
Rapports de recherche

Titre : Opérations / Former au jeu : les opérations de l'acteur

Auteur : Anne Pellois

Date : 2018 – 2020

Institution : La Manufacture – Haute école des arts de la scène

PHASE I

1. Problématiques de la recherche

Cette recherche s'inscrit dans le champ spécifique de la formation de l'acteur et établit une réflexion sur l'état des savoirs et des pratiques qui la concernent. L'objectif est double : mettre au jour et analyser les opérations de l'acteur nécessaires à sa pratique ; identifier des processus d'exercice, d'apprentissage et de transmission propres ou utiles à l'art du jeu. On entend par *opération* ce que l'acteur met en œuvre pour activer son jeu.

L'équipe rassemblée dans le cadre de cette recherche mêle historiens du jeu et praticiens, permettant une mise en perspective historique des pratiques contemporaines. La dimension pluri disciplinaire de l'équipe (théâtre, danse, cinéma, musique, arts de la marionnette, philosophie) permet de croiser les savoirs et les expertises liées aux arts de l'interprétation.

2. Exploration théorique et pratique des opérations

Les trois laboratoires théoriques (LT1 : se préparer ; LT3 : copier, imiter, réactiver ; LT3 : combiner, monter) et le laboratoire expérimental (LE1 : copier, imiter, réactiver) de la phase 1, ont permis de confirmer la pertinence de la notion d'opération pour saisir les processus nécessaires à l'acteur pour élaborer son jeu.

Le travail de recherche s'est concentré sur les modalités de fabrication du jeu et l'identification de compétences nécessaires à l'interprète *via*

- des exposés rendant compte de pratiques passées ou contemporaines,
- des exposés traitant des opérations abordées sur un mode plus théorique,
- des expérimentations pratiques.

Cette première phase s'est concentrée sur les modes de fabrication du jeu, dans une perspective pragmatique visant à mettre l'accent sur les processus qui permettent à l'acteur d'effectuer une action dont il identifie les effets qu'elle produit, et de se dégager le plus possible d'une approche esthétique.

Chacun des laboratoires a débuté par la proposition d'une définition liminaire de l'opération ou des opérations traitée(s) et des questions que celle(s)-ci peu(ven)t poser. Ces éléments de cadrage étaient fournis en amont du laboratoire par la chercheuse principale et servaient de base aux discussions préalables permettant aux intervenants de cadrer au mieux leurs interventions. Ces définitions initiales ont

fait l'objet de discussions, amendements, reprises, permettant de les enrichir et de les nuancer.

▪ *Laboratoire théorique 1 : « (se) préparer » : (4-6 janvier 2018)*

L'exploration de l'opération « (se) préparer » a convoqué d'autres opérations qui s'exercent lors des entraînements de l'acteur, qui ont été ou seront explorées dans d'autres laboratoires (lire, traduire, éprouver, imiter / copier, décomposer et ses corollaires segmenter / dissocier), ou bien qui ont été consignées en vue d'un examen plus approfondi (mobiliser / mouvoir / motiver ; identifier ; accorder ; choisir / discriminer / trier ; observer ; enlever / soustraire ; ralentir).

L'identification de ces opérations a ouvert le risque de la décomposition à l'infini d'une opération en d'autres opérations. Mais cela ouvre également la possibilité de constituer une nomenclature d'exercices non par domaines travaillés comme c'est l'usage (type corps, mémoire, voix, etc.), mais par opérations (ralentir, décomposer, identifier par exemple), dans le but d'établir une véritable boîte à outils, dont l'acteur pourrait se servir quelle que soit l'esthétique à laquelle il est confronté.

Ce laboratoire a permis par ailleurs de mesurer l'importance des transferts entre les disciplines, sous deux aspects :

- Les apports historiques et théoriques se sont avérés fondamentaux pour nourrir les discussions engendrées par les pratiques proposées. Le schéma théorique du « paradoxe sur le comédien » (Diderot) a par exemple nourri les discussions liées à la sensibilité de l'acteur et à sa possible expression.
- Les termes « emprunter », « voler » ou « déménager » ont décrits les pratiques d'appropriation d'éléments issus d'autres disciplines (Taiji, Feldenkrais, danse, karaté). Le but de ces emprunts est d'opérer un transfert des compétences et non la maîtrise de la discipline source, la manière dont ils informent les corps et non la maîtrise de la forme en elle-même.

Ce premier laboratoire a permis également de mettre au jour le fait que l'acquisition de techniques par l'acteur en vue du jeu ne peut se faire sans passer au préalable par une exploration de soi et une identification des usages de son corps en contexte non scénique. Les opérations liées à la préparation de l'acteur ont toutes pour point commun d'identifier la nature particulière d'un corps en scène et d'un espace de représentation.

▪ *Laboratoire théorique 2 : « copier, imiter, réactiver » (11-12 juin 2018)¹*

Ces opérations ont été abordées non comme des éléments propres à renforcer ou entraîner la compétence mimétique des acteurs, mais comme des modalités d'apprentissage pour acquérir d'autres compétences. Les discussions et exposés autour des trois opérations ont exploré trois grands axes de réflexion :

- la nature du modèle copié ou imité (par exemple la nature, le réel, l'art, une autre performance) et les éléments permettant d'y accéder (par exemple outils techniques, usage des archives et des documents) ;
- l'exposition des processus et des procédés mis en œuvre dans les trois opérations (par exemple, dimension technique de la copie, interprétative de l'imitation) ;

¹ Ce laboratoire a été déplacé pour raisons de santé.

- les compétences visées par ces opérations *in fine* (capacités d'observation, de décomposition du geste ou du mouvement par exemple, technicité vocale, musicale et rythmique, décentrement corporel, perception des effets émotionnels induits par l'exécution d'une forme).

- *Laboratoire théorique 3 « combiner, monter » (17-19 mai 2018)*

Ce laboratoire a permis de différencier les opérations de montage et de combinaison propres à l'interprète de celles qui ressortent du geste de mise en scène, d'écriture ou encore de l'activité du spectateur, notamment via l'analogie avec le cinéma. Modélisées à l'aide des autres arts de l'interprétation (arts de la marionnette, musique, danse), mises en perspective historique, décrites dans des protocoles de création ou d'exercices, les opérations de montage et de combinaison peuvent, à l'issue du laboratoire, se classer pour l'instant en trois grandes catégories : les « effets de montage » qui sont visibles pour le spectateur (1) ; le montage « invisible » pour le spectateur, entendu à la fois comme un terrain d'exercice des usages de soi (2) et comme un moteur de jeu pour l'interprète (3). L'émotion de l'acteur a largement été discutée dans ce laboratoire, le montage permettant de « désaffectiver » l'interprétation, « d'évacuer l'affect » dans la production de l'émotion. En ce sens, les opérations de montage et de combinaison seront convoquées lors de la phase 2 dans le laboratoire#5, « éprouver, exprimer ».

- *Laboratoire expérimental 1 : « copier, imiter, réactiver » (27-31 août 2018)*

Le laboratoire a été dirigé conjointement par Oscar Gomez Mata et Loïc Touzé et observé par Anne Pellois. Il a eu une double fonction :

- rattaché au laboratoire théorique 2, il a permis de mettre à l'épreuve les terminologies et d'explorer ou d'approfondir les questions suivantes : la copie de soi (et l'apparition du paradoxe visant à constater une plus grande « présence » de l'interprète et de ses singularités lorsqu'il est soumis au régime de la copie) ; la copie ou l'imitation d'un modèle absent ; la notion benjaminienne de « ressemblance non sensible » ; les rapports de la copie et de l'imitation avec le montage, et des questions liées à « l'archéologie des corps dans l'espace ».
- De par sa dimension conclusive de la phase 1, il a permis de mettre en écho les trois laboratoires théoriques dont les résonances sont apparues au fil des exercices et des discussions. Il a permis également d'ouvrir sur la phase 2, à chaque fois qu'était constaté un « effet de présence » (laboratoire théorique 4 : « être là ») ou la production d'une émotion ou de son image (laboratoire théorique 5 : « éprouver, exprimer »).

3. Récolter des protocoles d'exercice

Les exercices, tous enregistrés, retranscrits pour certains, re-examinés et mis en relation avec d'autres parfois, permettent d'entrer dans le vocabulaire d'un pédagogue. À ce titre, les éclairages historiques apportés par les historiens du jeu, la philosophie, les théoriciens de la scène et du cinéma sur ce délicat vocabulaire, ont permis de situer les pratiques dans une tradition et d'en mesurer les héritages et les spécificités.

Les exercices constituent une constellation à affiner dans laquelle on peut commencer à identifier des constantes, telles par exemple :

- un certain nombre d'exercices commencent par un travail d'identification du corps « quotidien » (posture, geste, voix, marche, expressions du visage, etc.), aussi appelé « sensation de soi », pour parvenir à un corps en scène. Cette identification passe par des opérations comme dissocier, segmenter, décomposer, « défamiliariser », pour ensuite donner lieu à un travail de composition de l'interprétation.
- Beaucoup d'exercices sont liés à la pratique de l'espace de représentation.
- Certains exercices sont identifiés comme des « katas » de base, des gammes, des grammaires à mettre en place et à intégrer pour un usage scénique du corps.

4. Valorisation de la recherche

Le 8 février 2018, l'IHRIM (UMR5317) a invité la conférence de Anne Pellois et Tomas Gonzalez au théâtre Kantor de l'Ens de Lyon intitulée « Réactiver Sarah Bernhardt ». Cette présentation a permis d'exposer le travail en cours du programme « opérations » en regard de l'axe « Arts : discours, formes et pratiques ».

Une « sonde » (atelier orienté vers la recherche) avec les élèves acteurs de la promotion I de La Manufacture, du 13 au 23 février 2018, mené par Anne Pellois et Tomas Gonzalez, a permis d'expérimenter la qualité pédagogique de ces opérations de copie, d'imitation et de réactivation. Cet atelier est reconduit pour les étudiants acteurs de première année, promotion K, en octobre 2018 (5 jours) et janvier 2019 (3 jours).

Le développement théorique de l'opération d'imitation a donné lieu à une intervention dans le cadre du séminaire Idem (Identification, Empathie, projection dans les arts du spectacle) du laboratoire THALIM le 15 mars 2018 à l'INHA à Paris par Anne Pellois.

PHASE II

1. Problématiques de la recherche

Cette recherche s'inscrit dans le champ spécifique de la formation de l'acteur et établit une réflexion sur l'état des savoirs et des pratiques qui la concernent. L'objectif est double : mettre au jour et analyser les opérations de l'acteur nécessaires à sa pratique ; identifier des processus d'exercice, d'apprentissage et de transmission propres ou utiles à l'art du jeu. On entend par opération ce que l'acteur met en œuvre pour activer son jeu.

L'équipe pluridisciplinaire rassemblée dans le cadre de cette recherche associe chercheurs académiques et chercheurs praticiens dans le domaine principal du théâtre (historiens, théoriciens et praticiens du théâtre), mais aussi des autres arts de l'interprétation (musique et danse). La présence de philosophes, renforcée dans cette phase 2, a permis de contextualiser les opérations convoquées dans l'histoire de la pensée occidentale.

Le présent bilan fait état de l'état de la recherche de la phase 2 du projet qui en comporte 3.

2. Exploration théorique et pratique des opérations

Les deux laboratoires théoriques (LT4 : être-là et LT5 : éprouver / exprimer) ainsi que le laboratoire expérimental (LE2 : susciter l'émotion) de la phase 2, ont permis de travailler dans une perspective inverse de la première phase, qui partait d'une opération technique pour en explorer les modes d'acquisition via les protocoles d'exercices et constater les effets produits par lesdites opérations². La phase 2 a ainsi exploré les opérations en partant de l'effet produit pour en déterminer les modes possibles de fabrication. Comment se fabriquent les effets de présence ? A quoi peuvent servir les émotions des interprètes ? Comment transmettre une émotion en jeu ? Ces deux perspectives, émotion et présence, permettent d'explorer des questionnements fondamentaux des pratiques de l'interprète, largement abordées dans l'histoire et les théories du jeu, et d'historiciser la réflexion. La méthodologie consistant à proposer un mode d'exploration inverse de celui de la phase 1 (exploration des effets vers le(s) mode(s) de fabrication) a permis de reconsidérer certaines opérations de la phase 1 (par exemple le montage comme mode de fabrication de l'émotion).

Le travail de recherche s'est poursuivi selon les modalités de la phase 1 :

- des exposés des différents membres de l'équipe rendant compte de pratiques passées ou contemporaines,
- des exposés traitant des opérations abordées sur un mode plus théorique,
- des expérimentations pratiques.

² Pour rappel, les opérations explorées lors de la phase 1 sont les suivantes : se préparer, combiner / monter, copier / imiter / réactiver.

L'ensemble de ces exposés couvrait pour chacun des deux laboratoires théoriques, outre le champ du théâtre, les champs de la danse et de la musique, afin d'envisager des transferts de méthodes et des circulations d'exercices au théâtre. Cette approche croisée a permis de préciser les opérations mises en œuvre. Par exemple, dans le laboratoire éprouver / exprimer, la fabrication d'un intervalle, d'un décalage entre deux lignes mélodiques dans une partition de musique (technique du *rubato*) a permis d'identifier concrètement le travail de mise en tension qui produit une émotion dans l'interprétation de la musique. Cette modélisation claire a été comparée à des modes opératoires utilisés dans le jeu de l'acteur.

Chacun des laboratoires a débuté par la proposition d'une définition liminaire de l'effet traité et des questions que celui-ci peut poser. Ces éléments de cadrage étaient fournis en amont du laboratoire par la chercheuse principale et le chercheur associé et servaient de base aux discussions préalables permettant aux intervenants de cibler au mieux leurs interventions. Ces définitions initiales ont fait l'objet de discussions, amendements, reprises, permettant de les enrichir et de les nuancer en vue de l'élaboration d'une synthèse après chacun des laboratoires.

- Laboratoire théorique 4 : « être-là » (15-17 novembre 2018)

Ce laboratoire avait pour but d'interroger et de clarifier la notion d'être-là de l'acteur comme résultat d'un processus de fabrication, et non du point de vue du spectateur comme effet de présence. C'est ainsi l'élaboration de l'être-là scénique que nous avons cherché à analyser, en ne considérant celui-ci ni dans sa banalité, ni dans son exceptionnalité (mythologie de la présence), et comme possiblement le fruit d'un entraînement spécifique.

Les modes de fabrication de l'être-là scénique ont été envisagés selon deux perspectives, l'attention et l'intention :

- le travail de mise en visibilité de l'être-là en contexte de représentation, *via* le travail de l'attention (à soi, à l'espace, à l'autre) et dans la fabrication de sa spécificité. Les processus des exercices visent ainsi à « augmenter » artificiellement la présence de l'interprète en scène (par exemple en occupant l'acteur par des actions précises ou des pensées dirigées), ou à l'invisibiliser au profit de l'advenue de la chose représentée (par exemple, des exercices visant à ne pas donner à voir le corps du danseur, mais la danse qu'il exécute).
- La notion de « présence en projet » a permis de déterminer des modes de fabrication de l'être là scénique en lien avec la trajectoire globale de l'interprète. Celui-ci construit son mode de présence scénique en lien avec ce qui le constitue, comme artiste et comme personne, nourrissant sa présence de la rencontre du projet artistique et du travail personnel qu'il y investit. Son être-là scénique est chargé par la singularité de son jeu, sa conception personnelle de la pratique du jeu, le degré d'appropriation du projet auquel il participe.

- Laboratoire théorique 5 : « éprouver / exprimer » (31 janvier-2 février 2019)³

³ A ces journées s'est ajoutée une journée d'expérimentations d'exercice avec la metteuse en scène et directrice d'acteurs Keti Irubetagoiena (1^{er} avril 2019, accueillie par l'Ens de Lyon).

Ce laboratoire a cherché à explorer les émotions de l'acteur en dehors de deux poncifs largement convoqués et vécus comme contradictoires : ce que l'on appelle improprement « le jeu psychologique », qui enjoindrait à l'acteur de faire appel à son vécu pour produire une émotion vraie ; la convocation du paradoxe de Diderot qui viserait à considérer que, pour bien jouer, un acteur ne doit pas ressentir l'émotion qu'il exprime. Cette approche a permis d'invalider la séparation encore courante de deux modes de jeu, l'un qui devrait tout à l'expression d'une émotion brute, immédiate, et l'autre qui devrait tout à l'art de la composition et de la médiation de l'émotion par la réflexion. La formulation même du laboratoire est volontairement artificielle, tant l'émotion est indissociable, par définition, de son expression, pour permettre un travail analytique.

Comme pour le laboratoire théorique 4, il s'est agi d'explorer la fabrication ou l'utilisation de l'émotion comme élément du jeu, dans le cadre strict de ce qui est du ressort de l'acteur (et non d'un effet de montage entre l'acteur et la mise en scène, ou d'un effet de projection du spectateur). L'émotion et son expression ont été envisagées comme un endroit de travail et d'exercice pour l'acteur, à la fois comme outil et comme matière à travailler. Le laboratoire a permis des clarifications terminologiques par une mise en contexte historique, philosophique et psychologique des termes liés à l'émotion (sentiment, affect, passion).

Deux modes opératoires de l'émotion sont ressortis du laboratoire :

- L'émotion est un moteur du jeu, en ce sens elle fait partie des opérations convocables par l'acteur pour fabriquer du jeu ;
- Elle est un élément du jeu (comme résultat d'un travail) et peut être fabriquée par l'exécution d'un certain nombre d'opérations, de tâches à accomplir (par exemple : médiatiser ou faire écran, décaler, jouer contre, mettre en tension), ou par l'investissement d'espace de jeu au sens propre du terme (l'interface, l'intervalle) ou d'interactions (notamment avec le milieu ou l'environnement).

- Laboratoire expérimental 2 : « Susciter l'émotion » (18 février-1^{er} mars 2019)

Le laboratoire a été dirigé par Bruno Meyssat et observé par Anne Pellois et Julie Sermon. Il a été mené avec les étudiant.e.s de 3^e année de la filière des acteurs. Il a permis d'observer un protocole de travail propre à ce metteur en scène en lien avec l'utilisation en situation de jeu des émotions. Les exercices que Bruno Meyssat propose à l'interprète consistent essentiellement à trouver un état de relâchement maximum pour permettre un maximum de puissance émotionnelle au service de la créativité (notamment dans le cadre d'un travail d'improvisation). L'exercice dit du « mot à mot » propose par exemple un protocole très cadré visant à favoriser les associations mentales et à les sortir petit à petit, par les règles qui sont imposées, d'un simple rapport analogique, pour les faire entrer dans la fabrication d'associations inédites en faisant appel au subconscient.

Ces exercices explorent et entraînent, par exemple :

- un approfondissement des usages de soi en situation de représentation (exposé, regardé) ;
- une qualité d'attention au « subconscient » de l'interprète (associations d'idées, disponibilité à ce qui vient, attention à et réinvestissement de l'émotion suscitée par ces associations), permettant de « muscler son mental » ;

- une précision gestuelle et émotionnelle, permettant une augmentation de ce qu'il nomme la « norme de qualité » du jeu et de l'adresse.

3. Collecte des données :

Comme pour la phase 1, chacun des laboratoires a donné lieu à une synthèse permettant d'organiser les savoirs produits en vue de la publication finale.

L'ensemble des textes ayant servi aux interventions des un.e.s et des autres a également été collecté.

La phase 2 a poursuivi l'entreprise de collecte des exercices, et l'analyse de leurs protocoles a permis de mettre au jour un certain nombre d'éléments récurrents travaillés par les exercices, comme par exemple :

- la virtuosité, permettant non d'accomplir un exploit corporel ou mental, mais d'intégrer des modes d'action complexes qui, automatisés, constituent le fondement d'une présence scénique ou d'une interaction ;
- le fait de « ramener de l'information » sur les usages quotidiens de soi pour en proposer un « traitement » qui permette un réinvestissement scénique et, de fait, un autre usage de soi (et de ses émotions) ;
- la prise en compte de l'autre et l'intégration de l'exposition au regard qui différencie l'exercice proprement de jeu avec l'échauffement physique.

A ce jour, sur les deux phases, un peu plus de quarante exercices ont été collectés et expérimentés, 15 sont retranscrits. Ils ont en grande majorité été filmés.

4. Valorisation de la recherche

Lors de cette phase 2, la valorisation de la recherche, outre les synthèses permettant de jalonner les étapes du travail au sein de l'équipe, a pris plusieurs formes et a permis de marquer une continuité entre les phases 1 et 2.

→ Applications pédagogiques :

- un atelier de 1^{ère} année à destination des étudiant.e.s acteurs et actrices de la promotion K de la Manufacture intitulé « copier, imiter, réactiver » a permis d'éprouver et d'approfondir les exercices traversés lors du laboratoire théorique 2 de la phase 1 et de l'atelier expérimental 1. Cette pratique nourrissait un cours d'histoire et de théories du jeu passant par l'épreuve sensible des archives via les opérations mentionnées.
- Un atelier de dramaturgie appliquée dans le cadre du parcours de master dramaturgies de l'Ens de Lyon, visant à expérimenter les formes de restitution d'une recherche sur les opérations de copie, d'imitation et de réactivation.
- Un séminaire de recherche de master à l'Ens de Lyon intitulé « l'acteur sensible », permettant une exploration théorique et historique large des questionnements relatifs aux émotions de l'acteur, et permettant de réinvestir et d'approfondir les résultats de la phase 1.

→ Valorisation scientifique :

- Une communication au colloque « Être en jeu, être en scène » (Montpellier, Université Paul Valéry), intitulée : « Former au jeu : les opérations de l'acteur : état des lieux d'une recherche ». (20-22 Mars 2019)
- Une intervention dans le séminaire de l'IRMAS « penser la performance » (Genève, mai 2019) sur la question de l'adresse.
- Une communication avec Tomas Gonzalez au colloque « L'exercice en Art » (Lille, 19-21 juin 2019), intitulée : « Apprendre en copiant. Des paradoxes de l'usage de la copie et de l'imitation dans la formation du comédien ».

PHASE III

1. Historique

Cette troisième phase est la phase finale d'un programme de recherche pour lequel avait déjà été effectué 2 phases de travail en 2018 et début 2019. L'ensemble de la recherche s'inscrit dans le champ spécifique de la formation de l'acteur et établit une réflexion sur l'état des savoirs et des pratiques qui la concernent. L'objectif est double : analyser les opérations de l'acteur nécessaires à sa pratique (on entend par opération ce que l'acteur met en œuvre pour activer son jeu) ; identifier des processus d'exercices, d'apprentissage et de transmission propres ou utiles à l'art du jeu.

La discontinuité temporelle entre les phases 2 et 3 a permis de consolider les résultats et de mettre à jour deux orientations fortes de la recherche : 1/les méthodologies de transfert de savoirs, de concepts et de pratiques entre les arts de l'interprétation d'une part et les arts et les sciences humaines de l'autre ; 2/l'analyse précise de protocoles d'exercices comme porteurs de savoirs propres, permettant d'identifier les opérations et compétences nécessaires au jeu. Ainsi, l'apport des sciences humaines (notamment philosophie et littérature), a été renforcé, tout en conservant la pluridisciplinarité de l'équipe (théâtre, danse, musique, marionnette).

Les trois laboratoires théoriques (LT6 : Lire, écrire, traduire ; LT7 : déléguer, représenter et LT8 : jouer, improviser) et le laboratoire expérimental (LE3 : Jouer au travers) avaient pour objectifs d'explorer des modes opératoires de l'acteur dans sa relation avec ce qu'il a à jouer (par exemple un texte, un personnage, une situation) et ce avec quoi il joue (par exemple son corps, son partenaire, son instrument). Si ces aspects étaient évidemment présents et ont été abordés lors des phases 1 et 2, l'angle spécifique adopté par ces quatre derniers laboratoires a permis de revisiter un certain nombre d'exercices à l'aune de ces questionnements, et d'en explorer d'autres.

2. Objectifs atteints

Les trois laboratoires ont permis de confirmer la pertinence des opérations examinées pour explorer des aspects spécifiques du travail de l'acteur. Les analyses, exposés et expérimentations en laboratoire ont permis de rendre concret, par les retours d'expérience et de pratiques, ce travail, en spécifiant des opérations plus techniques mises en œuvre dans les exercices entraînant ces aspects de la pratique. L'on regrette que la part des expérimentations pratiques aient été réduites du fait de la crise sanitaire⁴, car la collecte d'exercices n'a pas été aussi importante

⁴ Le LT7 était en distanciel et a suivi de fait un protocole différent des autres laboratoires ; le LT8 a pu être effectué en présence, mais avec des règles sanitaires qui ne facilitaient pas l'expérimentation pratique. Les expérimentations se sont plutôt faites pendant le LE3, associé au LT7.

que lors des deux phases précédentes, alors même que la pertinence de leur analyse était apparue très fortement lors de la phase 2. Cette impossibilité a été compensée par l'analyse sous un angle différents d'exercices déjà traversés lors des deux premières phases.

La phase 3 a néanmoins poursuivi l'entreprise de collecte d'exercices, ainsi que leurs retranscriptions. Elle a permis d'ajouter aux 59 exercices traversés sur l'ensemble de la recherche 7 nouveaux protocoles, essentiellement lors du LT8 et du LE3. Cette collecte, qui ne pouvait prétendre à l'exhaustivité, constitue néanmoins un corpus solide, transcrit ou en cours de transcription, pour mener les analyses suivantes :

- Élaborer une grille d'analyse propre à la spécificité des énoncés d'exercices.
- Mettre en lumière des opérations récurrentes sollicitées par des artistes composant des spectacles aux esthétiques différentes.
- Inscrire ces protocoles de travail dans une histoire du jeu, afin d'en mesurer la permanence ou l'apparition dans les pratiques.

Le travail terminologique sur les opérations, le soin apporté pour éviter l'analogie, notamment en mettant en regard les différents usages de ces opérations selon les disciplines artistiques, au regard d'usages circonscrits par une analyse notionnelle solide, a permis d'écarter un certain nombre d'hypothèses et d'en consolider d'autres, tout en étoffant le lexique permettant de décrire ce que fait l'acteur quand il est en jeu. Les « opérations cadres » qui constituaient les thématiques des laboratoires ont ainsi permis d'identifier des opérations plus techniques et plus concrètes, telles par exemple : être occupé, poser un cadre, (s')adresser, trouver des appuis, transposer, nettoyer, élucider, composer, déchiffrer, inférer, etc.

3. Description de la démarche et synthèse des résultats

Le travail de recherche s'est poursuivi selon les modalités des phases 1 et 2. La démarche consiste à confronter un ensemble de pratiques mettant en œuvre une opération donnée. Chacun des laboratoires a débuté par la proposition d'une définition liminaire de l'opération et de ses enjeux, théoriquement mise en perspective par une analyse des usages philosophiques pour cadrer le mieux possible les transferts possibles afin qu'ils dépassent la simple analogie. C'est à partir de ces premiers éléments que s'articulaient les interventions suivantes, fondées sur des pratiques, qui permettaient de tester la validité d'une piste. Comme pour les phases 1 et 2, chacun des laboratoires a donné lieu à une synthèse permettant d'organiser les savoirs produits en vue de la publication finale. L'ensemble des textes ayant servi aux interventions des un.e.s et des autres a également été collecté.

Synthèse des résultats par laboratoire :

Laboratoire théorique 6 : Lire, écrire, traduire (6-8 février 2020) :

L'hypothèse initiale était, au-delà de la démarche dramaturgique visant à questionner les relations de l'acteur au texte, d'examiner la pertinence des opérations de lecture, d'écriture et de traduction pour décrire le travail de l'acteur, en relation ou non avec le texte. L'approche interdisciplinaire (musique, danse, marionnette, théâtre), s'est justifiée par un usage commun et discuté lors du laboratoire de termes liés au texte (par exemple les notions de phrasé, rythme, voix du texte, intonation, énonciation, ou encore les opérations telles élucider, transposer, composer, déchiffrer), mais aussi par une double approche des termes lire, écrire, traduire, dans des usages parfois différents, notamment avec la musique :

- une première approche examine le rapport de l'acteur au texte (ou à ce qui s'y apparente, la partition), qui a mis en lumière les phénomènes de résistance paradoxale liés à l'appropriation du texte par le comédien, malgré la nature théâtrale du texte, mais aussi la spécificité du travail de l'acteur par rapport au texte qui consiste à le traduire en action, à s'y rendre le plus disponible possible.
- une seconde approche, que l'on pourrait qualifier de métaphorique, qui n'en demeure pas moins opérante, suppose d'une part de penser comme texte ce qui n'est pas texte (usages perceptibles dans les expressions telles « écrire une partition gestuelle », « élaborer une langue visuelle », « lire le jeu de quelqu'un », « traduire une émotion »), et d'autre part de considérer les processus de lecture, d'écriture et de traduction comme des ensembles d'opérations utilisés par l'acteur pour jouer. Le travail de l'acteur pourrait par exemple consister à « écrire par-dessus le texte ».

Si peu d'exercices ont été proposés, un certain nombre de pratiques ont été décrites et évoquées, soit passées (Jouvet, Copeau, Stanislavski, Knebel, Vassiliev), soit présentées par les artistes présents : méthode de l'analyse action, travail d'appropriation du texte, qualification de processus de création décrits et associés aux opérations de lecture, d'écriture et de traduction. D'autres opérations ont été mises à jour qui permettent de nourrir le lexique en cours d'élaboration : élucider, déchiffrer, transposer, inférer.

Laboratoire théorique 7 : Déléguer, représenter (7-8 mai 2020)⁵

Si la question de la délégation n'était, hormis pour les marionnettistes, intuitive pour personne, elle a cependant permis de penser la relation de l'interprète à ce qu'il a à jouer, mais aussi à ce avec quoi il joue (décor, regard du spectateur, corps), et à celles et ceux avec qui il joue. La question « qui délègue quoi à qui ? » dans un processus de travail où l'interprète n'est jamais seul (il est entouré d'un metteur en scène, d'un chef d'orchestre, d'un chorégraphe, d'autres interprètes, accompagné

⁵ Ce laboratoire s'est déroulé à distance. Il a donc suivi un protocole légèrement différent et les expérimentations pratiques n'ont pas été possibles.

d'une musique, d'un décor, d'une lumière, chargé d'un texte ou d'une partition) est très souvent revenue. Constatant que ce rapport de délégation est toujours présent dans le travail de l'interprète, une fois déterminé le mécanisme qu'elle suppose (notamment le fait qu'elle est pouvoir de transformation entre les deux termes du rapport), il a fallu circonscrire un peu plus les domaines dans lesquels elle opère pour l'associer à un travail concret d'exercices :

- L'apport de la danse a permis d'élargir le territoire de réflexion en sortant du rapport texte / acteur ou personnage / acteur, pour penser la relation de l'interprète à son corps, comme mode d'intégration de techniques, de qualités de mouvement, et comme perception de l'endroit d'impulsion du mouvement.
- Le modèle marionnettique a permis de formuler l'importance de la relation à l'altérité dans les phénomènes de délégation. Comment intégrer plus ou moins la chose à jouer qui n'est pas soi, comment se positionner par rapport à ce qu'il y a à interpréter ou animer ? Le modèle musical a pensé la relation de l'interprète à l'ensemble (chef et / orchestre).
- La distinction entre la dimension auto-motrice ou hétéromotrice de l'interprète a également permis de formuler différents états de jeu où l'interprète se sent plus ou moins en charge ou en délégation. Dans une perspective hétéromotrice, l'acteur doit accepter de ne pas tout prendre en charge, et d'une certaine manière de « se laisser jouer ».

Laboratoire théorique 8 : Jouer, improviser (11-13 juin 2020)

Les apports du laboratoire ont consisté en l'examen de pratiques pédagogiques et de création permettant de susciter un état de jeu, de maintenir un état de spontanéité et d'improvisation dans une pratique théâtrale, qui convoque des compétences liées au refaire, à la reproduction d'une performance. Il s'agissait de travailler non sur des exercices liés à l'interprétation, mais au jouer « tout court ». D'où l'adjonction de l'improvisation, non en tant que discipline, mais en tant que pratique d'exercice. Comment organiser sans tout prévoir, sous peine de scléroser le jeu, les conditions de possibilité d'une pratique vivante et non mécanique au moment de l'interprétation ? L'apport théorique était constitué d'une synthèse effectuée sur les théories du jeu : Caillois, Huizinga, Bateson, Winnicott. Ce dernier modèle a été largement commenté et transposé, notamment les notions « d'espace potentiel », « aire intermédiaire d'expérience », « cadre », ainsi que le dispositif du « squiggle » (qui peut se traduire par « gribouillis » ou par « paraphe »). En tant que dernier laboratoire, il a constitué une sorte de synthèse, puisque bon nombre d'exercices ont été convoqués qui avaient déjà été traversés par l'équipe, pour être passés au crible des constituantes suivantes permettant de mettre en place le jeu : la nécessité du cadre ; la dimension créative du jeu perceptible dans la recherche de l'inouï, du non prévu, de l'insu ; la constitution d'un espace spécifique au jeu à l'intersection du réel et de la fiction, assimilable à l'espace potentiel développé par Winnicott. La mise en place de ces éléments de travail dans les exercices évoqués ou expérimentés avait pour but de :

- Exercer la capacité à « réinventer des circuits », à sortir du cliché, à proposer des combinaisons nouvelles afin d'éviter les automatismes de jeu, dans le but

de susciter du vivant, c'est-à-dire entraîner l'interprète à la production de gestes, associations, usages de soi (ou de son instrument) inouïs.

- Permettre à l'interprète d'être auteur de son jeu, en exerçant celui-ci non à partir de l'interprétation d'un texte ou d'un personnage, mais en partant de son corps et de sa personne.
- Exercer la capacité à se faire surface de projection, à produire des signes qui seront complétés, notamment par le spectateur, et accepter que le jeu ne soit pas entièrement intentionnel. Jouer serait accepter de se laisser regarder.
- Produire par l'exercice un cadre suffisamment clair pour permettre l'advenue du jeu.
- Mettre en œuvre pour l'interprète des exercices augmentant son « excitabilité » (faculté de réagir à un stimulus extérieur) ou sa sensibilité au monde extérieur pour travailler ses capacités réactives.

Laboratoire expérimental 3 : Jouer au travers (24-26 août 2020)

Ce dernier laboratoire expérimental était associé au LT7. Il s'agissait d'éprouver, avec 3 acteurs assistants de recherche et d'enseignement de La Manufacture, la pertinence des opérations liées à la pratique marionnettique dans le travail du comédien. Les techniques de manipulation de la marionnette (que celle-ci soit réelle ou figurée par la main de l'interprète) ont été expérimentées et rapportées systématiquement à des usages possibles pour l'acteur : point fixe et point de fixation, dissociation, séquençage, impulsion du mouvement, travail sur le focus, travail sur le poids et le centre de gravité, travail sur l'intention, etc. L'expérimentation a également permis d'explorer ce régime spécifique de plus ou moins grande visibilité de soi par rapport à ce que l'on joue, et d'identifier chez l'interprète « son endroit d'exposition » privilégié, laissant plus ou moins apparaître sa personne. Un des aspects du travail de l'interprète marionnettiste à l'égard de sa marionnette est de décider de son degré de visibilité par rapport à celle-ci. Certaines techniques de focus et de cadrage permettent d'être plus ou moins visible aux côtés de la marionnette. Ces techniques, appliquées à l'acteur, permettent d'identifier ce degré de visibilité de soi par rapport à ce qui est représenté et les techniques convoquées pour faire varier ce rapport.

4. Mesures de valorisation réalisées / prévues

Lors de cette phase 3, la valorisation de la recherche, outre les synthèses permettant de jalonner les étapes du travail au sein de l'équipe, a pris plusieurs formes :

→ Applications pédagogiques :

- Un atelier de 1^{ère} année pérenne en trois temps (6-10 janvier ; 11-14 novembre ; 3 sessions d'enseignement à distance en avril et mai 2020) à destination des étudiant.e.s acteurs et actrices de la promotion L de La Manufacture intitulé « Copier, imiter, réactiver : pour une histoire sensible du jeu de l'acteur », dirigé par Anne Pellois et Tomas Gonzalez, a permis de creuser encore un peu plus les opérations sus-citées et d'en éprouver la pertinence pédagogique. Le cours s'est enrichi de la présence de Julia Gros

de Gasquet (Maîtresse de Conférence HDR en études théâtrales et actrice) pour un travail sur le jeu baroque.

- Un séminaire de recherche de Master à l'Ens de Lyon intitulé « l'acteur et le texte » (septembre à décembre 2019), a permis de réfléchir à partir d'exemples historiques (Stanislavski, Copeau, Jouvet, Vassiliev) aux relations instaurées entre l'acteur et le texte (relation à l'action, découpage dramaturgique, séquençage, degré et techniques d'appropriation, matérialité du texte, etc.)

→ Valorisation scientifique :

- Un article à paraître aux Presses Universitaires de Montpellier suite au colloque « Être en jeu, être en scène » (Montpellier, Université Paul Valéry, 20-22 Mars 2019). Titre de l'article : « Former au jeu : les opérations de l'acteur. État des lieux d'une recherche ». Parution à venir. Date non communiquée par l'éditeur.
- Un article avec Tomas Gonzalez à paraître dans la revue à comité de lecture *Methodos* suite à la participation au colloque « L'exercice en Art » (Lille, 19-21 juin 2019). Titre de l'article : « Apprendre en copiant : le comédien et ses modèles dans les pratiques de copie, d'imitation et de réactivation ». Parution prévue en février 2021.
- Un article à paraître dans le prochain numéro (237) de *Théâtre/ Public : Qu'est-ce que Jouer ?* Titre de l'article : « L'espace du jeu ». Parution prévue : hiver 2020-21.
- Un entretien à paraître dans le dossier n° 9 de la revue *Agôn : Rater* avec Loïc Touzé. À paraître en février 2021. <https://journals-openedition-org.acces.bibliotheque-diderot.fr/agon/4410>
- Un travail conséquent en vue de préparer la publication sous format livre de l'ensemble des résultats de la recherche a été réalisé : transcription d'exercices par l'équipe d'assistant.e.s d'enseignement et de recherche de La Manufacture, élaboration de la bibliographie finale en cours par la chercheuse principale, sélection des interventions susceptibles de figurer dans le livre à l'issue des trois phases. Date de parution prévue : décembre 2021.
- Constitution du programme de la journée de restitution de la recherche. Date prévue : janvier 2022.

5. Perspectives

- Élaboration d'un ouvrage sur l'ensemble de la recherche composée d'une partie synthèse et lexique par la chercheuse principale, d'un certain nombre de textes commandés à certain.e.s des intervenant.e.s, d'énoncés d'exercices et d'un lexique.
- Un approfondissement du travail fondé sur les opérations d'imitation et de copie permettra de creuser la valeur pédagogique et artistique de celle-ci : les ateliers d'histoire sensible du jeu de l'acteur sont amenés à se poursuivre pour les deux premières années du cursus du Bachelor théâtre de La Manufacture ; un stage AFDAS intitulé copier, imiter, réactiver, est en cours

d'organisation en partenariat avec la Fabrique Autonome des Acteurs (reporté pour cause de crise sanitaire).

- Une série de séminaires consacrée à l'étude du jeu de l'acteur d'un point de vue historique et terminologique est toujours en cours à l'ENS de Lyon en parallèle de ce travail de recherche.

Parmi les pistes ouvertes par les 2 années de recherche, la constitution d'une histoire du théâtre par l'histoire du jeu, pour prolonger le travail effectué avec Tomas Gonzalez et Julia de Gasquet, est à l'étude, vraisemblablement sous forme de livre, accompagné d'une ressource web.