

## Article

---

« La peau, la chair et les os »

Larry Tremblay

*L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 12, 1992, p. 97-104.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/041177ar>

DOI: 10.7202/041177ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

---

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

---

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : [info@erudit.org](mailto:info@erudit.org)

Larry Tremblay

## La peau, la chair et les os<sup>1</sup>

ZEAMI: «*Dans la pratique de notre art, on rencontre les trois éléments peau, chair, os. Mais les trois ne se trouvent jamais réunis*»<sup>2</sup>.

Cette phrase a de quoi étonner celui qui pratique l'art d'un lieu où sont justement indissociablement réunis les trois éléments mentionnés: le corps. L'occident théâtral a aussi établi un discours corporel basé sur la division. Toute la réflexion moderne sur l'acteur pourrait ressembler, sortie de son contexte, à un balbutiement théologique qui ressasse, au goût du jour, la querelle indépassable du corps et de l'âme. La phrase de Zeami, recomposée sur le clavier de l'occident, s'énoncerait ainsi: «*Dans la pratique de notre art, on rencontre les deux éléments corps, âme. Mais les deux ne se trouvent jamais réunis*».

C'est clair: le jeu dissocie ou, plutôt, accentue une division déjà inscrite dans l'histoire des corps. Le théâtre raconte, derrière le rideau des drames et des comédies, l'histoire d'une rencontre impossible. Il est le texte d'une réconciliation qui échoue. Le sublime théâtral repose sur des moments d'harmonie, de plénitude, de suspension comme si l'éparpillement du multiple s'était enfin calmé pour se résorber dans une image unique, immobile. Quelque chose d'indéfini «prend» dans l'espace. Le *jamais réunis* de Zeami est alors, pour un instant, mis entre parenthèses. Le corps de l'acteur n'est plus en crise. Il est devenu le lieu où la fusion s'est accomplie. Semble s'être accomplie. Car le théâtre est une tension, un effort constant vers cette union à jamais perdue. La friction est son mode caché. Le corps de l'acteur est le lieu de l'antagonisme. Le mythe théâtral, des Grecs à Artaud, du corps sacrifié au double pestiféré, projette un corps-foyer où viennent converger les rayons de la conscience humaine. Le

---

<sup>1</sup> Cette conférence est extraite d'un texte inédit intitulé *Anatomie ludique*.

<sup>2</sup> Zeami, *La Tradition secrète du Nô*, Paris, Gallimard/Unesco, 1985, p. 146.

corps est bel et bien ce lieu où «ça brûle», où «ça parle», où «ça sent». Il est une machine à espace qu'il condense et déploie en lui et hors de lui. Il est lieu et, donc, a lieu.

### 1. Os, chair, peau (oh, chère peau!)

Zeami, avec sa phrase, fait référence à la très grande difficulté d'être un acteur de Nô. Selon lui, seuls les plus grands réussissent à réunir dans leur jeu les trois styles peau, chair et os. Le plus souvent, l'acteur ne maîtrise que le style peau et, encore, n'en donne qu'une imitation. Il y a donc du faux peau et de l'authentique peau. Il en va de même pour les styles *chair* et *os*. La question, ici, n'est pas tant de définir avec notre expérience actuelle ce que Zeami entend précisément par ces trois styles. Ce qui m'a intrigué au départ et fait choisir cette phrase est la terminologie employée par Zeami. Il utilise trois mots très simples qui installent automatiquement dans l'esprit du lecteur un ordre de priorité: os, chair, peau. Le premier est recouvert par le second qui est recouvert par le troisième. Seul le troisième est visible mais l'effet réel de son style (le charme subtil) ne peut être efficace que si les deux autres, invisibles, ont préalablement été impliqués. L'os est le plus près du soi. Enfoui, blanc mais plongé dans le noir, il est hiéroglyphe, minéral, entêtement, esprit, le plus rébarbatif au temps. La chair est muscle, effort, mouvement, douleur, plaisir, organe, fluide. La peau est image, attrait, appât, marque, rougeur, émoi, appel. Trois styles, donc, qui renvoient à trois différences, à trois lieux du corps, à trois épaisseurs, à trois modes d'utilisation. On pourrait s'interroger sur le choix du chiffre trois. Pourquoi pas quatre ou huit? Pourquoi pas un style *nerf*? Un style *sang*? Mais ce n'est pas sur la comptabilité du corps que la phrase de Zeami me provoque et me rejoint. C'est sur le fait qu'elle indique clairement que l'acteur ne peut jamais (ou exceptionnellement) jouer à partir des trois lieux corporels simultanément. Il y a comme une impossibilité technique et ontologique d'habiter totalement le territoire du corps. Pourquoi cette localisation restrictive survient-elle précisément au moment où le corps est supposé receler une surcharge de «présence»? L'acteur a un et un seul corps. Le fait qu'il installe en lui le corps fictif du personnage provoque la fragmentation de son propre corps. S'il veut jouer l'autre, il ne le peut qu'à partir d'un lieu de son corps et non de la totalité de celui-ci. Jouer serait ainsi l'acte d'un corps qui a choisi de s'habiter

d'une façon locale ( focale?). Le jeu redistribue les données du corps. Le jeu installe la partie sur le tout. Zeami, en fait, ne dit rien d'autre que ceci: le jeu est anatomie.

## 2. Le corps disloqué

Le jeu relève d'un processus anatomique. L'acteur, le temps qu'il est occupé à chercher son personnage, trouve une chose étonnante: un corps pluriel. Parce qu'il prétend ne pas être ce qu'il est ou être ce qu'il n'est pas, voilà que son corps se disloque (dis-location: sorti de son lieu d'origine). Il n'émet plus une simple et unique phrase, facile à retenir, du genre «je suis ce que je suis» mais un texte complexe qui se fragmente en de nombreuses phrases locales relevant d'un fonctionnement: «mes jambes me portent», «mes poumons respirent», «mes yeux regardent», «mes mains s'agitent», «mes bras pendent», «mes lèvres articulent», «etc.» La singularité du je, qui donne son sens général à l'individu, s'annule momentanément par la dislocation du jeu, fait place à une multiplicité du corps. L'acteur se trouve confronté à un choix multiple: sa propre corporéité mise en jeu, éparpillée, décentrée. Que choisir? Sa tête? Ses jambes? Son bas-ventre? Son coeur? Son système respiratoire? Le corps de l'acteur est alors en difficulté technique. Il ne fonctionne plus globalement mais partiellement. On dit avec raison que l'acteur doit tout réapprendre: à marcher, à respirer, à regarder, à parler, à bouger, à écouter. C'est que le jeu bouleverse la synchronicité et la territorialité du corps. L'acteur en formation, ou encore au début d'un travail d'interprétation, va souvent s'exprimer ainsi: «Je ne sais plus quoi faire de mes mains». Cette petite phrase, qui est un aveu, en dit long sur la dislocation provoquée par le jeu. Elle pourrait s'appliquer d'ailleurs à toute autre partie du corps («je ne sais pas où poser mes yeux»). L'acteur qui ne sait pas quoi faire d'une partie de son corps agit comme s'il lui manquait soudainement un lieu où pouvoir la ranger ou encore comme s'il avait trop de corps pour l'action qu'il est en train d'entreprendre. Quelque chose l'encombre. Son jeu a installé une redistribution des parties de son corps dans l'espace et, donc, une réorganisation de l'espace autour de celui-ci. Tout se passe comme si jouer transforme le corps en territoire que l'acteur ne peut occuper entièrement. Des zones sont investies, d'autres laissées en friche. Il n'est pas étonnant

que le passage scénique produise un corps fragmenté que l'acteur ressent comme imparfait, vécu dans la disparité.

### 3. L'épaule avant le bras?

Le corps exige, pour être viable scéniquement, d'avoir une entrée et une sortie. L'acteur a autant besoin de savoir où il est dans la fiction (une chambre, une rue, un hall...) que de savoir où son personnage débute dans son corps (les jambes, le dos, la poitrine...). Si le jeu est dislocation au sens où il éparpille les données naturelles du corps, toute technique de jeu en est une restructuration selon la partition du personnage. Elle élabore, en fait, une anatomie ludique. Le personnage ne coïncide pas avec un centre, mathématique ou psychologique, qui serait une fois pour toutes introduit dans la corporéité de l'acteur et d'où l'ensemble du comportement scénique prendrait sa source. Il est un circuit. L'acteur le parcourt à partir de coupes, de plans, de segments. C'est qu'il est incapable de jouer à partir de la globalité de ce qu'il est. Jouer est une succession de décisions qui se font au sein d'une anatomie mobile. La pointe extrême de la concentration de l'acteur est un marqueur qu'il déplace créant sans cesse du locatif: centres, sources, repères qui ne sont rien d'autre que les points de vue successifs que le corps scénique prend pour produire la visibilité du personnage.

Les techniques de jeu sont multiples et parfois contradictoires mais chacune d'elles établit un système de priorisation au sein des objets corporels dévoilés par le jeu. Le style est le relief produit par cette anatomie qui, sans cesse au travail, réorganise le corps. Il est donc tout à fait juste de dire qu'un acteur joue avec son ventre, qu'il est trop dans sa tête ou encore qu'il n'a pas de jambes. Les techniques produisent de l'ordre. Elles situent l'acteur en lui indiquant où travailler dans son propre corps. Les querelles reliées à la formation de l'acteur: concernent principalement des questions de priorité: quoi vient avant quoi? Le système musculaire avant le système nerveux? Le ventre avant la tête? Le regard avant le geste? Le geste avant la réplique? L'action avant l'émotion? L'épaule avant le bras? Ou l'inverse? Le rapport au texte est, à ce titre, très révélateur. La mémorisation d'un texte implique un travail cérébral et, donc, un centre corporel précis. Si l'acteur, lorsqu'il le joue sur scène, le fait à partir du

même centre, son jeu reflétera son travail de mémorisation et nullement la situation exprimée par les mots. Les techniques de jeu apprennent à l'acteur à donner des origines diverses au texte, à le fichier dans la géographie du corps. Un jeu sans relief est le jeu d'un seul lieu. Les intonations fixes répétées inlassablement par l'acteur, qui l'empêchent de donner du sens au texte, sont produites à partir des mêmes tensions musculaires ou des mêmes influx nerveux. Les techniques de mémorisation sensorielle et affective préconisées par Stanislavski n'ont d'autre objectif que d'étendre à l'ensemble des réseaux corporels le travail logique du texte, de l'articuler en fonction de cette anatomie construite lors des répétitions. Plus précis sera ce travail anatomique plus précis pourra être le jeu. Certes, une division quasi-naturelle du corps en grands segments (tête, poitrine, bas-ventre) guide déjà l'acteur. Le travail vocal, d'ailleurs, possède les mêmes assises. Mais il ne nous viendra pas à l'esprit de dire à l'acteur de jouer avec sa rate ou son pancréas. Pourtant bien des répliques trouveraient leur force réelle si elles étaient décochées d'une façon plus précise.

#### 4. Du locatif au comportemental

Depuis quelques années, le théâtre utilise le mot énergie pour désigner ou tenter de comprendre le phénomène de la présence de l'acteur. Il y a eu des époques où l'acteur avait de l'âme, du souffle, du coffre, du charme, du coeur, de l'esprit. De nos jours, il a de l'énergie. Son corps est le lieu d'une combustion: il brûle. L'anatomie ludique de l'acteur contemporain dresse ainsi un réseau de centres d'énergie. Il pourrait avoir l'aspect d'une ville illuminée, la nuit, à vol d'oiseau, ou encore se rapprocher du corps subtil du yoga dont l'anatomie occulte fait apparaître, sous les plis de la chair, le circuit des sept chakras. Jouer devient synonyme de dépenser. Mieux: de gaspiller. La présence de l'acteur ne peut être tangible que s'il y a perte, surcharge. Le sacrifice de la tragédie grecque ne se retrouve plus dans la trame fictive de l'action mais dans le réseau énergétique d'un corps à haute tension.

Michael Chekhov, dans son livre *Être acteur*, élabore la notion de corps imaginaire à laquelle il rattache le travail sur les centres moteurs. Ces centres ne sont pas décrits spécifiquement comme étant énergétiques, mais plutôt comme des foyers imaginaires servant à construire les traits dominants du personnage.

De ce fait, sans bien sûr l'indiquer clairement, Chekhov laisse entendre que, pour qu'une telle implantation de centres imaginaires puisse avoir lieu dans le corps, l'acteur a dû, au préalable, miser sur une anatomie ludique. Car ces centres, une fois fixés dans une partie précise du corps, déstabilisent autant la morphologie que la psychologie de l'acteur. Il faut noter, en effet, qu'à chaque localisation d'un centre, Chekhov associe un trait psychologique qui, à son tour, déclenche un changement comportemental. Pour mieux saisir cette réaction en chaîne, je me permets de citer ce passage de son livre *Être acteur*:

Essayez pendant un moment de faire quelques expériences. Placez un centre assez large, doux, chaud, dans la région de l'estomac: vous allez éprouver un sentiment de contentement agréable, un peu terre à terre, un peu lourd, mais nuancé d'humour. Maintenant placez un tout petit centre dur à l'extrémité de votre nez: vous devenez curieux, fureteur, indiscret, touche à tout. Placez le centre dans un oeil, et remarquez avec quelle rapidité vous vous sentez devenir rusé, sournois, hypocrite même. Ensuite imaginez un gros centre, pesant, informe, mou, derrière votre postérieur: vous êtes une sorte de bouffon, peureux, fourbe. Un centre situé à un ou deux mètres en avant des yeux ou du front peut donner un personnage à l'esprit vif, pénétrant, aigu. Un centre brûlant, dynamique, à l'intérieur du coeur, éveillera des sentiments de courage, de passion, d'héroïsme<sup>3</sup>.

Si on analyse ce passage, on retrace en effet quatre niveaux qui se superposent:

- a) LOCATIF («dans la région de l'estomac» «à l'extrémité de votre nez» «dans un oeil» «derrière votre postérieur» «à un ou deux mètres en avant des yeux ou du front» «à l'intérieur du coeur»): la connaissance et la pratique d'une géographie du corps et de son enveloppe spatiale (les centres se situent autant à l'intérieur qu'à l'extérieur du corps) font partie intégrante de la formation de l'acteur. Le recadrage ou montage du corps se fait à partir d'un point de vue privilégié.

---

<sup>3</sup> Michael Chekhov, *Être acteur*, Paris, Olivier Perrin, 1967, p. 120.

- b) **QUALITATIF** («assez large, doux, chaud» «tout petit centre dur» «gros centre, pesant, informe, mou» «centre brûlant, dynamique»): le centre moteur n'est jamais défini comme pure énergie quoique il génère, par focalisation de la concentration, des «points chauds» qui aimantent en quelque sorte le corps. Chekhov accorde beaucoup d'importance à l'image et à ce que Bachelard appelle l'imagination matérielle. Chaque centre possède ainsi ses propriétés de forme, de texture, de dynamisme. Il n'y a pas de plus bel exemple d'anatomie ludique.
- c) **PSYCHOLOGIQUE** («un sentiment de contentement agréable, un peu terre à terre, un peu lourd, mais nuancé d'humour» «curieux, fureteur, indiscret, touche à tout» «rusé, sournois, hypocrite» «une sorte de bouffon, peureux, fourbe» «à l'esprit vif, pénétrant aigu» «sentiments de courage, de passion, d'héroïsme»): c'est le passage du dénotatif au connotatif. L'image matérielle, n'étant jamais mise en place pour elle-même, déborde le champ des qualités sensibles. Elle est alors «vécue» par la subjectivité de l'acteur, à partir du point de vue corporel choisi, comme couleur émotive, sentiment ou trait de caractère. L'anatomique crée du psychologique.
- d) **COMPORTEMENTAL**: il n'est pas inscrit comme tel dans la citation de Chekhov mais découle des trois niveaux précédents. Le «trait de caractère» installé par le centre imaginaire va déclencher non seulement un type d'actions (fureter, enquêter, mentir, etc.) mais aussi une manière de les accomplir. L'anatomique, via le psychologique, devient donc le point de départ des activités du personnage.

Rien n'est moins sûr que le corps. Rien n'est moins, surtout, fixe. Il n'est pas une seconde de notre existence qui ne soit vécue sans que notre corps ait changé d'opinion à notre sujet. J'ai écrit, plus haut, en faisant référence à la phrase de Zeami, qu'il y avait une impossibilité technique et ontologique pour l'acteur de couvrir l'ensemble du territoire corporel. Le corps, en fait, est un montage. Toute technique de jeu apprend à l'acteur à cadrer son corps. L'anatomie ne peut être que ludique.

- BARTHES: *«Écrire le corps, ni la peau, ni les muscles, ni les os, ni les nerfs, mais le reste. Un ça, balourd, fibreux, pelucheux, effiloché, la houppelande d'un clown.»*
- LORCA: *«Mais si quelqu'un a dans la nuit trop de mousse à la tempe, ouvrez les trappes pour qu'il voie sous la lune les coupes artificielles, le poison et le crâne des théâtres.»*