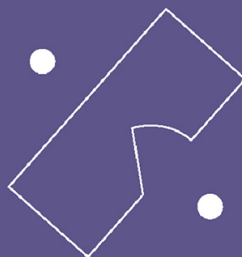


L'IMPROVISATION NE S'IMPROVISE PAS

Une démarche et des exercices
pour y parvenir

ALAIN KNAPP



collection
APPRENDRE

ACTES SUD - PAPIERS

© ACTES SUD, 2019
ISSN 0298-0592
ISBN 978-2-330-12463-2

L'IMPROVISATION NE S'IMPROVISE PAS

UNE DÉMARCHE ET DES EXERCICES POUR Y PARVENIR

Alain Knapp

préface de
Jean-Claude Lallias

ACTES SUD - PAPIERS

UNE PENSÉE EN MOUVEMENT

Rien n'est plus sérieux chez Alain Knapp que l'humour. Son parcours d'artiste et de formateur en témoigne, comme on le verra ! D'où ce goût du paradoxe, de la dialectique et du contrepied pour tordre le cou aux clichés et à la facilité. Si l'improvisation vient du fond des âges du théâtre – à commencer par la *commedia dell'arte* – on la réduit encore trop souvent au défoulement et à l'expression bavarde. Elle est alors ennui et reproduction ad nauseam de vieux clichés d'où surgirait parfois, par miracle, une pépite d'invention ! Le sous-titre du livre dit amplement que l'improvisation est exercice, entraînement, chemin progressif et patience. Car Alain Knapp, à travers le dialogue avec son élève Elsa dans la première partie de l'ouvrage, veut que chaque acteur se libère *individuellement* et élimine tous les obstacles et tous les pièges de la convention. Pour éviter les poncifs, le vide abyssal de situations rebattues ou à l'opposé la fuite dans des délires pour faire original à tout prix, il propose de partir de l'ordinaire – un lieu, un personnage, un objet – et de “soulever la pierre”, c'est-à-dire scruter toutes les hypothèses qui s'offrent à l'acteur pour inventer et déployer des histoires plausibles. Capable de créer l'espace, le jeu, le dialogue, la totalité de l'acte théâtral par un entraînement régulier, guidé et stimulant, l'acteur devient un instrumentiste disponible. Comme le musicien ou le plasticien qui affinent sans cesse leur geste, l'acteur doit s'exercer avec plaisir, conscient de sa responsabilité individuelle au sein du groupe, pour atteindre un certain niveau d'exigence et d'intelligence du théâtre. L'improvisation est, à proprement parler, l'hygiène de l'acteur. Il est alors ce qu'Alain Knapp appelle un “acteur-créateur”, ouvert à toutes les inventions, prenant appui sur la parole de l'autre pour construire son personnage dans la relation de jeu et l'action.

Originaire de Mulhouse et ayant beaucoup travaillé à Lausanne, il se pourrait bien qu'il y ait chez Alain Knapp une petite fascination pour

l'horlogerie suisse... Jugez plutôt : ce goût de la précision, du fignage, des rouages qui conduisent à l'inattendu, cet élan vers les ramifications infinies et les causalités qui sonnent juste, cette puissance d'étonnement devant l'ordinaire que le regard patient du scrutateur va transformer en chaînon extraordinaire... Tout cela relève d'un artisanat de ciseleur où chaque pièce du matériau de jeu s'ajuste à chaque instant au grand branle du monde pour *faire sens*, avec les déclics et les surprises fulgurantes du coucou qui sort joyeusement de son petit chalet... Car tout, chez Alain Knapp, est *pensée en mouvement*, premier ressort de la création artistique !

Et pour comprendre cette quête patiente qui mène vers les chemins d'un théâtre en liberté, il faut imaginer un tout jeune homme, déjà passionné par la lecture de Brecht et de la revue *Théâtre populaire*, qui arrive à quatorze ans pour prendre des cours chez Blanche Derval, avec le livre *Nadja* qui dépasse de sa poche... Comme c'est étrange ! Il ne le sait pas encore mais elle *est* la comédienne dont parle Breton dans son récit autobiographique, et elle lui montre trois lettres du poète : sous le signe d'une pareille rencontre, comment se pourrait-il que sa vie échappe au théâtre ? À Paris, il va ensuite chez André Voisin, autre personnalité hors normes qui, dans la filiation de Dullin, Artaud et Copeau, récuse les sempiternels modèles d'interprétation dictés par les professeurs du Conservatoire des années 1950-1960, au profit d'une exploration libre et personnelle du jeu. Voyez comment après avoir été comédien chez Jean Dasté à La Comédie de Saint-Étienne, il part en Suisse pour des raisons personnelles, et monte pour la première fois en français *La Noce chez les petits-bourgeois* de Brecht. Il dirige alors le théâtre universitaire de Lausanne, où il travaille *Les Coréens* de Michel Vinaver, autre rencontre déterminante avec la pensée d'un théâtre actif *au présent*. Puis il est l'assistant de Benno Besson qui vient en Suisse mettre en scène *Sainte Jeanne des Abattoirs*. À ses côtés, loin de toute théorie idéalisée, il découvre cette fois le travail concret du Berliner Ensemble, voué au plaisir du jeu et du sens.

Imaginez qu'au festival universitaire de Saint-Gall où il présente un Goldoni, Monique Lang le remarque, et parle de lui à son mari... Jack a grande envie de jouer le premier rôle dans une création pour le festival de Nancy qu'il dirige. Knapp accepte de mettre en scène *La Famille*

improvisée, vaudeville d'Henry Monnier, dont un des thèmes est – cela *ne s'improvise pas* ! – l'utilisation de la culture par le pouvoir ! C'est l'époque où de jeunes metteurs en scène réinterrogent la pratique du théâtre bourgeois et les façons de le détourner, comme Chéreau le fait alors avec Labiche. Et Jack Lang ayant déjà le sens de la promotion internationale, la troupe nombreuse de vingt-cinq personnes est invitée au Mexique pour une tournée de quelques représentations dans de grands lieux, comme le serait la Comédie-Française... C'est là toute l'effervescence de Nancy avec ses étudiants étrangers, un Bernard Chartreux déjà en dramaturge et la présence de Jean-Marie Villégier ou Jean Jourd'heuil... Jack Lang, qui a créé le *Cuiferd'* en 1965, voudrait bien garder Knapp à Nancy pour s'en occuper. Mais celui-ci s'est déjà engagé avec des étudiants de Lausanne dans une recherche passionnante : la création collective, sans autres moyens que l'engagement de personnes qui ont des affinités et veulent inventer leur propre gestion du théâtre. Ce groupe veut aller plus loin et devenir compagnie. Miracle de la Suisse ! Le maire de Lausanne, qui a vu et apprécié le travail de Knapp, accepte de lui donner pendant un an les moyens de poursuivre ses recherches. Il s'installe dans une ancienne salle de boxe qu'il a dénichée dans la banlieue et à la fin de l'année, le spectacle issu d'improvisations fait scandale, car il casse toutes les règles admises. En partie inabouti, il est loin en effet de la fable bien construite selon les canons habituels, dans un pays où l'on admire à l'époque Dürrenmatt et Max Frisch. Mais cette polémique n'empêche pas le maire de continuer encore et encore à donner à Knapp les moyens de poursuivre ses recherches, et cela pendant cinq années !

Il peut ainsi, onze mois sur douze, de huit heures du matin à tard le soir, explorer toutes les pistes possibles du verbe et du chant, essayer des pastiches de Claudel, faire improviser en alexandrins et présenter des spectacles où, au final, le public ne se rendait même pas compte que les acteurs improvisaient... Le "Théâtre-Création", puisque tel est son nom, est le premier à faire des spectacles d'improvisation en public.

Imaginez encore qu'il est invité dans de nombreux festivals internationaux, notamment en 1971-1972, par le théâtre des Nations à Paris, parmi les sept meilleures troupes choisies dans le monde : celles de Bob

* Centre universitaire international de formation et de recherche dramatique.

Wilson, Tadeuz Kantor ou La MaMa de New York... Représentez-vous tout ce petit monde en train de se faire travailler librement les uns les autres dans le château de Dourdan, en vallée de Chevreuse, et se livrer à des expérimentations incroyables. Comme les déambulations à la bougie proposées par Bob Wilson ou le rituel impromptu imaginé par Kantor : faire travailler *La Leçon d'anatomie* de Rembrandt aux autres compagnies qui joueront les assistants du tableau. Kantor demande ensuite au public de bien vouloir prêter pulls, gilets ou pantalons... Puis, avec des ciseaux, le maître de Cracovie les découpe soigneusement en lambeaux avant de les clouer sur une planche qu'il fait relever devant les yeux stupéfaits du public pour la "Résurrection" !

C'est dans ce creuset de dingeries créatives des années 1970, si extraordinairement riches en rencontres, que s'est forgée une approche à la fois rigoureuse, libre et ouverte de l'invention théâtrale. Partout dans le monde, en France, en Suisse comme au Québec, Alain Knapp n'a cessé ensuite de proposer des stages et des formations alliant la liberté d'inventer, le sens du politique venant de Brecht et la quête de vérité prônée par Stanislavski ou Zola.

Alain Knapp n'a pas fait "école" au sens où ses élèves se repèreraient à une marque de fabrique pré-calibrée. En bon dialecticien, il préfère leur avoir ouvert des chemins buissonniers. Ainsi le grand metteur en scène québécois Robert Lepage ne manque jamais de reconnaître ce qu'il lui doit de liberté créative. Parmi ses disciples, ne soyez pas étonnés de trouver, au-delà des nombreux comédiens et comédiennes auxquels il a donné le goût de l'improvisation, des auteurs, mais aussi un psychanalyste comme Serge Tisseron, ou encore un journaliste gastronomique réputé comme Jean-Luc Petitrenaud (qui fut acteur au Théâtre-Création où il pasticha, entre autres, Hitler !).

Et vous serez certainement amusés de savoir que les fondateurs de la puissante Ligue nationale d'improvisation l'invitèrent – ce qui n'est pas un hasard – à venir fêter les trente ans de celle-ci au Québec ! Comme il n'est pas étranger non plus à l'existence du célèbre "Petit Théâtre" de Bouvard. C'est en effet un ancien comédien du Théâtre-Création qui aurait soufflé à l'animateur de télévision qu'on pouvait faire des étincelles avec des scènes improvisées en public.

Ce livre entre dans la collection “Apprendre” dont l’étymologie veut dire *donner à autrui des connaissances*. Ces exercices, dont Alain Knapp a si inlassablement démonté et remonté les subtils mécanismes, sont le fruit de l’expérience et de l’expérimentation. À vous de découvrir maintenant les chemins d’un jeu libre et inventif.

JEAN-CLAUDE LALLIAS

I

CONVERSATIONS INTRODUCTION À UN BON USAGE DES EXERCICES

Avant de commencer à jouer, il faut savoir à quoi on joue. Ce livre présente des exercices qui tous poursuivent un même but : imaginer, créer, jouer des improvisations théâtrales. La pratique de ces exercices s'inscrit dans une conception d'ensemble. Pour raconter les principaux repères de mon enseignement, j'ai fait appel à Elsa F., une de mes anciennes étudiantes à Paris-X et ailleurs. Avec son accord, j'ai repris et condensé ici un certain nombre de nos expérimentations et conversations.

DEVANT LA PORTE, UN EXERCICE EXEMPLAIRE

ALAIN KNAPP. J'ai choisi de vous proposer un exercice qui contient beaucoup des questions que nous allons aborder au cours de nos conversations. Cet exercice est significatif par l'apparente simplicité de son énoncé et sa richesse potentielle de créations. Il va nous permettre de fixer des repères, tracer des parcours possibles, pointer les principaux écueils auxquels nous aurons affaire. Avant de jouer il vaut mieux savoir à quel jeu on va jouer. Déterminer des repères n'enlève rien au plaisir du jeu. Au contraire. Il l'accroît. Voici donc l'énoncé de ce premier exercice.

Une personne arrive devant une porte. Sonne. Pas de réponse. Sonne à nouveau. Toujours rien. Cette porte restera fermée.

Comme vous le constatez, il s'agit d'une situation ordinaire. Apparemment aucun drame ne se joue là. C'est un premier point important. Nous ne partons pas d'une idée, d'une théâtralité imaginaire. Nous ne sommes pas en quête d'inspiration. Notre point de départ emprunte au quotidien, au banal. Notre entrée en création se fonde sur une notion simple : en questionnant l'ordinaire on trouve l'extraordinaire.

Quel est le but de cet exercice ? Quelles notions de base met-il en jeu ? À partir de cet énoncé élémentaire, il s'agit de construire une situation dramatique. Telle quelle, la circonstance proposée ne nous fournit pas assez de données pour engager une improvisation. Il faut donc compléter, enrichir ce matériau brut. Cet approfondissement doit être simple et concret. Sans extrapolation. Sans sortir du cadre initial. Les éléments à notre disposition constituent une structure suffisante. Les rudiments essentiels d'une action dramatique sont réunis. Nous avons un personnage, une action, un lieu.

Pour commencer, précisons le lieu où se passe l'action. Premier constat : le lieu détermine les conditions de l'action. En dehors de toute motivation psychologique ou autre, l'endroit conditionne pour une part importante

l'action gestuelle. Selon le lieu choisi, les conditions de l'action seront différentes. Et donc le sens même de l'action modifié. Avant de chercher à savoir pourquoi le personnage sonne à la porte, il est nécessaire de connaître où se trouve cette porte. On peut imaginer toutes sortes de lieux. Des plus ordinaires aux plus surprenants. Nous sommes dans un processus de création. Autrement dit, nous progressons par expérimentations et découvertes successives.

ELSA. En résumé, le simple fait que la porte se trouve à tel ou tel endroit génère des conséquences sur le comportement de celle ou celui qui agit. On ne sait pas qui agit. On n'a pas la moindre idée sur le personnage mais son comportement lié à l'espace dans lequel il agit nous apprend des choses sur lui. Et si le personnage se trouve ailleurs, devant une autre porte, dans un autre environnement, son action prendra un tout autre sens et nous aurons affaire à quelqu'un d'autre.

A. K. C'est facile à comprendre. Si vous donnez a priori une identité, même schématique, au personnage, vous ferez inévitablement en sorte que les actions – se rendre à la porte, sonner, etc. – correspondent au modèle sommaire que vous avez en tête. Cette composition simpliste conditionnera tout votre jeu. Du coup arriver dans ce lieu-là, sonner à cette porte-là n'aura plus de valeur spécifique. La question est : que peut-on apprendre d'un personnage que l'on voit arriver, sonner à une porte, ne pas obtenir de réponse, sonner à nouveau ? Un personnage se construit d'instant en instant par les actions qu'il produit et les mots qu'il dit. Si vous lui prêtez une personnalité antérieure à l'action dramatique, vous risquez de figer votre création dans des clichés. Surtout, vous réduisez considérablement l'étendue de votre inventivité.

ELSA. J'ai envie de tenter quelque chose. Je peux ?

A. K. Si vous voulez.

ELSA. Cette situation met en jeu une seule personne mais on peut imaginer qu'un autre personnage intervienne. Par exemple une voisine. Elle donnerait les raisons de l'absence de la personne supposée être derrière la porte.

A. K. Et alors ?

ELSA. Alors elle expliquerait les raisons de l'absence de la personne supposée être derrière la porte. Cela créerait une situation dramatique intéressante. Imaginons que la personne soit morte. Je lui donne un nom. Je vais l'appeler Jacques. Donc Jacques est mort et celui ou celle, je ne sais pas encore si c'est un homme ou une femme, qui vient de sonner à la porte apprend cette mort. Et qu'en ce moment même on soit en train d'enterrer Jacques. Non, attendez, il vaudrait mieux qu'il ait déjà été enterré. Je corrige parce que si l'enterrement avait lieu à l'instant même, cela court-circuiterait la rencontre. Le personnage devant la porte se rendrait aussitôt aux obsèques ou regretterait de ne pouvoir s'y rendre. Ce qui dans les deux cas n'aurait pas grand intérêt. Ce qui, par contre, pourrait avoir un certain intérêt, serait que la voisine ait bien connu le défunt. D'où peut-être sa précipitation, sa curiosité à savoir qui est le personnage devant la porte. Nous aurions là un assez bon point de départ. Une situation de rencontre. Il faudrait préciser où ça se passe et quand ça se passe. Et aussi quelle était la relation de la voisine avec Jacques. Pareil pour le personnage qui se trouve devant la porte. Quels liens avait-il avec Jacques ? Ce qui est intéressant dans cette rencontre, c'est que les deux personnages devant la porte ont en commun un passé, une histoire plus ou moins complexe avec le mort. On ne part pas d'un niveau zéro. On peut imaginer toutes sortes de choses. Il y a immédiatement de quoi faire. De la matière de jeu. Là je n'ai fait que jeter des idées mais sur cette base on peut construire un scénario assez solide. On peut aussi changer d'échelle. Transposer la scène sur le terrain politique. Cela se passe dans les allées du pouvoir. Le personnage devant la porte est un ministre déchu. Il tente d'obtenir des explications sur sa révocation. Personne ne veut le recevoir... Il y a des milliers d'histoires possibles...

A. K. Excusez-moi de vous interrompre mais ce que vous racontez est peut-être sympathique mais n'a rien à voir avec ce que nous cherchons ici.

ELSA. On cherche quoi ? Pour moi, on cherche à créer un cadre, une rampe de lancement pour de futures impros. Le but c'est bien d'élaborer un matériau dramaturgique, des canevas de jeu capables de susciter de la parole, du mouvement, du théâtre. J'étais prête à compléter mon

histoire mais vous m'avez interrompue avant que j'aie pu préciser où ça se passe, quand ça se passe. Je reconnais tout à fait l'importance du lieu, du moment. En précisant ces éléments, j'aurais obtenu des données suffisantes pour passer au jeu.

A. K. Ce qui ne convient pas, c'est moins vos idées que le processus dans lequel vous vous êtes engagée. Que s'est-il passé ? Je vous ai proposé une situation réduite à une formulation minimaliste. Telle quelle, on ne peut en tirer aucune création. Telle quelle, elle ne raconte qu'une plate banalité. Un exemple : un coursier arrive avec un colis. Il sonne à la porte. Insiste. Constate qu'il n'y a personne. Écrit ou non un avis de passage et repart. Pour sortir de la platitude, il faut adopter une attitude créatrice, artistique.

ELSA. C'est ce que j'ai tenté de faire.

A. K. Oui sans doute mais vous avez suivi un processus très réducteur. Votre canevas aurait été beaucoup plus complexe si vous vous y étiez prise autrement. Vous êtes allée droit au but. Vous avez voulu tout de suite apporter des réponses. Ce faisant vous avez négligé quantité d'éléments qui auraient pu vous conduire vers des découvertes bien plus surprenantes. L'attitude artistique est une manière d'être devant l'ordinaire. Elle ne requiert pas de grandes idées. Elle appartient à tout le monde. Les exercices de création concourent à l'éveiller, la stimuler. Nous constaterons au fur et à mesure de notre progression qu'elle n'appartient à aucun état particulier. Nous observerons que l'attitude créatrice procède avant tout d'une attention portée à la banalité. Une capacité d'étonnement devant l'ordinaire. C'est une faculté à révéler la complexité des choses simples. Vous n'avez pas pris le temps de découvrir. Au lieu de vous interroger sur les conditions de l'action, vous vous êtes immédiatement intéressée à ses conséquences. Ce que vous avez raconté pouvait se passer devant n'importe quelle porte, à n'importe quel endroit. Vous avez d'abord retenu l'histoire, l'anecdote. vous avez d'ailleurs vous-même parlé d'histoire à propos de votre canevas.

ELSA. Mais je voulais préciser l'endroit, le moment. J'allais y venir.

A. K. D'accord, vous vouliez préciser l'endroit, le moment. Et que se serait-il passé ? Vous vous seriez à coup sûr contentée de plaquer ces notions sur ce que vous saviez déjà.

ELSA. Si j'avais ajouté que la scène se passe devant une HLM à 11 heures du soir, ça aurait tout de même apporté des informations enrichissantes pour les personnages.

A. K. Ces notions auraient été intégrées aux dialogues comme des notations. Je doute qu'elles aient influencé en profondeur l'histoire et le comportement des personnages. Ceux-ci se seraient rencontrés, auraient parlé du défunt, se seraient découvert peut-être des affinités, auraient parlé de l'heure tardive, de l'HLM, des bruits qu'on y entend, etc. Le lieu et le moment auraient fonctionné comme décor, éléments contingents. Pas activants comme révélateurs de comportements. Ce qui importait pour vous, c'était la dramatisation, la rencontre, le défunt, et tout devait s'articuler autour de ces repères-là.

ELSA. En quelque sorte je devais renoncer à savoir trop vite.

A. K. La création est un processus de surgissements progressifs. Encore une fois, il s'agit d'être attentif aux choses ordinaires et d'en tirer toutes les données activantes d'une création. En l'occurrence vous auriez dû vous en tenir à l'action et à l'environnement dans lequel elle se produit. À ça et à rien d'autre.

ELSA. En fait je me suis laissée embarquer. Vous avez été clair dans vos explications mais je n'ai pas pu résister. Résister n'est pas le mot juste. J'ai fait ce que je sais faire, ce que j'avais envie de faire. J'ai entendu ce que vous avez dit, vos explications. Mais cette contrainte du pas à pas, de la découverte progressive m'a pris la tête. Le plaisir, le besoin de m'exprimer ont été les plus forts. Quand je vous ai dit que vos explications étaient claires, j'étais sincère. Je suis d'accord avec vous sur les principes. Je sais bien qu'à vouloir inventer de toute urgence des trucs, étaler sa créativité, on passe à côté de l'essentiel. J'ai cédé à la facilité, au plaisir immédiat. Je sais raconter des histoires. Je peux en raconter autant qu'on veut. Je sais aussi que créer des personnages est une tout autre affaire. Cela dit, je ne

cherche pas à me défendre. C'est juste des explications que je donne pour comprendre ce qui s'est produit. Pourquoi je me suis à ce point éloignée de vos explications ? Une chose est sûre en tout cas, je ne voulais pas m'en éloigner. Ça s'est passé malgré moi. Reconnaissez que votre démarche est très contraignante et laisse peu de place à l'expression spontanée.

A. K. Vous abordez des questions de fond sur lesquelles nous aurons largement l'occasion de revenir. Je tiens quand même à vous dire là, maintenant, que ma démarche, comme vous dites, n'est pas plus contraignante que les processus de création de la nature. La création artistique n'est pas différente de la création biologique. Il n'y a pas non plus de séparation fondamentale entre la création scientifique et la création artistique. Toutes deux procèdent d'une même capacité de scrutation de la nature, des phénomènes et de la prise en compte de l'enchaînement organique des causes et des effets. Vous voyez ?

ELSA. Oui. Enfin, il faudra en reparler.

A. K. Ce qu'il est peut-être nécessaire de comprendre dès à présent, c'est le processus d'enchaînement des causes et des effets. Par exemple si vous faites un geste, si vous commencez une improvisation et que vous faites un geste, un geste quelconque, comme ça, au hasard, sans projet précis, comment allez-vous poursuivre votre jeu alors que vous n'avez pas la moindre idée de ce que ce premier geste peut générer ? Surtout ne cherchez rien. La réponse est simple mais elle est fondamentale. Dans le premier geste, il y a le second. Autrement dit, n'ajoutez pas un second geste au premier mais entrez dans un processus de générations successives, portez exclusivement votre attention sur cette dynamique créatrice essentielle qui veut qu'une action en génère une autre. Regardez Chaplin, de Funès. Observez comment ils transforment l'insignifiance d'un geste en richesse d'inventions. Cette capacité qu'ils ont à vous entraîner au bout de leur création ne vient pas de schémas antérieurs à leur jeu, d'idées préétablies. Cette inventivité obéit aux lois que je viens de décrire.

Revenons à notre exercice. Nous en étions restés au fait que l'environnement et le lieu de l'action conditionnent certains comportements. Le choix du lieu n'est donc pas indifférent. Si l'action se déroule à tel endroit plutôt qu'à tel autre, le sens même de cette action sera modifié. Ce n'est

pas l'action en soi qui compte mais les conditions dans lesquelles cette action s'accomplit. Il y a un point de départ à toute création. Par quoi commençons-nous ? Nous ne cherchons pas à savoir qui se rend à la porte, pourquoi il, elle s'y rend et qui se trouve derrière cette porte. Nous ignorons tout de ces deux personnages. Nous connaissons l'action et la situation et celles-ci n'ont en elles-mêmes rien de dramatique. Nous ne savons pas où précisément se passent les faits. Pour découvrir qui agit, nous n'allons pas attribuer des identités arbitraires aux personnages. Du genre c'est un jeune homme qui retrouve son amie, c'est une femme qui revient d'un long périple, etc. Nous allons nous intéresser à ce que le personnage produit, à son action dans ce lieu-là et à ce que cela révèle de lui.

ELSA. Je vais essayer autre chose. Je vous propose de décrire ce qui se passe, les actions et aussi l'environnement, les sensations. Normalement, il faudrait pouvoir jouer physiquement chaque action tout en la racontant. Là je suis obligée de me concentrer exclusivement sur l'exposition verbale des faits mais, après tout, cette manière "distanciée" va peut-être me permettre d'éviter l'emballement que vous me reprochiez tout à l'heure. Je vais donc poser les choses en ayant recours à la troisième personne : elle a fait ceci, cela, elle ressent ceci, cela.

Elle arrive. Elle est à l'extérieur. Le vent souffle un peu. Un vent marin, agréable. La mer n'est pas loin. Elle marche sur un chemin caillouteux. Elle marche vers un petit immeuble résidentiel. Senteur des pins. Elle arrive devant la résidence. Un chien aboie. La porte d'entrée est ouverte. Elle entre. L'appartement où elle se rend est de plain-pied. Elle hésite. Aller à droite ? À gauche ? Elle n'est jamais venue dans cet endroit. Elle se décide. Part sur sa gauche. Marche. Arrive devant une porte. Vérifie le nom sur la porte. Prend une large respiration. Sonne. Entend la sonnerie à l'intérieur de l'appartement. Rien. Sonne à nouveau. Rien. Le silence. Elle est décontenancée. Mouvements de la tête. Fait une nouvelle tentative. Plus longue, plus insistante. Met son oreille contre la porte. Assez longtemps. Elle sort son portable. Compose un numéro. Attend.

Voilà, je ne vais pas plus loin. Après c'est une autre séquence. De toute façon ce n'est qu'un premier essai. On pourrait y ajouter plein de détails. Personnellement j'ai trouvé ça très intense. Si on veut faire l'exercice complètement, c'est très dense. J'ai aussi constaté que le seul fait de se fixer sur

l'observation des conditions extérieures et d'en tirer la matière même du jeu produit déjà des comportements significatifs. Je n'ai à aucun moment cherché la moindre motivation.

LE CONSENTEMENT À LA DURÉE

A. K. Le temps pris pour réaliser chacune des actions, ça, c'est capital. Votre concentration portait sur le rendu d'actions concrètes. Vous n'étiez pas dans un espace indéfini, flou, onirique. Vous évoluiez dans un espace où vous pouviez, à l'aide de repères concrets, représenter des comportements fictifs. Ces repères étaient élémentaires mais suffisants pour un premier schéma de jeu.

Si sommaire soit-elle, cette expérience nous permet de retenir plusieurs enseignements. Avec un canevas hyper schématique, vous produisez des actions. Vous vous efforcez de rendre celles-ci lisibles, concrètes. Vous jouez et ce jeu vous engage. L'action aussi simple que sonner à une porte déclenche, même de façon imprécise, des sentiments. L'action change de statut. Elle n'est plus utilitaire, elle devient narrative. Si vous sonnez à une porte, à moins d'être un livreur, cela implique un lien plus ou moins fort avec la personne qui se trouve derrière cette porte. Vous avez choisi de situer cette porte dans un cadre plus ou moins bucolique : résidence en bord de mer, douceur du climat, etc. Pourquoi pas ? A priori il n'y a pas de saisons préférables à d'autres. La pluie, le froid ne sont pas plus "théâtraux" qu'une nuit d'été. Au cours de votre essai, vous vous en êtes tenue aux actions déterminées par le lieu. Vous n'avez pas "fait du théâtre" au mauvais sens du terme. Nous ne sommes pas dans une création, nous sommes dans un exercice de création. Nous progressons par étapes et chacune d'elles constitue un fragment appartenant à un ensemble de données, elles-mêmes rattachées à un tout. Nous l'avons déjà noté à propos de votre première tentative : ne pas chercher à savoir trop vite est une des principales difficultés d'un cheminement en création. Si on souhaite atteindre à une certaine complexité d'expression, il est impératif de consentir à la durée. Vous avez proposé une esquisse, une première approche, un point de départ.

ELSA. Je me heurte constamment à ce que vous appelez le consentement à la durée. Dès qu'il s'agit de jeu, d'impros, il y a comme un débridement

général. Dès que l'on sort du système, de la répartition des compétences – texte, mise en scène, interprétation –, le théâtre apparaît comme un espace de pur ludisme ouvert à tous les défoulements. Établir une gradation, progresser par paliers sont reçus la plupart du temps comme autant d'empêchements, de brimades. L'exemple du petit schéma de jeu que je viens d'expérimenter serait jugé simpliste. Comment faire comprendre qu'il s'agit d'une première ébauche, d'un croquis ? Qu'il s'agit aussi d'un exercice de concentration qui peut apporter beaucoup ? Juste s'en tenir aux conditions extérieures et concevoir comment elles déterminent le sens même des actions, ce n'est pas facile à faire admettre.

A. K. Bien entendu si vous vous en tenez à une seule expérimentation, ça ne marchera pas. Vous devez multiplier les hypothèses, les exemples. À partir de quelqu'un arrive, sonne à une porte, etc., vous procédez au déplacement de cette action dans toutes sortes de lieux. Il faut expliquer l'importance du lieu comme support pour la création de personnages. Selon l'endroit et le moment, les pensées et les sentiments exprimés par les personnages prennent des significations très différentes voire opposées. On peut transposer ce passage d'un espace à un autre en prenant pour modèle des scènes du répertoire. Par exemple une scène du *Misanthrope*, celle où Alceste adresse des reproches à Célimène (acte IV, scène 3), et imaginons Alceste en train de tartiner des hors-d'œuvre pour une réception impromptue tandis qu'il accuse Célimène de duplicité. Mettons ces mêmes personnages dans la même scène, mais cette fois au bord d'une piscine. Alceste est habillé, Célimène en maillot de bain. Faites l'expérience avec tous les extraits du répertoire que vous voudrez et vous verrez qu'à chaque coup les modifications de lieux et de comportements gestuels suscitent un entendement radicalement autre du texte. C'est un principe de mise en scène qui s'applique aussi à la création dramaturgique.

ELSA. Le choix d'un lieu peut donc être décisif.

A. K. Ce n'est pas aussi simple que ça paraît. Dès le départ il y a risque d'égarement. Je connais bien ce piège. J'en ai vu tellement tomber dedans. Sous prétexte de fuir la banalité, on se jette dans l'étrange. On recherche a priori l'originalité, l'énormité. Beaucoup pensent qu'en sortant de l'ordinaire, en ayant des idées inouïes, on entre dans la théâtralité. Que

pour atteindre à l'art, il faut avoir des idées bouleversantes, être dans l'outrance. J'ai fait pratiquer un exercice un peu similaire à celui que nous faisons. Il y avait aussi une porte. Certaines propositions n'étaient pas loin du délire. Par exemple le personnage arrive devant une porte tachée de sang. Toutes les personnes à l'intérieur ont été sauvagement assassinées... Ou bien le personnage arrive, comme ça, venant de nulle part, et se dirige vers un bunker à l'intérieur duquel se trouvent deux anciens nazis, deux types ayant squatté les lieux depuis la fin de la guerre... Je pourrais donner beaucoup d'exemples moins énormes mais tout autant significatifs de cette volonté de bizarrerie, cette recherche a priori de l'originalité. Je me souviens encore de personnages devant la porte d'un château en ruine, devant la porte d'un chef mafieux, devant la porte d'une reine déçue, devant la porte d'un animal mi-homme, mi-bête... Avec ce genre de propositions, on entre dans le domaine du rêve éveillé. Et s'il est une part de nous-mêmes sur laquelle nous n'avons pas prise, c'est bien le déroulement de nos rêves. L'état onirique, hypnotique, cher aux surréalistes, est une expérience poétique intéressante mais trop singulière pour que nous puissions l'intégrer à notre cheminement. Les personnes qui s'engagent dans des hypothèses fantasmagoriques ne mesurent en général pas la portée symbolique de leurs propositions. Le prétexte de l'imaginaire provoque souvent un sentiment de liberté d'expression déculpabilisant. Mais passé ce moment de "libération", il est difficile de poursuivre un véritable processus de création. Ce qui a été exprimé appartient à un désir premier d'extériorisation. Ce qui s'est dit échappe à la personne qui l'a formulé. "C'est sorti comme ça." La personne n'ayant aucune prise, ne pouvant pas s'appuyer sur ce qu'elle a extériorisé, l'enchaînement des idées devient impossible. La pensée créatrice tourne court ou tombe dans la surenchère, la fuite en avant, l'accumulation fantasmatique.

ELSA. Sortir de la banalité, c'est la grande question.

A. K. Si vous cherchez à sortir de la banalité, si volontairement vous voulez être originale, vous ne parviendrez à rien. Le plus souvent la réponse à la pesanteur du banal, c'est la fuite dans la divagation. L'opinion selon laquelle il faut fuir le réel pour accéder à l'imaginaire est sans doute la plus couramment répandue. La recherche d'idées originales fait partie de la panoplie des illusions sur l'art. Si elles ne s'enracinent pas dans l'expérience