

Pour faire suite à l'article précédent, examinons plus en détail la méthode que je pratique à travers plusieurs points précis.

Revenons d'abord aux notes dans le texte. Ajouter des notes est moins anodin qu'il n'y paraît. Très vite la surcharge guette et la confusion remplace ce qui devait nous aider. J'ai fini par adopter une méthodologie.

Prendre des notes dans le texte et y ajouter des croquis, des signes, des Post-its, me permet de rendre plus intime la relation avec le texte que je découvre et que je relis sans cesse. Quand j'écris ces détails sur la mise en scène ou sur la manière de sculpter un dialogue, j'appose ma patte, page après page, phrase après phrase. C'est pourquoi j'imprime un texte en recto seulement. Cela libère de la place sur la page à côté qui, loin d'être perdue, servira à compléter les notes d'interprétation que je glisse dans le texte lui-même.

Mais que noter précisément dans un texte ?

La ponctuation de l'auteur est déjà imprimée. Mais parfois, je tiens à souligner des virgules pour mieux affirmer une énumération ou un commentaire en aparté. Je marque aussi souvent les points d'interrogation. En effet, lorsqu'un personnage pose une question à un autre, il s'agit quelques fois aussi de s'adresser au public en général, voire de faire résonner réellement cette interrogation (Et souvent, pour moi, les plus beaux textes sont ceux qui n'apportent pas nécessairement de réponse).

Parmi les annotations, je souligne également ce qui a trait à la respiration. La respiration du comédien est la racine de son jeu. Un(e) comédien(ne) qui ne respire pas, ne joue pas entièrement (de tout son être). La respiration est ce qui nourrit le silence. Créer un silence dans un texte c'est comme créer un creux ou une protubérance dans une sculpture. Un silence au théâtre impacte ceux qui jouent sur le plateau mais aussi ceux qui écoutent dans le public. Le repérer dès les premières lectures ouvre très vite un sens possible au comédien. Mais aussi probablement au musicien ou au créateur des lumières.

Comme dans le théâtre gestuel et comportemental, les déplacements revêtent une importance capitale. Entrer de jardin ou de cour. Sortir vers le lointain¹ ? Pourquoi deux personnages se rapprochent-ils ? Pourquoi et quand s'éloignent-ils ? Brusquement ou bien presque invisiblement ? Comment bougent les éléments d'un décor ? Et que peuvent bien raconter deux chaises sur un plateau nu ? Pour moi, ces questions surgissent en permanence et les insérer dans le texte me les impose systématiquement. Même si à ce stade du travail, je ne résous rien réellement, je commence à appréhender la gestion dissymétrique de la mise en scène. Nous le verrons plus tard : la mise en scène est un déséquilibre permanent entre ce que l'on sait de la pièce et ce qui pourrait bien advenir... Tout est en mouvement ou en attente de mouvement. Godot (Beckett) va-t-il finir par arriver ?

Il y a une autre catégorie de notes : celles de la régie. J'aime écrire très tôt la conduite lumière, son ou vidéo pour qu'elle soit un paramètre primordial dans la mise en scène. Il s'agit alors de conjuguer différentes écritures. En effet, un éclairage va influencer visuellement les couleurs d'une scène mais aussi les interprètes et bien entendu le spectateur. Un monologue, interprété dans la lumière d'une seule douche² sera ressenti différemment que si on éclaire toute la scène. J'ai fini par adopter un code couleur pour le son (bleu), pour la lumière (jaune) et pour la vidéo (vert). Par soucis d'efficacité et de concentration, ce sont toujours les mêmes couleurs depuis des années.

¹ Le lointain est le fond de la scène, la partie la plus éloignée du public. Elle se nomme ainsi parce qu'autrefois on peignait les décors d'horizon ou de lointain dans cette zone.

² Il s'agit d'un projecteur positionné juste au dessus de personnage : la lumière l'arrose comme une douche

Les croquis et les schémas (au crayon de papier pour être effacés) remplissent également mes textes. Certains dessins de l'espace de jeu vont devenir des images 3D. J'en parle ci-dessous et dans d'autres articles. Cette étape, qui était une aide au début, est devenue primordiale. J'y vois de très nombreux points d'intérêt. Il n'y a rien de cosmétique dans cette approche pour la simple et bonne raison qu'il y a une interférence permanente entre chaque élément du spectacle. Comme une alchimie que l'on tente de maîtriser avant de la donner au public... qui la goûtera à sa façon de toute manière... Un bijou ou un accessoire ne jouera jamais seul. Une réplique ne sortira jamais sans interprète. Et même un soliloque ou un monologue se joue toujours dans un ensemble complexe de sons et de lumières.

Enfin, il y a les intentions d'interprétation que je note très vite dans le texte lui-même. Je parle ici d'intentions un peu extrêmes ou bien au contraire très subtiles. Chaque relecture de la pièce m'oblige à repasser inlassablement devant toutes ces « idées » et ces « rêves » de jeu. Bien entendu, elles évoluent au fil des répétitions.

Et, tout dernier point, il n'est pas rare qu'à un certain moment je réimprime certaines pages trop surchargées ou dont les indications de jeu ne correspondent plus à la réalité de l'évolution des répétitions.

Comme je l'ai indiqué dans l'article précédent, il ne s'agit jamais de s'accrocher à ces notes. Je ne cherche jamais à m'y agripper comme à une branche ou à un rocher au milieu du torrent. Chacune de ces notes est un point de départ, le début d'un sentier que l'on va parcourir à plusieurs et souvent durant des mois.

Après la phase des notes dans le texte, débutent deux étapes : la modélisation 3D et la bande son ou vidéo.

Il m'est si souvent arrivé de devoir répéter des pièces sans connaître précisément les théâtres où le spectacle est censé se jouer ! La représentation visuelle du lieu scénique m'a semblé importante pour plusieurs points : 1/ la précision du jeu ou des déplacements 2/ la façon d'ajuster au mieux l'espace de répétition 3/ le moyen de rassurer toute l'équipe.

Les croquis de l'espace de jeu vont donc devenir des images 3D. Après avoir testé cinq ou six logiciels, j'utilise **3D Sweethome**, un open source d'aménagement d'intérieur. Il a l'avantage, pour les néophytes comme moi, d'être relativement simple et intuitif et de posséder une importante librairie de mobilier et de texture. Un autre avantage réside dans sa capacité à importer des objets 3D venu de logiciels professionnels. Mes premières tentatives ont été douloureuses et particulièrement inutilisables. Moches qui plus est ! Un peu de persévérance et de nombreux tutos sur le Web plus tard, cela commence à être réellement précis et clair. Donc pertinent ! Et cela m'a permis de progresser dans la mise en scène en donnant plus de précisions au comédiens et aux régisseurs³.

La bande son ou vidéo est l'autre étape fondamentale dans mon approche. Bien entendu, toutes les pièces n'ont pas besoin systématiquement de vidéo ou de bande son. Mais dans ces cas-là, je les utilise en répétition comme un outil rythmique destiné à caler le tempo d'une séquence. Je développerai en détail ce qui constitue la spécificité de ce travail dans un autre article. La conception sonore d'un spectacle (le sound design) est élaborée dès les premières lectures et annotée dans le texte. Ensuite, je pose rapidement les bases en utilisant des musiques et des bruitages pour deux objectifs principaux : 1/ définir la couleur d'une scène 2/ caler le jeu des comédien(ne)s sur un rythme précis. Au fil du temps, je fais évoluer ces éléments soit seul avec mon matériel (j'ai la chance d'avoir été ingénieur du son en audiovisuel durant près de 9 ans) soit avec des musiciens.

Pour ce qui concerne la bande vidéo d'une pièce de théâtre l'approche reste toujours très délicate. Il faut absolument justifier une intrusion technologique si envahissante dans un spectacle vivant ? N'y a-t-il aucune autre façon d'exprimer ou de traduire ce que l'on cherche ? De plus, je ne suis pas vraiment vidéaste, avec une maîtrise absolue du montage ou des contraintes techniques de diffusion. Je me dois toujours d'aborder ce travail avec beaucoup de vigilance et de précautions.

3

J'y reviens dans un article suivant.

Dans l'itinéraire d'une mise en scène, les échanges avec les membres de l'équipe me semblent très importants. Le metteur en scène donne sa vision, ses intentions et la méthode pour y parvenir. Les acteurs et actrices renvoient quasi systématiquement une perception à partir de leur personnage et/ou d'eux mêmes. Ces points de vue parfois très éloignés s'alimentent les uns les autres pour constituer une matière propre au spectacle. Il ne faut pas craindre les échanges, il faut les susciter. Tout apporte une pierre à l'édifice impalpable du théâtre. Et lorsqu'une idée apportée par un membre de l'équipe n'est pas retenue, il faut expliquer le pourquoi. C'est une marque de respect et de confiance.

De plus, cela renforce ce sentiment que quoi que je crée, l'universel doit surgir. L'une des forces fondamentales de l'art est de révéler combien chacun est universel. Pour chacun, se reconnaître dans un tableau de Léonard, ressentir la douceur d'une peau dans un tableau de David, s'identifier par instant à un monologue de William ou éprouver de l'effroi pour l'alien du film sont autant de preuves de ces choses viscérales qui se logent en chacun de nous. C'est pour cela que dans l'article précédent j'écrivais « *Rien n'est totalement « notre ».* *Tout est universel, y compris l'intime... Surtout l'intime ?* » Oui bien sûr, notre part profonde et secrète est la plupart du temps partagée avec la presque totalité des êtres humains. J'aime chercher dans une œuvre que je mets en scène ce qui appartient à la fois à l'intimité d'un personnage (ce qu'il croit unique à lui-même et au regard du monde) et à la fois à chaque être humain. Y compris à travers les époques et les cultures. Cette idée de l'humanité à travers ses différences et ses multiplicités me semble au cœur de ce que j'aime dire du monde. Serai-je resté un hippie ?

J.M. Molinès