



Agôn

HS 4 | 2025
Jouer le document

Introduction

Anne Pellois



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/agon/11033>

DOI : [10.4000/131eg](https://doi.org/10.4000/131eg)

ISSN : 1961-8581

Éditeur

Association Agôn

Référence électronique

Anne Pellois, « Introduction », *Agôn* [En ligne], HS 4 | 2025, mis en ligne le 28 octobre 2024, consulté le 21 octobre 2025. URL : <http://journals.openedition.org/agon/11033> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/131eg>

Ce document a été généré automatiquement le 21 octobre 2025.

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Introduction

Anne Pellois

- 1 Les quatre brèves contributions regroupées ici confrontent des historien·nes du théâtre à l'usage du document par les acteur·rices du passé. Julia de Gasquet pour le XVII^e, Florence Filippi et Anne Pellois pour le XIX^e et Stéphane Poliakov pour le XX^e, envisagent ainsi le document non plus comme le support de leurs recherches sur l'histoire du jeu, mais comme des documents servant aux interprètes à composer leurs personnages, nourrir leurs dramaturgies, étoffer leurs interprétations. Au lieu d'utiliser le document comme une archive aidant à la compréhension d'une pratique scénique passée, il nous a été demandé de considérer le document comme outil de travail possible de l'interprète, en questionnant sous des angles divers et depuis des époques différentes la valeur de cet apport dans l'élaboration d'une interprétation.
- 2 Il s'agit dans un premier temps avec Julia de Gasquet d'envisager la valeur documentaire de « l'habit de théâtre » pour un interprète, qu'il ou elle soit un·e interprète du XVII^e siècle, en prise avec la spécificité du costume de scène qui diffère peu du costume de cour, voire qui s'en inspire, ou un·e interprète contemporain·e qui cherche à documenter, par le port du costume du XVII^e siècle, un jeu spécifique, que le costume contraint et informe.
- 3 Florence Filippi, à travers l'exemple de Talma, constate l'importance du document pictural qui nourrit la composition du rôle, le costume ou l'attitude du tragédien, jusqu'à la mise en scène même par l'ajout de tableaux vivants copiés sur des peintures dans les spectacles. Cette influence traduite par l'imitation, voire par des tentatives de reproductions, est réciproque, puisque l'artiste est à son tour sujet de tableaux, nourrissant de son jeu vivant l'imaginaire pictural des peintres.
- 4 Le motif de la visite au musée et la transformation du tragédien en œuvre d'art, voire en musée à lui tout seul, se retrouve dans les pratiques documentaires de Mounet-Sully relatées par Anne Pellois. Le tragédien devient plasticien de ses propres rôles et en façonne l'aspect extérieur en parcourant les musées. À cette pratique, il est possible d'opposer celle de Sarah Bernhardt, dont les sources d'inspiration pour le jeu se trouvent non pas au musée, mais à l'hôpital, et plus exactement à la Salpêtrière. Calquant l'expression des passions paroxystiques de Phèdre ou de Lady Macbeth sur les

postures des « hystériques » données en spectacle par Charcot dans les années 1880, l'actrice propose ainsi de s'inspirer de représentations qui se donnent pour des *présentations*, c'est-à-dire de documents vivants et humains qui ne seraient pas *médiés* par l'art.

- 5 Stéphane Poliakov enfin, délaissant les effets de réalisme induits par la recherche de Stanislavski des « objets authentiques » (c'est-à-dire non théâtraux) pour peupler ses mises en scène naturalistes au nom d'une vérité historique ou sociale, s'interroge sur la valeur des « expéditions » effectuées par Stanislavski et ses acteurs, et sur leur fonction d'immersion permettant aux interprètes de trouver une « humeur intérieure » propre au jeu. L'authenticité apportée par l'immersion des interprètes dans une réalité est moins au service du réalisme de la représentation qu'à celui de la vérité de l'interprète.
- 6 Les divers usages du document par les interprètes d'avant le théâtre documentaire ouvrent, à ce stade d'une étude qui demanderait une investigation plus systématique, deux pistes de recherche et un problème. La première concerne la fonction du document par rapport à la mise en jeu de l'interprète. Les usages du document oscillent entre une relation mimétique (l'interprète observe l'art, la nature, pour les imiter sur scène) et une fonction qui engage une forme de sincérité de l'interprète, le sentiment d'être *concerné* ou *informé* par le document (dans le cas d'un costume, ou dans le cas d'une immersion dans une situation donnée). La seconde observe une influence réciproque de l'acteur-riche sur le document et du document sur l'acteur-riche, qui devient souvent le-a modèle à son tour de ce qu'il ou elle copie (un tableau, une mode, une affection psychologique). Toute la difficulté de ces études enfin réside dans l'appréhension historique des jeux du passé, nécessitant de discriminer ce qui vaut archive d'un jeu à recomposer, et ce qui en constitue la base documentaire.

INDEX

Mots-clés : Histoire du jeu, document

AUTEUR

ANNE PELLOIS