

# LE VOYAGE IMAGINAIRE

---

À travers la description d'un jeu d'enfant destiné aux acteurs adultes, et son déroulement au cours d'une séance précise, on tentera ici de dégager ce qui est engagé par le jeu, manifestement ou en sous-onde. On tentera également de décrire la recherche que fait l'intervenant lui-même à travers un jeu qu'il conduit, sa nécessaire implication, sa nécessaire et impossible neutralité d'observation. Le jeu permet ici à l'acteur d'éprouver son rapport personnel à la scène symbolique, son rapport au monde en général, il permet à l'intervenant d'observer ce rapport, il permet aux participants comme à l'intervenant de partager ce rapport. Le jeu métaphore, parce qu'il est un jeu, dédramatise (au sens ordinaire du terme) ce rapport profondément « dramatique » au sens théâtral du terme.

---

Nicole Charpail  
comédienne, plasticienne, chargée  
d'enseignement à l'INECAT sur le module  
« Personne-Acteur-Personnage ».

le « jeu métaphore »

## LA RÈGLE DU JEU

---

« C'est un jeu pour les enfants » dis-je.

« C'est donc un jeu pour les acteurs. Après ce jeu, on parlera ensemble de ce qui nous est arrivé pendant le jeu. »

C'est un atelier de travail de l'acteur/auteur appelé « Personne-Acteur-Personnage »<sup>1</sup>. Nous sommes sur une reprise de session. Il y a, ce samedi de début d'après-midi, 11 participants, des

---

1 – « Personne-Acteur-personnage » est une démarche de travail théâtral qui s'expérimente autant avec des acteurs professionnels que des personnes qui n'ont jamais fait de théâtre. Cette démarche, qui s'est expérimentée longtemps sur les terrains de l'exclusion sociale, fait l'objet d'un atelier régulier sur la ville de Montreuil, lequel croise des publics de toutes conditions sociales et culturelles. La démarche fait l'objet d'un module de formation à l'INECAT. Yvan Serouge en propose un retour dans l'article « Dégagements et découvertes » du présent numéro de la revue.

adultes de tous âges. Il y a des « anciens » et quelques « nouveaux ». Nous sommes dans une ancienne menuiserie à demi en ruine recyclée en lieu culturel alternatif.

« Bon, d'abord mettons-nous par deux. Essayez de vous mettre avec quelqu'un avec qui vous n'avez pas ou peu l'habitude de travailler. »

Petit temps de mise en place, hésitations, tergiversations. Nous ne faisons pas un nombre pair.

« Ah, très bien, tant mieux. Adeline, sur le premier jeu tu vas pouvoir tout observer. Tu seras le témoin avec moi. La deuxième fois – car il y a deux expériences – tu rentreras dans le jeu et c'est un autre qui fera le témoin. (Adeline est nouvelle, on ne sait pas encore si elle veut s'inscrire, je l'ai vue bien hésitante.)

Alors, j'explique la règle du jeu :

« Mettons que je sois avec toi, Adeline. Adeline et moi allons partir tout à l'heure dans un pays imaginaire, nous allons y vivre une aventure. Nous pouvons décider de partir sur la lune ou visiter les catacombes. Nous pouvons nous amuser à faire des choses extraordinaires, nous pouvons nous amuser à être poursuivies par les flics ou, au contraire, aller nous dorer sur une plage des Îles. Tout est possible. Toutefois notre « couple » possède une particularité. Adeline est aveugle. Donc Adeline, tu fermeras tes yeux durant tout le voyage. Par ailleurs, nous sommes muettes toutes les deux.

Il y a deux choses qui sont donc absolument interdites pendant le jeu : ouvrir les yeux pour l'acteur aveugle et parler ensemble verbalement. Il n'est pas question d'entendre une seule parole. Ah, j'oubliais : il n'est évidemment pas question de décider ensemble où on va aller. »

(Un participant :) – Oui, mais alors, comment on fait pour...

« Avant de partir, nous ferons une minute de silence. Chacun de vous décidera, dans sa tête, de partir ici ou là. Puis au signal, tous les couples partiront dans l'espace, là où ils veulent. Vous

avez tout cet espace, plus les escaliers, la courette et les ateliers d'en bas. Vous ne pouvez pas sortir dans la rue. »

– Oui, mais alors comment on fait pour...

« Chacun des deux va essayer d'emmener l'autre dans son propre voyage. Vous êtes ensemble. Vous pouvez vous disputer pendant le jeu si vous voulez, vos personnages peuvent se séparer, mais on considère que vous êtes ensemble même si vous vous séparez. Toutefois, l'acteur voyant, en tant qu'acteur, a pour responsabilité d'éviter les accidents à son partenaire aveugle. »

– Oui, mais comment on fait pour...

« Vous avez une tâche, en tant qu'acteur, pendant ce jeu. Votre travail consiste à utiliser tout ce qui est à votre disposition – sensations, objets, bruits autour de vous, communication de vos émotions – pour rentrer vraiment dans votre imaginaire. Il est possible Rainer, que je parte au zoo et qu'Adeline soit persuadée d'être au bord de la mer. Mais pour moi, Adeline sera avec moi au zoo, je peux lui faire caresser un ours du Guatemala (je referme les yeux d'Adeline et lui fait caresser le col de fourrure d'un manteau), ce qui ne l'empêchera pas de me proposer de m'asseoir sur la plage. Vous pouvez être fous et rentrer dans vos bulles. D'ailleurs, ça ne vous changera pas tellement... »

(Sourires amusés, car la question de la bizarre communication, parfois surréaliste, qui traverse ce groupe a déjà été relevée.)

« ... mais vous ne pouvez pas *ne pas faire l'effort* de rentrer dans une fiction précise, et d'essayer d'y emmener l'autre. »

– Est-ce qu'on a le droit de faire des sons ?

– Est-ce qu'on doit tenir l'autre ?

– Est-ce que...

« Vous avez le droit de tout, vous n'êtes obligés de rien sauf des choses déjà dites : 1/ ne pas parler, 2/ ne pas ouvrir les yeux pour les aveugles, 3/ tenir une fiction et tenter de la faire partager. »

Adeline et moi, témoins, nous allons vous observer tous. Nous allons pouvoir nous réjouir l'œil. Nous veillerons – pour

le cas où vous les aveugles, seriez accompagné d'un inconscient – à ce que personne ne traverse la vitre par exemple (je montre comment un aveugle pourrait se jeter résolument sur la fenêtre).

Attention, à un moment du jeu, dans 5 minutes peut-être, ou bien ce soir (il est 13 h 30), je dirai : « il est temps de revenir du voyage ». Alors vous reviendrez dans cette salle pour terminer le voyage, là où vous voulez (je me pose blottie contre Adeline sur un coin de lino). Vous pouvez choisir de terminer votre voyage sur un rocher en pleine mer ou bien sur le banc du square de la République. Là, – j'insiste ! – vous resterez immobiles *en silence, les aveugles garderont les yeux fermés* et vous attendrez la prochaine consigne que je donnerai quand tout le monde sera revenu. »

– Ah, parce qu'après c'est pas fini...

« Tu verras bien. Bon, silence tout le monde. (Je vérifie que chaque couple a décidé qui est aveugle, qui est voyant. Certains tergiversent, je les laisse encore un peu tergiverser en me plantant les poings sur les hanches, face à eux, dans une attente pleine de curiosité). Bon, je compte 49 secondes et demie. (J'ai les yeux vissés sur ma montre qui, au demeurant, ne marche pas ...)

(D'une voix plus douce :) C'est parti. »

#### le groupe s'ébranle prudemment

Certains se prennent spontanément par la main ou par le bras. Pas tous.

Quelques aveugles ont décidé manifestement qu'ils se feraient non seulement guidés mais « conduire ». C'est le voyant qui les emmène. Mais pas tous.

#### Rainer et Marcia

Voici un « couple » bien étrange. La grande Marcia, aveugle, commence de se diriger vers le vide en tâtant l'air de chaque côté, pour s'assurer si son partenaire est dans le secteur. Dans le même temps, Rainer, voyant, se met à sauter sur ses deux

jambes en faisant « le beau » comme un petit chien. Il frappe ensuite à petits coups de ses deux pattes sur les épaules de la Marcia – ce qui l'oblige à sauter haut. Marcia ne s'en affole guère, continuant sa route en tâtant maintenant le vide devant elle : « Qui m'aime me suive mais sinon ça ne fait rien. J'ai l'habitude de me débrouiller toute seule. »<sup>2</sup> Ils vont ainsi, Rainer tentant de se signaler à Marcia qui mène sa route absolument indifférente. Quelques instants après, je les vois se diriger chacun de leur côté. Rainer continue de sauter et regarder autour de lui nerveusement comme le ferait un pigeon égaré, tandis que de l'autre côté, Marcia s'emmêle les pieds dans une petite allée envahie de débris. Mais non ! Rainer n'est pas totalement indifférent à sa partenaire aveugle. Il la surveille en coin tout en vaquant à ses affaires. Il va la sortir de là mine de rien. Il la rejoint et lui fait tâter des feuilles d'une branche d'arbuste qui pousse à l'entrée de l'allée, en profitant pour en mâchouiller une. Ainsi s'enfoncent-ils dans le champ de ruine poétique que constitue ce lieu, chacun dans son monde mais néanmoins nécessaire l'un à l'autre, car la Marcia commence de sourire. *Son « singe » – car c'est un singe – est toléré dans son voyage. Quant au singe, il a compris qu'on s'intéresserait un peu à lui pourvu qu'il se rende utile.*

#### Mounir et Jane

Mounir, hilare mais silencieux, assure gentiment les pas et tâtonnements de Jane ; il ne regarde qu'elle. Maintenant qu'il

---

2 – Mes interprétations et supputations sur ce que pensent les personnes en question sont parfaitement sauvages. Elles traduisent toutefois l'impression que l'on a, d'être en présence d'une aventure relationnelle et existentielle d'ores et déjà complexe, dans ce moment où les « acteurs » ici ne jouent que pour eux, comme le font des enfants. Ce sont pourtant déjà et à leur insu des « personnages » pourvus d'une psychologie complexe du point de vue de celui qui les regarde – personnages par projection du spectateur.

*est absolument certain que Jane lui fait confiance et qu'elle a grand besoin de lui*, il est possible même de faire quelques farces ou surprises. À un « tâter du pied » hésitant de la jeune femme sur le sol accidenté, Mounir vient de glisser son propre pied sous le sien, qu'il relève lentement pour faire croire que le sol est mouvant. Eclat de rire de la Jane si sérieuse, mais qui ne défroisse pas son front plissé, obstiné à garder les yeux clos. *Mounir est cette fois aux anges*. Ces deux-là vont s'amuser, c'est à peu près certain, on ne devrait pas les retrouver traumatisés par l'expérience. Quittons-les pour m'occuper de ceux qui m'inquiètent davantage.

#### Mathieu et Maurice

C'est incroyable mais vrai, Mathieu suit son Maurice aveugle en l'effleurant d'un doigt posé sur son omoplate et sans le regarder, car il préfère manifestement regarder tout le monde dont moi qu'il fixe d'un air interloqué : « Dans quel piège à cons nous as-tu mis encore ? » Pour lui conseiller, sans parler, d'être plus attentif à son partenaire, j'ouvre des yeux exorbités, que je rive sur celui-ci et exécute une grimace d'inquiétude exagérée. Maurice se dirige d'ores et déjà droit contre un mur en nageant maladroitement, les yeux docilement fermés derrière de grosses lunettes réparées avec du sparadrap. Maurice extrêmement myope, casse très régulièrement ses lunettes dans la vie courante. Mathieu comprend mon conseil et prévient la rencontre du mur en l'arrêtant de ses bras, toutefois il continue dans la suite par le même système du « suivre par l'arrière ».

À cet instant, on entend des bruits de piano dans la remise. Je passe mon nez : Jane est en train d'articuler ses doigts sur une table, tandis que Mounir, derrière elle, fait entendre les notes d'un vieux piano en essayant d'ajuster l'arrivée des notes à la frappe de Jane. *La joie de Mounir atteint son comble*.

Je passe au lecteur toutes les autres épopées tout autant étonnantes. Au bout d'environ une dizaine de minutes, je vais annoncer à chaque « brebis égarée » qu'il est temps de rentrer. Cela mettra bien 8 minutes encore.

#### le récit de la fin

Ils sont assis dans la salle l'un près de l'autre. Ils respectent le silence. Ce n'est pas toujours le cas dans cette phase du jeu. Evidemment, Lisa a ouvert ses yeux. C'est un classique. Je lui fais signe de les fermer. Ils sont en apparence calmes, mais certains sont un peu secoués comme par l'intérieur. Mounir affiche un sourire radieux. Maurice est sérieux comme un pape. Les joues de Jane sont toutes roses. François fronce les sourcils. Certains paraissent prêts pour une ordonnance monastique.

« Alors maintenant, gardez bien vos yeux fermés. Pendant trois minutes, les aveugles vont raconter à leur partenaire le voyage qu'ils ont fait. C'est un récit. Le partenaire *n'a pas le droit* de répondre ou d'interrompre en posant des questions. Quand le récit est terminé, vous gardez encore les yeux fermés et on attendra que tout le monde ait fini pour vous dire d'ouvrir les yeux. »

Dans cette phase du jeu, je surveille qu'aucune discussion ne s'enclenche. Il est rare que personne n'enfreigne la consigne. Toute la salle chuchote. On entend parfois de petites pouffées de rires. Le témoin et moi nous baladons à travers la pièce pour capter des petits morceaux de ces confidences.

« Voilà, c'est fini. Vous pouvez ouvrir les yeux. Mais ne discutez pas. »

La dernière consigne est parfaitement inopérante. Là, c'était un peu trop demander : rires, étirements, bavardages d'une « classe » libérée intempestivement de cours pour cause d'incident technique.

#### retours du jeu

« Bien, nous allons demander à Adeline de dire tout ce qu'elle a remarqué qui lui semble étonnant, bizarre, amusant. Ensuite, vous-mêmes pourrez rajouter des remarques. »

Je propose à Adeline de venir parler sur une chaise en face du groupe. L'atmosphère est maintenant conviviale, Adeline a une petite mission attendue par tout le monde avec beaucoup

d'intérêt. Il n'empêche que pendant ce temps, elle est bien seule sur la scène en face du groupe, ce qui a quelque chance de nous faire faire « d'une pierre deux coups » ou plutôt d'un petit pas mine de rien un grand pas pour la suite.<sup>3</sup>

« Adeline, comment, d'après toi, les couples se sont-ils débrouillés pour rentrer dans un voyage imaginaire, qu'ont-ils utilisé comme « stratégies », s'y sont-ils pris tous de la même manière ? »

Dans cette phase du travail, les remarques d'Adeline, rapidement suivies des remarques des autres ont besoin d'être accompagnées dans l'optique suivante. L'objectif est d'exercer son attention sur des faits et des manières de faire sans plonger dans l'interprétation des faits ni la critique comportementale des manières de faire. Il faut gagner en étonnement et non en jugement.

Par exemple, on peut s'étonner de ce que Rainer ait jugé utile de se transformer en singe tressautant dès le départ du jeu, donc engouffrer un personnage fictif, tandis que pour d'autres, l'idée de changer de personnage ne leur est pas venue à l'esprit, préférant, au contraire, voyager en soi-même dans un univers nouveau. En mon for intérieur, je crois savoir que ce parti pris n'aide qu'à moitié un Rainer qui n'a que trop tendance à se systématiser dans des figures (dont celle de l'animal qui est son personnage favori) et éprouve une certaine difficulté à se vider de tout masque. Mais on dira que c'est une stratégie possible, et je ne fais qu'alerter l'attention du groupe comme celle de Rainer sur son intérêt et ses inconvénients. Rainer remarque lui-même qu'il a fini par oublier un peu son singe en cours de route, occupé davantage à surveiller Marcia, se mettre en relation avec elle.

3 – L'atelier « Personne-Acteur-Personnage » va très souvent, dans la suite, proposer à l'acteur d'être seul en scène, dans une relation sensible avec les spectateurs.

Différentes « stratégies » pour rentrer dans l'imaginaire :

- Prendre un personnage d'emblée (un masque), comme l'a fait Rainer.
- Faire partager à l'autre ce que l'on veut voir : je te montre les feuilles des arbres. Je te les frotte sur la figure. Cette stratégie est souvent celle du voyant. Le voyant s'amuse de l'étonnement de son aveugle. Mounir, par exemple aime faire des farces : je te fais croire que le sol est mouvant en manipulant ton pied. Le voyant manipule à effets d'illusions les objets et son partenaire. La réaction de l'autre permet aussi une projection du manipulateur sur les sensations éprouvées. Cette stratégie est fréquemment utilisée par les enfants quand ils disent : « On dirait qu'on est des ... soldats », par exemple. Ou : « Ça, c'est le jambon et ça c'est pour faire la sauce » (avec une pierre et de la boue).  
Le fait que Mounir fasse jouer du piano à Jane en lui manipulant les doigts sur une table, tout en jouant derrière lui du vrai piano avec son autre main est vraiment remarquable. Il semblerait que la voie directe, la plus simple (lui mettre les mains sur le clavier) ne soit pas celle qui convient pour rentrer dans l'imaginaire.  
Jouer, c'est déjà compliquer un peu le rapport au réel.
- Faire partager à l'autre une émotion : j'ai peur, j'ai froid, je me repose, je suis content, ceci est désagréable. Comment s'y prend-on ? Ceux qui utilisent cette méthode n'éprouvent pas de gêne à toucher leur partenaire. Ceux qui n'osent pas trop avoir des contacts physiques forts sont un peu handicapés pour pouvoir partager leurs émotions.  
Jouer avec l'autre suppose de franchir quelques barrières du rapport social ordinaire.
- Instaurer une relation amusante ou spéciale avec l'autre. Exemple : je remarque que l'autre s'occupe beaucoup de moi, je me transforme en petite fille, je me laisse mater-



ner. Comme a fait Lisa. Je peux même commencer de faire des caprices, etc. Ceux qui emploient cette stratégie ont un goût manifeste pour le jeu en tant que tel, à savoir, quitter son « quant à soi » momentanément. Il s'agit là moins d'un masque comme dans le cas du singe que d'une découverte sensible d'une autre relation possible. Le personnage peut donc se décider volontairement comme en prenant un texte de théâtre, un costume, un masque, mais il peut se découvrir par un jeu relationnel nouveau, en ce cas « je » ne suis pas un autre que moi mais plutôt un autre de moi.

Le premier pas vers « jouer », c'est admettre qu'on est plusieurs en soi. Aimer ces plusieurs, y compris les « monstres ».

Il y a bien sûr plein d'autres stratégies.

Je demande ensuite qu'on s'interroge sur la relation « voyant et aveugle ».

Adeline, ainsi que les participants, voient bien quantité de choses, mais la tendance est de restituer exactement ce que l'on a vu et s'en contenter. Pour susciter de l'étonnement puis de la réflexion, il me faut attirer l'attention sur des effets de contrastes. Exemple : Mounir a commencé par faire tâter à Léonie tous les murs et obstacles, il ne l'a pas lâchée une seconde. Au contraire, Rainer et Marcia sont partis presque chacun de leur côté, même si Rainer surveillait Marcia du coin de l'œil. Je pose des questions aux aveugles : qui d'entre-vous a préféré se laisser emmener, guider ? Qui, bien qu'aveugle, a voulu prendre des initiatives ? Qui a eu un peu peur ? Qui n'avait que moyennement confiance ? Aux voyants : qui trouve que « son » aveugle était bien téméraire ? Qui pense qu'il ne fichait rien ? Etc.

Dans cette zone de réflexion, on remarque qu'une autre expérience s'est glissée dans celle du voyage imaginaire. C'est l'expérience (qu'on fait d'ailleurs dans d'autres jeux d'aveugles) du rapport à l'autre tout court, du rapport au parte-

naire. Quelle responsabilité se donne-t-on ? Quelle initiative prend-on ? Jouer avec l'autre est-il facile, difficile, amusant, contrariant ? Y a-t-il des négociations silencieuses, des refus, des conflits, des abandons ?

Là aussi, il est fondamental de provoquer une parole libre, sans tabou, bien que sans jugement direct sur les personnes.

Quand quelque chose se passe mal pour quelqu'un, que quelqu'un fait une critique de son partenaire, on se référera toujours à la consigne – a-t-elle été respectée ou pas, transgressée, oubliée, pourquoi – ou encore à la découverte faite au cours d'un dérangement personnel. Mais on ne chargera jamais quelqu'un d'une culpabilité quelconque de comportement. On ne dira jamais non plus : « Il faut se comporter ainsi et non comme cela ». Il est d'une grande importance de ne pas regarder les choses avec des *a priori* moralistes. Exemple : je trouve que Mathieu est bien peu rassurant pour son partenaire aveugle. On interrogera plutôt Maurice pour savoir comment ça s'est passé pour lui et Mathieu en déduira ce qu'il est capable de déduire.

J'y vais souvent moi-même de mes propres étonnements que je transforme en sidération, comme devant un spectacle : pour ma part, je regarde toujours les participants en jeu comme des personnages. Je commente parfois ces personnages pour suggérer de s'en étonner, d'en sourire, de les admirer : « C'était tout de même pas mal : le Mathieu dirigeant son Maurice aux lunettes « distroyées » par l'arrière, et regardant le paysage alentour ! Dans quoi pensais-tu te trouver Maurice ? ».

– Je pensais que j'étais un éclaireur pour Mathieu, on était dans le noir total et donc c'était à moi, en ma qualité d'aveugle, de vérifier le terrain.

Rires de tous. Mathieu n'est pas sans s'interroger sur lui-même, on le voit bien à son visage.

Ou encore : Mado a « géré » son aveugle en le tapotant avec un vieux cintre à vêtement, sans jamais le toucher. Nul n'a interdit cette manière de communiquer, on interrogea donc

François pour savoir ce qu'il a vécu, et ce qu'il a vécu (d'assez pénible) sera tenu pour fiction certes pénible mais fiction autorisant même les rires.

– J'ai vécu un vrai cauchemar et ne savais comment me défaire de cette relation ! Je me suis assis sans plus vouloir bouger pour lui montrer que j'en avais marre, mais elle est venue continuer de me tapoter pour me faire lever !

« Donc François, tu en as appris aujourd'hui sur le harcèlement au cintre. Mado, voyais-tu que ton François était un peu mal dans ses bottes ? Qui était-il, selon toi, pour mériter une communication au cintre ? »

– Non, je pensais qu'il boudait et je croyais que je n'avais pas le droit de le toucher ! J'ai confondu avec le jeu de l'autre jour !

Je rappelle : « Il n'y a rien que vous n'avez fait qui soit mal. Au contraire, tout ce que vous avez fait est un renseignement. Les seules erreurs que vous avez commises sont éventuellement les transgressions à la règle. Il y en a eu peu. Qui pense qu'il a dérogé aux consignes ? »

Quelques-uns reconnaissent des petites transgressions volontaires. Mais le plus souvent, on n'a pas entendu une consigne, on l'a oubliée ou encore on l'a bizarrement interprétée.

À quoi sert la consigne est une question qu'on traitera souvent dans ce groupe, dans le futur. La consigne, qui sous-entend toujours une injonction et un interdit, est faite pour ouvrir un nouveau champ d'expérience. Parfois elle protège, parfois elle oblige de prendre un risque. Les consignes entraînent des obstacles et les obstacles sont les jalons d'un nouveau chemin.

Je pose ensuite la question :

« Qui a pu tenir le fil de son voyage, d'un bout à l'autre ? »  
– réponses diverses. On remarque que le fait d'avoir un pied dans le réel et un pied dans l'imaginaire est bien indispensable.

Personne n'est rentré totalement dans son imaginaire au point d'oublier totalement la relation avec l'autre ou avec l'espace. Personne n'a oublié qu'il jouait.

« Donc, finalement, vous n'êtes pas complètement fous. »

– Ah bon, t'es sûre ? Même lui, là, l'autre ? Eh ! Eh ! Eh !

## LA DEUXIÈME AVENTURE

« Bien, souhaitez-vous qu'on fasse le jeu en inversant les rôles ? »

– Oui, oui !!

– Non, non, dit Rainer.

Rainer n'aime pas du tout être aveugle dans les jeux d'aveugles. Il se cogne, il a peur. Le moindre petit heurt le traumatise. Négociation. C'est moi qui cède. Avec le sourire en prime. Il est bien rare que je cède dans ce genre de négociation. Mais je crois pouvoir affirmer sans aucun doute (à moins que je ne me trompe) que Rainer prendra la posture d'aveugle dans d'autres jeux d'ici quelques séances, pourvu que ce soit lui qui soit convaincu de l'intérêt de l'expérience, à savoir l'intérêt de son effort personnel. Il le sait. Il sait que le « lâcher prise » le concerne. La relation avec Rainer est une épopée, depuis deux ans, à travers laquelle il sait que je ne le lâche pas mais l'attends. Sur tous les plans. À cette attente, il finit toujours par répondre. Ce n'est pas à moi qu'il répond, c'est à lui. Je joue son double, son autre ; c'est d'ailleurs devenu presque une convention.

Et on ne force pas quelqu'un à lâcher prise.

« Bon alors, ne vous mettez pas avec le même partenaire. Qui veut cette fois être témoin ? Le témoin, ce n'est pas quelqu'un qui est fatigué, c'est quelqu'un que ça intéresse énormément de voir le groupe bien qu'ayant envie de jouer lui-même. Qui se trouve dans un dilemme tragique entre avoir envie de voir et envie de jouer ? »

On régroupé les anciens aveugles et anciens voyants, on échange les rôles bien qu'extirpant un témoin tragiquement volontaire. Adeline s'insère maintenant dans le jeu. Rainer reste donc encore voyant.

« Faisons cas de ce qui vient de se dire. Aucune dérogation aux consignes cette fois sous peine d'amende : 50 € (la plupart des participants sont sans ressources ou bénéficient de minima sociaux).

Il y a une consigne supplémentaire : les couples doivent ramener un objet commun de leur voyage. Par exemple, si vous rencontrez une météorite phosphorescente, un koala, une feuille d'eucalyptus. »

J'ai inventé cette nouvelle consigne du fait qu'il m'a semblé, pendant le premier voyage, que le tiraillement entre être vraiment ensemble dans l'imaginaire ou ne pas l'être n'était pas fortement ressenti par les participants.

Du fait qu'on les a autorisés au surréalisme, et bien qu'ils soient très inquiets au début de ne pas pouvoir communiquer, ils ne se sont pas inquiétés de s'accorder pour se comprendre. Ils ont vécu des relations, incontestablement et il ne leur paraît pas important de communiquer une information précise au partenaire, pourvu que tout se passe « bien ». Il y a ici, le plus souvent, une tolérance infinie, étrange (ponctuée il est vrai de quelques crises qui ne peuvent faire l'objet de cet article). On peut trouver dans d'autres groupes la tendance inverse : communiquer absolument, obsessionnellement au mépris d'une relation vivante, importante.

J'essaie toujours de réintroduire un tiraillement. Les acteurs sont d'ailleurs habitués à ce qu'on les enjoigne de tenter tout et le contraire. Exemple : il n'importe pas que tu ailles sur la lune et qu'elle aille dans les catacombes. C'est parfait car c'est ce qu'on souhaite. Toutefois, essaie qu'elle vienne avec toi sur la lune, et toi essaie qu'il vienne avec toi dans les catacombes.

Ou encore : Vous pouvez vous séparer, mais soyez ensemble.

On pourrait appeler cela la consigne paradoxale. La consigne paradoxale oblige de se présenter à des problématiques artistiques et existentielles qui n'ont pas de réponse certaine. Le comble est : vous ne pouvez pas transgresser cette consigne, sauf s'il vous semble indispensable de la transgresser.

Pour le deuxième voyage, je ne raconterai que l'épopée du couple : *Rainer et Paul*.

#### personnes et personnages

Cette fois, Rainer ne reprend plus son singe. Il faut dire qu'il va avoir pas mal à faire avec son Paul aveugle.

On peut difficilement mettre « ensemble » deux personnes aussi différentes de physique comme de caractère.

Il n'est pas exclu que Paul entreprenne mentalement son voyage imaginaire, en témoignerait une sorte de béatitude inscrite sur son visage, mais il est sûr que Paul ne prendra aucune initiative concernant le « où aller et quoi faire ». Paul se laisse conduire sans aucune résistance bien que marchant à minuscules pas très lents, plus lents encore que ceux d'un vieillard qui avancerait avec un déambulateur. D'ailleurs Rainer va faire office dans la suite de déambulateur. On pourrait penser que c'est cette fonction qui lui inspire un peu plus tard dans le temps d'entreprendre un jeu avec Paul, en se servant d'un brancard rouillé qui traîne au fond d'une remise. Accrochant Paul à ses côtés pour pousser le brancard, Rainer, embarqué dans je ne sais quelle fiction, pousse de multiples fois son brancard contre une porte fermée et pousse des soupirs exaspérés pour faire partager son malheur à son compagnon. Le lieu où nous sommes est décidément rempli de merveilles : Rainer découvre deux figurines humaines en carton plates, telles que les cibles qu'utilisent les policiers pour s'exercer à tirer. Voilà qu'il entreprend de mettre une de ces figures plates sur le brancard. Chose étrange, il pose la figurine puis invite Paul à poser lui-même ses mains sur la planche de carton – « Tu vois, y'a quelqu'un là-dessus ».

Paul obéit à tout très docilement sans manifester la moindre émotion ou signe d'entendement. Rainer reprend ses poussées vaines et de plus en plus violentes sur la porte fermée. Bing !! Bing !! Moi qui regarde le tout, je me dis : comment diable Paul peut-il comprendre que la planche qu'il a touchée est une figure humaine car Rainer ne lui a point fait découvrir son contour, se contentant de lui faire tapoter la planche pendant deux secondes. Par ailleurs, si Rainer est en train de sauver un malade en le sortant de quelque part, les chocs du brancard qui fait maintenant office de bélier, devraient logiquement achever le pauvre bougre. Le nouveau témoin qui observe comme moi la scène est mort de rire en même temps qu'il fronce le sourcil.

J'ai prévenu les participants qu'il était temps de revenir du voyage, mais j'ai complètement fait fi de la lenteur prévisible du couple Rainer/Paul. Les autres sont depuis 10 minutes déjà dans la salle tandis que les deux sont encore à marcher à tout petits pas sur le chemin du retour. Image édifiante : vue par la face, Paul dépassant à peine l'allure de l'immobilité, visage lunaire et extatique, surmonté par l'arrière du Rainer qu'on pourrait comparer à un guerrier mythique, qui a posé très fermement ses mains rassurantes sur ses deux épaules ; lui aussi préfère protéger par l'arrière mais les yeux bien vissés sur son partenaire et les obstacles qui se présentent. Rainer ne permettra pas le moindre heurt ni même la moindre inquiétude pour son Paul, il en sait trop sur l'effroyable condition d'être aveugle. Sa patience est inouïe, aucun signe d'agacement sur son visage, c'est moi qui me retiens de piétiner à leur vue. 10 autres minutes seront nécessaires, soit 20 minutes en tout pour revenir de la remise. J'avais prévu 5 minutes au maximum, les autres ont eu besoin de 3 ou 4 minutes. Ce n'est pas grave car l'image est bien belle, dommage qu'il n'y ait que moi et mon témoin pour la voir. L'allée envahie des ruines du « cimetière poétique ». Le Rainer dégingandé, habillé comme à son habitude, à savoir à moitié dénudé comme en plein été tandis que nous sommes

en hiver. Sa grande patience et sa grande compassion pour son petit Paul au visage rond et serein enveloppé de son capuchon comme un capucin, manifestement éveillé cette fois au mystère d'un autre monde.

#### errances et rencontres

Cette fois, c'est aux voyants que j'ai demandé de raconter leur voyage aux aveugles, sur le moment de la confiance chuchotée. Puis j'ai demandé que tous les aveugles ouvrent les yeux sauf Mado. On a alors emmené Mado sur une chaise en face de nous et elle a raconté son voyage à tout le monde en gardant les yeux fermés. J'ai choisi Mado car il a semblé pendant le jeu qu'il se passait entre elle et Marcia une relation étrange, tantôt elles étaient vraiment ensemble, tantôt totalement séparées.

Mado a raconté que pour sa part elle était partie dans « l'autre monde » après la mort et qu'elle y rencontrait des gens (Mado est la seule qui a touché aussi les gens quand elle rencontrait quelqu'un). Mado tient un stylo bic tout droit dans sa main, l'objet commun rapporté du voyage par elle et Marcia. Mado explique qu'elle a rencontré souvent quelqu'un dans son voyage et que cette personne lui a donné une fleur. Elle sait que c'est une fleur, car « on » la lui a fait « sentir ».

Marcia dira plus tard que c'était bien une fleur qu'elle a cueillie pour un indigène du pays étranger – l'Italie – qu'elle visitait sans connaître une seule personne ni la langue du peuple, ni les manières curieuses, en témoigne cette fille bizarre à qui elle souhaitait demander des renseignements, mais qui se contentait de lui tapoter affectueusement la main au hasard de son errance.

On n'en parle pas, mais il est intéressant de savoir que Marcia est étrangère et a passé sa vie dans 3 pays différents sans pouvoir s'établir nulle part.

Au moment des retours parlés sur le jeu, j'axe sur la principale question :

« Comment fait-on pour passer à l'autre une information, un ressenti ? Qu'est-ce qui fonctionne, qu'est-ce qui ne fonctionne pas ? »

On découvre qu'effectivement, Paul n'avait pas du tout identifié une figure humaine sur le brancard. Paul était du reste en train de faire un déménagement périlleux de caisses au fond d'un boyau de mine bouché. Rainer n'a pas pensé à lui faire tâter du contour de cette figure car il était persuadé que Paul comprenait tout. J'insiste de nouveau sur le fait qu'il n'importe pas que les deux univers se rencontrent exactement et qu'au contraire ce décalage nous intéresse précisément dans ses points de connexion. Entre l'hôpital en flammes de Rainer et la mine de charbon bouchée de Paul il y a matière à amusement, étonnement et donc création partagée, matière aussi pour admettre que les êtres humains peuvent exister ensemble bien que chacun dans leur fiction ou... « psychose ». Pour autant, cette belle tolérance ne doit pas nous retirer l'exigence de l'effort de se faire comprendre. Rainer est un peu trop convaincu que l'autre est dans un monde semblable au sien et un peu oublieux de sa différence de condition pour percevoir les choses.

#### la scène symbolique

Dans cette optique, « on » aurait préféré que Paul transporte bien un corps humain dans sa mine de charbon. Mais là, deuxième question : Comment était-il préférable de procéder ? En faisant tâter les contours de la figure en carton plate, Rainer donnait un renseignement clair à Paul qui pouvait faire rentrer cette indication dans sa fiction. Quelqu'un évoque une solution qui lui paraît meilleure : que Rainer s'allonge momentanément sur le brancard sans que Paul ne s'en aperçoive et lui fasse tâter son propre corps. Puis il serait redescendu pour jouer son brancardier, faisant donc tous les rôles à la fois. Ainsi Paul pouvait ressentir la chose et non pas la déduire seulement par raisonnement. Mais dans ce cas, Rainer lui, devenu metteur en scène au service de la fiction et des ressentis de Paul, perdait un

peu de ses propres illusions servant sa propre fiction. Quand on joue tous les rôles on est le maître du jeu et on est moins acteur que metteur en scène.

J'indique que tout était possible et qu'au fond, il appartient à chacun de choisir les voies qui lui semblent les meilleures. En passant, il faut remarquer que dans ce jeu, les participants sont à la fois, acteurs et metteurs en scène. Ils sont du reste leurs propres spectateurs.

Les jeux ont cette fonction : expérimenter par tous ses axes la scène qu'on a en soi.

Est-ce plus amusant en tant que « voyant » de se mettre au service de cet autre que soi, qui est aveugle et peut donc plus facilement lâcher prise, pour lui faire vivre généreusement toutes sortes d'impressions – comme l'a fait Mounir avec Jane en manipulant tous les effets d'illusions (les deux se sont vraiment bien amusés) – ou bien tient-on à garder le fil de sa propre fiction comme l'ont fait certains – Rainer et Marcia qui se sont davantage « tolérés » sans plus de manière, que mis au service l'un de l'autre ?

#### « maîtriser » ou « lâcher prise » ?

Ensuite on se demande :

- Était-il plus amusant d'être aveugle ou d'être voyant ? Réponses diverses. Il y a ceux qui ont une appréhension en aveugle et ceux qui trouvent au contraire que c'est très agréable.
- Pourquoi ?
- Était-il plus facile de rentrer dans l'imaginaire en tant que voyant ou aveugle ? Réponses diverses.

Et pour cause : en aveugle, on peut plus facilement oublier l'espace réel. Il y a un mystère qui rend tout important, rigolo, effrayant, fondamental. On n'est plus semblable à son soi-même habituel. On tient ou on ne tient pas le fil de son voyage,

mais on s'amuse, on bascule dans une relation à l'autre et aux choses forcément nouvelle pour soi.

En voyant, on est absorbé davantage par la réalité habituelle. Mais on peut raisonner, imaginer, anticiper, préparer des effets pour l'autre, s'occuper de lui: C'est très amusant aussi.

Tout le monde convient, qu'en tout cas, même pour ceux qui étaient au contraire peu imaginatifs et restaient dans la réalité immédiate d'une promenade prudente, le seul fait d'être aveugle ou voyant dans ce jeu fait d'ores et déjà rentrer dans une *autre* relation. J'étais voyant avec un aveugle, j'étais aveugle avec un voyant, j'avais plein de préoccupations qui m'ont bien déconnecté de mon « moi » habituel.

#### le jeu métaphore

À la fin des discussions sur le jeu, je dis : « Ce jeu est une métaphore. Est-ce que tout le monde comprend le mot métaphore ? » (On discute du mot métaphore).

« Pour vous, c'est une métaphore de quoi ? »

- De la relation humaine entre deux qui sont obligés de vivre ensemble,
- De la relation entre deux personnes qui ne sont pas du même monde, qui sont différentes,
- De la relation entre une personne handicapée et une personne non handicapée,
- De la relation d'aide,
- De la relation entre une personne consciente et un fou,
- De la condition humaine : au pays des aveugles, les borgnes peuvent être rois.

Dans ce jeu, je pense que le couple « aveugle et voyant » représente l'acteur, un seul acteur. L'acteur est double. La relation que vous avez vécue avec l'autre, c'est celle que peut vivre un acteur avec lui-même. Tous les problèmes que vous avez eus, en tant que voyant ou en tant qu'aveugle, toutes les découvertes que vous avez faites, en tant que voyant ou en tant

qu'aveugle, c'est vous, l'acteur tout court qui les avez faites, avec vous-même. Il y a en vous un voyant qui peut vous aider à faire du théâtre, il y a en vous un aveugle qui peut vous aider, pourvu qu'ils interagissent l'un avec l'autre dans le bon sens. Il y a en vous quelqu'un qui peut lâcher prise pourvu qu'il ait quelque confiance en l'autre, c'est-à-dire en vous. Il y a en vous quelqu'un qui peut maîtriser un peu la situation pourvu qu'il offre cette maîtrise à son autre de lui, celui qui veut un peu s'évader. Il y a en vous peut-être quelqu'un d'excessivement prudent ou au contraire un peu trop téméraire, méfiant ou trop confiant, docile ou rebelle. Toutes ces qualités sont de bonnes qualités, pourvu qu'on trouve la juste mesure. La juste mesure est celle qui permet de jouer. Jouer, c'est se représenter à une expérience. Toutes les difficultés que vous avez vécues sont un renseignement précieux. Comment faire pour maintenir le fil d'une fiction, y rentrer à fond, bien que maintenant un pied dans le réel ? Vous l'avez fait, avec des hauts et des bas, mais vous l'avez fait. Il n'importe pas que cette expérience ait été agréable ou désagréable pour juger de sa qualité. Il importe de savoir si elle vous a permis de rentrer dans l'imaginaire (quel qu'il soit) tout en gardant un pied dans le réel. En ce sens, il peut importer de savoir si c'était agréable ou désagréable car il n'est pas inutile de repérer en soi ce qui nous est pénible ou joyeux, connaissant que beaucoup d'entre-nous se défendent face à une expérience pénible. Mais souvenez-vous que le conflit peut être créateur. Quand on s'en souvient, on ne trouve plus les choses pareillement agréables ou désagréables. On les trouve toutes intéressantes. Par exemple, Rainer qui connaît très bien la difficulté d'être aveugle, vu qu'il ne veut jamais l'être, va pouvoir découvrir une prochaine fois combien cela peut être amusant pourvu qu'on se trouve avec quelqu'un digne de confiance. À savoir lui-même. Il importe aussi de savoir si cette relation était pour ceux qui vous ont regardés signifiante ou insignifiante. Ceux qui ont eu des difficultés aujourd'hui ont de la chance car ils ont plus de renseignements que les autres.