

Spectator ludens

La mise en jeu des spectateurs sur les scènes contemporaines

DELPHINE ABRECHT

Spectator ludens: le spectateur qui joue. Ce projet de recherche mené à La Manufacture – Haute école des arts de la scène (Lausanne) s'est intéressé à un jeu scénique qui engage la créativité, la participation ludique et les choix éthiques des spectateurs. Comment formaliser des protocoles, des règles et des paramètres de jeu pouvant intervenir dans des spectacles d'art vivant? Comment amener un public à jouer ensemble en respectant l'hétérogénéité des membres qui le composent?

Chercheuse et collaboratrice artistique en Suisse romande, je travaille sur des projets dans lesquels les spectateurs sont conduits à jouer dans le cadre d'une situation performative et ludique. L'occasion d'évoquer ici deux pièces ayant précédé et nourri la recherche *Spectator ludens*: le « spectacle dont vous êtes les héros » *L'Espace et nous*, du Cabinet créatif; et *invisible*, de la Cie Yan Duyvendak.

Avant d'évoquer ces démarches singulières, qui permettent d'illustrer ce que peut vouloir dire jouer pour des spectateurs, j'esquisserai rapidement un historique de la participation des spectateurs au théâtre.

le « spectateur joueur »: bref historique

Au cours de la seconde moitié du xx^e siècle, l'idée de participation du public connaît un succès croissant. Le modèle de Brecht table sur l'idée de sortir les spectateurs de l'ignorance, et le modèle d'Artaud sur celle de les extraire de la passivité. À la suite de ces implications du public plus intellectuelles ou esthétiques que physiques, différentes formes de participation directe émergent dans certaines expériences des avant-gardes américaines des années 1960-1970. Nés respectivement en 1947 et 1967 à New York, le Living Theatre et le Performance Group sont des démarches contestataires ayant pour objectif de combattre le prétendu immobilisme de la salle, dans lesquelles la participation des spectateurs est assimilée à une intervention politique et libératrice. C'est aussi à cette période que le Brésilien

Augusto Boal élabore son théâtre-forum, un outil de révolution permettant aux « spectateurs » de s'entraîner à agir au théâtre pour révolutionner le monde réel¹.

Si ces expériences ont un impact en France et sont régulièrement évoquées dans les essais sur le théâtre de ces dernières décennies, la création théâtrale française ne semble pas avoir saisi ce type de jeu à bras-le-corps, malgré des titres d'ouvrages faisant honneur aux spectateurs. Comme on peut le lire dans *Le Spectateur en dialogue*, de Bernard Dort (1995), la participation directe tend dans les années 1990 à s'estomper, et l'expérience spectatrice est davantage celle d'une lecture directe des signes. Au même moment, les écrits de Denis Guénoun appellent à retrouver une forme de ludicité au théâtre: le cinéma ayant capté l'imaginaire de ce dernier, écrit-il, les spectateurs ont soif de jeu, dans un contexte où il s'agit de reconduire le sens de l'être-là².

On retrouve pourtant le type de participation moins directe qu'intellectuelle et individuelle évoquée par Dort dans l'ouvrage collectif de 2013 *Le Théâtre et ses publics. La création partagée*³, dans lequel l'influence du *Spectateur émancipé*⁴ est prégnante. Le modèle ranciérien critique la « mise en action » du spectateur, considéré comme actif de fait; arguant de la capacité de chacun de construire sa propre trajectoire à partir d'une œuvre donnée, dans un processus singulièrement accompli.

1– Après avoir assisté à la représentation d'un conflit, les spectateurs sont encouragés à prendre la place de l'acteur pour changer le cours de l'action. De là vient le terme de « spectateur », qui expérimente sur le plateau des situations d'oppression.

2– Voir Denis Guénoun, *Le théâtre est-il nécessaire?*, Belval, Circé, 1997.

3– Nancy Delhalle (dir.), *Le Théâtre et ses publics, la création partagée*, Actes du colloque de Liège, Besançon, Les Solitaires intempestifs, 2013.

4– Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

Les dispositifs participatifs, interactifs ou immersifs ont néanmoins continué à se développer ici et là, tout en questionnant la prétendue fonction cohésive de l'assemblée théâtrale. Ainsi, plus récemment, l'ouvrage collectif *Scènes en partage. L'être ensemble dans les arts performatifs*⁵ observe la multiplication des expériences interrelationnelles dans les arts de la scène depuis la fin du xx^e siècle — en actant l'idée que «le partage, c'est désormais exposer les êtres singuliers les uns aux autres dans un espace commun».

l'espace et nous et invisible

Les deux projets répondent sans doute à ce désir de renouer avec des pratiques collectives plus affirmées. Très différents l'un de l'autre — le premier ayant été initié par le jeune metteur en scène Alain Borek avec des ressources limitées, l'autre par l'artiste expérimenté Yan Duyvendak avec davantage de moyens —, ils se rejoignent néanmoins sur la volonté de faire jouer leurs spectateurs.

L'Espace et nous, créé en 2019 au Théâtre 2.21, à Lausanne, est un «spectacle dont vous êtes les héros» basé sur un dispositif fictionnel très simple: la Terre n'est plus viable, et les spectateurs ont été sélectionnés pour partir reconstruire une vie sur une autre planète. «Qu'est-ce qu'on emporte de notre civilisation? Qu'est-ce qu'on laisse? Quel type de planète veut-on rejoindre? Et surtout, quelle société réinventera-t-on là-bas?»⁶

Pour permettre aux spectateurs de s'engager sans mettre directement leur identité en jeu, chaque joueur est d'abord invité individuellement à choisir un nom de ville, qu'il portera en badge en guise de patronyme.

Après une petite introduction visant à briser la glace entre les joueurs et à ouvrir les portes de la salle de réunion, les participants sont conviés à s'asseoir en cercle par un robot relationnel (Alain Borek lui-même). Afin de donner un nom à ce dernier, et surtout de faire les choix qui leur incomberont — notamment celui de la planète qu'ils rejoindront —, ils sont invités à choisir un mode décisionnel. Les plus hardis proposent des modalités, lancent des votes, et le robot arbitre la discussion et entérine les décisions.

5— Éliane Beaufiles et Alix de Morant (dir.), *Scènes en partage. L'être ensemble dans les arts performatifs*, Montpellier, Deuxième époque, 2018.

6— Extrait du descriptif du spectacle, <https://www.theatre221.ch/spectacle/284/l'espace-et-nous>

7— Voir notamment Jean Piaget, *La Psychologie de l'enfant*, Paris, Presses universitaires de France, 1966. Le jeu symbolique n'est pas un jeu théâtral au sens strict, qui impliquerait un «personnage» et le regard extérieur de spectateurs.

Les joueurs sont ensuite sollicités pour préparer le grand voyage. Ils peuvent rejoindre trois groupes: le groupe Bagage, chargé de choisir des reliques de la Terre à emporter (quel livre, morceau de musique, objet sacré, emmener? quel type de stock, entre papeterie, vin de table ou encore armes et explosifs?); le groupe Vaisseau, qui dessinera sur une grande table l'infrastructure du véhicule dans lequel il faudra vivre le temps d'atteindre la destination, entre cinq et cinquante ans selon la planète choisie, et fera aussi des choix (veut-on un espace infirmerie, une prison, une pièce pour faire la fête?); et le groupe Nouveau Monde, qui devra réfléchir sur l'organisation du monde à venir, qu'il s'agisse du système politique, économique ou familial de la nouvelle communauté.

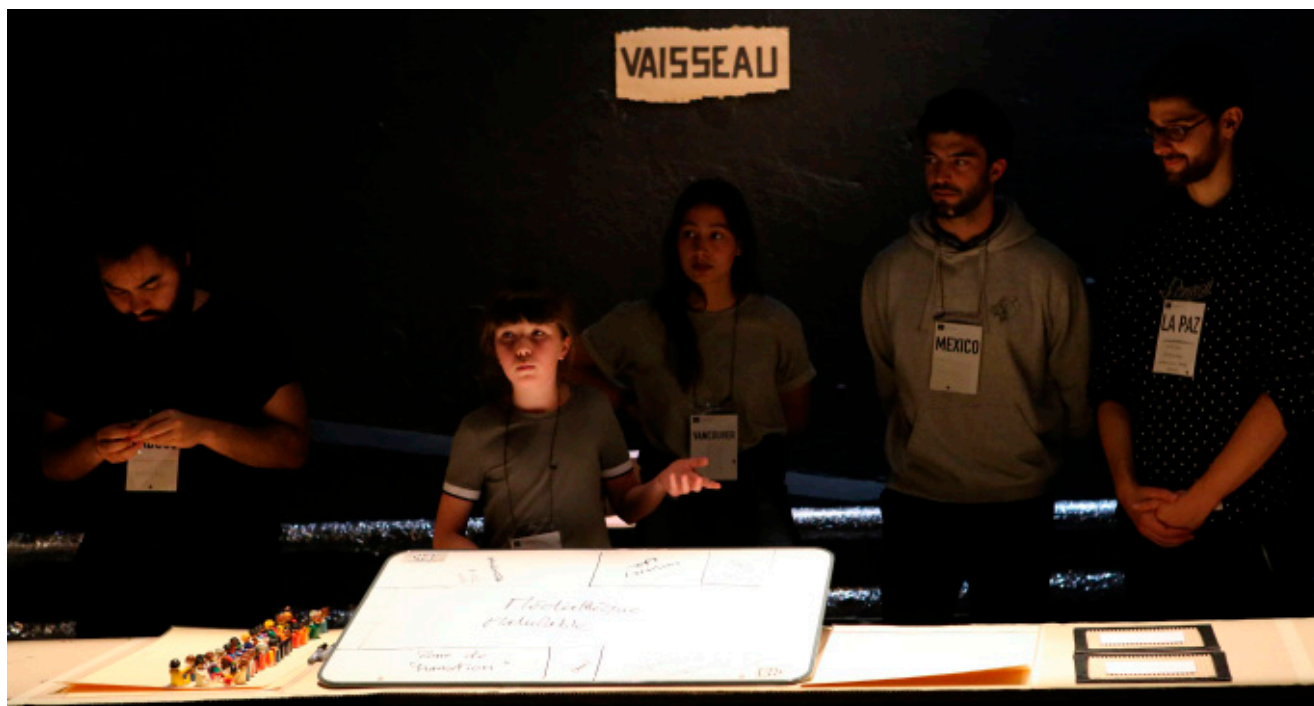
Le jeu proposé est ainsi celui d'un «faire comme si», qui correspondrait dans la terminologie piagetienne au «jeu symbolique»⁷. Il permet d'exprimer et d'expérimenter des actions, des émotions et des idées — en l'occurrence liées à la constitution d'un nouveau monde —, dans un cadre sécurisé.

Pour que chacun puisse se sentir à l'aise, des places existent aussi pour celles et ceux qui n'ont pas envie de prendre part à un groupe ou de discuter. Comme celle de photographe, chargé de produire des souvenirs de l'atelier; de chronomètre, circulant pour veiller au temps des préparatifs; ou encore celle d'artiste, appelé à faire les dessins qui figureront sur les parois du vaisseau.

Après quarante-cinq minutes, les groupes Bagage, Vaisseau et Nouveau Monde seront conviés à présenter leurs choix aux autres. L'audience pose des questions ou commente à l'envi (vraiment, prendre toute cette place pour des chambres individuelles dans le vaisseau? pourrait-on remplacer le livre choisi dans les bagages par *Le Petit Prince*? pourquoi imposer une société matriarcale dans le nouveau monde?, etc.), puis les joueurs retourneront dans la salle de réunion pour statuer sur les questions encore en suspens.

Ils les régleront à leur manière, encadrés par des contraintes de temps; puis viendra le moment de choisir leur planète. Après une discussion aux accents souvent politiques et philosophiques, un choix sera fait (selon le mode décisionnel du soir, soit par un vote à la majorité absolue, soit par respect du désir du plus jeune joueur, ou encore par un leader désigné par une bouteille). Chaque participant pourra ensuite dire ce qui lui manquera de la Terre, et les membres de la nouvelle communauté seront escortés jusqu'à un bus, censé les conduire sur leur planète à venir...

Cette pièce, dont il n'est pas nécessaire de décrire la fin ici, a nourri le désir de poursuivre la recherche sur la participation ludique des spectateurs. Nous avons notamment été étonnés de voir combien ces derniers se prenaient aisément au jeu, et combien se créaient facilement des



L'Espace et nous, par Le Cabinet créatif, mise en scène Alain Borek, Lausanne, 2019. Groupe Vaisseau. © Sylvain Renou.

affinités («j'ai adoré Taïwan et Berlin») autant que des mésententes («ah, mais Bogota était insupportable!»). Nous avons aussi observé que le jeu, plus que de laisser voir les participants recourir simplement à leurs propres valeurs et éthique, invitait à être appréhendé avec une approche systémique et interactionniste: la conduite de chacun est fortement influencée par le comportement des autres – à la surprise parfois des joueurs eux-mêmes («d'habitude je suis hyper réservé, mais là je ne pouvais quand même pas laisser Chicago faire ça!»).

L'intérêt de voir émerger des groupes toujours singuliers m'a toutefois conduit à regretter par moments le charisme des comédiens présents (le robot relationnel était assisté chaque soir par deux improvisateurs), qui pouvait tendre à détourner la dimension collective de la situation vers une attention sur le meneur de jeu et les acteurs – un point sur lequel nous reviendrons à propos de la recherche *Spectator ludens*.

A contrario, l'autre dispositif, *invisible*, se passait entièrement d'acteurs, laissant les joueurs livrés à eux-mêmes pendant deux heures. Ce projet trouve son origine dans une recherche menée à La Manufacture entre 2017 et 2018. Intitulée «Action»⁸, elle visait notamment à réinscrire le travail de l'art hors des théâtres, des salles de concert ou des musées, ainsi qu'à redéfinir des manières d'agir collectives. Au cours de ce travail auquel je participais au côté de neuf autres chercheurs, nous avons effectué plusieurs actions d'observation dans la ville de Lausanne, en intervenant de plus en plus

consciemment, tant comme perturbateurs que comme observateurs. Yan Duyvendak a développé ces pistes de travail avec trente-deux co-auteurs de différents pays, pour en venir à proposer à des spectateurs de théâtre de petites règles du jeu à expérimenter dans l'espace public, sous le titre *invisible*.

«*invisible* est un jeu qui vous envoie, à partir d'un petit scénario, dans l'espace public pour y opérer des minuscules interventions. À plusieurs, vous créez une toute petite situation, rien de bien grave, dont vous êtes simultanément l'initiateur et le spectateur. Le spectateur d'un dérangement subtil, d'un trouble légal mais excitant. Un jeu qui crée peut-être, pendant un très court instant, une certaine poésie dont vous seul connaissez l'origine. Un jeu qui vous apprend que la désobéissance civile à dose homéopatique peut être rudement efficace.»⁹

Les participants sont d'abord invités à donner leur numéro de téléphone pour pouvoir communiquer discrètement entre eux durant le jeu via un groupe Whatsapp. Après avoir reçu quelques explications par les «informateurs» (deux personnes ayant participé à la création des jeux), ils repartent ensemble dans les rues de la ville. Ils ont alors deux heures pour réaliser trois à quatre actions

8– Voir la présentation en ligne, <http://www.manufacture.ch/fr/3007/Action>

9– Descriptif de la performance *invisible* dans le dossier de presse.



invisible, performance de la Cie Yan Duyvendak, imaginée par trente-trois co-auteurs, Lausanne, 2018. Action 6. © Agnès Mellon.

— qui ne seront pas détaillées ici, mais qui consistent par exemple à rester debout lorsqu'il faudrait rester assis, immobile lorsqu'il faudrait marcher, ou silencieux lorsqu'il faudrait parler — dans différents lieux publics. Ces actions, durant lesquelles ils contribuent à modifier leur environnement par de petits gestes, partent de consignes simples, modulables à l'envi. Au terme du temps imparti, les joueurs reviennent au théâtre et retrouvent les informateurs, qui ont suivi de loin leurs échanges via Whatsapp, pour un débriefing autour d'un verre. L'occasion pour eux d'échanger des anecdotes, et de partager leur expérience.

L'autonomie laissée aux joueurs d'*invisible* est remarquable à plus d'un titre. Les participants deviennent véritablement les meneurs et les experts de leur propre expérience; et le dispositif rend les informateurs du jour véritablement curieux de savoir comment l'expérience a été vécue. Ces derniers quittent d'ailleurs le groupe Whatsapp à la fin du débriefing, que les joueurs pourront continuer à utiliser s'ils le souhaitent — par exemple pour mener ensemble d'autres actions libres de droit détaillées sur le blog *invisible*, dont l'adresse vient de leur être distribuée.

10— On pense à *Street Piece* (1962): «*Make something in the street and give it away*»; ou encore à *Direction* (1961): «*Arrange to observe a sign indicating direction of travel. Travel in the indicated direction. Travel in another direction.*»

11— Voir John Dewey, *L'Art comme expérience*, trad. dirigée par Jean-Pierre Cometti, Paris, Gallimard, Folio Essais, 2010.

invisible, de par l'augmentation de la puissance d'agir via le collectif et la « désobéissance civile à dose homéopathique » qu'il propose, s'inspire des expériences à dimension politique d'Augusto Boal évoquées précédemment — couplées à l'absurdité joyeuse des « scores » de Fluxus¹⁰ et à la définition de l'art de John Dewey¹¹, qui considère l'expérience artistique comme une augmentation de l'attention. Effectuer de minimes perturbations sur des normes quotidiennes et non questionnées, et se risquer en comité secret au regard interloqué des passants, crée en effet chez les joueurs d'*invisible* un regard aiguisé sur le monde alentour.

spectator ludens: une recherche expérimentale

À ces deux projets artistiques a donc succédé le travail de recherche *Spectator ludens*, effectué entre septembre 2019 et janvier 2020 (sur une durée totale d'un mois), à La Manufacture de Lausanne.

Cette recherche, menée avec le metteur en scène et comédien Alain Borek et la comédienne Flavia Papadaniél, se proposait d'expérimenter des dispositifs qui engagent la créativité, la participation ludique et les choix éthiques des spectateurs, à partir d'une étude des jeux de rôles, des jeux vidéo et des jeux de société. Il s'agissait également d'observer ce qui pouvait advenir des acteurs dans ce type de situation, et d'envisager une écriture de spectacle collaborative avec les spectateurs, en utilisant les outils de l'improvisation théâtrale. L'organisation de la recherche nous permettait d'expérimenter à son terme des ateliers ouverts, c'est-à-dire

publics et participatifs, avec deux comédiens improvisateurs (Marion Chabloz et Robin Dupuis).

Nous avons collaboré avec David Javet, concepteur de jeu et chercheur en *game studies*, pour nous emparer du vocabulaire et des notions propres aux différents types de jeux dans la perspective de les transposer au domaine des arts scéniques. Nous avons notamment retenu la notion de personnages joueurs et personnages non joueurs (PJ et PNJ), ce dernier étant contrairement au premier un personnage qui n'est pas contrôlé par les joueurs et qui permet au scénario de se déployer en apportant quêtes ou obstacles), en imaginant qu'un PJ pouvait être activé par les spectateurs-joueurs et un PNJ amener l'aléatoire nécessaire au jeu. Certaines théories du jeu ont pu enrichir nos réflexions sur la création d'espace pour des spectateurs ne désirant pas participer directement : par exemple celle développée par Julie Delbouille de «joueur primaire et joueur secondaire»¹², le second étant celui qui prend plaisir à jouer à travers l'autre, entre observation engagée et coopération.

Les ateliers ouverts posaient des questions très concrètes : par quel moyen créer des scènes, si ce n'est une véritable histoire, avec l'aide des spectateurs-joueurs ? Partant des caractéristiques et aléas fournis dans les jeux de rôles, nous avons cherché à ce que ces caractéristiques et aléas proviennent des participants eux-mêmes. Nous avons affiché des questions au mur, auxquelles ces derniers pouvaient répondre sur des cartes vierges, afin de créer divers paquets de cartes susceptibles de créer des scènes mises en jeu par les improvisateurs dans un second temps.

Sur quel thème concevoir par ailleurs ces scènes et le jeu, supposant que la conception d'un modèle interactif demande à s'inscrire dans un thème sur lequel le plus grand nombre puisse avoir une forme d'expertise ? Nous avons opté pour celui des relations amoureuses, à la fois très commun et très personnel. Certaines questions portaient ainsi sur des éléments de caractéristiques (par exemple : «Qu'est-ce qui serait rédhitoire chez un(e) partenaire potentiel(le) ?»), et d'autres sur des éléments pouvant orienter des aléas dans une scène («Quel dicton connaissez-vous sur l'amour, qui vous agace ?»).

Nous avons en outre cherché des manières de favoriser l'autonomie des joueurs et leur prise en main de la situation. Nous avons ainsi inventé un manuel, dans lequel chaque étape du jeu est expliquée sur une page, présentée et mise en place par un joueur qui confiera pour la page suivante le manuel à un autre joueur. Chaque joueur porte le nom de Manuel/Manuelle durant le laps de temps que nécessitent la lecture de la page et les réponses aux éventuelles questions des autres joueurs. Cette option s'est révélée féconde, pour l'atmosphère qu'elle instaure, et aisément réutilisable.

Nous avons enfin conçu une partie de jeu «avec avatar», à laquelle les deux comédiens improvisateurs ont pris part. Reprenant l'idée de PJ et PNJ, nous avons laissé les spectateurs-joueurs choisir l'acteur ou l'actrice qui jouerait leur ami «Sacha» ayant besoin tout au long de la partie de leur guidage, sur le modèle du choix de l'avatar au commencement des jeux vidéo. L'autre acteur ou actrice prenait alors le rôle d'un PNJ nommé «Johan», qui déterminait le niveau de son enthousiasme face aux actions de Sacha grâce à un jet de dés.

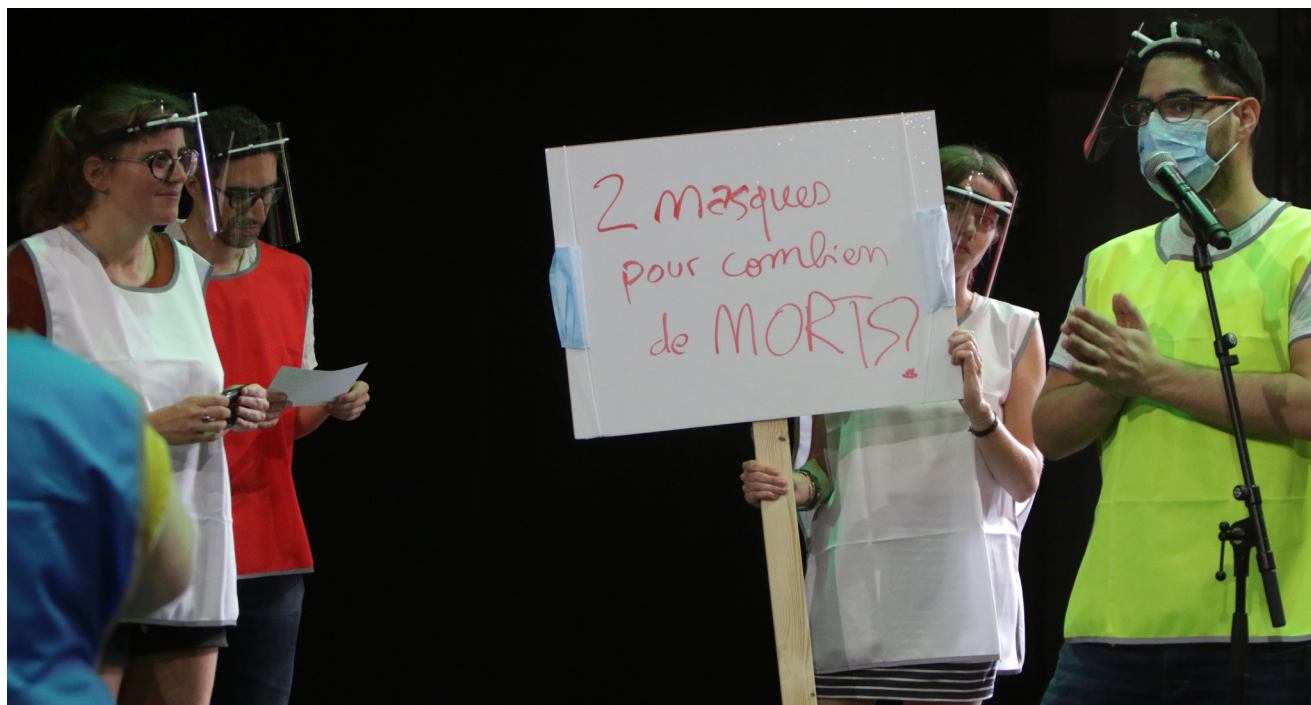
Si les deux personnages se nourrissaient de caractéristiques et d'aléas piochés dans les cartes créées par les joueurs en début de partie, montrées au public à l'aide d'une caméra sur table et d'un écran, toutes les réactions du personnage de Sacha étaient donc dirigées en direct par les spectateurs-joueurs. Comment transposer le contrôle des joueurs de jeu vidéo sur un personnage au théâtre ? Nous avons organisé cette adaptation de deux manières. La première par le biais de conseils demandés au public par Sacha, demande récurrente adressée tantôt individuellement, à un duo de joueurs, ou sur le mode confidentiel. La seconde par le biais de «cartes-conseil» distribuées en début de jeu — soit une carte différente par spectateur-joueur à brandir au besoin, avec une injonction comme «change de sujet !», «fais une blague» ou «développe» inscrite dessus. Cette dernière modalité était propice à la responsabilisation des participants, et faisait appel à leur éthique personnelle dans un cadre commun.

La conception de ce jeu inspiré des jeux vidéo et des jeux de rôles a pu être testée lors de notre dernière semaine de recherche, lors de trois ouvertures d'atelier avec des publics de taille et de provenance différentes¹³. À travers ces tests et grâce aux retours obtenus par des questionnaires distribués chaque soir aux participants, nous avons notamment tiré les observations suivantes :

— La partie frontale avec interventions des spectateurs-joueurs, qui suivait la partie de création de caractéristiques et d'aléas par ces derniers, a pu faire revenir chez eux des attentes théâtrales classiques, avec des remarques sur le jeu des comédiens et un retrait de la part de joueurs glissant vers une posture classique de spectateurs. Nous avons constaté qu'il est très difficile

12— Voir par exemple «Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique», résumé d'une communication dans le cadre de la journée d'étude «Appropriation, pratiques et usages : en/jeux» (Université du Québec à Montréal, 2018), <https://orbi.uliege.be/handle/2268/223638>

13— Il s'agissait respectivement de 15 lycéens ; d'un public de 22 personnes que l'on pourrait qualifier de «public professionnel» ; et d'un public hétérogène de 43 personnes.



Virus, dernier jeu conçu par la Cie Yan Duyvendak (avec Corentin Lebrat et Théo Rivière, de Kaedama, et le Dr Philippe Cano), Lyon, novembre 2020. © Agnès Mellon.

de sortir d'une participation au service de la maestria (ou non) des acteurs à partir du moment où ces derniers sont présents pour interpréter un rôle. Comme je l'évoquais au sujet de *L'Espace et nous*, le charisme attendu des acteurs tend de fait à attirer l'attention sur ces derniers — et ce, selon notre expérience de recherche, même lorsque ceux-ci sont presque entièrement au service des joueurs. Ce résultat tend à favoriser des dispositifs pour spectateurs-joueurs sans acteurs, ou une séparation nette entre participation directe et jeu scénique.

— Malgré cela, le fait d'associer aux actes d'un PJ (personnage joueur) guidé par les joueurs un PNJ (personnage non joueur) agissant par le biais de l'aléatoire, en l'occurrence un jet de dés, permet de garder la pleine attention des joueurs, dont les choix ont des conséquences sans que tout ne dépende pas d'eux.

— L'implication et l'investissement des joueurs ont tendance à baisser avec l'augmentation de leur nombre. Nous avons constaté que la jauge idéale pour que toute l'assemblée collabore à une même activité est d'une quinzaine de personnes; il est sinon nécessaire

de scinder les joueurs en différents groupes. L'une des options les plus basiques consiste à créer un groupe de «joueurs secondaires», qui observent les «joueurs primaires». C'est notamment le cas dans le jeu *The Money*, de la Cie Kaleider¹⁴.

De manière générale, cette recherche nous a donc permis d'identifier plus précisément les difficultés d'un jeu collaboratif avec comédiens. La seconde partie de nos expérimentations, dans laquelle ces derniers jouaient sur la base du matériel préparé par les spectateurs-joueurs et d'après leurs conseils, n'était pas toujours fluide du fait de diverses interruptions — et les comédiens auraient aussi bien pu proposer une partie totalement théâtrale sur la base du matériel apporté en amont par les joueurs. La partie la plus intéressante du dispositif testé dans notre recherche reste à mon sens celle de la création autonome de cartes par les spectateurs-joueurs — qui respectait tout à la fois la singularité de chacun, le partage et la créativité (les joueurs circulaient parmi les questions en duo avec un ou une inconnue, et répondaient à celles de leur choix après avoir échangé ensemble). Les essais menés durant la recherche *Spectator ludens* ont néanmoins permis de raffermir le constat d'une soif de jeu chez les spectateurs de théâtre — et l'espoir de voir se développer ce type d'expériences.

14— Dans cette œuvre au croisement entre jeu et représentation théâtrale (Royaume-Uni, 2018), les participants peuvent prendre une place de Joueur ou de Témoin silencieux. À noter que si un Témoin silencieux souhaite finalement s'exprimer, il peut acheter son adhésion au groupe de Joueurs.