

Prendre le spectateur au jeu
Festival TransAmériques, Montréal, du 21 mai au 6 juin 2014

Hervé Guay

Number 250, Fall 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73134ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Guay, H. (2014). Review of [Prendre le spectateur au jeu / *Festival TransAmériques*, Montréal, du 21 mai au 6 juin 2014]. *Spirale*, (250), 68–70.

Prendre le spectateur au jeu

PAR HERVÉ GUAY

FESTIVAL TRANSAMÉRIQUES
Montréal, du 21 mai au 6 juin 2014.

Le détour par le ludisme est l'une des façons dont les artistes parviennent dorénavant à engager le spectateur dans la représentation. Il serait tentant d'y voir un recours à certains éléments de la théorie des jeux susceptibles de renouveler la représentation. Des éléments de cette perspective qui semblent retenus par les créateurs contemporains, notons l'idée de considérer le spectateur comme un individu intentionnel et rationnel, d'en faire un partenaire coopératif et non compétitif relativement à une action scénique donnée en lui procurant l'information la plus complète possible afin qu'il suive les stratégies des joueurs en présence. Le plus souvent, mais pas toujours, ces stratégies sont toutefois moins celles du spectateur que celles des acteurs qu'il observe en situation de jeu, ces derniers devenant en quelque sorte les délégués des décisions possibles qu'aurait pu prendre le spectateur. Au lieu de devoir lui-même opérer des choix et mettre en place des stratégies, comme il le devrait s'il était vraiment un joueur, il le fait par acteur interposé. Est-il tout de même possible d'avoir recours à la « théorie de la décision en interaction » qu'est censée être la théorie des jeux pour penser le théâtre? Cela reste à voir. D'autant que si certaines pièces arborent des aspects ludiques évidents, d'autres refusent complètement la sphère ludique et se situent totalement hors du paradigme. Comme les deux tendances se sont partagé le volet théâtre du dernier Festival TransAmériques (FTA), le ludisme me servira de repère pour commenter cinq spectacles de l'édition 2014.



Germinal. Photo : Bea Borgers.

CES CHOIX QUI N'EN SONT PAS

Si on prend la théorie du jeu au pied de la lettre et qu'il faille que les joueurs prenant les décisions soient prioritairement des spectateurs, *Le NoShow* d'Alexandre Fecteau est la seule œuvre du FTA à laquelle j'ai assisté qui correspond, au moins en partie, à ce critère. Les spectateurs sont en effet appelés lors de ce spectacle à prendre un certain nombre de décisions qui auront une influence sur le déroulement du spectacle. Ils doivent ainsi décider du prix du billet qu'ils sont prêts à payer, voter pour les comédiens qui participeront au *NoShow*, répondre à des questions sur leur salaire, etc. À bien des égards cependant, c'est un jeu truqué, puisque l'espace de liberté qui semble consenti au spectateur-joueur se referme rapidement et surtout parce que l'information dont il

aurait pu bénéficier pour décider lui est souvent donnée seulement lorsqu'il a déjà pris sa décision. En vérité, le spectacle alterne entre les décisions qu'il doit prendre à l'aveuglette (prix du billet) et celles qu'il doit prendre en connaissance de cause (choix des comédiens), le tout étant orienté par diverses manipulations mais surtout par le point de vue idéologique que l'équipe du *NoShow* cherche à véhiculer sur les mauvaises conditions de travail des comédiens – qu'elle déplore, il va sans dire –, se faisant ainsi juge et partie d'une discussion où elle ne laisse les gens s'exprimer que lorsque cela sert son point de vue. C'est là le maillon faible d'un travail qui ne fait pas confiance au jugement du spectateur et qui, en essayant de lui dire quoi penser, risque d'obtenir – ce fut le cas pour moi – le contraire de l'effet recherché. Plutôt que de l'empathie à l'endroit d'une situation qui n'est pas toujours très rose, on se dit qu'à



Todo el cielo sobre la tierra. Photo : Nurith Wagner-Strauss.

tant regarder les chiffres, on ne s'est sans doute pas assez attardé à ce qu'ils cachent, soit les raisons qui font que nous sommes dans une société où tout le monde veut devenir artiste plutôt que pharmacien, gestionnaire, linguiste ou travailleur forestier. Le narcissisme sous-tendant l'ensemble de l'aventure s'avère un élément de réponse qui n'est jamais abordé de front, non plus que l'idée qu'avant de revendiquer de meilleures conditions de travail, il est peut-être nécessaire d'être critique de ce que font les comédiens, de ce pour quoi ils sont payés et de ce qui mérite un salaire élevé ou pas. André Brassard ou Jean-Pierre Ronfard n'auraient sans doute pas été très tendres envers ce réquisitoire où la liberté de créer n'a pas l'air de peser très lourd comparativement au droit d'être bien payé. Mais pour faire quoi ? Hormis une scène au cours de laquelle une spectatrice donne la réplique à un des comédiens, texte en main, et la finale où acteurs et spectateurs se lancent sans retenue dans une bataille de guimauve qui renoue avec un ludisme dénué de prêt-à-penser, tout est un peu trop organisé avec le gars des vues dans le *NoShow*. La démarche de Fecteau n'en demeure pas moins pertinente. Plusieurs aspects étaient prometteurs, par exemple la situation de base (une assemblée générale), le délaissement partiel du personnage par les acteurs au profit de leur propre expérience, l'information transmise au spectateur, la participation qu'on requiert de lui, la mise en évidence de la manipulation émotionnelle qu'on lui fait subir, le va-et-vient entre la salle et l'extérieur par l'entremise de la vidéo et le dialogue qu'il cherche à instaurer. Toutefois, cette démarche est loin de respecter le principe « *d'égalité avec le spectateur* » que Fecteau dit exiger de ses comédiens dans le programme du spectacle. La parole

véritable n'appartient ici qu'aux acteurs et à ceux qui approuvent ce qu'ils pensent. Et c'est sans doute là que le bât blesse.

DES POSSIBLES À EXPLORER

Selon moi, *Germinal* d'Antoine Defoort et d'Halory Goerger, qui ne renvoie pas au roman de Zola mais à la création d'un nouveau monde à partir d'un plateau presque nu et des choix qui président à sa définition, est le spectacle le plus ludique du FTA 2014. Si le spectateur ne fait aucun choix, il est appelé à observer d'une manière rationnelle et amusée ceux qui sont faits par le quatuor de *Germinal* et à en soupeser le bien-fondé, d'autant plus qu'ils sont réalisés étape par étape, puis récapitulés à la fin du spectacle à l'aide d'un schéma avec force catégories et embranchements. Devant toutes les décisions prises pour créer ce monde nouveau à partir de diverses techniques théâtrales, le spectateur est libre de supputer et de penser ce qu'il veut. L'ensemble du spectacle repose sur une succession d'événements qui appelle non seulement une écoute de toutes les propositions mais une analyse et une compréhension de ce qui fait en sorte que l'univers fabriqué par ce quatuor désarmant de fraîcheur évolue d'une certaine façon plutôt que d'une autre, distingue un objet d'un second (par exemple, le premier fait *poc-poc* et pas le deuxième). Il est vrai que ces décisions ne sont pas prises par le spectateur, mais il est mis en situation et doté de toute l'information nécessaire pour juger du bien-fondé des stratégies, parfois assez fantaisistes, utilisées. En ce sens, sa coopération au jeu qui a lieu devant lui est constante : il constate les gains et les pertes, les impasses et les avenues, les ressemblances et les différences qu'il y a entre le microcosme en devenir et

notre monde, développant du même coup une attitude critique et complice devant ce jeu de construction. Comme les règles sont bien établies, elles permettent au spectateur d'y adhérer et de s'y engager volontiers, comme s'il était lui-même appelé à imaginer des solutions sans savoir à l'avance lesquelles seront retenues. En outre, l'équipe de *Germinal* ne cache pas le côté artificiel de l'exercice et y va de quelques inventions et pirouettes qui empêchent le spectateur de se lasser. L'une des plus rigolotes survient quand l'équipe prise au dépourvu décide d'aller « *en externalité* » (de recourir à la « sous-traitance » en français nord-américain) pour régler un problème qui la dépasse. On y aborde notamment le problème de l'argent et des divinités, si je ne fais pas erreur. À nouveau, le décalage est utilisé avec humour pour explorer les possibles au cœur de ce jeu à quatre, qui devient par là un jeu auquel tout le public se prend.

DE NOUVEAUX JOUEURS

Un, deux, trois, le titre de la trilogie de Mani Soleymanlou sur l'identité immigrante, fait penser à un jeu enfantin, au début d'une comptine à apprendre par cœur. Or si la dramaturgie de Soleymanlou renvoie à l'esthétique du jeu, c'est dans la mesure où elle donne lieu à des questionnements tous azimuts que l'auteur et comédien a commencé à se poser tout seul en invitant progressivement d'autres joueurs et le public à entrer dans la danse, puis à en observer le mouvement. Là encore, l'équation est à quatre inconnues : Mani, Manu (Emmanuel Schwartz pour *Deux*), d'autres comédiens immigrants pour *Trois* et surtout le public invité dans un jeu avec les conventions théâtrales et que l'on prend dans le sens du poil ou à rebrousse-poil selon les moments. Le tout gravite autour de l'épineuse problématique des « *étrangers du dedans* », pour reprendre l'expression de Moisan et Hildebrand, que constituent ceux et celles qui sont venus d'ailleurs s'installer au Québec. Sous la plume et grâce au corps et à la voix de Soleymanlou, qui arbore les traits du meneur de jeu, Montréal devient l'épicentre d'interactions interculturelles alimentées par des anecdotes, l'actualité et un ancrage dans le présent qui confère une belle vivacité à ses vignettes et à son jeu avec les codes de la représentation.

Sur le plan de la connexion avec le public, *Un* et *Deux* s'avèrent cependant plus réussis que *Trois*, puisque le jeu y paraît



Les particules élémentaires. Photo : Simon Gosselin.

plus interactif, notamment parce que les questions restent des questions au lieu de donner lieu à des réponses, trop simples pour rendre compte d'une réalité qui est passionnante justement parce qu'elle est complexe. En bref, *Un* et *Deux* fonctionnaient bien dans la mesure où les questions dominaient, jetaient un éclairage inattendu sur le réel et réglèrent le jeu grâce à un meneur de jeu particulièrement habile. Rusé au point où il permettait même dans *Deux* à son camarade de plateau de ne pas emprunter la direction dans laquelle il voulait l'entraîner. Dans cet opus, Manu refusait ainsi purement et simplement d'endosser le malaise culturel dont Mani voulait qu'il nous entretienne, parce qu'il ne le ressentait pas. Dans *Trois*, en multipliant les joueurs, Soleymanlou opte malheureusement pour une position qui les réconcilierait tous (« *Nous sommes tous immigrants* »), accompagnée d'une fin où il donne la parole à ce qui a l'air d'un autochtone de service même si l'auteur vient au préalable d'annihiler toute prétention de ce dernier à des droits particuliers et à une position spéciale dans la communauté par l'affirmation d'une différence qui trouve sa résolution dans le « même ». Solution d'autant plus artificielle qu'elle survient alors qu'il réunit un nombre sans précédent d'acteurs de toutes provenances, qui auraient dû justement donner lieu à des discours qui échappent à ce formatage faisant prédominer le point de vue de Soleymanlou sur tous les autres. Ce consensus bien québécois est préparé, sur le plan dramatique, par le recours au chœur qui résorbe les conflits potentiels en une position commune, souvent émise d'une seule voix. Nouveaux joueurs ne signifie plus ici addition de nouveaux points de vue, activation d'un dialogisme

où la divergence est possible, voire créatrice, mais instauration d'un discours commun, réponse factice à une situation qui ne réclame pas moins d'histoire et de souvenirs mais une capacité de faire cohabiter les dissonances sans pour autant les éliminer. La dissonance trouve heureusement à s'exprimer un petit moment dans *Trois* quand un immigrant d'origine irannienne prend à partie Soleymanlou pour le portrait trop sombre qu'il trace de l'Iran. Mais le désaccord ne survient ici que sur un point de détail, laissant en plan le problème critique de conjuguer passé et présent, droits individuels et collectifs, devoirs et responsabilités au sein d'une même communauté.

Il est intéressant de noter à cet égard que Soleymanlou a aussi limité les possibilités d'interaction dans *Un* et *Deux* en mettant au point *Trois*, peut-être trop rapidement pour qu'un véritable questionnement puisse se mettre en place. Il fait ainsi passer *Un* et *Deux* de spectacles où la performativité était essentielle à l'établissement d'une complicité avec la salle à des formes plus théâtralisées où le public assiste désormais passivement à un texte fixé et joué, les questions traversant ces spectacles devenant rhétoriques, puisque la solution est donnée à la fin. Si les deux premiers spectacles gagnent en efficacité, le jeu perd en spontanéité et devient plus prévisible; il ne nous donne plus comme spectateur l'impression d'être partie prenante de la discussion. Quand tout est décidé en son absence, le public assiste alors à un succédané de jeu qui ne peut satisfaire que ceux et celles qui veulent régler rapidement la situation interculturelle, qui est, de mon point de vue, un processus infini de négociation.

PAROLE SOLITAIRE OU GÉNÉRATIONNELLE

Alors que les deux productions québécoises et la création franco-belge tentaient d'amener le public à entrer dans le jeu, *Todo el cielo sobre la tierra* et *Les particules élémentaires* ne lui en donnent pas l'occasion en faisant prédominer une parole solitaire ou générationnelle. D'un côté, la proposition d'Angelica Liddell est composée d'une première partie opaque (d'un onirisme et d'un exotisme distanciés) et d'une seconde partie qui prend la forme d'un manifeste dérangeant – d'autres penseront « lucide » –, où la protagoniste hurle son dégoût de l'humanité, de l'âge mur et de la figure maternelle en particulier dans une démesure peu commune; de l'autre, Julien Gosselin met en scène d'une manière frontale une adaptation très narrative de *Particules élémentaires* de Michel Houellebecq. Il souligne la dimension portrait-d'une-génération du roman à l'aide d'acteurs jeunes, ayant l'âge des personnages au début de leur quête amoureuse. Si différentes que soient les deux productions, elles sont toutes les deux marquées par une frontalité assumée qui vise à faire triompher un point de vue bien précis sur le partage et tout jeu dans lequel les spectateurs seraient appelés à entrer. Significativement, dans les deux cas, nous sommes plongés dans le cynisme, le simulacre et ce qui a déjà eu lieu, rien ne pouvant être changé ou examiné sous l'angle d'un possible ou d'une délibération éventuelle. La seule réaction envisagée de la part du public est dans la communion ou le rejet de la voix qui fait entendre une subjectivité toute-puissante, d'un lyrisme qui décourage tout velléité ludique. On a beau s'adresser au public directement dans les deux spectacles, ce qui est raconté ou affirmé repose sur une séparation salle-scène étanche ne ménageant guère d'espace pour les interactions et les échanges. L'esprit de sérieux de Liddell et de Gosselin interdit ici tout ludisme, même si leurs mises en scène ne sont pas complètement dépourvues d'humour, le rire naissant de l'excès, de l'exagération et de la provocation, d'un côté comme de l'autre. Je retiens peut-être trop schématiquement de cet échantillon restreint de spectacles que si plusieurs artistes cherchent par le ludisme à donner une place nouvelle au spectateur dans la création contemporaine, d'autres ne voient pas d'intérêt à se mettre à l'écoute de ce dernier et continuent de voir en lui principalement le réceptacle d'une parole poétique directionnelle qui ne souffre ni la contradiction ni même la complicité sous peine de perdre son unicité. ⊥