

L'art d'improviser sous le masque

Nicolas Serreau

Numéro 57, 1990

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/27292ac>

[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

Serreau, N. (1990). L'art d'improviser sous le masque. *Jeu*, (57), 63–70.

L'art d'improviser sous le masque

Nicolas Serreau termine ses études universitaires en 1973. Il se joint cette année-là, comme comédien-percussionniste, au Théâtre du Soleil, pour *l'Âge d'Or*, mis en scène par Ariane Mnouchkine. Poursuivant sa carrière de comédien tant au cinéma qu'à la scène, il interprète dix ans plus tard le personnage de Truffaldino dans *l'Oiseau vert* de Benno Besson (d'après Carlo Gozzi). Cette production de la Comédie de Genève a été présentée à Montréal en 1985, au Théâtre Denise-Pelletier (voir l'article de Diane Pavlovic, «De la féerie au théâtre», *Jeu* 35, 1985.2, p. 74-91). Spécialiste du spectacle masqué, il collaborera entre autres par la suite avec le Théâtre Sans Fil (pour *Rabelais*), après avoir fait deux mises en scène à l'École nationale de théâtre. Le texte qui suit est celui de la conférence qu'il a donnée à l'Université du Québec à Montréal le 8 novembre 1989.

Afin de bien saisir l'ensemble des éléments nécessaires à l'improvisation sous le masque, je parlerai d'abord du jeu masqué lui-même et de tout ce qu'il sous-tend, pour aborder ensuite les problèmes spécifiques à l'improvisation. Tout mon propos se fonde essentiellement sur mon expérience personnelle; cependant, en relisant les livres de Constantin Mikhaïlovitch et de Pierre-Louis Duchartre¹ sur le sujet, j'y ai trouvé quelques témoignages d'acteurs de l'époque qui m'ont fait entrevoir ce qu'avaient pu être les troupes d'improvisateurs de ce temps-là. Je vous recommande vivement la lecture de ces deux livres afin de méditer sur les implications scéniques concrètes découlant de certains témoignages, et d'avoir ainsi un parfum de ce qu'a été la commedia dell'arte.

quelques aspects techniques du jeu masqué

les regards

Sous le masque, on amplifie les regards par des coups de tête pour bien indiquer au public le foyer d'attention du personnage, mais aussi de façon à ne presque jamais quitter le public de plus d'un œil — c'est-à-dire de manière à garder toujours si possible un œil face au public, afin de pouvoir lui parler en aparté. On fait aussi cela parce que c'est grâce aux regards qui percent sous le masque que l'acteur fait sentir les états de son personnage et leurs variations en cours de jeu, ce qui est crucial.

les gestes

On amplifie les gestes pour plusieurs raisons. D'abord pour être perçu des plus lointains spectateurs qui voient peu les yeux de l'acteur dont une partie du visage est immobilisée par le masque. Et puis aussi et surtout, on amplifie les gestes parce que les personnages de commedia sont des personnages

1. Duchartre, Pierre-Louis, *la Commedia dell'arte et ses enfants*, Paris, Éditions d'art et industrie, 1955, 292 p. Préface de Jean-Louis Barrault. N.D.L.R.



Nicolas Serreau et les marionnettes du Théâtre Sans Fil, dans *Rabelais ou la vie carnavalesque de Gargantua et de Pantagruel* d'Antonine Maillet, spectacle présenté à Montréal à l'automne 1989. Photo : Luc Beaulieu.

de farce, dont la plupart des mouvements sont excessifs, comme le caractère que leur confère le masque. C'est là une source inépuisable de lazzi. L'amplification grotesque ou «surréaliste» permet au comédien d'entraîner le public dans des histoires et des développements évitant les pièges du psychologisme, même si les lazzi prennent source dans des situations très quotidiennes. L'amplification grotesque évite le «trop-de-mots» et, en même temps, un effet comique obtenu par un lazzi physique donne au public une autre qualité de rire. Ce rire semble plus pur, car il revêt un caractère immédiatement universel en s'appuyant sur le corps.

le décor fictif

Il y a une chose remarquable dans le jeu masqué, c'est que l'acteur installe le décor qu'il veut. Il le mime ou, plus exactement, il introduit son décor en le jouant selon son personnage, car le mime en soi est toujours un peu sec. Ici pas besoin de porte, de table, ni d'autre accessoire réaliste qui ne s'accorderait pas à la transposition générée par le masque. Sur le visage de l'acteur, le masque en soi est un petit théâtre, et les rapports d'un personnage avec le décor fictif qu'il installe nous en apprendront bien davantage sur lui et sur le monde qu'un décor réaliste avec lequel il n'y a pas matière à lazzi et qui se trouve donc à être plus stérilisant qu'autre chose pour l'improvisation. Tel masque aux rondeurs prononcées donnera un décor tout en coussins, en édredons, ses casseroles seront peut-être de grosses marmites rondes et, d'une certaine façon, les rondeurs du caractère se retrouveront dans son décor. Tel autre masque aux traits plus fins générera une cuisine remplie d'une myriade de petits ustensiles donnant lieu à nombre de lazzi, qui traduiront autant le caractère du personnage que le monde de petits gadgets dans lequel il vit. Je dis tout cela, mais les choses ne sont pas aussi simples en pratique, car les possibilités de certains masques sont variées. Tel masque aux rondeurs prononcées sera éventuellement vu comme le masque d'une personnalité plus aiguë, voire plus

aggressive, par tel acteur. Ici le mot «masque» est pris au sens plus vaste que l'on peut donner à la rencontre qui a lieu entre la personnalité de l'acteur et le morceau de cuir que ce dernier a choisi pour s'exprimer. Il est à noter, à propos du décor fictif, qu'accessoirement son amplification en scène par l'acteur est très utile au partenaire en coulisse qui s'apprête à entrer en scène. Ce dernier, s'il veut prendre l'improvisation en vol, doit bien observer l'espace précédemment installé par son partenaire, afin de faire progresser le canevas.

les humeurs, les états

Une fois le comédien masqué, l'amplification des humeurs du personnage devient une nécessité. Sous un bon masque, la personnalité (privée) du comédien s'efface devant la force du masque. Autrement dit, comme chaque personnage de masque est un mythe en soi, dans le sens où il est l'incarnation d'un groupe d'individus ayant des traits communs, il est indispensable d'amplifier ses humeurs afin de ne pas être au-dessous de la force du masque. C'est un des éléments de farce et de jeux grotesques parmi les plus succulents d'un jeu masqué. Les caractères sont entiers, démesurés, fantasques, fous à l'excès. Cet excès est drôle et donne aux personnages la liberté de leur folie; il révèle aux spectateurs une sorte de face cachée d'eux-mêmes. Techniquement, l'acteur masqué entre en scène dans une certaine tension, un certain état — le mot «état» est plus juste —, qui lui permet d'exister même s'il n'a rien de précis à faire; il est dans un état ouvert, prêt à happer tout jeu qui se présente. Cet état de base du personnage est difficile à analyser, car il est aussi intérieur que physique et procède pour beaucoup d'une petite cuisine imaginaire et instinctive qui doit avoir lieu entre le masque et l'acteur.

le travail physique

Tout ce que je viens de dire fait voir la nécessité d'un travail physique approfondi pour le comédien, de façon qu'il puisse élargir sa palette de jeux et qu'il rende plus universelle son expression par le corps. Cela dit, un mouvement vide d'humeur ou d'état n'exprime rien. Trop d'écoles insistent sur une formation physique préalable à tout jeu masqué, comme si, une fois physiquement au point, on pouvait passer aisément à l'étape suivante qui serait celle du jeu. Je ne partage pas ce point de vue, pour avoir trop rencontré d'acteurs asséchés par une formation physique poussée mais vide de sens. Un mouvement juste se trouve quand l'acteur a l'humeur juste du personnage. Cela se trouve au cours d'improvisations successives où une certaine qualité de plaisir et d'amusement jouent le rôle de boeufs tirant la charrue de la répétition. Au fond, on a besoin d'une formation moins analytique mais plus globale et instinctive du corps. Une relation plus immédiate et plus totale du corps et de la sensibilité avec l'espace et le temps.

le masque

Le masque, c'est la concentration des traits d'un groupe nombreux d'hommes ou de femmes en un seul visage. D'où le caractère mythique de chaque masque, certains ayant vu défiler sous leur cuir plusieurs générations d'acteurs. La généalogie des masques de nô est tenue à jour par la famille qui est propriétaire du rôle. Le personnage du masque est éternel. Certains en tout cas le sont. Leur durée de vie est bien plus grande que celle du comédien. Un masque interrompt quelquefois son existence parce que l'acteur qui le portait est disparu. Un même masque a certainement une infinité d'incarnations temporelles tout en ayant eu des traits de caractère constants et immuables à travers les siècles. Un Pantalon du XVI^e siècle propriétaire d'un commerce ou bourgeois rentier serait aujourd'hui P.D.G. d'une grosse entreprise ou trafiquant en chef. L'aspect socio-temporel change, le caractère de requin de la finance demeure, avec tout ce qu'il suppose d'avarice vorace et de paranoïa dans les rapports humains.

le générateur

Le masque doit pouvoir être un générateur de jeux; c'est à cela qu'on sent certains masques meilleurs que d'autres. Un bon masque, même si ses traits et formes le veulent très méchant, doit pouvoir jouer aussi la bonté même et l'extrême probité, avec succès si nécessaire. Il doit sans problème pouvoir jouer l'extrême délicatesse autant que la grossièreté la plus violente. Le caractère de générateur de certains jeux ou non tient aux formes et traits du masque.

le facteur de masques

Le facteur de masques a donc un rôle d'une grande importance, car c'est lui qui, selon son génie artisanal et son talent de sculpteur, va réussir ou non à concentrer en une forme un type humain. Et il faudra que cette forme, quoique très typée, reste assez pure et assez profonde pour pouvoir refléter tous les aspects de l'existence. À ma connaissance, il existe très très peu de bons facteurs de masques. En dehors de l'aspect proprement technique de travail du cuir et des moules, il y a l'art du sculpteur qui donne au masque sa vraie vie, ses vertus théâtrales et, surtout, son sens du public.

le personnage masqué

Pour un acteur, la découverte de son personnage masqué, sous la direction du metteur en scène, se fait lorsqu'est réalisée une synthèse de plusieurs éléments que je vais maintenant énumérer.

les bosses

Très souvent, un personnage masqué ne peut se contenter du physique (réaliste) de l'acteur. Le masque demande l'exagération des tares physiques des personnages. À cette fin, le costume est rembourré de bosses qui vont renforcer le caractère du masque, sur le plan physique cette fois. Mettre la bonne bosse au bon endroit est une opération délicate qui ne peut s'effectuer au départ que par le comédien lui-même, instinctivement d'abord, à l'aide ensuite des suggestions du metteur en scène qui aura vu «marcher les bosses» dans la démarche du personnage.

le parler

Chaque personnage a sa façon de parler, et le masque est aussi sonore dans le sens où la voix réaliste de l'acteur ne passe pas bien la rampe. Il y a donc tout un travail à faire pour trouver le masque de la voix propre au caractère du personnage. Les accents, les différents «parlers» quotidiens, les bégaiements et toute autre forme de lazzi sonores ou associés à des «parlers» locaux doivent mettre le personnage en relation directe, non mentale, avec son auditoire. Qu'un personnage trouve ou non sa voix masquée est une épreuve décisive pour l'acteur. J'ai souvent vu des personnages commençant à bien exister dans leur gestus, qui s'effondraient lorsqu'il s'agissait de parler. Par ailleurs, les mots exprimés ne doivent être, à mon goût, que le petit sommet de la grande pyramide du jeu. Beaucoup de paroles

«[...] c'est grâce aux regards qui percent sous le masque que l'acteur fait sentir les états de son personnage et leurs variations en cours de jeu [...]» *Le Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare, présenté au Rideau Vert lors de la saison 1964-1965. Photo : Guy Dubois.





«Le masque est en soi un petit théâtre.»
Deux masques de Fred Curchack dans *Stuff as Dreams Are Made On*, adaptation de la *Tempête* de Shakespeare qu'il a présentée, en solo, au Festival de théâtre des Amériques en 1985.
Photos : Yves Dubé.

sont inutiles si ce qu'elles expriment peut être joué. Par contre, il existe aussi des sortes de lazzi textuels, pourrait-on dire, où l'excès verbeux fait partie de la situation.

les humeurs, les états du personnage

Une chose très importante pour faire exister un personnage sous le masque est l'humeur, l'état intérieur du personnage. Il ne s'agit pas seulement de bonheur ou de tristesse, mais de quelque chose de plus fondamental. C'est, pourrait-on dire, l'état de base du personnage, et sans lequel le masque ne sera plus habité. Il faut jouer un sentiment de façon on ne peut plus réelle sous un masque pour qu'il existe au-dehors. L'humeur de base d'un personnage pourrait se comparer à l'état de tension légère et souple d'un élastique tendu entre deux allumettes bien fixées; c'est cet état, cette humeur de base qui permet au personnage de happer les sentiments et les humeurs qui passent lors d'une improvisation. C'est quelque chose de difficilement analysable parce que cela procède pour beaucoup des instincts de jeu de l'acteur. C'est pourtant tout à fait fondamental, car sans cette humeur de base le personnage existera peu et sera limité dans son jeu.

le bas corporel et matériel

Un personnage masqué n'est pas du tout complet si l'acteur n'a pas exploré le bas corporel et matériel lié à son caractère. À savoir la façon dont le masque chie, pisse, rote, pète, dégueule, fait l'amour, la façon qu'il a de bander, la façon qu'il a de jouir. Ce type de jeux grotesque existe depuis la nuit des temps et a même précédé la commedia dell'arte.

Toute la vie matérielle du genre humain se trouve représentée dans ces jeux, car ils mettent d'emblée à égalité riches et pauvres à travers l'universalité des fonctions corporelles de l'homme. Cela fait partie de la tradition carnavalesque, et c'est souvent en rabaissant au bas corporel et matériel les actions et préoccupations des puissants et des bourgeois que le peuple s'est ri d'eux. Tout roi ou puissant, quel qu'il soit, a de la merde au cul comme tout le monde². Il faut bien comprendre ici que l'exagération grotesque masquée engendre tout autre chose que la vulgarité de bas étage qu'on rencontre le plus souvent dans certaines improvisations non masquées.

l'aparté, le discours du personnage au public

L'aparté est d'un grand usage dans le jeu masqué, car il est nécessaire pour le personnage de se raconter au public, de l'amener à prendre parti contre tel ou tel autre personnage de l'histoire, de l'informer également de tel ou tel développement dramaturgique du canevas, suivant la convention que les autres personnages n'entendent pas, ce qui est encore source de commentaires et de lazzi à l'infini. Scéniquement parlant, plus l'acteur sera proche des spectateurs, plus les jeux s'en trouveront égayés, enrichis.

Les personnages de commedia masqués sont tous plus cabotins les uns que les autres, dans le sens

2. Il faut lire à ce sujet *l'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance* de Mikhaïl Bakhtine, publié à Paris, aux Éditions Gallimard, coll. «Idées», 1970.

positif du terme. Il s'agit davantage d'une stimulation réciproque pour les personnages et les comédiens, stimulation qui génère des jeux et à laquelle le public participe grandement, que d'une mise en vedette de tel ou tel personnage.

la bulle d'espace-temps instinctif du personnage

Une fois digéré et fondu en un seul jeu les aspects techniques et le caractère du personnage, tout se passe comme si l'acteur masqué engendrait un temps, un espace propres au personnage. Cela a lieu après un certains temps de travail de conscientisation du corps, un entraînement de la respiration de façon à relaxer et à reprendre souffle, afin de sentir son poids et sa légèreté, afin d'avoir une sensation un peu *swing* de l'espace et du temps propres au personnage. L'acrobatie aide aussi à ce genre de réalisation en élargissant la palette de jeux du personnage. Mais le fond de l'affaire n'est pas du tout technique; ce serait plutôt d'ordre instinctif.

l'espace propre du personnage

Quand je dis que le personnage masqué génère son espace propre, je veux dire par là que sa démarche et ses bosses le forcent à respecter une certaine façon de bouger d'après le caractère du masque. À cela j'ajouterai que, sur le plan théâtral, lorsque deux personnages masqués jouent ensemble, il existe sur scène une distance minimale dans le rapprochement l'un de l'autre qu'on ne franchit pas sous peine de réduire physiquement les possibilités d'aparté-lazzi de chacun et aussi de tomber dans un réalisme physique en porte-à-faux avec les masques. Bref, les acteurs masqués se doivent physiquement le respect de leur espace propre s'ils veulent pouvoir jouer et improviser ensemble. Idéalement, deux acteurs masqués fondent leur espace propre en un seul pour jouer harmonieusement.

le temps propre du personnage

Le temps propre du personnage, c'est son rythme fondamental de vie, très lié à son humeur de base. Ce temps propre est exagérément lent ou rapide par rapport au temps «réel», celui dans lequel nous vivons. Cependant, il existe beaucoup de situations où une bonne aptitude à sentir instinctivement le temps est importante.



Certains effets se font à la seconde près, et une différence aussi minime peut faire rater un effet à toute une salle. Des accélérations ou décélérations dans le rythme des lazzi peuvent aussi jouer comme effets comiques. Il y a le temps juste pour rentrer dans une improvisation, le temps juste pour percevoir les respirations du jeu de l'autre afin de savoir faire rebondir l'intérêt.

D'une certaine façon, il y a un sens du *swing* à trouver sous le masque, car il s'agit de percevoir, en même temps que les rythmes des jeux, les rythmes des publics. Les spectateurs des vendredis soirs (en France du moins) sont plutôt du genre esthètes, un peu intello-cul-pincés, qui n'aiment pas les allusions pipi-caca, quelles qu'elles soient. Il faudra donc affiner son jeu dans un sens «néo-romantique» pour se mettre ce public-là dans la poche, si tant est qu'un public soit jamais vraiment dans la poche! Ceux du samedi soir s'amuse davantage des allusions pipi-caca et, d'une façon générale, on peut «en remettre» un peu; ça ne

Pantalon et Arlequin, sanguine signée Ghezzi (1674-1755), mais sans doute réalisée par un autre artiste. Illustration tirée de l'ouvrage encyclopédique dirigé par Daniel Cauty et Alain Rey, *le Théâtre*, Paris, Bordas, 1980, p. 32. Photo : S. Rossi.



Masque au triple visage conçu par le scénographe Radu Boruzescu, pour la comédienne Anna Prucnal dans *L'Avenir est dans les arts* d'Eugène Ionesco, présenté par le Théâtre de la Ville (de Genève), en 1977, dans une mise en scène de Lucian Pintilie. Photo : Birgit, tirée de l'encyclopédie *le Théâtre*, Paris, Bordas, 1980, p. 130.

dérange pas ces spectateurs, ils seraient plutôt amateurs. Ce sont des gens qui viennent au spectacle pour s'égayer, pas pour en faire une critique.

L'ensemble de ces consciences d'espace et de temps forment donc pour le personnage une sorte de bulle ouverte d'espace-temps. Cela s'acquiert par une certaine pratique; il s'agit d'un genre de perception instinctive plus ou moins débarrassée du moi, qui met l'individu en lien direct avec l'espace et le temps. Ce phénomène est beaucoup plus sensuel et plus vivant que les mots que j'ai utilisés pour le décrire.

l'improvisation

l'improvisation aux XVI^e et XVII^e siècles

D'autres chercheurs ont parlé plus savamment que moi de l'improvisation aux XVI^e et XVII^e siècles. Je ne parlerai ici que de ce qui me frappe en tant que comédien.

À cette époque, lorsqu'un prince rencontre une troupe itinérante et l'invite à jouer dans son château, celle-ci ne dispose que d'un jour ou

petite histoire de karaté-ka à propos du temps

À propos du temps juste et du temps faux, il existe en karaté (Shotokan shotokāi) une notion appelée «taïmin-gué» (j'en ignore l'orthographe) qui désigne l'instant d'attaque choisi par l'un des adversaires pour entreprendre son coup. C'est par exemple l'instant fulgurant que choisit le chat pour attraper une mouche ou une souris d'un coup de patte. Il y a un mélange de mollesse lourde et de rapidité *swing* dans ce mouvement. C'est, ici, le temps de l'un qui a vu le trou dans le temps de l'autre et y pénètre alors. En karaté, celui qui acquiert la pratique du «taïmin-gué» s'aperçoit qu'il s'agit aussi bien d'une décélération que d'une accélération, d'une contraction autant que d'une dilatation du temps. Il y a tout un jeu du temps d'attaque avec lequel on pénètre l'autre. Dans la plupart des cas, ce temps d'attaque est court et extrêmement rapide. Mais il peut ne pas l'être. Et on m'a raconté à ce sujet une histoire célèbre, celle d'un maître et de son meilleur élève de longue date.

C'était au maître d'attaquer, et l'élève se trouvait à une quinzaine de mètres de là, à l'autre bout de la salle. Le maître a fait son attaque en zigzaguant de façon imprévue tout le long de la salle, durant un certain temps, pour finir par lui mettre son poing sur le nez. Le temps d'attaque était extrêmement long, mais le maître avait manifestement surpris l'élève et pénétré son temps dès le départ. Le décalage dû à cette surprise, le maître l'a ensuite propagé dans tout l'espace de la salle, le gardant frais jusqu'à ce qu'il puisse atteindre le nez de l'élève.

deux pour se préparer à jouer. C'est pourquoi les improvisateurs ont en mémoire, en permanence, quelques pièces et quelques tirades surtout, qu'ils peuvent débiter à la carte dans tel ou tel canevas. De même, les masques ont leur répertoire de lazzi qu'ils envoient au public ici ou là dans la pièce. Ces improvisateurs-là ont nécessairement le sens de l'écoute de l'autre, et l'expérience qu'ils acquièrent au fil des ans doit certainement leur donner une plus grande liberté d'improvisation ainsi qu'un sens aigu de l'à-propos. Ils sont les véhicules d'une culture à la fois populaire — ils jouent souvent dans les foires et les villages — et bourgeoise. C'est ce qui fait leur force et leur richesse.

l'improvisation au XX^e siècle

Dans les improvisations contemporaines, on assiste à un appauvrissement général des formes théâtrales. Cela est dû en partie à l'incurie larvée, mais aussi à l'abus des clichés répandus par la télévision et autres médias. D'autres défauts, plus techniques, apparaissent : abus de texte, psychologisme, oubli des jeux des corps, vulgarité des ressorts comiques.

comment former de bons improvisateurs

Il faudrait sans doute former des troupes, au vrai sens du terme, pour casser le narcissisme ambiant. Il y faudrait de longues répétitions donnant à chacun le temps d'acquérir la connaissance approfondie des autres masques de la troupe. Il faudrait aussi que les masques puissent se roder sur le terrain, dans les lieux où les gens vivent et travaillent, hors du cadre propre des théâtres. Un travail de *coach* sur les variations d'un même effet chaque soir serait aussi très utile. Cela nécessite à tout le moins un bon directeur d'acteurs. On accorde trop d'importance aux diplômes et trop peu à la formation sur le tas; or, en la matière, rien ne remplace l'expérience acquise auprès du public.

quelques petites choses importantes pour improviser

Pour improviser, il faut jouer les choses une à la fois, l'une après l'autre. C'est le chemin des humeurs et des états du personnage pour arriver à un tournant du canevas qui intéresse le public, qui l'amuse. Dans les stages que j'ai donnés, j'ai pu voir combien les gens arrivaient trop vite à l'idée qu'ils avaient pour l'improvisation. Par exemple, une comédienne jouant un personnage de grosse boulimique a eu l'idée de l'improvisation suivante : elle voit un gâteau dans une vitrine, se le refuse d'abord, puis entre finalement dans la boutique et se le paie avec ses derniers sous. Elle sort avec son gâteau et, au moment de le dévorer, l'échappe et le laisse tomber à terre : désespoir de la grosse boulimique. Ça, c'était l'idée. La réalisation fut tout autre. On a vu la grosse arriver, voir un gâteau, entrer dans la boutique, l'acheter, sortir et faire tomber son gâteau. Nous, public, ce qui nous aurait intéressé de voir, c'est le combat intérieur de la grosse boulimique apercevant le gâteau, les signes physiques de son désir, la recherche désespérée de ses dernières pièces au fond du sac, ses hésitations à entrer dans la boutique, puis le moment où elle craque, le désir d'avoir tous les gâteaux une fois dans la boutique, sa résignation à n'en prendre qu'un après son combat avec le porte-monnaie, puis une fois sortie de la boutique, le plaisir qu'elle a en contemplant son gâteau qu'elle protège comme un trésor, son appétit féroce, et enfin, une fois le gâteau tombé, son désespoir de vivre. C'est un peu un tic mental que d'aller trop vite à l'idée des choses sans en palper le concret. En Occident, la société vous pousse naturellement à ce genre de processus psychologique, elle vous pousse à oublier les détails concrets des passions humaines et leurs racines sensorielles physiques.

Ce genre de glissement intempestif vers le mental est encore plus sensible au cinéma et à la télévision, où l'on s'intéresse davantage à la personne privée du comédien qu'au personnage qu'il incarne. Or, après tout, l'art de ce métier, c'est aussi l'art de se transformer, non l'art de se vendre!

nicolas serreau