence d'un théâtre où l'acteur est en jeu, un théâtre du mouvement, un théâtre de l'imaginaire
  - 2<sup>ème</sup> année tournée vers l'écriture comme mise en structure du jeu
  - Pas théâtre symbolique car il s'agit d'un théâtre terminé
- Trois séries de questions guident notre exploration géodramatique
  - Enjeux : Que se joue-t-il de la nature humaine dans le mélodrame, la commedia dell'arte, la tragédie ? Quels éléments du comportement humain et quel corps s'y trouvent mis en mouvement ?
  - Langages : Quels sont les langages les plus appropriés pour exprimer les enjeux ?
  - Textes : Quels textes dramatiques peuvent venir enrichir l'exploration de chaque territoire ?

### **Les langages du geste**

#### **De la pantomime à la bande mimée**

- Dans la pantomime, les gestes remplacent les mots
- Origine théâtre de foire : environnement bruyant et interdiction aux comédiens italiens de parler : née d'une contrainte
- Savoir dessiner des objets et images dans l'espace, trouver des attitudes symboliques

- Pantomime blanche : pantomime qui se limite à faire des gestes pour traduire des mots
  - Impose une syntaxe différente du langage parlé : oblige à une économie et une précision de ce que l'on veut dire.
  - Attention aux grimaces / visage-masque
- 
- La figuration mimée : représenter par le corps, non plus des mots, mais des objets, des architectures, des éléments de décor...
  - Acteur devient une porte que les autres vont ouvrir et fermer
  - Soit dessine la porte dans l'espace
- 
- La bande mimée : restitue par le geste la dynamique contenue à l'intérieur des images.
  - Exprimer collectivement des images.
  - *Ex : les élèves commencent à figurer le Mont Saint Michel vu de loin, par les mains, puis par le corps, seul ou à plusieurs. Ensuite ils nous font progressivement entrer dans l'image. Le lieu grandit sous nos yeux, nous empruntons la digue, laissant la mer de chaque côté. Nous entrons sous le porche de la cité fortifiée, nous avançons dans la ruelle...*
  - En auto-cours, les élèves doivent reconstituer un film entier, sans paroles, uniquement avec des gestes.
- 
- Explorer les états profonds des personnages : sans jouer les sentiments, ni les expliquer, proposer des gestes qui expriment l'état du personnage
  - *Quelqu'un doit aller voir son supérieur hiérarchique, pour lui demander quelque chose. Il arrive devant la porte et se trouve envahi par un sentiment d'inquiétude. Que vais-je lui dire ? A ce moment précis, les gestes viennent imaginer ce sentiment ? Non pas des gestes explicatifs, descriptifs de l'état, mais des mouvements plus abstraits qui permettent d'extérioriser des éléments naturellement cachés dans le comportement quotidien. Il frappe à la porte, entre, il a peur. Là encore, l'acteur ne joue pas la peur en tremblant ou en bafouillant ; cette peur qui l'habite est mise en geste, par lui-même ou par un, ou plusieurs, autres acteurs. Ces gestes donnent à voir, au public, un écho, de la peur du personnage, qu'évidemment les autres protagonistes ne voient pas.*
- 
- Les conteurs-mimeurs appliquent ces différents langages aux récits parlés.
  - En Chine ou en Afrique, le récit est accompagné de suggestions d'images.

- Langage de situation
- Langage d'action
- Langage de suggestion : je regarde Paris depuis la butte Montmartre, et je suggère tout ce que je vois
- Le mimage profond : trouver des gestes pour dire ce qui n'a pas d'image

## **Les grands territoires dramatiques**

### **Le mélodrame**

#### **Les grands sentiments**

- Tous les grands sentiments sont en jeu : le bien et le mal, l'innocence et la morale, le sacrifice, la trahison
  - Nous cherchons à faire pleurer, vraiment / Cette dimension ne peut être atteinte, que si les personnages croient effectivement à tout
  - Toujours une référence au temps, donc deux grands thèmes : Le Retour et le Départ
  - *Ex : le retour du soldat : après plusieurs années à la guerre, un soldat retrouve sa maison isolée dans la plaine, une nuit d'hiver neigeuse... il frappe à la porte. On ouvre. Près du feu, il trouve sa femme, deux enfants... et un nouveau mari. Elle le croyait mort, elle le reconnaît. Lui aussi, mais ils ne disent rien. Il demande l'hospitalité pour la nuit. On l'accueille, on le reconforte, on le réchauffe... A l'occasion de scènes où le soldat sera seul avec les différents personnages, on découvrira au cours de l'improvisation que l'un des enfants est le sien, l'autre pas...  
Finalement, comme la femme semble heureuse, le soldat repartira.*
  - Je leur demande de croire fortement à ce qu'ils jouent.
  - Ne pas rentrer dans l'emphase, ni dans le cliché mélodramatique.
  - *Ex : le départ en Amérique : le départ lui-même, l'arrivée dans le nouveau lieu, les difficultés rencontrées*
- 
- Difficulté : peur d'assumer les grands sentiments devant un public.
  - Ne pas s'installer dans un jeu parodique.
  - Eviter les pièges tendus par les clichés
  - Une scène de la Cerisaie, de Tchekhov
  - La forme de langage qui correspond le mieux au territoire mélodramatique s'inspire de la bande mimée : utilise un langage flashé, constitués d'images fulgurantes

### **La commedia dell'arte**

#### **Comédie humaine**

- Sont en jeu les grandes tricheries de la nature humaine : faire croire, leurrer, profiter de tout
- Tout le monde est naïf et malin
- Thème de base : tendre un piège... pour avoir la fille, l'argent, la nourriture. Très vite, les personnages emportés par leur bêtise se trouvent pris dans leurs propres intrigues.
- Pousse la comédie humaine et met en évidence le fond tragique qu'elle recouvre.
- Tous les personnages ont peur de tout.
- Je demande aux élèves de fabriquer leur propre demi-masques / puis dans un second temps, j'apporte ceux traditionnels

- Fonctionnent par deux
- Canevas mais il faut se méfier de la mécanique
- On passe souvent d'un état à un autre, d'une situation à une autre : art de l'enfance
- Le moteur, ce n'est pas quoi jouer, mais comment il faut le jouer
- Le style de jeu est poussé au maximum, les situations portées à leur extrême
- *Pantalon est chez lui et compte son argent. On annonce l'arrivée de quelqu'un qui veut le voir. Il demande qui est-ce ? On ne sait pas ! « Est-il grand ? » Oui ! « Est-il vieux ? » Oui ! « Marche-t-il comme cela ? » Oui. Il a compris : c'est son ami Brigante qui vient lui réclamer l'argent qu'il lui a prêté. « Je ne veux pas le voir », dit-il. Trop tard, Brigante est déjà entré. Embrassades... « Cher ami, quel plaisir ! » On joue la comédie de l'amitié. Après quoi viennent les lazzi. On apporte une chaise : « Qu'elle est belle ! » dira Brigante calculant déjà le prix de l'objet. « C'est une très vieille chaise », répondra Pantalon. Pantalon tentera de faire dévier la conversation jusqu'au moment fatidique où Brigante arrivera à dire : « Donne-moi mon argent » : et Pantalon mourra d'un infarctus ! Pour ressusciter évidemment, dès que Brigante sera parti chercher le docteur, car la mort n'est ici qu'un stratagème.*

- **Canevas et tactiques de jeu**

- Capacité des élèves à déployer un sens tactique du jeu : comment parviennent-ils à monter ou à descendre une situation ? comment mènent-ils un renversement de situation ? Comment s'inscrivent-ils dans un échange rythmé de la parole ?
- Trouver la voix du personnage / silence du masque neutre
- Sous un demi-masque, le texte lui-même est masqué
- Pôles contradictoires : Arlequin est naïf et malin, le Capitaine est fort et peureux...

- Dans la commedia dell'arte, on meurt de tout : d'envie, de faim, d'amour, de jalousie
  - Le niveau de jeu est poussé à son maximum, jusqu'à l'acrobatie
  - Personnage renvoyé d'un sentiment à un autre : celui qui rit au maximum finit par pleurer
- 
- Les lazzi constituent l'espace principal de jeu de la commedia dell'arte
  - Dans un livre de commedia dell'arte, le moment le plus intéressant est celui où il n'y a rien d'écrit mais où est signifié Lazzi.
  - Seul l'acteur, par son jeu et sa présence comique, peut faire exister cette partie du texte.
  - L'apparente maigreur du canevas est due à la difficulté d'écrire sur du papier ce que l'on doit faire pour être drôle.
  - Arlequin et Brighella sont chargés de préparer le repas pour les invités. Ils mettent la table et commencent par indiquer la place de chaque convive, puis se mettent à imaginer, progressivement, tout le menu qui sera servi. Du plaisir de l'entrée à la plus extrême gourmandise, pour finir par être totalement repus... ils imagineront un immense festin auquel ils ne participeront pas, bien entendu.
  - Nous ne mimons jamais les objets, nous les utilisons vraiment.
  - Nous abordons les auteurs qui ont emprunté à la commedia dell'arte : Molière, Ruzzante, Goldoni... mais aussi Shakespeare ou Goethe
  - On associe trop souvent à la commedia dell'arte la notion d'improvisation. Or il n'y avait là rien d'improvisé. Même s'ils inventaient des variantes, la pratique du jeu se passait de père en fils de manière très structurée.
- 
- Pour que le corps parle au public, il doit être parfaitement articulé.
  - J'ai mis au point une gymnastique de l'Arlequin : dimension acrobatique présente, justifiée par le drame. Lorsque Pantalon en colère fait un saut périlleux, le public ne doit pas se dire : « Quel beau saut périlleux ! », mais « Quelle colère ! »
  - Attention au surjeu inutile. Ne pas compenser par le cri.
- 
- Rechercher une commedia dell'arte contemporaine a souvent été le rêve des gens de théâtre.
  - Certains souhaiteraient renouveler les archétypes pour les inscrire dans l'actualité sociale ou politique : démarche discutable car dans la commedia dell'arte, les relations sociales semblent immuables.
  - Il s'agit de mettre en lumière la nature humaine dans sa comédie faite de tricherie et de compromis indispensables à la survie des personnages.

## Les bouffons

### - Le mystère, le grotesque, le fantastique

- La première étape est celle de la parodie : consiste à se moquer simplement de l'autre, en l'imitant.
- 2<sup>nd</sup>e étape : se moquer non seulement de ce que l'autre fait, mais surtout de ses convictions les plus profondes. Mais atteint facilement une forme de méchanceté : il faut donc que celui qui se moque ne soit pas identique à celui dont il se moque.
- 3<sup>ème</sup> étape : fabrication d'un corps de bouffon... bouffi... gros : corps réinventé artificiel, dans lequel on se sent plus libre. Le corps entier devient masque. Les autres acceptent plus facilement que les « fous » se moquent d'eux.
- Souvent leur dérision tourne au tragique. Ils arrivent du mystère, de la nuit, du ciel, de la terre. Leur fonction n'est pas de se moquer d'un individu en particulier, mais de la société en général. Ils parlent essentiellement de la dimension sociale des relations humaines et en dénoncent l'absurdité. Ils fonctionnent sur le renversement des pouvoirs.
  
- A partir des bouffons solitaires, nous avons cherché comment ils pouvaient s'assembler.
- Bande de 5 avec un chef. Toute la bande est là pour l'aider à formuler ce qu'il va dire.
  
- Territoire du mystère
- Les bouffons du mystère sont devins, ils connaissent l'avenir. Ce sont des prophètes.
- *Les bouffons du mystère arrivent de la nuit, en procession, dansent au son des percussions, chauffant ainsi l'espace. Ils apportent avec eux la Parole endormie. Les diabolins réveillent leur prophète qui, comme illuminé, se dresse pour décrire la fin du monde. Les bouffons miment alors des images de l'Apocalypse et s'amuse en parodiant. Après avoir vu le futur, la Parole s'écroule. Elle est remportée dans la nuit au son des tambours. A cette occasion, de grands textes du mystère et de sa beauté sont dits par les bouffons du diable.*
- Faire dire les plus grands textes. Qui mieux qu'un bouffon peut dire un texte d'Antonin Artaud ?
  
- Territoire du grotesque

- Les bouffons du grotesque sont proches de la caricature.
- Ils mettent en cause la fonction sociale // dessins de Daumier.
- Ubu roi
- Les fantastiques s'appuient sur l'électronique, le scientifique, mais également sur l'imagination la plus débridée.
- Toutes les folies sont possibles, elles constituent la liberté de l'acteur et sa beauté.

- **L'autre corps**

- L'amérique du Sud a exprimé son caractère fantastique, les Français ont retrouvé leur caractère rabelaisien, les Italiens sont dans le chant et la danse.
- Je demande à chacun de dessiner un bouffon sur une feuille de papier + lecture commentée des dessins
- Doivent ensuite inventer corporellement leur bouffon
- Nous cherchons les mouvements qui les animent : certains se grattent avec des ongles démesurés
- En parallèle phase préparatoire d'improvisation sur le thème de l'Enfance
- Thème du square et jeu comme chat perché, le gendarme et les voleurs
- Les enfants doivent jouer aux grands : au papa et à la maman, à l'avion, à la guerre...
- Puis inversion : des grands qui jouent comme des enfants
- Les bouffons viennent toujours devant le public pour représenter la société, parfois ils se déguisent en personnages de notre société... mais toujours s'amuse du personnage qu'il représente
- Mettre en jeu les situations de façon inhabituelle : sur un texte, ils pourront répéter dix fois le même mot, revenir en arrière, rien que par plaisir
- Royaume de la folie organisée
- Imposent une pédagogie de la création
- Peuvent-ils à eux-seuls constituer spectacle ?



- Sont-ils parallèles à la tragédie ?
- Bande de bouffons qui, tels des serviteurs, portaient sur les épaules un chœur antique, le déposaient face au public puis disparaissaient. Le chœur entamait alors un texte de tragédie grecques.

## **La tragédie**

### - **Le chœur et le héros**

- Nous cherchons à réinventer ce que peut être la tragédie aujourd'hui.
  - Grande interrogation sur le rapport aux dieux, au destin, à la transcendance : mystère qui porte l'homme au-delà de lui-même.
  - Découverte du lien : être liés ensemble et à l'espace.
- Un chœur arrive sur scène, au son des percussions qui rythment le collectif. Il occupe tout l'espace, puis se retire sur une partie du plateau. Ce faisant, il libère un nouvel espace et crée comme un appel au héros. Mais qui peut venir occuper cet espace ? Quel équilibre peut-on trouver, aujourd'hui, entre un chœur et un héros ?*
- *Nous imaginons une place où tout le monde déambule et nous demandons à un élève d'attirer l'attention des autres, par tous les moyens possibles. Lorsqu'il y parvient, il doit les convaincre de l'importance d'un sujet polémique sur lequel il défend un point de vue auquel il croit : pour ou contre l'avortement, l'immigration, l'énergie nucléaire ! La nature du discours importe moins que la capacité de l'acteur à capter son auditoire.*
  - Jeu donc pas forcément un point de vue qui est le leur
  - Puis arrivée d'un second personnage qui vient s'opposer au premier : deux groupes vont se constituer qui forment les prémisses du chœur
- Support : les grands discours
  - L'acteur qui doit dire le texte reconstitué avec les autres élèves le lieu et l'ambiance dans lequel il a été prononcé.
  - Éprouver le niveau émotionnel qui rassemble une foule
  - Passage de la foule au chœur : le chœur est toujours une réaction à un événement ou à une parole
  - *Un groupe de spectateurs assiste, dans la loge d'un théâtre à l'italienne, à une représentation. Le rideau se lève, la scène s'allume, le spectacle se déroule. Arrive la grande scène d'amour entre Roméo et Juliette. Les réactions des spectateurs suffisent à nous faire imaginer ce qui se passe sur scène : un regard plus attentif sur le lever de rideau, un léger mouvement des visages.*

- Il ne suffit pas de voir la chose et de la pantomimer : double image...un mouchoir tombe sur la scène, le programme d'un spectateur aussi. Ce qui se passe dans la loge est analogue à la situation sur la scène.
- Chœur organique : centre de gravité, respiration
- Comment faire vivre ce corps collectif ? Comment éviter une chorégraphie esthétisante ?
- 7 ou 15 personnes : avec un coryphée : celui qui dirige est forcément celui qui est vu par tous les autres
- Au-delà d'une certaine distance, le chœur n'existe plus
- Il est présent mais ne s'engage jamais dans l'action : le chœur grec ne se trouvait pas sur le même plan que les comédiens. Dans la tragédie grecque on ne voit jamais les combats, le chœur ne fait que réagir à des récits : n'est jamais du côté de l'action mais toujours dans la réaction
- Le risque est d'arriver au chœur militarisé, trop organisé, propre, net, où tout le monde marche ensemble, mais sans vie.

#### - **L'équilibre du plateau**

- Un plateau de forme rectangulaire est délimité par des bancs de deux mètres de long. Dix bancs entourent l'espace sur lesquels viennent s'asseoir les participants.
- Rectangle qui permet tous les chemins dynamiques : les droites, les parallèles
- *On imagine ce plateau en équilibre sur un axe central : un acteur prend place dans la zone centrale et maintient l'équilibre. S'il se déplace, un deuxième acteur intervient pour rétablir l'équilibre. Puis B se déplace à différents points et A contrebalance. Puis A choisit de ne plus répondre au déséquilibre de B : entre C qui devient le nouveau meneur de jeu... Le jeu se prolonge avec un nombre grandissant d'acteurs.*
- Puis modification de l'espace en agrandissant le plateau.
- Relation commune à l'espace
- Rechercher autre chose qu'une géométrie élémentaire : un acteur pèse plus lourd à la périphérie du plateau qu'au centre
- Le rapport d'espace entre les acteurs décide de la situation
- *Une seconde règle permet la naissance d'un chœur et de son coryphée, face au héros : dans la première règle, chaque acteur a le même poids ; dans la seconde, l'acteur qui rentre est équilibré par le poids de tous les autres. Chaque acteur qui rentrera provoquera le regroupement de tous ceux qui se trouvent déjà sur le plateau... jusqu'au 8<sup>ème</sup> qui rentrera et dirigera le groupe de 7. Il sera le héros face au chœur.*

- *Quand il le décidera, le héros se laissera tomber au sol, provoquant l'éclatement du chœur. Six acteurs se retireront alors de l'espace, pour en laisser un, immobile, face au héros. Le coryphée aura ainsi été déposé par le chœur, il aura le droit de parler au nom de tous.*
- Dans la tragédie, face à la loi divine, au destin, les hommes ne sont pas responsables de leurs actes, ils sont aux mains de dieux qui les dirigent. Le peuple, toujours présent, assiste et commente ces évènements.
- Quel personnage suffisamment fort pouvait-on opposer, aujourd'hui, à un chœur en mouvement ? Quel pouvait être le héros de notre temps ?
- Paradoxalement, c'est le mélodrame qui a fait naître le héros moderne : l'homme de tous les jours, vivant seul chez lui, dans la vie quotidienne la plus simple, est devenu le héros (le contre-héros) d'un chœur tragique.
- Thème de la solitude qui unit tragédie et mélodrame.

- **La nécessité des textes**

- Grands textes grecs comme Eschyle, Euripide, Sophocle, mais aussi Racine ou Artaud, Azama, Berkoff
- Pas mise en scène complète, mais nous concentrer sur la constitution du chœur et sur l'engagement du chœur et de la voix
- Nous entrons dans les textes par le corps
- Sans jamais passer par un travail « à la table »
- Rechercher une adhérence corporelle au texte, à ses images, ses mots, ses dynamiques, à partir du mouvement
- Les gestes qui surgissent sont hétéroclites : travail de base qui sert à libérer le texte dans le corps, pour que ce dernier ne constitue plus un obstacle
- Peu à peu la structure du texte se fait jour
- Un des élèves se met au centre et dirige la parole du chœur, émise par les autres
- Puis distribution des voix pour mettre en relief le sens du texte, sans souci d'interprétation signifiante
- Puis en auto-cours : mise en scène du texte pour le présenter au public, soit dans l'immobilité, soit en marche, soit avec des gestes expressifs.
- L'objectif n'est pas de trouver je ne sais quelle chorégraphie du chœur en mouvement
- Ensuite nous travaillons le domaine de la voix.
- *Récit de Thérémène, dans Phèdre de Racine : ne peut pas être exprimé avec une petite voix de tête. L'engagement du corps entier est indispensable à la connaissance de la furie tragique. L'acteur peut être aidé par d'autres, qui le tirent, qui le poussent...voix de corps seule capable de porter la dimension tragique véritable.*

- Travail sur la voix commune du chœur.
- Parle d'une seule voix : dimension collective.
- Essais pour parler à travers la bouche de quelqu'un d'autre.
- Beckett possède un souffle, une respiration
- Là où le discours en reste aux mots, la parole engage le corps.

## **Les clowns**

### - **Chercher son propre clown**

- L'École se termine par le rire, avec les clowns et les variétés comiques : les burlesques, les absurdes, les excentriques
- Le clown fait rire, mais comment ?
- Le clown n'existe pas en dehors de l'acteur qui le joue. Nous sommes tous des clowns, nous nous croyons tous beaux, intelligents et forts, alors que nous avons chacun nos faiblesses, notre dérisoire, qui en s'exprimant, font rire.
- Transformation d'une faiblesse personnelle en force théâtrale... importance de la recherche de « son propre clown »
- Le nez rouge, le plus petit masque du monde
- La recherche de son propre clown, c'est d'abord la recherche de son propre dérisoire.
- L'acteur n'a pas à entrer dans un personnage préétabli comme dans la commedia dell'arte, il doit découvrir en lui la part de clownesque qui l'habite.
- *Vous entrez, conscient de votre force, vous êtes beau, intelligent, vous arrivez en vainqueur. Vous faites quelque chose, qui pour vous est très important, pour nous montrer cette force et cette supériorité... mais vous n'y arrivez pas ! Monsieur Loyal, l'arbitre du jeu, vous demande alors ce qu'il en est. Êtes-vous sûr de savoir faire cela ? Avez-vous travaillé longuement ? Faites-vous ce numéro pour la première fois ?*
- Ultrasensible aux autres : réagit à tout ce qui lui arrive et voyage ainsi entre un sourire sympathique et une expression triste.
- Celui qui prend le bide, qui rate son numéro et, de ce fait, place le spectateur en état de supériorité. Par cet échec, il dévoile sa nature humaine profonde qui nous émeut et nous fait rire.
- Demandez au clown de faire un saut-périlleux, il n'y arrive pas. Mettez-lui un coup de pied au derrière, il le fait sans s'en rendre compte ! Dans les deux cas, il nous fait rire. S'il n'y arrive jamais, nous versons dans le tragique.
- Jouer véritablement de sa personne et non « faire le clown ». On ne joue pas à être clown, on l'est, quand sa nature profonde se fait jour.
- Contact direct et immédiat avec le public : il ne peut vivre qu'avec et sous le regard des autres

- On ne fait pas le clown devant un public, on joue avec lui.
- Parallèlement, nous cherchons dans le corps des démarches enfouies.
- Un bras qui se balance plus que l'autre, un pied qui s'oriente vers l'intérieur
- Développement poussé d'une démarche personnelle : comme Charlot
- Faire l'expérience de la liberté, se retrouver sans défense : le clown premier
- Travailler des duos : chaque clown se situe par rapport à l'autre.
- *Thème de la blague ou du double bide : Le clown blanc fait une blague au premier Auguste. Il lui demande de se baisser, jambes fléchies, pour ramasser un objet. L'Auguste prend la position et l'autre en profite pour lui mettre un coup de pied au derrière. Le clown blanc se met à rire, l'Auguste tente de faire bonne figure. Il rit également...pour sauver la face. Passe le second Auguste. Le premier veut lui faire la même blague et lui demande de prendre la position. Le second connaît l'histoire et ne se laisse pas prendre, il fait semblant de ne pas comprendre. Pour lui expliquer, le premier fait la démonstration, prend la position...et se reprend un deuxième coup de pied. Double bide !*
- Le clown met en évidence l'individu dans sa singularité. Les élèves doivent être eux-mêmes, le plus profondément possible.
- Attention, le clown ne doit jamais être blessant pour l'acteur. Le public ne se moque pas directement de lui, il se sent supérieur et rit.
- Besoin d'une maturité, d'une sagesse
- *Vêtements trop grands ou trop petits qui constituent déjà un échec : le chapeau n'entre pas sur la tête, les chaussures sont trop grandes...*
- *On annonce l'exploit du siècle et arrive une simple galipette ou un jonglage facile à trois balles.*
- *Bide de l'accident : équilibre raté sur un tabouret, chute lors d'un simple saut.*

- **Le burlesque, les absurdes, les variétés comiques**

- Spectacle final
- Le burlesque repose sur le gag, phénomène plus difficile à réaliser au théâtre qu'au cinéma, car il inverse les données du réel
- Trois alpinistes épuisés découvrent trois chaises, s'en approchent avec la plus grande difficulté et au moment de les atteindre...les mettent sur leur dos et continuent leur ascension.
- L'absurde fait appel à deux logiques qui s'affrontent. Je demande ma route à quelqu'un. Il m'indique la route de droite, je pars à gauche.
- L'excentrique fait les choses différemment des autres : se peigner les cheveux avec un râteau
- Jouer avec les mots : si la nuit tombe, le clown cherche à savoir où exactement

### **III- Le laboratoire d'étude du mouvement**

- 1976 : département de scénographie expérimentale
- Deux activités :
  - Activité de mouvement mettant en jeu le corps mimeur
  - Activité de création et réalisation de constructions scénographiques
- Importance de l'espace : nous ne marchons pas de la même façon dans une église gothique et une église romane.
- Nous étudions la marche humaine pour comprendre les lois du mouvement et les espaces du corps
- Mettre en espace scénographique un thème proposé, soit en relation directe avec la vie (un souvenir, un paysage) ; soit à partir d'une œuvre musicale, plastique, littéraire
- Pour Hamlet : construire des espaces en attente du drame à jouer, espace porteur de la densité du drame
- Apprendre à construire l'invisible
- Bases : l'équilibre, l'état de calme, le point fixe, l'économie des actions physiques

### **IV- Ouverture**

- Mummenschantz : ont poussé très loin la recherche sur les masques et les formes
- Le Footsbarn Travelling Theatre : retrouver l'authenticité des grands textes
- Moving Picture Mime Show
- Le théâtre de la complicité
- L'enseignement de l'Ecole s'est lui-même exporté : préfigure les théâtres à venir
  
- L'Ecole privilégie la création sur l'interprétation
- Elle suscite des auteurs plus qu'elle ne s'appuie sur des textes existants
- Engager le corps mimeur pour la reconnaissance du réel, incorporer le monde qui nous entoure
  
- Aujourd'hui théâtre gadgétisé, très extérieur et esthétisant
- Certains spectacles veulent à tous prix créer l'évènement, surprendre le public
- S'orienter vers des formes plus simples mais plus fortes
- Chercher la vérité dans l'illusion, pas le mensonge