

**LA COMPAGNIE
THEMIROC**

Présente

LE CATCH COMME THÉÂTRE PREMIER

**INTERVENTION DU 1ER FÉVRIER 2013
DANS LE CADRE DU COLLOQUE
LE CATCH ET...**

«Vous êtes vous-même public et juge à un match de catch. L'organisateur ? Il choisit ceux qui vous plaisent. Ce sont vos réactions qui font qu'un tel est déclaré vainqueur. Vous êtes metteur en scène : le catcheur fait ce qu'il vous plaît ou ce que vous réprouvez. Vous êtes acteurs, vous vivez le rôle de celui qui vous plaît. Vous êtes spectateurs ; vous appréciez le déroulement du match, assis dans un fauteuil. Les combattants ne sont que des marionnettes qui reflètent vos passions. Puis-je vous donner un conseil censé ? Allez voir le catch, comme vous allez au théâtre.»

Strangler Jew, *Confessions d'un catcheur*, La Palatine, 1960

Bonjour à toutes et à tous.

Je vous prierais tout d'abord de m'excuser des imprécisions, contre vérité ou totales fantasmes que vous pourriez trouver dans mon intervention.

J'ai la dure tâche d'aborder un sujet devant des spécialistes, moi qui n'ai découvert le catch qu'assez récemment.

Tout à commencé en 2011, lorsque durant un exercice pratique de mon master de Mise en scène à Nanterre, Pierre Meunier, l'intervenant, nous propose de travailler sur le sujet suivant :« qu'est-ce que pour nous le premier théâtre ? ». La réponse était d'autant plus complexe que Pierre Meunier a pour particularité de ne pas jouer des pièces écrites, mais de créer des spectacles où la parole est souvent absente. Des rêveries autour d'un thème.

J'ai tout de suite pensé au texte de Roland Barthes *Le monde où l'on catche*, qui ouvre ses *Mythologies*. Sa présentation du catch comme une esquisse d'un théâtre antique était une réponse possible la question d'un premier théâtre.

J'ai ainsi avec deux camarades dont l'un, mexicain, avait pratiqué la Lucha libre dans sa jeunesse, tenté de mettre en scène un combat de catch d'une dizaine de minutes.

Le travail proposait le combat entre un riche trader et un pauvre ouvrier. Les prises les plus compliquées étaient faites au ralenti, les postures du combat faisant référence à l'iconographie religieuse, notamment à la scène biblique du sacrifice d'Isaac.

LE SACRIFICE D'ISAAC PAR LE CARAVAGE



LE SACRIFICE D'ISAAC PAR JACOPO LIGOZZI



La présentation s'est faite après une dizaine d'heures de répétitions devant une vingtaine de personnes proches de la formation, dont une enfant.



Plusieurs choses sont ressorties de ce travail :

Malgré nos maigres qualités de catcheurs, le public réagissait bruyamment. Il manifesta très vite les encouragements pour l'ouvrier et la détestation du trader. Puis il y eut des cris d'effrois lorsque les premiers coups pleuvèrent. Le ralenti, et l'aspect amateur conservaient néanmoins l'impression d'une violence des coups.

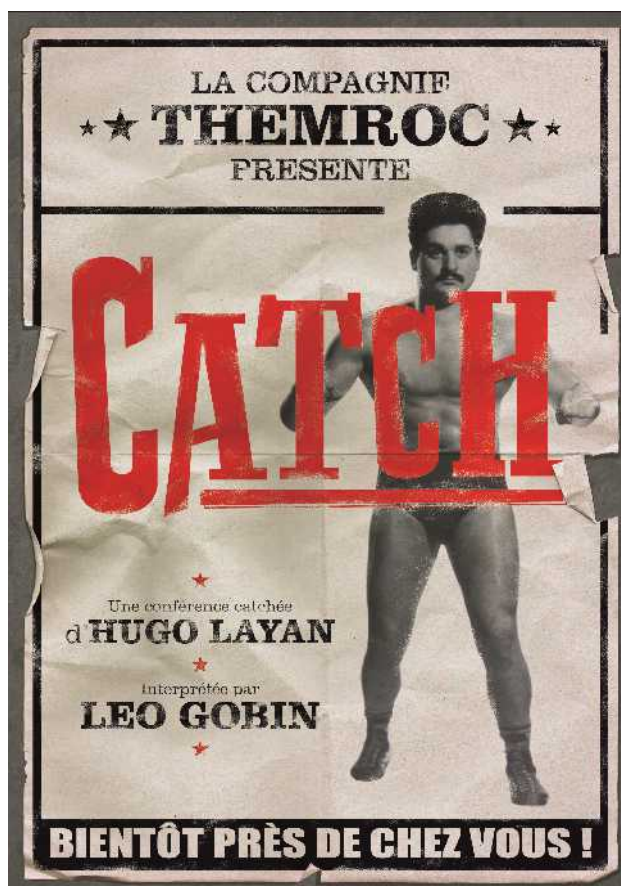
L'atmosphère bonne enfant de la présentation, n'évacuait pas totalement l'arrivée d'émotions différentes pour le public.

Lors des répétitions de ce projet, ce n'est pas le travail physique qui fut le plus dur à régler, mais l'écoute et le rythme du combat. Il apparut très vite que l'important était de montrer la préparation et les conséquences du coup. Car c'est en créant le lien entre causes et conséquences du

geste que le spectateur percevait la violence du spectacle. Comme ces dessins où ils faut relier des numéros pour reconnaître une forme précise. Nous posons les points, le public traçait le trait. Le catch nous apparut alors comme un lieu du travail du spectateur.

C'est à partir de cette esquisse qu'à débuté une seconde phase de travail qui m'amène à vous présenter notre projet de « Conférence catchée ».

LA CONFÉRENCE CATCHÉE



Ma découverte du catch, et du catch français, m'a donnée envie d'imaginer une forme théâtrale qui serait le lieu de transmission de toute cette histoires et de ces anecdotes du catch des années 50 que mon grand-père pouvait voir à la télévision. Mais aussi être le lieu d'une réflexion pratique et ludique sur la théâtralité du catch.

J'ai ainsi proposé à Léo Gobin, de tenir le rôle d'un conférencier, qui essaierait d'expliquer en quoi le catch est possiblement un théâtre premier. Mais qui au fur et à mesure de sa conférence, se prendrait au jeu et tenterai lui même de devenir un catcheur. Tel Don Quichotte prenant les moulins à vent pour des géants, il considérerait le plateau comme un ring et s'inventerait un adversaire. Dans ce projet nous travaillons avec la complicité d'un acrobate, Mathias Pilet, et de Romain Thomas pour la construction des décors et des objets. D'ailleurs, nous sommes actuellement à la recherche de partenaires pour commencer des résidences.

Mais cette *Conférence catchée* est surtout pour nous l'occasion de lancer de nombreuses réflexions sur les liens entre le catch et le théâtre, afin, vous l'aurez compris de réinterroger notre pratique théâtrale.

Ma présence à ce colloque, et je tiens à remercier les organisateurs de cette invitation, est pour nous l'occasion de vous proposer des liens, qui j'espère pourront trouver écho dans vos recherches et vos réflexions.

Le catch est à envisager comme un biais pour mettre notre art théâtral dans une nouvelle perspective, que ce soit en termes de mise en scène, de jeu d'acteur ou en terme de rapport au spectateur.

J'aimerais expliciter cette idée du catch comme biais par deux exemple précis.

En premier lieu je reviendrais sur les liens entre le catch et la *Comedia del Arte*, dont parle déjà Roland Barthes dans son article. En second lieu j'aborderais la question de la biomécanique dans le travail de Meyerhold.

LE CATCHEUR ARLEQUIN MODERNE



Historiquement je ne crois pas trop me trompé en faisant remonter le catch au spectacle de foire où il était important de faire des combats spectaculaires pour attirer le chaland et gagner de l'argent, mais peu dangereux afin de ménager les lutteurs et de pouvoir multiplier les combats, afin d'en gagner encore davantage.

Ce sont aussi des objectifs similaires qui sont aux origines de la *Comedia del Arte*. Faire de nombreux spectacles, ne demandant pas beaucoup de préparation, mais qui impressionnent cependant le public.

La *Comedia del Arte* est un système d'improvisation qui permet une telle économie de production.

Voici quelques éléments qui rendent ce système d'improvisation cohérent et efficace :

UNE GALERIE DE PERSONNAGE

Les personnages ont des postures physiques et des enjeux très précis qui sont connus par tous (cad connus par les comédiens, et reconnus par le public).

Pantalone et Le Docteur

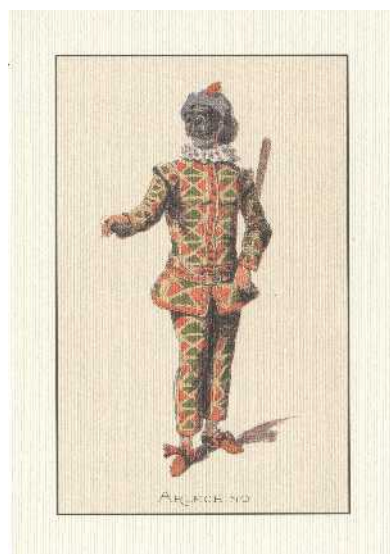
Les vieillards



Les vieillards sont avares, libidineux. Ils possèdent le pouvoir et l'argent.

Arlequin et Polichinelle

Les valets



Les valets sont gloutons, aiment voler les avares et rosser les créanciers.

Le Capitan



Le capitan, ou matamore est un guerrier fanfaron qui au fond est un trouillard et se défile à la moindre occasion.

L'EMPLOI

Ces personnages supposent un « métier du comédien ». Les rôles étant des métiers qui se transmettent au sein des troupes, voire de père en fils.

Les comédiens se transmettent, non seulement, les gestuelles de leur personnage mais aussi leurs lazzi :

Les lazzi sont le fondement de l'art de l'acteur, ils se transmettaient le plus souvent de manière orale, mais on en trouve quelques écrits tardifs. Les lazzi, peuvent être des moments d'improvisation entre deux scènes comme le fameux lazzi de la mouche d'Arlequin, ([exemple](#)), mais aussi des répliques, mots d'esprits qui signent le personnage. Ce sont autant des traditions d'acteurs que de véritables inventions qui font le succès de certains acteurs plutôt que d'autres.

Ces personnages s'inscrivent dans un canevas.

LE CANEVAS

Scénario, qui règle l'histoire mais surtout l'ordre des entrées/sortis des personnages.

Régler les entrées et sorties c'est déjà inventer une partie de l'histoire, car si l'on débute par une scène avec les amoureux, ils se déclareront probablement leur amour, suspendu au bon vouloir d'un père avide. La seconde scène sera donc amoureux/valet, puis amoureuses-servantes, puis valet-servante, etc.

Ce système reposant principalement sur un système de duel.

UN SYSTÈME DE DUEL

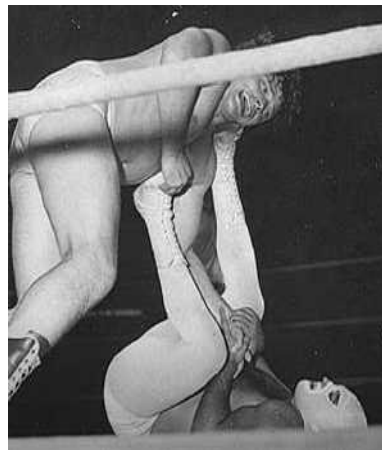
Souvent l'intrigue avance par la mise en duel des objectifs d'un personnage, face à ceux de l'autre.

C'est la confrontation des enjeux qui règle le dialogue. Dans les scènes à plusieurs il y a une hiérarchie de la parole en fonction du pouvoir des personnages. Par exemple : Pantalone-valet-amoureux.

Vous aurez sûrement fait le rapprochement entre cet art théâtral et son petit fils : le catch.

Dans le catch et ses ancêtres forains, les catcheurs ne répétaient pas les combats, ils fixaient le canevas, répétaient au mieux quelques prises et le finish, puis arrivaient les spectateurs et il s'agissait de reprendre la comédie du business, et éviter son adversaire. Le match est un spectacle d'une vingtaine de minutes, plus les personnages sont aboutis, plus il est facile d'improviser et de faire du beau spectacle. Pour ce faire, ils ont eux aussi des outils pour faire comprendre au public et au partenaire quel est leur personnage et quel sera son type de jeu : leur nom, leur physique, leur costume, les éléments de langages. Autant d'éléments de dramaturgie qui permettent l'élaboration d'un système d'improvisation efficace.

On pourrait faire le rapprochement suivant : Les physiques seraient les vieillards qui représentent la force de l'autorité, et les valets seraient du côté des voltigeurs. Et il ne manque pas de fanfaron dans l'univers des catcheurs.

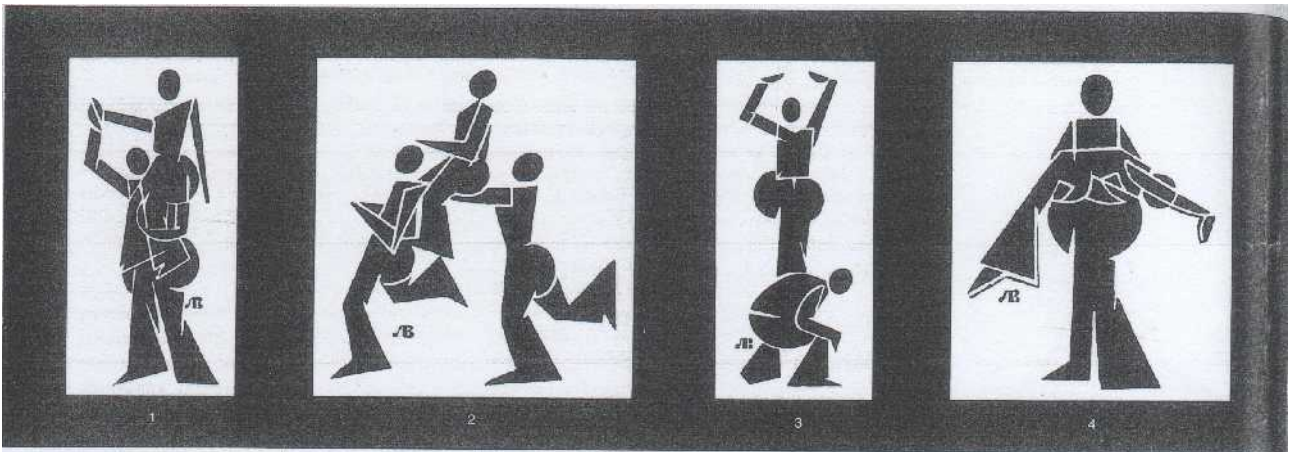


Voici quelques pistes de réflexion dans cette volonté de croiser les deux schémas d'improvisation, mais il en existe sûrement d'autre comme par exemple la place du masque.

Le catch est pour nous un art brut, qui détient en lui une possible science du plateau. C'est un art populaire, et à ce titre il peut être une clé pour revitaliser le théâtre.

Si je parle de cette volonté de revitaliser le théâtre, c'est que c'était le but de Meyerhold, metteur en scène russe du début du XXème siècle pour qui la clé était la biomécanique. Et ce sera le deuxième cas pratique de mon intervention.

LA BIOMÉCANIQUE



Dans sa volonté de réformer l'art théâtral de son époque, Meyerhold a élaboré cette technique quasi scientifique de travail du comédien : La Biomécanique.

On peut la définir ainsi :

Le mouvement plastique de l'acteur, son aptitude à transmettre une création plastique par l'intermédiaire de son corps (consciemment contrôlé) et de ses mouvements: "La créativité de l'acteur s'exprime par les mouvements, auxquels, par le biais de "l'émotion" , s'associent un éclat, un coloris et une puissance qui fait contagionner le spectateur."

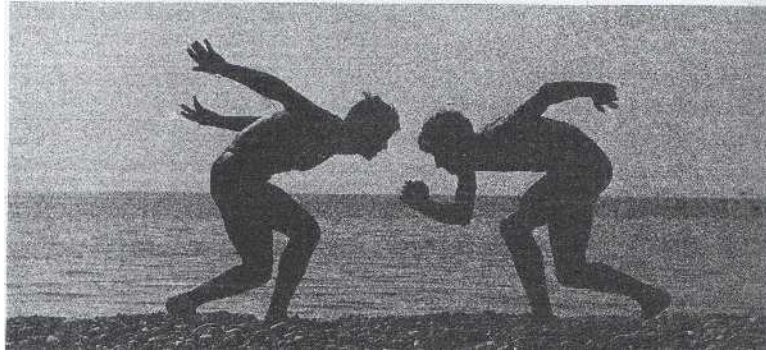
C'est une rationalisation du jeu de l'acteur. Ses recherches reposent sur une étude du travail de l'ouvrier. Une décomposition des gestes. Il rapproche le travail de l'acteur de celui très valorisé dans la Russie soviétique de l'ouvrier, on peut voir ça comme une taylorisation du jeu de l'acteur.

Il définit une stylisation, qui refuse tout geste inutile.

Meyerhold introduit dans l'art de l'acteur l'idée de contrôle et d'entraînement. Il abolit le fétichisme de l'art de l'acteur, son inspiration, et ramène la création à « la création de formes plastiques dans l'espace ».



Un des point de sa méthode est l'Otkaz qu'il définit comme : la fixation des points où finit un mouvement et où un autre commence, un stop et un go tout à la fois.



Otkaz de l'acteur qui reçoit (inclinaison vers l'avant de celui qui reçoit le coup)

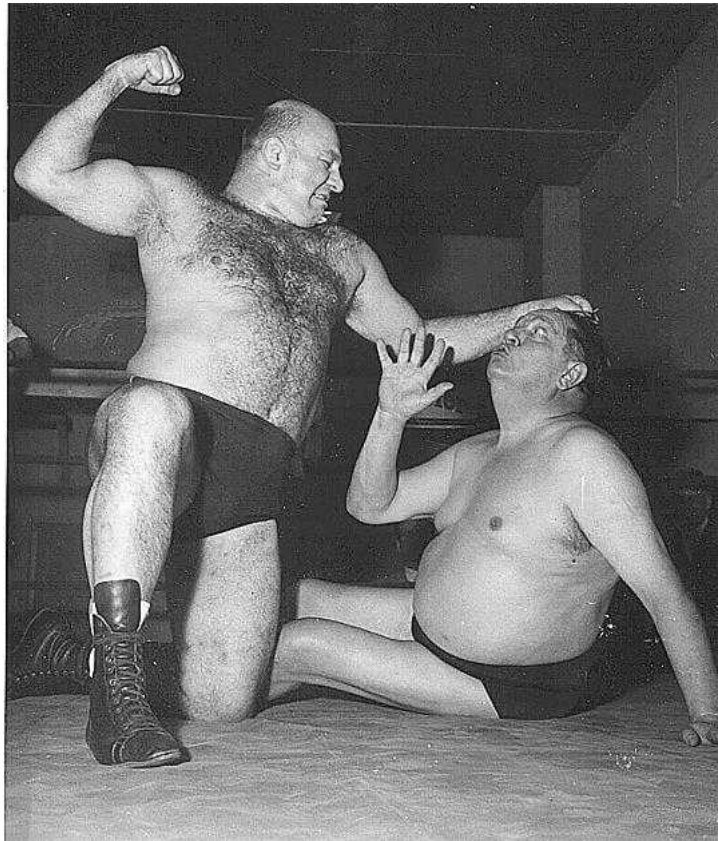


Préparation du corps et inclinaison vers l'arrière de celui qui donne le coup



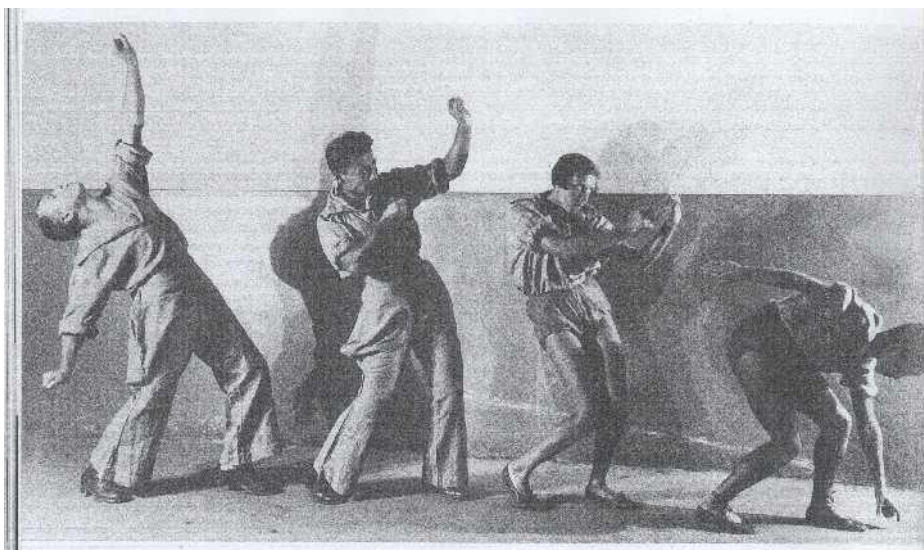
Coup et réception du coup

On à là, un élément clé du catch.



Ce temps de suspend du geste qui informe le partenaire sur la prise qui va être lancée et qui nous donne l'essence du coup. Comme un condensé de l'action qui se déroule devant nous.

Quand il fait l'exercice du tir à l'arc, dans ce geste, nous avons déjà la flèche dans l'oiseau.



Pour Meyerhold, tout état psychologique est conditionné par des processus physiologiques voire des positions physiques.

Comme pour le catcheur, ce qui compte n'est pas ce qu'il ressent, c'est l'expressivité de l'action physique qu'il exécute.

Grâce à la biomécanique, Meyerhold se construit contre le naturalisme, contre les « reviveurs » d'émotions. Contre ce qui donnera *l'Actor Studio*. Pour Meyerhold, c'est au spectateur de ressentir des émotions et non à l'acteur.

Par le catch, nous pouvons penser le théâtre hors du naturalisme et de la psychologie du personnage.

Il est amusant de voir que Meyerhold a cherché à rapprocher le travail de l'acteur du travail de l'ouvrier alors que le catch (ou bien mon regard sur le catch) cherche à faire de l'ouvrier faisant du catch, un artiste.

UNE CROYANCE

Ces deux points, le catch comme système d'improvisation, et le catch comme outil de travail et de réflexion sur le jeu de l'acteur sont les premiers jalons d'un travail qui essaierai de considérer le catch comme un théâtre premier : à la fois artistique et populaire.

Un théâtre premier où le spectateur participe à un rituel. Car dans un spectacle de catch le spectateur à ce sentiment singulier de participer à proprement parler à une mascarade.

Tout est faux, et nous y croyons. Nous sommes volontairement les dupes de ce qui se passe sur scène. (depuis le début du colloque j'entends parler de la fascination que chacun nourri pour le catch).

c'est Coleridge qui disait
Coleridge, le poète anglais
il disait que quand on lit un roman
quand on lit un roman on accepte de suspendre momentanément son incrédulité
: une suspension consentie de l'incrédulité
on consent à
on accepte, pour un moment, de cesser de douter
on fait semblant de croire
ou au moins on
on *fait semblant* de faire semblant de croire
on accepte de voir *autre chose* que ce qu'on voit réellement

C'est cette croyance en *autre chose* qui m'intéresse. Car elle repose sur deux notions la vraisemblance et la convention.

Il s'agit d'un pacte entre la scène et le spectateur.

Dans le catch, ce pacte est constamment malmené.

Le public vient pour être berné.

Mais son horizon d'attente est complexe :

Il précède le spectacle. En ce sens qu'il vient pour être berné.

Dans cet espace, il sait que tout est joué.

Il est modifié par le spectacle. En ce sens où n'importe quel élément peut renouveler les termes du pacte, que ce soit pour le renforcer où le détruire de façon ponctuelle ou définitive.

Par exemple : la manchette au catch ou les pleurs de la tragédienne peuvent renforcer l'illusion de réalisme.

Maintenant prenons le catcheur qui saute du ring et combat un spectateur. Et le comédien qui s'adresse directement au public pour commenter un élément concret, comme la coiffure d'un spectateur.

On a à la fois une remise en cause de la vraisemblance et une redéfinition de la convention.

Mais ces écarts peuvent renforcer l'adhésion au spectacle. Tout va dépendre de ce que le spectacle propose comme type de conventions et comme types d'outrages/écarts possible à cette convention.

Le vraisemblable pas plus que le réalisme n'est une question de réalité à bien imiter , mais une technique artistique pour mettre en signe cette réalité.

Un catcheur qui tombe au tapis alors que le coup ne paraît pas puissant, peut être accusé de chiqué. Quand bien même ce serait un geste vraiment efficace. Ce n'est pas vraisemblable. Le signe n'est pas lisible.

L'adhésion du spectateur dépend du lien entre ce qu'il voit et ce qu'il veut croire dans le système de signes qu'on lui propose.

C'est peut-être en cela que le catch est un spectacle premier, c'est qu'il est la solidification d'une croyance. (j' enlève la minerve).