

MANIFESTE POUR UN THÉÂTRE LUDIQUE

*Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 28 février 2021*

Une impression persistante me tiraille lors de l'examen du jeu de rôle grandeur nature (GN) au Québec. À la fois organisateur d'événements et participant, je perçois un éloignement graduel entre ma vision de l'organisation et l'offre générale disponible sur notre territoire. Chaque débat devient alors une source de perplexité, partiellement en raison des thèmes abordés -trop souvent utilitaires à mon goût-, principalement en raison des positions adoptées par nombre d'intervenant(e)s. Pourquoi m'associer à des initiatives avec lesquelles je ne partage que de maigres similitudes? J'en vins à me poser une question déchirante : L'adage voulant que l'union fait la force est-il toujours valable? À fondre dans un même moule des réalités distinctes, ne perd-on pas les couleurs de chacune?

J'ai alors décidé de tourner mon attention vers le théâtre dans l'espoir d'y trouver un éclairage nouveau. Peu à peu, j'ai fait la découverte de certaines théories du jeu, de réflexions sur le jeu d'acteur et, finalement, d'enjeux associés à la mise en scène. J'en suis venu à la conclusion que mes ambitions entretenaient des affinités beaucoup plus grandes avec l'art théâtral qu'avec le divertissement, le sport, le plein air, la fête ou toute autre préoccupation centrale au jeu de rôle grandeur nature. Bien sûr, en tant que GNistes, nous nous plaisons à nous associer de temps à autre au jeu théâtral, le présentant comme un aspect parmi plusieurs autres de la pratique. Et c'est précisément là l'origine de mes préoccupations : la création théâtrale est désormais fondamentale pour moi. Je ne nie pas le plaisir découlant de la proposition du jeu de rôle grandeur nature tel qu'actuellement conçue au Québec, mais je revendique le droit de m'en extraire afin d'explorer d'autres avenues. Mon initiative n'en est pas une de négation ou de critique, mais d'émancipation.

Voilà pourquoi je propose aujourd'hui l'existence de ce que j'appelle « Théâtre ludique ». Le théâtre ludique...

I. Place l'intention artistique au fondement de sa démarche. Il accepte la pertinence des théories et traditions associées au jeu de rôle grandeur nature, mais les subordonne à l'impératif de partage d'une expérience artistique.

II. Affirme l'action déterminante d'un(e) metteur en scène en tant qu'instigateur(trice) et consolidateur(trice) de l'unité dramatique de l'événement. Le/La metteur en scène précède l'événement et le façonne.

III. Recherche la cocréation d'une œuvre collective coordonnée par le/la metteur en scène et fondée sur la nécessaire incarnation spirituelle et physique de personnages par des spect-acteur(trice)s.

IV. Prône une organisation réfléchi et minutieuse des éléments scéniques afin de créer une unité dramatique et, conséquemment, renforcer l'intention artistique.

V. Assure une liberté par les règles -légaliberté- chez ses spect-acteur(trice)s. Le qualificatif « ludique » du théâtre ludique confirme la prédominance de la liberté dans et par les règles du jeu.

VI. Reconnaît l'infinie diversité des intentions artistiques et encourage toute initiative sachant partager avec son public une expérience unique découlant d'une interprétation réfléchie du réel.

Si, présentement, les différences tangibles entre le théâtre ludique et le jeu de rôle grandeur nature tel que pratiqué au Québec peuvent apparaître ténues au premier regard, je crois profondément que l'émancipation officielle et désirée du premier par rapport au second mènera à la découverte de nouvelles idées et pratiques qui contribueront au rayonnement de chacun.

Le théâtre ludique

Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 28 février 2021

Résumé : Le théâtre ludique est un art de la scène par lequel un(e) spect-acteur(trice) use d'une légaliberté acquise par le jeu afin de créer en temps réel, par l'incarnation corporelle et spirituelle d'un personnage, une unité dramatique.

I. INTRODUCTION

Les décennies 1970 et 1980 virent l'apparition et la popularisation du jeu de rôle sur table. Fer-de-lance du loisir, les scénarios de *Dungeons & Dragons* furent à cette époque mondialement adoptés par les passionné(e)s et utilisés afin de générer des aventures imaginaires lors desquelles les participant(e)s donnaient vie, par la parole et les dés, à des personnages. Il ne fallait qu'un pas pour que ces rôlistes décident éventuellement de quitter le confort de leur salon et délaissent les figurines pour vivre leurs épopées en version *grandeur nature* (ou « GN »). Lors de ces événements, les participant(e)s pouvaient désormais incarner avec tout leur être leurs personnages.

Bien que nous puissions observer des racines du jeu de rôle grandeur nature bien avant l'émergence du jeu de rôle sur table (ex : « murder party », reconstitution historique, simulation politique, etc.), nous pouvons affirmer avec assurance que ce dernier contribua fortement à la démocratisation de la pratique. Le GN fut dès lors nommé et étudié en fonction du jeu de rôle, les deux étant appréhendés comme des déclinaisons d'une même réalité plutôt que comme des activités distinctes. Que ce soit en anglais avec l'expression *live action role playing* ou en français avec le *jeu de rôle grandeur nature*, le constat est le même : nous n'échappons pas à l'ombre du jeu de rôle sur table en tant que terreau d'où émergea le GN tel que nous le connaissons.

Depuis quarante ans, le jeu de rôle grandeur nature a connu des transformations profondes. Des affrontements à l'arme de mousse à tendance médiévale fantastique (ou *buffer larp*) aux événements exploratoires de la psychologie humaine (ou *Nordic larp*), le GN a évolué et muté. Il s'est épanoui. Ses itérations les plus renommées se sont imposées comme des moteurs économiques dans certaines régions, des académicien(ne)s ont fait de la pratique un objet d'étude et un éventail toujours plus large de curieux(ses) adoptent la passion. Pourtant, le GN tarde à s'affranchir du jeu de rôle sur table et à entreprendre une réflexion profonde sur sa propre nature. Plus encore, il tarde à reconnaître l'existence de nouvelles déclinaisons suffisamment distinctes du tronc commun pour s'en détacher.

Dans le cadre du présent texte, nous concentrerons notre analyse sur un secteur bien spécifique -le théâtre- en allant jusqu'à attribuer à certaines formes de GN la dénomination nouvelle et émancipée de *théâtre ludique*. Pour ce faire, nous soulèverons d'abord les différences substantielles et constituantes entre le jeu de rôle sur table et le jeu de rôle grandeur nature. Par la suite, nous nous intéresserons à l'apport colossal de la discipline théâtrale à l'étude du GN. Cela nous permettra de proposer une définition claire du théâtre ludique qui plaidera pour la reconnaissance d'une pratique artistique authentique. En somme, tout comme certaines sciences (ex : psychologie, sociologie, etc.) jugèrent nécessaires il y a plus d'un siècle

de cela de s'extraire du champ de la philosophie afin de forger leurs propres outils, méthodes et objectifs, le théâtre ludique doit aujourd'hui s'extraire du GN. Telle sera la thèse soutenue dans les pages qui suivent.

II. TABLE ET NATURE

Avant de débiter notre analyse de ce que nous définissons comme le *théâtre ludique*, nous nous devons de justifier l'existence même de notre projet. Pourquoi ne pas nous en tenir à l'expression *jeu de rôle* en lui apposant au besoin le qualificatif de *grandeur nature*? Serait-il à ce point incongru de concevoir le jeu de rôle sur table et le jeu de rôle grandeur nature comme les deux déclinaisons d'une réalité unique reposant sur le jeu de rôle lui-même?

Afin de répondre à cette question, il convient de se pencher sur certaines théories du jeu. Tout jeu peut être analysé sous l'angle de trois relations : au lieu, au temps et à la règle. En étudiant ces deux supposées déclinaisons du jeu de rôle sous l'angle de ces relations, nous constatons rapidement leurs différences fondamentales.

1. Le lieu

Le *lieu* du jeu (et non *l'espace*, dont nous traiterons plus loin) est l'emplacement physique et circonscrit où ce dernier doit se produire. Il est le terrain de baseball, les 64 cases de l'échiquier, la chambre de *l'escape room*, le poste d'ordinateur, etc. Le lieu dicte les frontières du jeu et limite la liberté du joueur(se) tout en la rendant possible. Effectivement, sans terrain de baseball avec ses buts, son marbre et ses champs, nous ne pourrions au mieux que lancer la balle, courir en rond et manier la batte. C'est l'existence du lieu qui donne l'opportunité aux joueur(se)s de donner vie aux règles du jeu et à un espace hors de leur quotidienneté. Le lieu n'est toutefois pas indépendant ; on ne peut interagir avec lui qu'à l'aide de son propre corps, partiel ou entier. Cette interaction sera nécessairement à la source de sensations, de sentiments et même d'émotions différents. La

cérébralité du jeu d'échecs exercée à une table, la vivacité de réaction des jeux vidéo devant un écran et le mouvement de tout le corps sur le court de tennis ne laissent pas la même impression aux joueur(se)s.

Traditionnellement, le jeu de rôle sur table se déroule dans un lieu minimaliste centré autour d'un point d'attention : le maître de jeu. La « table » est alors purement figurative, celle-ci référant à la nécessité pour les joueur(se)s de se rassembler autour de quelque chose afin d'écouter, interpeller et consulter le maître de jeu (et vice-versa), et non à l'obligation de se restreindre à une unique table. L'incarnation du personnage ne se traduit alors pas par la mobilisation complète du corps, mais par des échanges verbaux provoquant la création d'un espace imaginaire commun.

Le jeu de rôle grandeur nature, quant à lui, requiert minimalement un lieu permettant les mouvements du corps tout entier. Cet environnement tridimensionnel, qu'il s'agisse d'un cadre épuré de style *blackbox* libérant l'esprit et le corps des entraves à l'illusion, ou d'un décor immersif digne des productions cinématographiques, sera organisé dans un seul but : transcender le lieu et matérialiser l'univers en permettant aux joueur(se)s de ne faire qu'un avec leur personnage. Les participant(e)s n'y sont donc pas extérieur(e)s au lieu comme pourrait l'être une observatrice ou un manipulateur d'objets (ex : bouger un pion), mais parties intégrantes de la réalité du lieu (ex : être le pion).

Cette différence fondamentale dans les lieux du jeu et dans l'utilisation du corps permettant d'entrer en relation avec eux ne saurait être négligée. Nous reviendrons en conclusion de cette section sur ses conséquences.

2. Le temps

Le *temps* du jeu est une seconde relation distinctive. Tout jeu est circonscrit dans le temps, avec un début, des étapes caractéristiques et une fin. Le match de baseball se conclut normalement au terme de ses neuf manches, la

partie d'échecs lorsqu'un roi est mis échec et mat et le tableau d'un jeu vidéo lorsque l'ennemi final est défait. À l'intérieur de cette période, différentes étapes dictées par les règles viennent imposer un *rythme* unique. Ainsi, les actions entreprises dans le cadre d'un match de hockey se succéderont souvent beaucoup plus rapidement que celles d'un match de baseball, tout comme le sera une partie d'échecs chronométrée par rapport à une autre qui ne l'est pas. Enfin, si le jeu est récurrent et évolutif (ex : tournoi, campagne de jeu de rôle, jeu en ligne multijoueur, etc.), il sera tout de même découpé en épisodes délimités dans le temps : qualifications et finales, événements, quêtes, etc.

Les jeux de rôle, sur table ou grandeur nature, n'échappent pas à cette exigence d'un début et d'une fin. Cependant, leurs rythmes respectifs sont marqués par une différence marquante. Le jeu de rôle sur table est rythmé, comme nous l'avons mentionné précédemment, par la relation narrative entre le maître de jeu et les joueur(se)s : le maître expose verbalement une situation, invite les participant(e)s à expliquer leurs réactions et offre une rétroaction. Un échange multilatéral se crée entre les individus qui deviennent alors cocréateur(trice)s de l'expérience ludique. Cette expérience est toutefois constamment soumise à une dynamique communicationnelle : explication, interprétation, réaction. J'expose, vous écoutez et vous vous créez une image mentale, puis vous m'exposez votre réaction. Cette dynamique fondamentale ne peut être occultée et occasionne un décalage persistant entre les intervenant(e)s. Puisque nous sommes perpétuellement forcés de briser le *faire-croire* du jeu afin d'assurer la compréhension mutuelle et l'explication des actes physiques (ex : « Mon personnage tourne les talons et s'enfuit »), nous ne pouvons jamais nous imprégner pleinement et durablement du personnage à incarner.

Le jeu de rôle grandeur nature échappe à cette formule narrative. Nul besoin d'expliquer le mouvement du corps, le corps du rôliste se substituant au corps du personnage. Nul besoin de décrire l'environnement imaginaire, le lieu du

jeu se chargeant de représenter (ou de ne pas obstruer) l'univers imaginé. Même dans les GN minimalistes où les décors sont suggérés plutôt qu'imposés, leur définition relèvera de la proposition en-jeu -à l'image des propositions lors des matchs d'improvisation- plutôt que de la description explicite. Tandis que le rôliste sur table annonce ce que son personnage dit (« Mon personnage regarde le tavernier et dit : « Donnez moi une chope de votre meilleure bière! » »), le GNiste le déclare sans détour. Bien sûr, plusieurs GN implanteront des règles provoquant des arrêts de jeu pour diverses raisons : sécurité (physique ou émotionnelle), explication d'un effet impossible à représenter (ex : la magie), coordination des participant(e)s (ex : positionnement de début de jeu), etc. Or, ces moments seront toujours perçus comme d'inévitables maux que l'on cherchera à éliminer ou minimiser. La rupture que ces interruptions entraînent dans le rythme occasionnent toujours une forme d'irritation démontrant leur contradiction par rapport à la volonté fondatrice du jeu. Ce que l'on recherche dans le jeu de rôle grandeur nature, c'est l'élimination de la distance entre les joueur(se)s et le personnage et, par conséquent, l'instauration d'un rythme où le réel et le fictif se confondent absolument sans interruption ou décalage.

3) La règle

La règle est l'ensemble des prescriptions et restrictions limitant et générant la liberté des joueur(se)s. La règle dictera par exemple une interdiction d'utiliser ses mains au soccer sous peine d'une pénalité, sauf lors d'une remise en jeu. La règle n'empêche donc pas seulement certains actes ; au contraire, elle les rend possibles et leur donne sens. Nous ne pourrions ici décrire l'ensemble des règles imaginables, ni même prétendre à les catégoriser. Néanmoins, nous pouvons affirmer qu'elles visent toujours à définir les modalités des relations entre les joueur(se)s, le lieu et le temps du jeu.

Les similarités apparentes entre les règles des jeux de rôle sur table et grandeur nature expliquent probablement pourquoi ces deux pratiques sont encore si intimement associées.

La règle de ces jeux ne réfère pas exclusivement à leurs aspects techniques ou procéduraux (ex : comment vaincre un ennemi), mais aussi à la logique sous-jacente à la création de l'univers imaginé. Tente-t-on de recréer un univers historique ou fictif? La moralité mise en scène est-elle manichéenne ou nuancée? Les personnages sont-ils humains? Originellement adeptes de jeux de rôle sur table, plusieurs organisateur(trice)s de jeux de rôle grandeur nature tentèrent de transposer les règles de leur passion première vers leur nouvel objet d'intérêt. Remplaçant les traditionnels dés par des armes de mousse ou de latex, troquant le maître de jeu pour des animateur(trice)s aux pouvoirs variables ou transposant directement la fiche de personnage papier en une fiche mémorisée, ils tentèrent -souvent sans grand succès- d'adapter l'expérience sur table à celle du grandeur nature. Or, tout comme l'adaptation d'un roman à succès au grand écran ne garantit pas la qualité du film, cette entreprise peut s'avérer périlleuse.

La faiblesse de cette adaptation réside dans l'occultation de la différence fondamentale de lieu et de temps entre les deux types de jeu de rôle. Une règle favorisant la narration sur table ne sera probablement pas recommandée pour le rythme du grandeur nature. Par exemple, un système de règles impliquant la manipulation de nombreuses variables chiffrées et la prise en compte de multiples facteurs environnementaux entraînera nécessairement une rupture de la simultanéité et un bris du décorum du lieu du grandeur nature. Cet éclair magique infligeant six dés de dégâts sur une cible, et doublée en puissance dans un environnement humide, sera impossible à représenter en grandeur nature sans attaquer l'esprit du jeu.

Étudions méthodiquement la question des règles en distinguant les deux formes que celles-ci peuvent prendre : les règles constitutives et les règles régulatrices. Comme l'écrit Colas Duflo dans *Jouer et philosopher* :

« Les règles constitutives sont celles qui, formant système, rendent possible un certain type d'activité. En les constituant, elles le

produisent. [...] L'ensemble de ses règles définit le jeu, et le crée tout en réglant son usage. Plus encore, c'est une seule et même chose de régler son usage et de le créer. [...] Les règles régulatrices règlent par contre l'usage de quelque chose qui existe déjà. » (DUFLO, pp.129-130)

Par exemple, la règle voulant que, dans une partie de *Serpents et échelles*, les serpents provoquent la dégringolade du pion tandis que les échelles autorisent son ascension peut être qualifiée de constitutive. Un(e) joueur(se) décidant soudainement d'utiliser les serpents pour gravir les cases du tableau de jeu ne jouerait tout simplement plus à *Serpents et échelles*. La règle régulatrice, quant à elle, propose une stratégie facultative permettant d'atteindre un objectif donné sans compromettre le jeu lui-même. Au jeu de dames, par exemple, il est fortement suggéré -sans que ce soit obligé- d'amener un maximum de pions dans la rangée de départ de l'adversaire afin de les transformer en puissantes dames. Aller à l'encontre de cette règle régulatrice ne mènera pas à l'interruption du jeu, mais diminuera les chances du joueur(se) d'obtenir la victoire.

Ces deux types de règles sont elles-mêmes dépendantes de l'adoption d'un *contrat ludique* que les joueur(se)s doivent librement accepter afin d'initier et conclure le jeu. Afin de débiter une partie de *Serpents et échelles*, les participant(e)s doivent être en accord sur l'intention de débiter ladite partie et d'en respecter les règles. Tant que cet accord n'est pas obtenu, aucun jeu ne peut débiter. En ce sens, le jeu est entièrement volontaire et libre ; il ne peut être imposé. Si tel était le cas, il cesserait d'être jeu et deviendrait travail, obligation ou autre labeur. Le plaisir ludique ne serait plus au rendez-vous.

Plus encore, le contrat ludique permet l'apparition du concept central à tout jeu : celui de la *légaliberté*. La *légaliberté*, concept central de la thèse de Colas Duflo, est l'invention d'une liberté *par* et *dans* une légalité. Par l'acceptation du contrat ludique et des règles qui en découlent, les joueur(se)s créent un espace de liberté

complètement nouveau qui ne pourrait exister sans cette acceptation. Hors de cet espace de liberté nouvelle, le jeu de *Serpents et échelles* n'est qu'un ensemble de morceaux de carton et de pièces de plastique sans signification. Toutefois, dès qu'on reconnaît aux pions une identité propre, ou aux dessins de serpents et d'échelles sur le tableau de jeu des fonctions uniques, on crée une liberté inédite. Dans la vie « réelle », lancer une paire de dés à six faces n'a aucune utilité ; dans ce jeu, c'est un acte fondateur régulant les déplacements et menant à la victoire. L'existence et l'acceptation de la légalité représentée par les règles engendre un espace de liberté unique.

À l'intérieur de cette légalité, les joueur(se)s seront motivé(e)s par leur *conatus*, notion héritée du philosophe Baruch Spinoza. L'effort par lequel toute chose tend à persévérer dans son être n'est rien de plus que l'essence actuelle de cette chose ; telle est la définition de ce *conatus*. C'est cet effort qui, dans le cadre du jeu, apporte un *plaisir ludique*. Autrement dit, une fois le jeu débuté, chaque joueur(se) s'imprègne de son rôle dicté par les règles afin de jouir de sa légalité nouvellement acquise. Son objectif - qui lui apportera un plaisir ludique- sera de persévérer dans son rôle le plus longtemps et efficacement possible afin de maintenir sa légalité. Que le jeu soit articulé autour de la compétition, de la coopération ou d'un mixte de ces deux notions, chaque individu tente de profiter au maximum de la légalité que le jeu lui procure. Il lance les dés afin d'atteindre la dernière case du tableau de *Serpents et échelles*, il tente de marquer un but avec son ballon au soccer, il fait vivre son personnage sous toutes ses facettes lors du jeu de rôle sur table, etc. Inversement, si un(e) joueur(se) renonce au *conatus*, il met de facto fin au contrat ludique, provoquant l'arrêt du plaisir ludique de tous les individus impliqués.

En somme, si nous résumons les notions empruntées à Colas Duflo, le jeu débute lorsqu'un ou plusieurs joueur(se)s acceptent un contrat ludique initiant le jeu lui-même. Ce faisant, ils activent une série de règles

constitutives ou régulatrices dictant ou suggérant le déroulement du jeu à venir. À l'intérieur de l'espace ludique ainsi créé, chaque joueur(se) est motivé(e) par un *conatus* caractérisé par la légalité propre au jeu initié. C'est dans la poursuite de ce *conatus* que le plaisir ludique naît.

Quelle est donc l'essence de la légalité générée par le jeu de rôle sur table? Au-delà des règles constitutives propres à chacune de ses déclinaisons (ex : création de la fiche de personnage, règles d'affrontement, etc.), l'énoncé suivant pourrait résumer ce *conatus* : le jeu de rôle sur table invite chaque joueur(se) à alimenter la *narration* des événements. La dynamique de proposition et de réaction entre le maître de jeu et les joueur(se)s -formulée par une narration dans l'oralité- étant au cœur de l'action, chacun(e) doit veiller à son maintien et sa croissance. Un(e) joueur(se) refusant les déclarations du maître de jeu ou empêchant ses partenaires d'intervenir dans les péripéties ne sera pas seulement un(e) mauvais(e) joueur(se) ; il détruira complètement l'expérience de jeu, privant tous les individus impliqués du plaisir ludique promis.

En GN, la légalité générée est fort différente : le GN invite, en théorie, chaque joueur(se) à *incarner* dans l'entièreté de leur être leurs personnages. Cette incarnation est complète et entière, soit physique et spirituelle (psychologique, émotionnelle, intellectuelle, etc.). Comme c'est le cas au théâtre, les participant(e)s s'approprient le récit, le jouent de tout leur corps et leur esprit, et l'alimentent par leurs actions. Souvent, cette ambition sera résumée par le concept « d'immersion ». Or, ce dernier ne saurait résumer avec exactitude l'expérience propre au GN. L'immersion suppose une forme de passivité face à un univers englobant, enveloppant, cohérent. Si l'immersion est bel et bien une réalité structurante en GN, elle ne rend pas compte de la contribution active des participant(e)s. Le GN n'exige pas simplement de ses participant(e)s de recevoir ou subir une proposition narrative ; il lui demande de la vivre pleinement en l'incarnant,

en la nourrissant. Tel que nous l'avons observé plus haut, il n'y a alors aucune distance physique et temporelle entre l'action du joueur ou de la joueuse et son impact dans le récit. La narration est inappropriée dans ce contexte, celle-ci brisant l'immédiateté du jeu. Tout mécanisme ou toute action nuisant à cette incarnation contreviendra à la légalité du GN, provoquant un bris du plaisir ludique. Ce qui empêche l'incarnation (ex : intrusion du « hors-jeu », sortie du rôle théâtral, etc.) compromet le conatus de la légalité.

En somme, autant dans leurs lieux, leurs temps et leurs règles, le jeu de rôle sur table et le GN se distinguent. S'ils entretiennent des similitudes occasionnelles, celles-ci ne sont aucunement *essentielles*. Le fait que les rôlistes sur table aient contribué à la naissance du GN ne nous autorise aucunement à faire de l'un le parent de l'autre. Attendrait-on d'un(e) joueur(se) de soccer qu'il ou elle crée un jeu vidéo de soccer, ou reconnâtrions-nous plutôt que le second a beaucoup plus à voir avec les autres jeux vidéo et ses programmeur(se)s qu'avec le sport physique traditionnel? La réponse à cette question va de soi, et c'est précisément en raison de celle-ci qu'il convient d'analyser le GN sous l'angle des pratiques qui lui sont proches plutôt que sous celui du jeu de rôle sur table.

III. METTEUR EN SCÈNE ET THÉÂTRE LUDIQUE

Nous nous sommes efforcés jusqu'ici de distinguer le GN du jeu de rôle sur table auquel il est fréquemment associé. Or, tout GN peut-il être qualifié de « théâtre ludique »? Suffit-il de d'encourager l'incarnation physique et spirituelle d'un personnage dans un cadre ludique pour en faire une expérience artistique?

Joël Pommerat, metteur en scène français contemporain, exposant sa démarche artistique personnelle, écrit dans *Théâtres en présence* : « Le théâtre, c'est ma possibilité à moi de capter le réel et de rendre le réel à un haut degré

d'intensité et de force. » (POMMERAT, p.10). Cette unique phrase révèle l'essence de l'art. L'artiste observe le réel sous un angle qui lui est propre, l'interprétant au travers une lunette teintée par une sensibilité personnelle. Par ses œuvres, il s'affaire à (re)présenter à un public cette vision qui est sienne. Le processus artistique s'articule donc autour de ces deux axes indissociables de *réception* (observation, interprétation) et d'*émission* (création, (re)présentation). L'artiste ne se contente pas de subir le réel ; il aspire à partager son expérience avec le reste de l'humanité. Si nous adoptons cette définition de la démarche artistique, nous ne pouvons pas prétendre que tout GN est aussi théâtre ludique.

Nous pourrions tenter de détailler les particularités du théâtre ludique en énumérant certains de ses aspects fréquemment observés dans ses représentations et que l'on pourrait associer à ce que d'aucuns définiraient comme un *GN de mœurs*. Orienté vers une exploration intériorisée de mœurs nuancés et complexes dénuée de systèmes de règles techniques, le GN de mœurs pourrait être confondu avec le théâtre ludique. Toutefois, nous ne saurions enchaîner notre définition à une multitude de caractéristiques plus accidentelles qu'essentielles. La particularité unique du théâtre ludique est beaucoup plus fondamentale : l'intention artistique d'un metteur en scène.

1) Qu'est-ce qu'un metteur en scène?

Dans son *Traité de la mise en scène*, l'écrivain et critique français Léon Moussinac présente le rôle du metteur en scène :

« Après avoir conçu et fixé les lignes générales de l'action dramatique et organisé cette action dans l'espace et dans le temps par le moyen des éléments scéniques, le metteur en scène dirige, en l'inspirant, le travail de tous les collaborateurs, de manière à atteindre dans l'unité du jeu dramatique les buts de la représentation. » (MOUSSINAC, p.75)

Ces quelques lignes comportent de nombreux concepts que nous décortiquerons un à un afin de

mieux en saisir les conséquences logiques sur notre propos : l'espace, le temps, les éléments scéniques, les collaborateur(trice)s, l'unité du jeu dramatique et les buts de la représentation.

Dans le cadre de notre réflexion sur le jeu, nous avons eu l'occasion de traiter du *lieu* en tant qu'emplacement physique et circonscrit où le jeu doit se dérouler. Au théâtre, il s'agira de la scène ou de l'environnement dans lequel performeront les acteur(trices). Or, le lieu n'a d'importance qu'en regard de l'*espace dramatique* qu'il génère, celui-ci étant l'univers virtuel créé par l'assemblage des symboles mis en scène dans le lieu physique. Les rideaux de velours écarlates, la table de chêne antique et le chandelier d'argent disposés sur une scène d'un théâtre de Montréal, une fois la pièce de théâtre débutée, font voyager la troupe et le public vers la salle du trône d'un château danois shakespearien. Lorsque le jeu commence, l'espace dramatique se superpose au lieu et en altère le sens afin d'appuyer le récit présenté. Ainsi, le « lieu physique, géographique, concret, *scénique* en un mot, devient, durant la représentation, un espace organisé en signes qui possèdent tous une multiplicité de sens *visibles*, disponibles à l'interprétation et à même de fournir une sorte de passage pour accéder à l'espace dramatique. » (BIET et TRIAU, p.84). Le rôle du metteur en scène est d'organiser les symboles du lieu afin de créer ce passage vers l'espace dramatique désiré.

Le *temps* est façonné par le metteur en scène en un *rythme*, une série de périodes aux durées et « tempos » variés (actes, scènes, épisodes, campagnes, etc.) et entraîne la création de la musicalité globale de l'expérience théâtrale. Par exemple, une pièce aux scènes courtes, aux entrées et sorties d'acteur(trice)s rapides et dépourvue de prologue donnera une impression de course haletante susceptible de colorer un récit tout aussi endiablé. Le façonnage du temps par le metteur en scène constitue donc un outil primordial dans l'organisation de la pièce.

Les *éléments scéniques* sont les éléments artistiques et techniques concourant à la création

théâtrale et revêtant le rôle de symboles créant un passage vers l'espace dramatique. Les éléments scéniques, une fois rassemblés, constitueront le lieu physique, mais ne s'y limiteront pas. On y associera la scénographie (ex : lumière, décors, son, etc), les costumes, les maquillages, la disposition du public face à la scène et l'entièreté des autres variables susceptibles d'altérer la réception de l'expérience théâtrale. L'illumination complètement ou la pénombre stratégique, un décor épuré ou une reconstitution naturaliste d'un atelier de boucher, une musique d'ambiance ou un silence lourd, ou une scène circulaire ou « à l'italienne » ne sont qu'un infime échantillon des choix que pourra faire le metteur en scène afin d'influencer la perception du public.

Les *collaborateur(trice)s* forment l'équipe donnant chair à la pièce de théâtre. Spécialistes ou non, ceux-ci participent à un ensemble de tâches que le metteur en scène ne saurait prendre en charge adéquatement. Scénographe, maquilleur(se), dramaturge, éclairagiste, musicien(ne), costumier(ère), acteur(trice), régisseur(se) et technicien(ne) de scène sont parmi les plus connu(e)s d'entre eux, mais ne sauraient résumer l'entièreté des talents des individus contribuant à la réussite d'une prestation. Chacun(e) de ces collaborateur(trice)s est un rouage essentiel de la mise en scène, agissant comme un multiplicateur de l'effet théâtral visé par le metteur en scène.

La coordination efficace des réalités décrites par les concepts ci-dessus permet d'atteindre une *unité du jeu dramatique*, soit la cohérence interne de la pièce produite. Le rythme complètera la gestion de l'espace, tout comme l'usage d'effets lumineux et sonores contribueront aux propos des acteur(trice)s, offrant dès lors au spectateur(trice) une impression d'harmonie renforçant le *but de la représentation*. Ce but pourra être de diverses natures, les effets que le metteur en scène pourrait vouloir produire sur le spectateur(trice) étant infinis, de la création d'un sentiment à la transmission d'un message moral, politique, etc.

Ces réflexions, extraites du théâtre classique (le théâtre avec acteur(trice)s et spectateur(trice)s), peuvent toutefois susciter un doute lorsqu'elles sont transposées au théâtre ludique. S'appliquent-elles à ce dernier comme elles s'appliquent aux œuvres théâtrales traditionnelles depuis des siècles? Y a-t-il lieu de penser que le metteur en scène de théâtre ludique puisse être appelé à « concevoir et fixer les lignes générales de l'action dramatique »?

Effectivement, la liberté d'action, l'improvisation et l'imprévisibilité des spect-acteur(trice)s (nous reviendrons sous peu à la définition de ce terme nouveau) rendent incertain le processus de préparation de l'action dramatique. Pourtant, nous devons reconnaître que les expériences de théâtre ludique se distinguent fortement entre elles et ne sauraient être interchangeables. Un événement ancré dans un univers fictif médiéval axé sur l'émerveillement des participant(e)s est profondément différent d'un autre faisant vivre la détresse du Krach boursier de 1929. Cela signifie donc que, bien que les spect-acteur(trice)s disposent d'une grande liberté, il y a bel et bien une ligne directrice et unificatrice définissant l'unité dramatique et guidant les participant(e)s sur la voie de la cohérence et de la cohésion. Avant même la tenue de l'événement, avant que le dialogue et les rétroactions entre le metteur en scène et les spect-acteur(trice)s ne soient initiés, il revient au metteur en scène lui-même de définir cette ligne directrice. Cela s'effectue principalement par le biais de la *partition* (dont nous traiterons plus bas), mais aussi dans la constitution même de la troupe qui l'épaulera dans sa tâche, de même que dans sa gestion quotidienne de la communauté de spect-acteur(trice)s.

Cette dernière question qu'est la gestion de la communauté des individus participant aux événements ou orbitant autour de leur organisation est d'ailleurs fondamentale. En fusionnant l'acteur(trice) et le spectateur(trice), le théâtre ludique implique au quotidien dans son organisation ce qui ne serait, au théâtre

classique, qu'un public relativement distant. Le metteur en scène -ou le responsable aux communications- ne doit pas simplement gérer les attentes des individus et les préparer à la « surprise » de la pièce de théâtre ; il doit les intégrer au processus même de création. De ce fait, les valeurs qui teinteront les échanges entre le metteur en scène, son équipe proche et les spect-acteur(trice)s constitueront des facteurs influençant l'expérience théâtrale ludique générale. Par exemple, un événement articulé autour du thème du « secret » verra inévitablement les discussions de sa communauté -sur les médias sociaux, dans le réel, etc.- être imprégnées d'une forme de réserve dans les informations révélées.

2) La partition

Au théâtre classique, la partition occupe une place prépondérante lors de la préparation de la pièce. Plus que l'unique « texte » qui consigne les mots prononcés par les acteur(trice)s et les didascalies de leurs mouvements, la partition est un « relevé synchronique des interventions verbales et non verbales d'un personnage, voire de tous les arts scéniques, de tous les codes ou tous les systèmes signifiants d'un spectacle. » [PAVIS, p.275-276.]. En d'autres termes, la partition est l'ultime compendium de la mise en scène d'une œuvre théâtrale. Étudiée par le dramaturge, interprétée par le metteur en scène, adoptée par les technicien(ne)s et artisan(e)s, elle est au cœur de de la plupart des théories théâtrales. Pour nombre de penseurs classiques, faire du théâtre, c'est avant tout donner vie à un texte et, éventuellement, à une partition.

Des adeptes de la reconstitution des œuvres anciennes aux artistes contemporain(e)s ne jurant que par le théâtre de création, la partition joue un rôle certain, bien que variable. Toutefois, rarement les pièces mises en scène incluent-elles une liberté aussi absolue qu'au théâtre ludique. Toutes les notions de répétitions, d'exercices, de peaufinage des scènes et de représentations multiples en sont évacuées. Chaque nouvel événement est une première et une finale, chaque scène est croquée sur le vif, chaque personnage n'est guidé que par ses propres moteurs et non

par une indication explicite en provenance d'un metteur en scène. En somme, la plupart des éléments caractérisant la partition classique ne sauraient s'appliquer au théâtre ludique. Privé de cet aspect essentiel au médium artistique, peut-on véritablement qualifier le théâtre ludique de théâtre?

Pourtant, une forme de partition existe bel et bien dans le théâtre ludique. Celle-ci est caractérisée par trois volets inéluctables lors de la préparation d'un événement de ce genre : les *mécanismes*, l'*univers* et l'*environnement*. Chacun de ces volets aura une influence déterminante sur la manière dont les spect-acteur(trice)s prépareront, incarneront et apprécieront leurs personnages. Ou, selon les termes utilisés précédemment, comment ils concevront leur « légibilité ». Cette partition ne dictera pas à proprement parler leurs paroles, mouvements ou expressions, mais orientera plus ou moins intensément leurs décisions et attitudes.

Les *mécanismes* sont composés des règlements - les interdits ou les autorisations- définissant le spectre de l'action des spect-acteur(trice)s. Ceux-ci peuvent autant moduler les relations et interactions entre les personnages que les initiatives individuelles envers l'*environnement* et l'*univers*. Des modalités balisant les conflits entre les personnages (ex : altercations physiques) à la définition de la puissance d'un individu (ex : les aptitudes liées à son rôle) en passant par le respect de la sécurité émotionnelle, les mécanismes -ou l'absence de mécanismes- déterminent les conditions d'existence de l'action du spect-acteur(trice). Sans eux, nous baignons dans un flou dangereux où il est impossible de savoir avec certitude la portée -et même l'acceptabilité- d'une action. Puis-je maîtriser physiquement un(e) autre personnage? Quels sont mes privilèges en tant que personnage aristocrate? Y a-t-il des actions entreprises par d'autres spect-acteur(trice)s qui devraient altérer le comportement de mon propre personnage? En somme, les mécanismes *régulent l'action* de l'événement.

L'*univers* est le corpus de récits -écrits, racontés, photographiés, peints, etc.- structurant le scénario de l'événement. Qu'il prêche par la simplicité en tenant sur quelques lignes ou qu'il puisse noircir les pages d'une encyclopédie de jeu, il aiguille les spect-acteur(trice)s sur le *champ des possibilités* de leurs personnages. Le jeu se déroule-t-il dans un hôtel contemporain ou dans un palais antique? Pourquoi les personnages sont-ils réunis en ce lieu? Quelles sont les anecdotes marquantes de l'histoire de ce monde fictif? Quels costumes revêtent les cohortes habitant ces lieux? L'univers assure la cohérence des différentes créativité en présence parmi les spect-acteur(trice)s, incluant ou excluant certains choix esthétiques et scénaristiques.

L'*environnement* se résume à ce que nous avons décrit plus haut comme les *éléments scéniques* de la mise en scène classique. Or, le metteur en scène de théâtre ludique doit utiliser ces éléments scéniques -donc l'environnement- afin d'orienter plus ou moins subtilement les volontés des spect-acteur(trice)s. Illuminer puissamment un local à l'aide d'une lumière blanche dissuadera inconsciemment les individus y pénétrant de s'adonner à des tractations secrètes, chacun de leurs actes étant observé et observable. Disposer une cohorte de personnages dans un minuscule espace meublé créera un effet de promiscuité stimulant les rapprochements. Un intéressant processus se met ainsi en marche lorsque le spect-acteur(trice) entre en contact avec un environnement judicieusement réfléchi ; tout en l'utilisant comme une source d'inspiration pour son propre imaginaire, il sera ingénieusement influencé par celui-ci.

Nous pourrions dédier une thèse complète à l'unique analyse des trois volets brièvement énoncés ci-dessus. Toutefois, nous nous en tiendrons à l'exposition de leurs principales caractéristiques afin de démontrer l'existence d'une partition théâtrale ludique consolidant les intentions artistiques du metteur en scène et l'unité dramatique. Certes, elle doit scrupuleusement mettre en valeur la liberté du

spect-acteur(trice) -essentielle à l'incarnation du personnage- et ne pourrait donc pas dicter chaque détail d'une représentation. Elle est, pourrions-nous dire, intériorisée par les participant(e)s. Néanmoins, elle existe bel et bien et représente un argument supplémentaire en faveur des étroits liens entre les théâtres ludique et classique.

IV. ACTEUR(TRICE) ET SPECTATEUR(TRICE)

En raison de la position particulière qu'occupe la partition par rapport à l'œuvre jouée dans le cadre de l'expérience théâtrale ludique, l'acte de mise en scène a pour fonction de mettre le spect-acteur(trice) au cœur du jeu. Celui-ci n'est pas qu'un facteur parmi d'autres de la réalisation de l'acte théâtral, mais sa matière première. Ainsi, si l'expérience du théâtre ludique devait être comparée au chantier d'une maison, le spect-acteur(trice) en serait la brique, laissant au metteur en scène le rôle de ciment consolidateur. Il est donc essentiel d'étudier attentivement les rôles fondamentaux que sont ceux de l'acteur(trice) et du spectateur(trice).

1) Les spect-acteur(trice)s

D'entrée de jeu, nous ne pouvons occulter le caractère unique du théâtre ludique à ce sujet, soit la fusion de l'acteur(trice) et du spectateur(trice). En elle-même, l'expérience proposée n'est pas destinée à un œil extérieur au jeu. Non seulement celui-ci en viendrait-il inévitablement à manquer la majorité des scènes réalisées en simultané par la panoplie de participant(e)s en des lieux différents, mais il ne saurait que se sentir exclu d'une oeuvre n'étant aucunement réfléchie en fonction de sa présence. Le spectateur(trice) perdrait donc son statut de noble partenaire du théâtre classique pour se draper de l'odieux voile de voyeur(se). Il ne serait plus le destinataire attendu et désiré par les artistes, mais l'intru s'infiltrant et corrompant la crédibilité et l'authenticité d'une scène. À l'image de la caméra modifiant par sa seule présence les interactions privées d'une famille, il

interromprait l'incarnation intuitive d'un rôle ; le spectateur(trice) briserait l'envolée naturelle de l'acteur(trice) en le forçant à prioriser la *manifestation* de son rôle au détriment de son *incarnation*.

Le spectateur(trice) ne doit donc pas être exclu(e) du jeu, mais entièrement intégré(e) à celui-ci. En ce sens, nous utiliserons le néologisme de *spect-acteur(trice)* pour distinguer sa place dans l'expérience du théâtre ludique. Il convient de noter que ce terme n'est guère le fruit de notre imagination. Du théâtre forum d'Augusto Boal aux œuvres plastiques en art contemporain, le spect-acteur(trice) est le déclencheur de la création. À différents degrés et en fonction du médium en cause, on lui proposera une expérience immersive plus ou moins active : intervention directe auprès des acteur(trice)s afin d'altérer le cours de la pièce de théâtre, déplacement autour d'une sculpture urbaine afin d'en activer les propriétés, positionnement au cœur de la chorégraphie dansante afin de modifier les mouvements des artistes, etc. Le spect-acteur(trice) agit sur l'œuvre et la transforme au même moment où il la découvre et l'appréhende.

Si la notion de spect-acteur(trice) peut être évoquée dans plusieurs styles théâtraux, il acquiert dans le théâtre ludique sa forme la plus pure. Il ne suffit pas pour le spectateur(trice) d'influencer le récit ou la mise en scène ; il doit revêtir pleinement le chapeau d'acteur(trice) afin qu'il y ait identité de ces deux statuts habituellement distincts. Le spect-acteur(trice) cocrée l'événement théâtral, proposant et recevant constamment et dans l'immédiat les propositions structurant le récit. Il ne vit pas par procuration ou empathie les pensées, émotions ou volontés de l'acteur(trice) sur scène, mais les éprouve directement par son action personnelle librement choisie.

2) Narrer, manifester, incarner

À la lumière des dernières propositions, opérons une brève parenthèse afin de clarifier la différence dans les ambitions entre le théâtre classique et le théâtre ludique. Précédemment,

lors de notre examen du jeu de rôle sur table, nous avons établi que ce dernier avait pour ambition première -ou *conatus*- de *narrer* le récit, contrairement au théâtre ludique qui cherchait à l'*incarner*. Le théâtre classique, pour sa part, aspire à le *manifeste*. Ces différentes ambitions auront un impact majeur sur la posture des participant(e)s. Nous ne reviendrons guère sur la narration du jeu de rôle sur table et nous concentrerons sur le sens que nous accordons à *manifeste* et *incarner*.

Le théâtre que nous qualifions de « classique » est caractérisé par la séparation claire entre le spectateur(trice) et l'acteur(trice). Il repose sur la transmission d'une œuvre, plus ou moins longuement préparée par une troupe, à un public. Cette transmission de l'œuvre -des sentiments, idées, perspectives, etc. dont elle est porteuse- est avant tout *manifestée*, signifiant par-là, comme le relevait dans une perspective théologique chrétienne le terme latin « *manifestare* », qu'elle est révélée au public. La manifestation ne se résume donc pas à la simple déclamation des paroles des personnages, aux mouvements sur scène, aux émotions affichées ou à l'histoire articulée ; elle révèle au public une vérité. La pièce de théâtre, dans chaque aspect de sa réalisation murement préparée par la troupe -scénographie, costumes, lumières, sons, mise en scène, etc.- se manifeste au public, révélant dès lors l'universalité de sa proposition artistique. La manifestation est dirigée de la troupe vers le public, tout en étant fondée sur un lien profondément humain entre eux.

Le théâtre ludique, tel que décrit dans les présentes lignes et reposant sur le spect-acteur(trice), en appelle à *incarner* le récit. *Incarner*, c'est, comme le rappelle l'étymologie latine du verbe, *entrer dans un corps*, ou *se faire chair*. La vérité humaine manifestée par la troupe du théâtre classique à son public est ici découverte dans l'acte artistique du spect-acteur(trice) qui l'incarne. En revêtant le costume d'un personnage et en se plaçant dans des situations spécifiques, les émotions, idées, volontés et autres vérités naissent d'elles-mêmes.

Cette réalité fait écho aux écrits de Constantin Stanislavski dans *La formation de l'acteur* :

« On peut comprendre un rôle, sympathiser avec le personnage et se placer dans les mêmes conditions que lui afin d'agir comme il le ferait. C'est ainsi que naissent chez l'acteur des sentiments qui seront analogues à ceux du personnage, mais qui n'appartiendront qu'à l'acteur. » (STANISLAVSKI, pp.205-206)

La vérité au cœur de l'expérience théâtrale, classique ou ludique, est donc susceptible d'être similaire. C'est toutefois son mode de révélation ou de découverte -par manifestation ou incarnation- qui détermine le processus artistique subséquent.

En terminant, il convient de préciser que la narration, la manifestation et l'incarnation peuvent, à un moment ou un autre et plus ou moins partiellement, être retrouvées dans chacun de ces médiums artistiques. Le jeu de rôle sur table pourra intégrer ponctuellement une phase d'incarnation, tout comme un conteur sur scène, créant un dialogue direct avec le public, se tiendra habilement en équilibre sur la ligne entre la narration et la manifestation. Enfin, certains metteurs en scène de théâtre ludique pourraient utiliser la narration comme méthode rapide pour faire naître dans l'imaginaire des spect-acteur(trice)s une imagerie spécifique. Cependant, ces occurrences seront toujours accidentelles et non essentielles (pour reprendre ces notions aristotéliennes) ; le théâtre classique peut se priver de narration, mais jamais de manifestation, tout comme le théâtre ludique ne peut exister sans incarnation. Nous ne tentons donc pas ici de circonscrire un médium artistique à un *modus operandi*, mais à indiquer ce qui en constitue l'essence propre afin de mieux diriger nos réflexions futures.

3) Les moteurs créatifs

La place centrale qu'occupe le spect-acteur(trice) dans l'expérience théâtrale ludique se heurte à une série de questionnements découlant de la comparaison avec l'acteur(trice) du théâtre classique. Les spect-acteur(trice)s

étant dans une écrasante majorité des amateur(trice)s n'ayant aucune formation en la matière, comment peuvent-ils s'approprier efficacement un personnage dramatique? L'événement de théâtre ludique étant construit autour de l'improvisation de ses participant(e)s et ne pouvant être ni répété, ni répliqué, comment peut-on construire une œuvre spontanée cohérente? En somme, peut-on légitimement comparer le professionnalisme, la discipline et la rigueur des acteur(trice)s classiques à l'amateurisme, la spontanéité et la naïveté des spect-acteur(trice)s?

Nous ne tenterons pas de défendre l'idée selon laquelle les spect-acteur(trice)s pourraient être considéré(e)s comme des acteur(trice)s professionnel(le)s ou de titre. Lorsque certain(e)s le seront, ce sera au contraire par pure coïncidence. En ce sens, c'est sur les épaules du metteur en scène du théâtre ludique que repose le poids de la création artistique professionnelle et raisonnée. Son rôle est d'observer, comprendre, interpréter et plus ou moins subtilement coordonner l'activité des spect-acteur(trice)s amateur(trice)s en présence. Comment le metteur en scène peut-il donc aider l'amateur(trice) à s'approprier sa part d'acteur(trice)?

De nouveau, nous trouverons un éclairage pertinent chez le metteur en scène et acteur Constantin Stanislavski. Dans *La formation de l'acteur*, celui-ci s'exprime ainsi : « Il existe donc trois « moteurs » de notre vie psychique : le sentiment, l'intellect et la volonté, qui jouent un rôle important en donnant l'impulsion au travail créateur. » (STANIVSLAVKI, pp.276-277)

Chez Stanislavski, l'acteur(trice) atteint la vérité de son rôle en éveillant son subconscient et en créant des déclencheurs lui permettant d'y accéder plus ou moins aisément. À force de répétitions, d'observations et d'expériences nourrissant sa mémoire, l'acteur(trice) réussira à se glisser dans la peau de son personnage afin d'offrir une prestation authentique. Certes, le public est le destinataire de cette opération, mais

le jeu juste et appréciable est la conséquence de la sincérité recherchée pour ses qualités intrinsèques ; le public est le témoin admiratif de la transformation de l'acteur(trice). Le personnage n'est alors pas imité ou répliqué, mais habité. Dans le cas contraire, les risques seraient grands de tomber dans la caricature, voire le cabotinage.

Cette transformation ne s'opère pas à l'aide de truc mécaniques ou purement techniques. C'est en utilisant des « moteurs » de la vie psychique que l'acteur(trice) active son subconscient et embrasse la spontanéité et l'authenticité de son rôle. Tout dépendant de l'individu, le sentiment (l'émotion ressentie), l'intellect (la rationalité de l'action), la volonté (la motivation profonde) ou idéalement un mélange des trois permettront de créer un pont entre les psychés du personnage et de l'acteur(trice). Par exemple, l'actrice ayant déjà éprouvé la perte d'un enfant sera à même de se plonger dans des dispositions affectives lui permettant d'incarner le rôle d'une mère endeuillée. L'homme ayant longuement étudié les réalités du monde de l'enseignement saura s'imprégner de la logique d'action d'un personnage professeur. L'artiste ambitieux saura se connecter à la volonté d'ambition dévorante du roi conquérant. Dans toutes ces situations, l'acteur(trice) cherche un angle de compréhension, une route lui permettant de pénétrer entièrement son personnage.

Le fait que nous utilisions le terme « incarner » lors de notre exposé des idées de Stanislavski n'est pas une coïncidence. Nous avons défini plus haut l'essence du théâtre classique comme une *manifestation*. Le metteur en scène russe n'échappe pas à cette thèse, mais il soutient que c'est par une incarnation authentique que la manifestation sera la plus juste. Toutefois, il avertit les acteur(trice)s en formation de ne pas céder à l'incarnation complète, celle-ci les menant à des performances à la qualité irrégulière et à un repli sur soi rompant avec le public. Afin de guider l'amateur(trice) participant à un événement théâtral ludique sur la voie du spect-acteur(trice), le metteur en scène

pourra néanmoins trouver chez Stanislavski plusieurs tactiques que nous nommerons ainsi :

- i. *Introspection* : Avant même la tenue de l'expérience théâtrale, le metteur en scène se doit d'accompagner les futur(e)s spect-acteur(trice)s dans une introspection visant à déterminer lequel des trois moteurs identifiés ci-dessus sera le plus à même d'initier l'acte créateur du participant(e). Lors de ses expériences artistiques (ex : théâtre classique, cinéma, littérature, etc.), le participant(e) s'associe-t-il davantage aux personnages en raison de leurs émotions, leurs pensées ou leurs ambitions?
- ii. *Fondation* : Qu'il crée par lui-même son personnage ou se le voit attribué par le metteur en scène, le moteur créatif du spect-acteur(trice) doit être en adéquation avec les traits dominants de son personnage. Exiger d'un individu profondément ancré dans la rationalité l'incarnation d'un personnage hautement émotif risque fort de compromettre la sincérité du jeu et de pousser le spect-acteur(trice) dans un jeu mécanique caractérisé par des clichés. Tel que l'écrit Stanislavski, « certains acteurs ne tiennent pas compte des limites que leur propre nature leur impose » (STANIVSLAVSKI, p.332). Pour cette raison, la fondation du personnage doit être ancrée dans un socle similaire à celui de la personnalité du spect-acteur(trice).
- iii. *Floraison* : La floraison du spect-acteur(trice) incarnant un personnage se produit au moment du jeu, lorsqu'une mise en situation concrète permet l'improvisation des réactions naturelles de ce personnage. Le moteur créatif préalablement identifié lors de l'introspection offrira au spect-acteur(trice) un angle

d'approche des scènes qui lui seront proposées. Or, le personnage portant en lui une nécessaire part de sensibilité, d'intellect et de volonté, le spect-acteur(trice) confronté à des situations diverses devra éventuellement faire fleurir son jeu et s'ouvrir aux autres facettes de son rôle. Le roi mû par son ambition pourrait devoir affronter le deuil de son fils, provoquant une soudaine éclosion d'émotivité dans un jeu initialement orienté vers une volonté de puissance. Toutefois, si cette émotivité surpasse les capacités du spect-acteur(trice), celui-ci se repliera en terrain connu en concentrant ses efforts sur la volonté mieux maîtrisée. Le metteur en scène, conscient des inclinaisons et limitations du spect-acteur(trice), tentera de le soumettre, sans le forcer, à des scènes susceptibles de faire fleurir les trois moteurs créatifs de son personnage. C'est donc dans le feu de l'action, graduellement et en respect du participant(e), que la formation au rôle de spect-acteur(trice) se fait.

- iv. *Adaptation* : Pendant ou après le jeu, le spect-acteur(trice) se devra d'adapter son personnage à son expérience. En fonction de ses découvertes, malaises et autres apprentissages, il approfondira la personnalité de son personnage, que ce soit en l'étoffant, en l'ouvrant davantage à de nouveaux moteurs créatifs ou en retirant des aspects qu'il se juge incapable d'incarner. Dans les expériences de théâtre ludique à édition unique (un seul événement sans suite), ce processus d'adaptation devra se faire rapidement entre chaque scène, ce qui exigera souvent une meilleure préparation (Introspection et Fondation) en amont. Cependant,

lorsque le jeu est construit sur un mode de « campagne » (plusieurs événements se succédant dans le temps), le spect-acteur(trice) pourra prendre le temps nécessaire pour s'adapter, que ce soit en effectuant une nouvelle introspection, en redéfinissant ses fondations et en discutant avec le metteur en scène. Ainsi, il n'existe pas dans le théâtre ludique une quête de « perfection » dans l'incarnation du rôle. Le spect-acteur(trice) n'ayant aucune obligation de *manifestation* envers un quelconque public, il peut se concentrer sur l'exploration de son rôle et de ses propres expériences artistiques.

En somme, pour reprendre la catégorisation proposée par le metteur en scène français Louis Jouvet, le spect-acteur(trice) est avant tout un(e) acteur(trice) -qui habite un personnage tout en conservant une part de lui-même, déformant les rôles à la mesure de sa personnalité- que l'on tente peu à peu de transformer en comédien(ne) -qui est habité(e) par un personnage et s'y confond. Si Stanislavski encense le comédien apte à fusionner avec le rôle qui lui est proposé, le metteur en scène du théâtre ludique doit travailler avec des amateur(trice)s en cheminement -ou non- vers ce statut.

4) L'éventail créatif

La troupe de théâtre classique, depuis l'essor de la mise en scène au XIXe siècle, a peu à peu retiré certains privilèges des mains des acteur(trice)s. Autrefois libres de choisir leurs costumes, accessoires, maquillages et mouvements sur scène, les acteur(trice)s furent invités à remettre ces pouvoirs décisionnels et artistiques à des professionnels nouvellement proclamés : costumier(ère), accessoiriste, maquilleur(se), metteur en scène, scénographe, dramaturge, etc. Avec le temps et la professionnalisation des métiers de la scène, les membres des troupes ont su se spécialiser afin d'offrir des prestations empreintes de justesse. De ce fait, une panoplie d'expert(e)s soulagent

désormais l'acteur(trice) de ces choix difficiles, l'épaulant et décuplant l'efficacité de sa *manifestation*.

Or, renouant avec les pratiques anciennes, dans le cadre du théâtre ludique, chaque spect-acteur(trice) est son propre scénariste, accessoiriste, maquilleur(se) et costumier(ère). L'agencement adéquat de ces arts et techniques est en grande partie laissé à la discrétion du spect-acteur(trice), celui-ci étant inhérent à la notion de liberté au sein du jeu. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un aspect incontournable du théâtre ludique -certains metteurs en scène offrant aux participant(e)s des services personnalisés de costumier, maquillage et cie, l'éventail créatif est une partie intégrante de l'expérience théâtrale ludique. Ces derniers disposent de toute la latitude nécessaire pour créer -ou co-crée avec les autres spect-acteur(trice)s et le metteur en scène- un personnage dont chaque facette facilitera l'incarnation du personnage. Puisque l'objectif du théâtre ludique n'est pas de manifester une idée ou un récit à un public, mais de faire de l'acteur(trice) son propre spectateur(trice), nul n'est mieux placé que le spect-acteur(trice) pour décider de ce qui alimentera le plus adéquatement ses moteurs créatifs.

Cependant, en dehors des appuis et conseils offerts -sans contraintes- aux spect-acteur(trice)s, le metteur en scène pourra intégrer dans la partition du jeu des balises venant circonscrire la liberté créative des individus. Par exemple, un code vestimentaire pourrait être associé à aux origines géographiques ou socio-économiques d'un personnage (ex : suggérer l'étude des habits de l'aristocratie française du XVIIe siècle dans le cadre d'un jeu inspiré de la Renaissance européenne). Sans se substituer au spect-acteur(trice), le metteur en scène veillera par ces balises à assurer la cohérence de l'esthétique générale du jeu, évitant un méli-mélo confus et disparate des costumes, maquillages, accessoires et mouvements découlant de la rencontre désordonnée des libertés créatrices individuelles.

V. APARTÉ : NATURALISME ET SYMBOLISME

Dans la seconde moitié du XIXe siècle, deux courants majeurs destinés à marquer la mise en scène gagnèrent en popularité dans les théâtres français. S'érigeant contre le théâtre classique proposant des décors peints, un jeu d'acteur convenu et, trop souvent, un conformisme politique et social, des metteurs en scène conçurent de nouvelles méthodes répondant à deux philosophies diamétralement opposées.

Tout d'abord, le naturalisme, articulé et popularisé par André Antoine, aspirait à une « forme de réalisme, caractérisée par un souci du détail quasi-documentaire dans la reconstitution de milieux sociaux variés. [...] Une scénographie qui reproduit minutieusement un lieu, avec force objets et détails réalistes et/ou qui n'hésite pas à exhiber ce qui peut paraître sordide, laid voire choquant. ». [BOISSON *et al.*, p.61]. Antoine recherchait à un tel point la fidélité de ses décors que, dans la pièce *Les Bouchers*, il n'hésita pas à suspendre de véritables morceaux de viande à des crochets afin de reproduire l'atmosphère d'une boucherie. Ce désir de recréer des environnements crédibles à l'extrême, voire tout à fait réels, ne découlait pas que d'un mimétisme primaire artistique. Au contraire, il était fondé sur le postulat esthétique que le théâtre classique s'éloignait du « vrai » par sa recherche de raccourcis techniques. Une bibliothèque peinte sur un large panneau de bois n'équivaut pas, autant pour les acteur(trice)s que pour le public, à une bibliothèque massive occupant, avec tous ses livres et recueils, un espace de la scène. Magnifier ou rogner le réel par des trucs et astuces aurait pour conséquence d'éloigner l'expérience théâtrale du réel et, donc, de la vie concrète. Stanislavski, qui appliquera à sa manière la tradition naturaliste dans le jeu d'acteur(trice), en viendra à faire répéter ses partenaires dans des locaux dépourvus d'ouverture sur le public (avec un « quatrième

mur ») afin de les habituer à un jeu naturel dirigé vers les personnages.

Aux antipodes de ce spectre esthétique peut être trouvé le courant symboliste. Contrairement aux naturalistes qu'ils concurrençaient directement, les partisan(e)s du symbolisme « cherchaient moins à reconstituer un réel supposé inconnaissable qu'à en suggérer le mystère en le stylisant » [BOISSON *et al.*, p.61]. À l'image des poètes auxquels ils s'identifiaient fréquemment, les symbolistes chérissaient les décors minimalistes, une lumière révélatrice, des psalmodies chantées ou atonales et, en somme, une multitude de techniques visant à offrir au public une occasion de créer sa propre interprétation de l'acte théâtral. Selon ceux-ci, le pouvoir de la suggestion, du mystère voilé, suscitait chez les spectateur(trice)s des images et des idées plus puissantes que tous les décors et costumes de ce monde.

En somme, si nous devons résumer grossièrement cette opposition esthétique, nous dirions que les naturalistes voulaient *décrire*, tandis que les symbolistes préféraient *suggérer*. Autant pour des raisons financières -la reproduction ultra-réaliste d'un environnement est onéreuse- que des considérations artistiques -le cinéma, par sa propension au réalisme, vint affaiblir les prétentions théâtrales similaires, le courant naturaliste perdit en popularité au profit des héritiers des tendances symbolistes. Aujourd'hui, la plupart des scènes sont plus ou moins dénudées et misent sur la performance des acteur(trice)s eux-mêmes plutôt que sur l'environnement dans lequel ils oeuvrent.

Il est pertinent de noter que ces deux tendances peuvent aussi être retrouvées au théâtre ludique. Peu connues au Québec, les applications du symbolisme dans la pratique sont néanmoins bien réelles. On parlera, par exemple, de *tape larp* en référant à des événements où les décors ne sont indiqués qu'à l'aide de ruban adhésif collé au sol. Ainsi utilisera-t-on quelques bandes afin de suggérer un mur, une table ou un lit, laissant les spect-acteur(trice)s créer leurs propres visions de l'environnement. La

technique de la *blackbox* sera elle aussi proposée, plaçant les spect-acteur(trice)s dans une pièce faiblement éclairée et dépourvue de tout décor afin d'improviser des scènes spécifiques (souvenirs, rêves, anecdotes passées, etc.). Tout comme sa contrepartie du théâtre classique, l'événement théâtral ludique symboliste a l'avantage d'être mis en scène à faibles coûts et d'offrir une flexibilité inouïe dans les thèmes et environnements évoqués.

Le naturalisme se traduit pour sa part en des événements qualifiés d'*immersion à 360°*. N'ayant pas à se préoccuper d'un quatrième mur réservé à un public spectateur, ils peuvent construire un environnement absorbant entièrement les spect-acteur(trice)s y évoluant. Cette volonté aura bien sûr comme avantage de diminuer les risques de bris du jeu de rôle en éliminant les intrusions d'éléments hors-jeu dans l'action dramatique. Toutefois, plus important encore, la panoplie de détails réalistes préalablement pensés et intégrés à la mise en scène nourriront l'imaginaire des spect-acteur(trice)s en action. Le chandelier déposé sur le manteau du foyer sera porteur d'une histoire n'attendant que d'être découverte ou créée, tout comme le sera une pièce avantageusement illuminée ou enténébrée. Loin de constituer des distractions, les divers choix scénographiques seront autant de perches tendues par l'environnement -et le metteur en scène- aux spect-acteur(trice)s afin de stimuler leur imaginaire, créer des interactions et approfondir un univers cohérent. En ce sens, le souci du détail du naturalisme cesse d'être une source de « bruit » inutile faisant interférence avec la performance des acteur(trice)s et devient un stimulant inouï aux moteurs créatifs.

En conclusion, il est intéressant de souligner les parallèles manifestes entre les courants esthétiques fondateurs du théâtre classique et les déclinaisons du théâtre ludique en 2020. Le naturalisme et le symbolisme, fertiles terreaux ayant puissamment influencé les planches depuis deux siècles, trouvent leurs corollaires dans la pratique que nous étudions ici, nous

incitant à effectuer un retour aux grands auteurs théâtraux afin d'en extraire des leçons inédites.

VI. SYNTHÈSE

À l'issue des réflexions précédentes, il convient de regrouper nos propositions et de soumettre la définition suivante du théâtre ludique : « *Le théâtre ludique est un art de la scène par lequel un(e) spect-acteur(trice) use d'une légaliberté acquise par le jeu afin de créer en temps réel, par l'incarnation corporelle et spirituelle d'un personnage, une unité dramatique.* »

Cette définition proposant une multitude de concepts et d'expressions lourds de sens, étayons-les ainsi. Bien sûr, ces quelques lignes ne sont que des résumés succincts des idées énoncées dans les pages précédentes.

- *Art de la scène* : L'art de la scène, en tant qu'art, implique la présence d'un lieu de jeu circonscrit dans l'espace et le temps. Certes, au théâtre ludique, ladite scène, contrairement au théâtre classique, n'est que rarement constituée de planches, de rideaux et de projecteurs. Toutefois, elle inclut tous les éléments scéniques traditionnels : décors, sons, lumières, agencement de l'espace, etc. La scène est susceptible de devenir, le temps d'une représentation, un espace dramatique hors du réel.
- *Spect-acteur(trice)* : Le spect-acteur(trice) est la fusion entre l'acteur(trice) et le spectateur(trice). Dans le théâtre ludique, les participant(e)s ne peuvent se limiter à une seule de ces postures et doivent contribuer activement à la création du récit tout en étant les destinataires de ce même récit. C'est probablement cette caractéristique qui distingue le plus le théâtre ludique des autres pratiques théâtrales.

- *Légaliberté* : La légaliberté est un espace de liberté inédit n'existant que par et dans les règles du jeu. Grâce à des règles prédéfinies et librement acceptées (narratives ou autres), de nouvelles possibilités s'offrent aux participant(e)s, qui peuvent alors manœuvrer à l'intérieur du jeu. Ce sont les règles et conventions qui engendrent la liberté inédite propre au jeu.
- *Créer en temps réel* : La création inhérente au statut du spect-acteur(trice) s'effectue en temps réel. Elle n'est pas narrée comme un événement du passé, ni planifiée comme une activité du futur. Elle se déroule dans le moment présent, en simultané avec les actions du spect-acteur(trice).
- *Unité dramatique* : L'unité dramatique est le résultat esthétique obtenu par la coordination efficace des divers éléments de la pièce de théâtre (ex : lumières, sons, gestion de l'espace, rythme, etc.). Cette unité dramatique sera structurée en vue de l'intention artistique du metteur en scène, soit les effets qu'elle pourrait produire sur le spect-acteur(trice) (ex : création d'un sentiment, transmission d'un message moral ou politique, etc.). Le théâtre ludique est donc nécessairement guidé par l'intention artistique d'un metteur en scène.
- *Incarnation* : Dans le théâtre classique, l'acteur(trice) personnifiant un personnage se doit avant tout de *manifester* au public un message, une émotion ou un récit. Certes, il incarnera son personnage, mais jamais au détriment de la manifestation intelligible de ce dernier. Si tel était le cas, il ne jouerait alors plus pour le public, mais pour lui-même, risquant le soliloque. Dans le théâtre ludique, la fusion des statuts d'acteur(trice) et de

spectateur(trice) permet de se concentrer exclusivement sur cette incarnation pure et dénuée de toute autre intention extérieure à l'action dramatique. Plus encore, c'est par l'incarnation que le message, l'émotion ou le récit seront le plus profondément ressentis.

- *Corporelle et spirituelle* : L'incarnation du personnage s'effectue à la fois corporellement -par l'usage du corps- et spirituellement -par les facultés rationnelles et émotionnelles. L'entièreté de l'être du spect-acteur(trice) doit être mobilisé dans cet acte théâtral.
- *Personnage* : Le personnage est une entité plus ou moins fictive dont le spect-acteur(trice) s'imprègne en corps et en esprit afin de lui donner une existence dans le cadre d'un récit. Le spect-acteur(trice) refusant d'embrasser cette sortie partielle de lui-même ne peut pas faire l'expérience pleine et entière du théâtre ludique.

VII. POSITIONNEMENT FACE AUX THÉORIES EXISTANTES

Le jeu de rôle grandeur nature, bien qu'encore marginal en Amérique du Nord, est l'objet d'étude de nombre de passionné(e)s tentant de penser et structurer ses éléments constitutifs. En ce sens, des théories ont vu le jour et offrent un angle d'analyse susceptibles d'ébranler notre proposition actuelle. Dans cette section, nous tenterons de répondre aux potentielles objections à notre endroit tout en situant notre définition du théâtre ludique par rapport aux théories actuelles.

1) Un GN comme les autres?

Tout d'abord, il convient de s'intéresser à la principale critique que l'on pourrait émettre face aux distinctions précédentes : En quoi le théâtre ludique est-il si différent des autres jeux de rôle grandeur nature? Devant notre définition,

plusieurs pourraient être tentés d'affirmer que la plupart des GN répondent aussi aux divers éléments énoncés dans celle-ci et que nous ne faisons que troquer quelques mots pour d'autres : joueur(se) par spect-acteur(trice), « roleplay » par incarnation, maître de jeu par metteur en scène, etc.

Deux éléments de notre définition sont toutefois lourds de signification dans la distinction entre le théâtre ludique et les autres formes de GN : « art » et « unité dramatique ». Ces derniers réfèrent tout deux à une même intention artistique de la part du ou des organisateur(trice)s : En d'autres termes, dans quel but est organisé l'événement? Divertissement? Profit? Engagement communautaire ou sportif? Cause politique? Les intentions des organisateur(trice)s sont multiples, voire infinies. Celles-ci guident chacune de leurs décisions, dictant les grandes orientations du jeu aussi bien que les détails en apparence négligeables. Toutefois, seule l'intention artistique est au fondement du théâtre ludique.

Tel que nous l'avons soutenu dans les pages précédentes, l'artiste est constamment animé par un désir de partager avec le reste de l'humanité sa vision propre du réel. Après avoir contemplé le monde par une fenêtre à laquelle il est seul à avoir accès, il tente d'offrir aux autres un bref aperçu de son expérience. Le metteur en scène, par le médium qu'est le théâtre, ne fait pas exception à cette règle. Bien sûr, son entreprise artistique pourra être ponctuée de considérations secondaires et, parfois, inéluctables. La pièce qu'il réalise lui permettra-t-elle de survivre jusqu'à la fin du mois? Ses dialogues seront-ils censurés par les autorités locales? Qui assistera à sa création? Cela dit, ces préoccupations seront toujours subordonnées à son intention artistique première.

Le metteur en scène de théâtre ludique s'acquittera de la plupart des tâches d'un(e) organisateur(trice) de GN. Cependant, en tout temps, il s'interrogera sur la manière dont ces tâches alimenteront son intention artistique.

Quelle expérience spirituelle, émotionnelle, intellectuelle ou philosophique son événement théâtral ludique partagera-t-il? Quelle corde universelle et profondément humaine fera-t-il vibrer chez les spect-acteur(trice)s? Finalement, comment articulera-t-il les éléments scéniques à sa disposition pour atteindre ses objectifs?

Ce que nous affirmons dans cet essai, ce n'est pas que le GN et le théâtre ludique n'entretiennent aucune similarité. Ce que nous affirmons, c'est que les intentions artistiques du théâtre ludique sont beaucoup plus près de l'art théâtral que du jeu de rôle grandeur nature. Ces intentions dictant l'entièreté de la mise en scène de l'événement, elles dictent la façon dont nous devons approcher le genre. En somme, c'est parce qu'il y a un metteur en scène qu'un événement relève du théâtre ludique, non l'inverse ; la vision de l'artiste précède la réalisation de l'œuvre.

2) La théorie « GNS »

La théorie du « GNS », conçue par le créateur de jeux Ron Edwards dans les années 1990, demeure encore à ce jour l'une des plus populaires parmi les adeptes du jeu de rôle. Appliquée initialement aux jeux de rôle sur table, elle fut naturellement transposée aux GN lorsque le loisir gagna en prestige. Sans entrer dans le détail de ces réflexions, rappelons que le « GNS » affirme que les rôlistes génèrent leur plaisir personnel dans le jeu par le biais de trois modes d'action : gamiste ou ludiste (compétition), narrativiste (scénarisation) et simulationniste (exploration). Ainsi, par exemple, le joueur gamiste ou ludiste éprouvera du plaisir lorsqu'il affrontera et vaincra ses adversaires, la joueuse narrativiste en développant le caractère de son personnage et le simulationniste en explorant les diverses facettes d'un univers méticuleusement ficelé.

D'aucuns pourraient soutenir que notre définition du théâtre ludique ne constitue en réalité qu'une déclinaison extrêmement spécialisée des jeux narrativiste et simulationniste. Par la cocréation d'un récit et la mise en scène d'un environnement cohérent et

harmonieux, le théâtre ludique ne serait qu'un GN diminuant la place normalement occupée par le volet gamiste et la compétition. Certaines activités (ex : *nordic larp*) n'hésitent pas à minimiser -voire éliminer- le rôle du gamisme dans leurs scénarios, mettant plutôt en valeur un jeu dénué de compétition et axé sur les enjeux moraux et l'expérience artistique. Serait-ce que le théâtre ludique cherche des distinctions là où il n'y en a guère?

La proposition que nous faisons dans ce texte ne s'intéresse pas aux besoins ou désirs des participant(e)s. La théorie du GNS se penche d'abord et avant tout sur les origines du plaisir des joueur(se)s de GN. Certes, certain(e)s organisateur(trice)s s'arrimeront sur ces origines afin de concevoir leurs événements, mais elles ne définiront pas nécessairement leurs intentions initiales. Entre ce que les organisateur(trice)s souhaitent *proposer* et ce que les joueur(se)s *recherchent*, il y a un monde de différences. En ce sens, nous ne devrions pas définir une activité en fonction de ce que les individus la pratiquant recherchent, mais par rapport aux intentions de ceux et celles qui l'initient. Un décalage entre ces intentions et les aspirations des participant(e)s pourrait provoquer d'importantes problématiques, mais ne changerait pas la nature de l'événement lui-même.

Lorsqu'un metteur en scène s'applique à organiser un événement de théâtre ludique, il fait d'abord et avant tout une proposition aux spect-acteur(trice)s. L'acte artistique ainsi déployé pourra alors s'articuler autour d'une multitude de moyens et de techniques. Un artiste pourrait décider, par exemple, d'utiliser judicieusement des règles gamistes axées sur la compétition afin de souligner les dérapages potentiels d'une société néolibérale, ou proposer une fraque historique aux couleurs simulationnistes afin de sensibiliser les spect-acteur(trice)s aux réalités du passé. Dans toutes ces situations, le metteur en scène ne nie pas la recherche personnelle des participant(e)s, mais en fait l'un des éléments scéniques alimentant sa démarche artistique.

Quelle est donc la distinction fondamentale entre les jeux de rôle grandeur nature tels que décrits par la théorie GNS et le théâtre ludique? Tandis que les jeux de rôle grandeur nature visent à satisfaire les joueur(se)s qui les fréquentent afin de susciter en eux un plaisir donné, le théâtre ludique cherche à proposer une expérience artistique indépendante de toute autre considération. Les premiers font de la quête de plaisir de leurs joueur(se)s une priorité tandis que le second fait du partage d'une vision du réel sa volonté première. Pour l'un, le GNS est une finalité, et, pour l'autre, elle est un moyen.

VIII. CONCLUSION

L'existence du théâtre ludique ne se veut guère une critique du jeu de rôle grandeur nature tel qu'il est pratiqué à ce jour. Que ce dernier soit caractérisé par une quête de divertissement, d'activité physique, de rassemblement social, de création narrative ou même de recherche artistique hasardeuse, il demeure un loisir culturel des plus respectables. Nos propos ne doivent donc pas être perçus comme une tentative de diminuer la prestance et l'apport - passé, présent et futur- du GN.

C'est plutôt un souci de croissance et d'épanouissement artistique qui guide notre entreprise d'extraction du théâtre ludique. Tout comme la plupart des sciences naquirent autrefois du terreau fertile qu'était la philosophie (ex : la « physique » était auparavant la « philosophie naturelle »), le théâtre ludique est né des vastes traditions du jeu de rôle grandeur nature et peut aujourd'hui s'en émanciper pour gagner son indépendance. C'est désormais vers le théâtre, la mise en scène et les nombreuses pratiques spécialisées des artisan(e)s de la scène que le théâtre ludique doit porter son regard. C'est en reconnaissant l'unicité et les particularités de chaque pratique que le jeu de rôle, qu'il soit à vocation artistique ou non, gagnera en reconnaissance.

OUVRAGE ET TEXTES DE RÉFÉRENCE

Afin d'éviter d'alourdir le texte, nous listons ici succinctement la bibliographie ayant servi à inspirer notre propos.

- ANTOINE, André. 1999. *Antoine, l'invention de la mise en scène*.
- BOAL, Augusto. 2008. *Theatre of the oppressed*.
- BOISSON, Bénédicte, FOLCO, Alice et MARTINEZ, Ariane. 2015. *La mise en scène théâtrale de 1800 à nos jours*.
- BIET, Christian, TRIAU, Christophe. 2006. *Qu'est-ce que le théâtre?*
- DUFLO, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*.
- FRITSCH, Luc. 2018. *Le grand livre du théâtre*.
- JOUVET, Louis. 1954. *Le Comédien désincarné*.
- MOUSSINAC, Léon. 1994. *Traité de la mise en scène*.
- PAVIS, Patrice. 1987. *Dictionnaire du théâtre, 2^e édition*.
- POMMERAT, Joël. 2007. *Théâtres en présence*.
- STANIVSLAVSKI, Constantin. 2015. *La formation de l'acteur*.
- TOMMASO MARINETTI, Filippo. 1909. *Manifeste du théâtre futuriste*.
- CONSEIL QUÉBÉCOIS DES RESSOURCES HUMAINES EN CULTURE. 2000. *Analyse de métier et de profession : metteur en scène et assistant-metteur en scène*. En ligne : https://competenceculture.ca/wp-content/uploads/sites/2/2020/01/09cebb3fc101e42_file.pdf [page consultée le 2021-02-24]
- EDWARD, Ron. 2001. *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. En ligne : <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/> [page consultée le 2021-02-24].