

Le personnage, miroir des multiples faces de la nature humaine

Philip Wickham

Numéro 83 (2), 1997

Personnages

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25435ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Wickham, P. (1997). Le personnage, miroir des multiples faces de la nature humaine. *Jeu*, (83), 93–101.

Le personnage, miroir des multiples faces de la nature humaine

Étymologiquement, *persona* signifie le masque que porte l'acteur, le rôle qu'il tient dans une pièce de théâtre. Comme il est une sorte d'entité qui émane du masque – ou de ce qui en tient lieu (costumes, postures, gestuelle) –, le personnage demeure une notion abstraite ; on peut le faire exister mentalement, même s'il naît de situations concrètes et que ses qualités sont toujours bien circonscrites par l'auteur. Le personnage de roman appartient peut-être davantage au monde des idées – toute une part de lui devant être « complétée » par l'imagination du lecteur – que le personnage de théâtre, qui est matérialisé dans l'espace et dans le temps par l'acteur, par une mise en scène bien déterminée, auquel le spectateur assiste réellement. Cette distinction n'implique pas obligatoirement un lien d'identification entre l'acteur et le personnage. Mais il se crée une sorte d'appropriation, l'acteur prêtant ses gestes et son

Comment l'acteur aborde-t-il, scrute-t-il, habite-t-il le personnage ? Nous avons interrogé des comédiens qui ont joué dans cinq productions montréalaises récentes : *le Cercle* d'Omnibus, *Ceci n'est pas un Schmürz !* du Groupe Audubon, *Thérèse, Tom et Simon...* du Nouveau Théâtre Expérimental, *Œstrus* de Momentum et *les Démons* du Groupe de la Veillée¹.



L'acteur tragique et son masque. Peinture d'un fragment de cratère du IV^e siècle avant notre ère (Martin von Wagner Museum, Würzburg). Photo : © du musée/Photeb, tirée de l'ouvrage de Daniel Couty et Alain Rey, *le Théâtre*, Paris, Bordas, 1995, p. 111.

1. *Le Cercle*. Texte de Michael Mackenzie, sauf celui de Gaillarde qui a été écrit par Jean Asselin. Mimographie, mise en scène et traduction : Jean Asselin ; pantomimes : Francine Alepin ; scénographie, costumes, accessoires et maquillages : Yvan Gaudin ; éclairages : André Naud ; musique : Yves Daoust. Avec Francine Alepin (Politique), Jean Asselin (Médiatique), Réal Bossé (Mafieux), Philippe Ducros (l'Homme du commun), Jacques E. Le Blanc (Religieux), Marie Lefebvre (Gaillarde), Charles Préfontaine (Financier) et Blass Villalpando (Militaire). Production d'Omnibus, présentée à l'Espace Libre du 2 au 19 avril 1997.

Ceci n'est pas un Schmürz ! Collage de textes de Boris Vian. Mise en scène : Carl Béchard, assisté d'Isabelle Rochette ; mise en son : Carol Bergeron (Groupe Tuyou) ; mise en mouvement : Louise Lussier ; décors et accessoires : Étienne Ricard ; costumes et maquillages : Caroline Mercier ; éclairages : Martin Labrecque. Avec Patrick Brosseau (le Schmürz), Patrice Dubois (le Père), Alexandre Gagné (Cruche), Claude Gagnon (la Mère), Marika Lhoumeau (Zénobie) et Annie Saint-Pierre (le Voisin, le Choryphée). Production du Groupe Audubon, présentée au Théâtre la Chapelle du 12 au 31 mai 1997.

Les Démons. Voir, dans ce dossier, l'article de Michel Quevillon : « La figure de Stavroguine : la voix entre le roman et la scène ».

Œstrus. Voir, dans *Jeu* 82, ma critique du spectacle : « Big Henry », p. 47-50.

Thérèse, Tom et Simon... [l'intégrale]. Voir, dans *Jeu* 81, l'article de Pierre Popovic sur le « prodrome », p. 153-156.

souffle à un être purement fictif, qui devient réel le temps de la représentation. En fait, le personnage est le point d'ancrage de la représentation, parce que c'est à travers lui que le spectateur pénètre dans l'univers dramatique, qu'il oriente son regard sur l'action scénique et sa lecture du spectacle théâtral.

Interroger le personnage pour mieux le définir

L'acteur est un agent privilégié dans l'existence du personnage ; c'est son métier que de le faire apparaître ou de le montrer, de le jouer ou de l'exécuter. Ce travail nécessite une technique, une démarche artistique qu'il est, avec les autres acteurs et le metteur en scène, à peu près le seul à connaître. Dans son cheminement vers la composition du personnage sur scène, l'acteur doit définir le personnage, mentalement et physiquement ; il doit pouvoir se l'approprier, soit par la gestuelle, l'état, l'émotion, l'action ou l'image. Il doit aussi connaître le discours (le texte) du personnage dans ses moindres replis, trouver une façon de le faire respirer, de le rendre vivant. L'acteur doit enfin permettre la communication entre la scène et la salle, entre le personnage et le spectateur qui s'identifie ou se compare à lui. On peut alors se poser une série de questions : Quel lien s'établit-il entre l'acteur et son personnage dans ce processus de travail ? Quel rapport existe-t-il entre un personnage et les autres personnages d'une pièce, entre un acteur et ses collègues de scène ? Dans quelle mesure la mise en scène oriente-t-elle la nature du personnage et sa construction ? Quelle part du personnage appartient à l'œuvre écrite et quelle autre appartient à la représentation ? Les façons d'aborder le personnage, selon différentes esthétiques scéniques, ont-elles des points en commun ? Pour trouver réponses à ces questions, nous avons rencontré cinq acteurs qui ont joué dans des productions montréalaises récentes : Francine Alepin (*le Cercle* d'Omnibus), Sylvie Moreau (*Estrus* de Momentum), Patrice Savard (*les Démons* du Groupe de la Veillée), Patrice Dubois (*Ceci n'est pas un Schmirz !* du Groupe Audubon) et Jacques L'Heureux (*Thérèse, Tom et Simon...* du Nouveau Théâtre Expérimental). Les questions ont été proposées aux acteurs à l'avance, et ils y ont répondu oralement, lors d'une rencontre informelle.

Nous nous sommes volontairement penchés sur des productions issues de compagnies dont l'esthétique théâtrale est différente et qui sont représentatives d'un style de jeu, comme le mime ou le « non-jeu », afin de nous permettre de confronter des visions qui semblent d'abord s'opposer. Ces productions ont un point commun appréciable : elles appartiennent toutes au théâtre de recherche ou de création, où le rôle de l'acteur se trouve à l'avant-plan. Aussi, il nous a semblé plus pertinent de nous intéresser à des personnages principaux, ce qui explique le choix des acteurs que nous avons rencontrés. Hasard étonnant, quatre des cinq pièces retenues comportent, dans leur titre, des noms de personnages ou des références directes à ceux-ci.

Demandez à un acteur de vous décrire un personnage qu'il a interprété, il vous demandera en retour si vous avez vu la production. Dans l'affirmative, la question peut sembler inopportune. En fait, elle cherche à déterminer si le personnage vu de l'intérieur correspond à la perception que l'on peut en avoir de l'extérieur. À moins qu'un acteur soit l'auteur de la pièce dans laquelle il joue et qu'il l'ait créé sur papier avant sa création scénique, le personnage est un être d'abord complètement étranger à l'acteur ; c'est un objet qu'il doit considérer avec une certaine distance, qu'il doit analyser et





Jacques L'Heureux
(Monsieur Brochu) dans
Thérèse, Tom et Simon...,
Nouveau Théâtre
Expérimental, 1996.
Également sur la photo :
Chantal Baril (Madame
Brochu). Photo : Mario
Viboux.

définir, situer dans un contexte dramatique précis, par rapport à un texte écrit par un autre, avant de lui prêter geste et âme. Le travail de l'acteur, il est vrai, comporte une part d'intuition, mais cela n'exclut pas le travail mental. Ce qui est frappant dans les réponses qui nous ont été données, c'est la simplicité ou la brièveté des descriptions : on définit le personnage par quelques traits généraux qui lui donnent une forme facilement reconnaissable que l'on peut rattacher à quelqu'un ou à quelque chose de connu, soit dans la réalité, dans la littérature ou au théâtre. Le personnage est facile à cerner.

Monsieur Brochu, Léon Dupont et Macha...

Jacques L'Heureux parle de Monsieur Brochu, le personnage qu'il a créé dans *Thérèse, Tom et Simon...*, comme d'« un être profondément malheureux, alcoolique, qui joue au Matamore ». L'image est claire, saisissante, d'autant plus que cette description mêle un trait psychologique, une habitude de vie et une référence à un personnage irréel qui appartient à la tradition théâtrale. Il existe de nombreuses variantes de ce personnage dans la dramaturgie québécoise, et sa présence dans une pièce de Robert Gravel n'a rien d'étonnant. Patrice Dubois décrit Léon Dupont, dans *Ceci n'est pas un Schmirz !*, d'après Boris Vian, comme « un père à la tête d'une famille bourgeoise, représentant d'une société patriarcale ». Il s'agit de l'archétype du père dans la société française de l'après-guerre, vu par la lorgnette de l'absurde. La description que fait Francine Alepin du personnage de la Politique qu'elle a interprété dans *le Cercle* est tout aussi évocatrice : « Tous les personnages de cette création sont des figures emblématiques du pouvoir et de la corruption. Ils n'ont ni passé ni avenir, les comédiens ne leur prêtent pas de comportements individuels. Ils n'ont pas de psychologie. Ce sont des personnages abstraits. » Pour Patrice Savard, le personnage de Nikolai Stavroguine dans *les Démons*, adaptés du roman de Dostoïevski, rejoint les grandes figures de la littérature universelle. C'est, dit-il, « un être d'une grande complexité ; il est beau et il a une force cérébrale impressionnante », comme on en retrouve souvent dans le répertoire russe de l'ère pré-révolutionnaire. « Mais contrairement à un Hamlet, par exemple, il ne feint pas la folie, il est réellement aux prises avec des troubles psychiques que personne ne peut identifier et qui le poussent à faire des actions incohérentes. Tout un pan de sa personne demeure inexplicable », précise-t-il, ce qui complexifie le travail de l'acteur. Pour Sylvie Moreau, la Macha qu'elle a interprétée dans *Æstrus* est « une des trois figures du désir que l'on retrouve dans l'œuvre de Henry Miller ; elle représente le désir de la mort, qu'il faut nécessairement mettre en relation avec le désir de la vie et le désir d'éternité », incarnés par les personnages des deux autres actrices, Brenda (Nathalie Claude) et Leïla (Céline Bonnier). On reconnaît en Macha le personnage de la prostituée, si fréquent chez Miller. Et, précise Sylvie Moreau, « son caractère doit être assez schématique pour représenter non pas un type de femme, mais un côté de la féminité ». Le personnage est rarement un être individuel. Il représente toujours quelque chose d'autre, un type de comportement, une manière d'être et de réagir au monde, une structure mentale – en somme, les multiples faces de la nature humaine.

Le personnage se définit aussi par ce qu'il fait sur scène. Ses actions peuvent être désarmantes de simplicité, comme elles peuvent être régies par une « partition physique » complexe et détaillée. Monsieur Brochu, dit Jacques L'Heureux, « boit, regarde par la fenêtre et parle non pas avec sa femme, mais à sa femme », qui ne l'écoute pas, trop absorbée dans son découpage de pages de magazine. « Il se lève seulement trois fois de sa chaise, dont une fois pour aller pisser, sa vessie étant énorme. » Cette action est à peu près la seule directive que Robert Gravel ait donné sur le personnage dans son texte. Dans *Ceci n'est pas un Schmürz !*, l'action principale de Léon Dupont c'est, d'une scène à l'autre, « de monter de plus en plus haut, de s'isoler de plus en plus, abandonnant les membres de sa famille aux paliers inférieurs d'un immeuble qui n'a peut-être pas de dernier étage, pour se retrouver seul devant ses peurs », incarnées dans cette pièce par un être étrange, couvert de bandages, que l'on appelle le Schmürz. Dans *le Cercle*, le spectacle repose sur une « mimographie » très précise qui a contraint les acteurs d'Omnibus à noter chacun de leurs mouvements pour mieux les mémoriser. « Le mouvement général de cette pièce, explique Francine Alepin, c'est que chaque personnage tue un personnage et est tué par un autre personnage, pour se faire ensuite ressusciter par Gaïa, une figure féminine mythique qui veille sur tout ce qui se passe. » Cette action impitoyable décrit la forme du cercle, ou du moins la circularité des rapports entre des personnages hauts gradés. Quant à la Politique, censée dominer ce cercle de dignitaires, elle se fait violer par tout le monde. C'est à travers l'action principale, le mouvement scénique général que s'organise la structure de la mise en scène.

À cette action principale s'ajoutent des actions secondaires qui servent à révéler les multiples « épaisseurs » du personnage. Pour Monsieur Brochu, par exemple, c'est essayer de poser sa bouteille de bière vide à terre, derrière lui, d'abord avec la main gauche, puis avec la main droite, un mouvement qu'il répète plusieurs fois au cours de la pièce. Son caractère mécanique reflète le comportement typique de l'alcoolique. Patrice Savard explique qu'une partie de la mise en scène des *Démons* a été construite à partir de contraintes purement spatiales, suivant un mouvement circulaire ou certains axes horizontaux.

Par exemple, ses dialogues avec Chatov, un de ses disciples révolutionnaires, se faisaient toujours dans une ligne diagonale, ce qui accentuait l'ambiguïté de leur relation. « Plus le travail du comédien s'approfondit, plus ses gestes deviennent précis. Lorsque nous sommes prêts à jouer devant le public, plus rien n'est laissé au hasard. Si l'on tient un manteau dans la main gauche et non pas dans la main droite, il faut en trouver la justification. »

Pour Sylvie Moreau, qui jouait avec François Papineau dans *Cæstrus* une scène de séduction mêlée de morbidity et de cruauté, il fallait au contraire « laisser de la place à l'improvisation dans les gestes. » « D'une part, explique-t-elle, nous ne voulions



Patrice Savard (Stavroguine)
et François Grisé (Verkovenski)
dans *les Démons*, Groupe
de la Veillée, 1997.
Photo : Georges Dutil.



Sylvie Moreau (Macha)
et François Papineau
(Henry IV) dans *Æstrus*,
Momentum, 1996.
Photo : Yves Dubé.

pas adopter une gestuelle trop mécanique ou statuaire pour nous assurer que les personnages de Macha et de Henry IV demeurent réels, étant donné que la scène constitue l'incarnation du fantasme. » D'autre part, comme ils jouaient parfois parmi les spectateurs, et que les gestes et déplacements de ceux-ci étaient imprévisibles, il fallait qu'ils se laissent une marge de manœuvre. Dans *Æstrus*, cette scène de séduction se déroule au milieu de la salle, sur une scène circulaire aux dimensions réduites, à peine plus élevée que le sol où déambulent les spectateurs. Cette proximité du public enlève aux acteurs toute possibilité de se cacher et exige encore plus de vigilance que d'habitude. « Cela répondait à un des souhaits du metteur en scène, Jean-Frédéric Messier, qui voulait que le public occupe une position de voyeur. » Les personnages sont non seulement vus, ils peuvent aussi être touchés et sentis.

Le personnage comme cheminement

Le personnage est toujours le résultat d'une « construction », comme l'a dit Stanislavski. Le public ne traverse pas cette construction, il en voit le résultat et ne se doute peut-être pas du travail effectué par le comédien pour atteindre son personnage. Cela exige parfois un nombre impressionnant d'heures de répétition, parfois à peine quelques séances de préparation. Il n'y a pas de démarche unique ; un acteur peut travailler très différemment s'il est dirigé par des metteurs en scène distincts. Il doit donc être flexible et développer dans son travail la capacité de mettre de côté les personnages qu'il a déjà interprétés pour revenir à chaque nouveau projet à une certaine virginité. Faute de moyens à consacrer aux éléments scéniques, le théâtre de recherche mise davantage sur le travail de l'acteur. Momentum, Audubon, la Veillée, Omnibus, le Nouveau Théâtre Expérimental sont de véritables familles théâtrales qui, d'un spectacle à l'autre, cherchent à approfondir certaines problématiques théâtrales. Travailler au sein d'une telle compagnie conduit l'acteur à en adopter le style et la vision, et à contribuer aussi à son évolution. Certains éléments qui ont appartenu à des personnages dans des productions antérieures sont repris, remaniés, une recherche se poursuit, une complicité avec les autres artistes s'intensifie. La création d'*Æstrus*, par exemple, a été étalée sur plus de trois ans ; il y a eu au moins deux séances d'ateliers d'exploration, dont une en Belgique, la création d'objets musicaux faits à partir d'appareils électroménagers (on a associé ces appareils aux trois personnages féminins au cours du travail), l'enregistrement d'un disque, la création du spectacle multimédia à l'X-Palladium en 1996, et sa reprise pendant le FTA, en 1997.

Dans une troupe comme Momentum, explique Sylvie Moreau qui a participé aux créations de la compagnie depuis ses débuts, le spectacle se construit progressivement, ce qui permet aux différentes couches de travail de prendre leur place et de s'agencer. Le laps de temps qui s'écoule entre une étape de travail et une autre permet à l'acteur de réfléchir, d'être nourri par de nombreux échanges verbaux avec les autres artistes. Les acteurs au sein de Momentum travaillent souvent seuls, sans l'intervention du metteur en scène et, avec le temps, leur jeu doit finir par se fondre

dans un ensemble. Jean-Frédéric Messier n'est pas un directeur d'acteurs, c'est un orchestrateur qui sait récupérer tout ce qu'on lui propose. Il connaît bien l'objet sur lequel il travaille, mais il ne sait pas nécessairement la forme que va prendre la représentation. Dans ce type de travail de création, l'acteur jouit d'une grande autonomie.

Dans certains processus de création, l'acteur commence par travailler sur la gestuelle, dans d'autres c'est le texte qui dicte la composition du personnage. Le point de départ de la création du *Cercle* a été une peinture du Vénézuélien Jacobo Borgès, intitulée *Rencontre avec cercle rouge*, dont Jean Asselin a vu la reproduction un jour, par hasard, dans *Le Monde diplomatique*. Dans cette œuvre dite « réaliste critique », des dignitaires sont réunis autour d'un tapis rouge en compagnie d'une femme nonchalante vêtue d'un tailleur. Cela a entraîné les artistes d'Omnibus à se questionner sur les grandes institutions qui gouvernent le monde et à se demander si le mime pouvait représenter le réalisme critique comme pouvait le faire cette peinture.

La création a commencé par des discussions à bâtons rompus sur l'idée d'un cercle de décideurs dans la société, ce qui a donné naissance à six personnages – la Politique, le Financier, le Militaire, le Religieux, le Médiatique et le Mafieux – qui s'entretenant, ainsi qu'au personnage de la Terre (Gaïa) et à un être primitif que l'on a appelé l'Homme du commun.

Après avoir bien défini chacun de ces personnages emblématiques, dit Francine Alepin, il fallait trouver des images qui pouvaient nous donner des pistes de travail pour le mouvement. Nous avons construit une série de mimographies collectives et individuelles à partir d'images aussi variées que, disons, « César donnant la couronne de laurier à son fils Brutus » ou « Le svastika au sol », avant que le texte de Michael Mackenzie ne soit même complètement écrit. Quand le texte est arrivé, il a fallu le découper en fonction des mouvements ou, vice versa, agencer les mouvements en fonction de la structure du texte. En somme, les personnages ont été les premiers éléments concrets de notre travail d'acteurs.

Dans ce type de travail, on ne cherche pas à donner des émotions au personnage, ce sont plutôt les intentions de mise en scène qu'il faut essayer de préciser. Le personnage devient vivant non pas parce qu'il vit des expériences personnelles, mais parce qu'il contribue à donner forme à un tableau animé dans une dynamique d'ensemble des corps en mouvement. Comme dans les arts visuels contemporains, il y a ici un désir d'abstraction qui permet d'insister davantage sur le sens à donner au texte.



Francine Alepin (la Politique)
avec Jacques E. Le Blanc et
Charles Préfontaine dans
le Cercle, Omnibus, 1997.
Photo : Robert Etcheverry.

Dans les créations d'Omnibus, paradoxalement, les idées servent de nourriture intellectuelle au travail sur le mouvement, mais on ne cherche pas à reproduire ces idées. Le mime demeure la transposition stylisée d'une situation concrète et réelle.

Ce qui frappe le plus souvent, dans les spectacles de la Veillée, c'est le jeu des acteurs. Dans le cas des *Démons*, on dirait que ce jeu a été poussé à la limite de son intensité : les acteurs se déplacent avec emportement ; ils disent le texte comme s'ils étaient à bout de souffle, avec beaucoup de volume ; l'énergie que dépense l'acteur est très visible et finit par imposer un climat d'hypertension. Dans cette adaptation pour la scène du roman de Dostoïevski, c'est apparemment à travers le texte que l'acteur trouve le « chemin », le « canal » du personnage, en cherchant d'abord à cerner les conflits qui opposent les personnages. Téó Spychalski ne donne pas de directives, il ne dicte pas de définitions préconçues du personnage ; il réagit plutôt aux propositions des acteurs, ce qui les oblige à faire leur propre recherche sur le personnage. Patrice Savard donne des précisions sur les éléments de cette démarche :

Dès le départ, lorsqu'on a commencé à travailler, il fallait connaître le texte par cœur, comme si on apprenait les notes d'une chanson. Il n'y a eu aucun travail de table, aucune étude psychologique des personnages, tout s'est fait tout de suite dans l'espace. Dans ce type de recherche, on travaille d'abord sur la matérialité des mots, sur leur sonorité, sur leur résonance, et on identifie les mots clés qui nous apparaissent les plus concrets. Notre jeu est neutre au début, naturaliste même. Si l'intensité dans le jeu finit par s'installer, c'est pour répondre à la nécessité d'être présent sur scène jusqu'au bout des doigts, de donner le meilleur de soi-même, de trouver une espèce de « rayonnance » qui ne peut venir que de la concentration de notre travail et de l'énergie qu'il faut déployer pour jouer complètement. La tension n'est jamais donnée comme directive. Téó Spychalski disait même souvent : « Il y a trop de cris, il faut que vous trouviez la détente dans la tension. »

À la Veillée, l'acteur doit se donner entièrement, et atteindre en même temps le dépouillement le plus complet, ce qui exige disponibilité, confiance en soi et dans les autres, engagement total. Le théâtre ici est consciemment pris au sérieux, il conduit l'acteur à se confronter sans cesse avec lui-même, ce qui peut parfois être dangereux, parce que cela l'oblige à traîner tout cet univers avec lui, dans la vie de tous les jours. La barre est souvent plus haute, également, lorsqu'un acteur côtoie des acteurs qui viennent d'ailleurs. Faisaient partie de la distribution des *Démons* quelques acteurs russes pour qui la discipline, « c'est le temps que ça prend pour arriver à un résultat. Les acteurs russes considèrent que le théâtre et la scène sont sacrés. Notre attitude nord-américaine est forcément influencée par cette croyance. »

Un jeu minimaliste pour des personnages énormes

Le travail entourant la création de *Thérèse, Tom et Simon...* du Nouveau Théâtre Expérimental a été tout autre. L'auteur, Robert Gravel, a toujours insisté pour que l'acteur joue dans le plaisir. Depuis quelques années, Gravel expérimentait un style hyperréaliste, ce qu'il appelait un peu à la blague le « non-jeu », un jeu minimaliste à l'extrême malgré l'énormité de certains personnages ou situations. Jacques L'Heureux a participé à la plupart des dernières créations de Gravel et connaît bien ce type de jeu. Comme dans *Thérèse, Tom et Simon...*, il a déjà eu à jouer des

personnages qui avait à dire de longs monologues (Durocher dans *Durocher le milliardaire* ou Gaby dans *Il n'y a pas plus rien*). Pour créer le personnage de Monsieur Brochu, il n'y a pas eu de grande recherche, des modèles de ce personnage existant un peu partout, et peu de répétitions avec les autres acteurs, finalement. La grande difficulté pour créer ce personnage a été de mémoriser le monologue de quarante-cinq minutes. Pour l'aider dans ce travail, il a enregistré ce texte sur un petit magnétophone portatif qu'il écoutait partout, dans toutes sortes de situations.

Mais ça, dit-il, c'est de la cuisine. Je crois que la chose la plus importante pour l'acteur, du moins dans les créations de Robert Gravel, c'est de trouver la vérité du personnage, pour se rapprocher le plus possible de la vie dans sa banalité quotidienne la plus impitoyable. Le piège a toujours été d'en mettre trop. Dans ce style de jeu, on considère que l'acteur est bon quand il ne fait rien. Si l'on veut respecter les volontés de Robert Gravel, il ne faut pas que l'acteur aille chercher l'attention du spectateur par un jeu appuyé, par ce qu'on appelle un « style théâtral ». Au contraire, on veut que ce soit le spectateur qui fasse l'effort de l'écoute attentive. L'essentiel du travail d'interprétation demeure la présence scénique. Même lorsqu'on ne parle pas, comme dans la scène du restaurant où plusieurs actions se déroulent en même temps, il faut rester présent. Si j'ai choisi de réduire ma consommation de vraie bière pendant cette pièce à deux bouteilles au lieu de cinq, ce n'est pas par peur d'oublier le texte, mais bien pour ne pas perdre cette présence qui est si fragile.

Le jeu minimaliste n'élimine pas la nécessité de la précision, car les moindres gestes y prennent une grande importance. Malgré la position stationnaire de Monsieur Brochu et son apparente nonchalance, Jacques L'Heureux a travaillé sur des petites variations dans les rythmes de son monologue, sur des contrastes minimes dans le volume de sa voix, pour montrer que, malgré son état de « givré permanent », le personnage traverse des hauts et des bas à peine perceptibles.

Au cours de ces rencontres, étonnamment, les acteurs ont parlé assez rarement de techniques d'acteurs. Même lorsque le jeu appartient à un style précis, comme celui des acteurs du Groupe Audubon dirigés par Carl Béchar, à qui son expérience au sein du Théâtre UBU a inspiré un langage scénique typique. Ici comme à la Veillée, on commence par un jeu très réaliste, et ce sont les rapports entre les personnages dans le texte de Vian et les situations qui finissent par imposer un jeu plus stylisé. En fait, le travail de l'acteur doit respecter l'esprit dans lequel la pièce a été écrite. L'esprit de Vian se rattache à la tradition de l'absurde, où l'invraisemblance des situations permet beaucoup de liberté dans le jeu.

Deux grandes influences traversent l'œuvre de Boris Vian, explique Patrice Dubois. D'une part, il y a la sémantique générale d'Alfred Korzybski, qui disait en gros que « la carte n'est pas le territoire ». Contrairement à la vision aristotélicienne du monde, il y a toujours des vérités cachées derrière les apparences. Le personnage du livre n'est pas celui de la scène, ce qu'il dit n'est pas nécessairement ce qu'il pense, ce qu'il fait n'est pas nécessairement sa véritable intention. Cette science, qui fait partie du structuralisme, permet de jouer avec plusieurs niveaux de conscience et d'inconscience. D'autre part, il y a la 'Pataphysique d'Alfred Jarry, cette fameuse « science des solutions imaginaires », que Boris Vian a remaniée à sa façon. Concrètement, cela procure beaucoup de liberté à l'acteur, cela l'aide à éliminer ses

peurs, lui permet de développer le personnage de façon fragmentée, de trouver une logique qui est propre à chaque scène et de la relier à une autre scène dans un système qui ne respecte pas une construction habituelle et raisonnée.



Patrice Dubois (Léon Dupont) dans *Ceci n'est pas un Schmürz !*, Groupe Audubon, 1997. Photo : Steeve Simard.

Qualifiée de pièce « ludico-grave », *Ceci n'est pas un Schmürz !* a aussi imposé un jeu d'acteur qui s'appuyait sur la logique des contraires ; des situations comiques sont jouées sur un ton tragique, et les scènes tragiques sont interprétées de façon comique.

Le personnage ne peut exister que par le public

Au-delà des styles d'écriture et de jeu, des esthétiques théâtrales et des démarches créatrices, les acteurs s'entendent tous sur un point : le premier travail de l'acteur consiste à rejoindre le spectateur, peu importe comment il s'y prend. L'acteur aurait beau préparer un spectacle avec la plus grande rigueur, passer des heures à le figoler, faire des recherches approfondies sur son personnage, lui composer une suite de mouvements précis, s'imposer une discipline de fer, changer son alimentation et ses habitudes de vie, il ne saura jamais si son personnage « passe la rampe » avant d'avoir joué devant un public. Loin d'être une contrainte, le public agit donc comme une stimulation. Lorsqu'on joue au milieu du public, comme dans *Estrus*, « le spectateur a le même rôle à jouer que les autres personnages avec qui l'on échange des répliques », affirme Sylvie Moreau. « Il est notre principal appui dans le jeu. » Pour Jacques L'Heureux, le spectateur est aussi le « troisième joueur », une espèce de baromètre qui peut

nous indiquer les moments où l'acteur « est d'dans » et quand il est « à côté ». « La justesse de notre jeu se mesure par les réactions du public. Dans *Thérèse, Tom et Simon...*, le personnage de Monsieur Brochu était le plus convaincant lorsque je sentais que les spectateurs se disaient : « Il va-tu se la fermer. » Il fallait qu'aux yeux et aux oreilles des spectateurs son monologue soit insupportable. »

Au théâtre, le personnage est sans contredit l'élément scénique qui touche le spectateur le plus directement. Constatation troublante, s'il en est, lorsque l'on pense à l'état de dépérissement dans lequel sombrent certains personnages, comme Monsieur Brochu ou Léon Dupont. En même temps, comme l'acteur s'approprie le personnage avec une certaine distance, se gardant toujours une « marge de manœuvre » pour s'empêcher de devenir complètement le personnage, le spectateur peut aussi prendre ses distances par rapport à lui, pour faire en sorte que le personnage ne soit pas seulement l'objet d'une identification, mais aussi la source d'une réflexion critique et lucide sur la condition humaine. **J**