

Théâtre de l'incarnation et GN

Auteur : Guillaume Béliste
Date de parution : 18 mai 2021

Résumé : Cet article examine, sous l'angle de la pratique théâtrale, le jeu de rôle grandeur nature (GN) afin d'en extraire une dimension artistique sous le nom du « Théâtre de l'incarnation ». Le Théâtre de l'incarnation est un art de la scène par lequel une spect-actrice 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 réfléchie selon une intention artistique. S'il demeure un GN par le médium fondamental qu'il utilise (l'incarnation), il s'en veut une déclinaison distincte aux traits uniques.*

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 passionnés et utilisés afin de générer des aventures imaginaires lors desquelles des participantes 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 participantes pouvaient désormais incarner avec tout leur être leurs personnages.

Bien que nous puissions observer des racines du jeu de rôle grandeur nature avant l'émergence du jeu de rôle sur table (ex : « murder party », reconstitution historique, simulation politique, jeux de guerre, 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 sur table, 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'influence 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 académiciennes ont fait de la pratique un objet d'étude et un éventail toujours plus large de curieuses adoptent la passion. Pourtant, au Québec, 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 devenir des objets d'études légitimes.

Dans le cadre du présent texte, nous concentrerons notre analyse sur une pratique spécifique -le théâtre- afin de révéler l'une des déclinaisons artistiques du GN. 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

*Dans un souci d'écriture inclusive et afin d'alléger le texte, le masculin et le féminin sont utilisés en alternance.

de la discipline théâtrale à l'étude du GN. Cela nous permettra de proposer une définition claire qui plaidera pour la reconnaissance d'une pratique artistique authentique inspirée du théâtre : le Théâtre de l'incarnation. En somme, tout comme certaines sciences (ex : psychologie, sociologie, etc.) jugèrent nécessaires il y a plus d'un siècle de s'extraire du champ de la philosophie afin de forger leurs propres outils, méthodes et objectifs, le Théâtre de l'incarnation doit comprendre sa situation unique par rapport au jeu de rôle en général.

II. TABLE ET NATURE

Avant de débiter notre analyse de ce que nous définissons comme le GN, 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 constaterons 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 l'activité 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 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 joueurs 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 joueurs.

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 rôlistes de se rassembler autour de quelque chose afin d'écouter, interpellier 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. Par ailleurs, cet espace imaginaire sera, dans la plupart des itérations du jeu de rôle sur table, créé collectivement par les participants, gagnant de ce fait un récit unique.

Le jeu de rôle grandeur nature, quant à lui, requiert minimalement un lieu permettant et mettant en valeur 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 joueurs de ne faire qu'un avec leur personnage. Les participants n'y sont donc pas extérieurs au lieu comme pourrait l'être un observateur ou un manipulateur d'objets (ex : bouger un pion), mais parties intégrantes de la réalité du lieu (ex : être le pion). Cette situation particulière génère alors une multiplicité de subjectivités ; en GN, chaque individu dispose d'une perspective qui

lui est propre et qui contribue à la « courtpointe » éclatée qu'est le récit.

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 définis 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 joueuses : le maître -ou tout autre individu désigné- expose verbalement une situation, invite les participantes à expliquer leurs réactions et offre une rétroaction. Un échange multilatéral se crée entre les individus qui deviennent alors cocréateurs de l'expérience ludique. Cette expérience est toutefois constamment soumise à une dynamique -voire une limitation- 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 intervenantes. 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 la tavernière 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 participantes (ex : positionnement de début de scénario), 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 occasionne 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 la joueuse 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 joueurs. La règle dictera par exemple une interdiction d'utiliser ses mains au soccer, 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 joueurs, 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 organisateurs 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 animateurs aux pouvoirs variables ou transposant directement la fiche de personnage papier en une fiche mémorisée, ils tentèrent 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'a 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 joueur 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 obligatoire- 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 d'obtenir la victoire.

Ces deux types de règles sont elles-mêmes dépendantes de l'adoption d'un *contrat ludique* que les joueurs doivent librement

accepter afin d'initier et conclure le jeu. Afin de débiter une partie de *Serpents et échelles*, les participants 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 joueurs créent un espace de liberté (le « cercle magique » de Huizinga) 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 *légaliberté*, les joueurs sont motivés 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 débiter, chaque joueur s'imprègne de son rôle dicté par les règles afin de jouir de sa *légaliberté* 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 *légaliberté*. 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 *légaliberté* 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 joueur 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 joueurs acceptent un contrat ludique initiant le jeu lui-même. Ce faisant, ils activent une série de règles constitutives et régulatrices dictant ou suggérant le déroulement du jeu à venir. À l'intérieur de l'espace ludique ainsi créé, chaque joueur est motivé par un *conatus* caractérisé par la *légaliberté* propre au jeu initié. C'est dans la poursuite de ce *conatus* que le plaisir ludique naît.

Quelle est donc l'essence de la *légaliberté* 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 à alimenter la *narration* des événements. La dynamique de proposition et de réaction entre le maître de jeu et les joueurs -formulée par une narration dans l'oralité- étant au cœur de l'action, chacun doit veiller à son maintien et sa croissance. Un joueur refusant les déclarations du maître de jeu ou empêchant ses partenaires d'intervenir dans les péripéties ne sera pas seulement un mauvais joueur ; il détruira complètement l'expérience de jeu, privant tous les individus impliqués du plaisir ludique promis.

En GN, la *légaliberté* générée est fort différente : le GN invite, en théorie, chaque joueur à *incarner* dans l'entièreté de son être ses

personnages. Cette incarnation est complète et entière, soit physique et spirituelle (psychologique, émotionnelle, intellectuelle, etc.). Les participants 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 peut supposer 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 participants. Le GN n'exige pas simplement de ses participants de recevoir ou subir une proposition narrative ; il lui demande de la vivre pleinement en l'incarnant, en développant sa propre subjectivité. Tel que nous l'avons observé plus haut, il n'y a alors aucune distance physique et temporelle entre l'action des joueurs 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 contrevient à la légaliberté 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 légaliberté.

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 *essentiels*. 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 joueur de soccer la création d'un jeu vidéo de soccer, ou reconnâtrions-nous plutôt que le second a beaucoup plus à voir avec les autres jeux vidéo et ses programmeurs 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 désormais d'analyser le GN sous l'angle de pratiques nouvelles avec lesquelles il entretient une proximité.

III. METTEUR EN SCÈNE ET THÉÂTRE DE L'INCARNATION

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 d'artistique ou de Théâtre de l'incarnation? 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). L'artiste observe le réel sous un angle qui lui est propre, l'interprétant au travers une lunette teintée par une sensibilité personnelle. Par un médium, elle s'affaire à (re)présenter à un public une 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 ; elle 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 événement se présentant comme GN est aussi une expérience artistique.

Nous pourrions tenter de détailler les particularités du Théâtre de l'incarnation en énumérant certains des aspects fréquemment observés dans ses représentations. Toutefois, nous ne devrions pas enchaîner notre définition à une multitude de caractéristiques plus accidentelles qu'essentiels. La particularité unique de la déclinaison du GN ici conçue est beaucoup plus fondamentale : l'intention artistique d'une metteuse en scène.

1) Ou'est-ce qu'une metteuse en scène?

Dans son *Traité de la mise en scène*, l'écrivain et critique français Léon Moussinac présente le rôle des metteuses 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 collaboratrices, l'unité du jeu dramatique et les buts de la représentation.

Dans le cadre de notre réflexion précédente, 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 actrices. Or, le lieu n'a d'importance qu'en regard de l'*espace dramatique* qu'il génère, celui-ci étant l'univers imaginé 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 des metteuses en scène est d'organiser

les symboles du lieu afin de créer ce passage vers l'espace dramatique désiré.

Le *temps* est façonné 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'actrices rapides et dépourvue de prologue donnera une impression de course haletante susceptible de colorer un récit tout aussi endiablé. Le façonnage du temps 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 complète 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 qui pourront opérer les metteuses en scène afin d'influencer la perception du public.

Les *collaboratrices* forment l'équipe donnant chair à la pièce de théâtre. Spécialistes ou non, ceux-ci participent à un ensemble de tâches que les metteuses en scène ne sauraient prendre en charge adéquatement. Scénographe, maquilleuse, dramaturge, éclairagiste, musicienne, costumière, actrice, régisseuse et technicienne de scène sont parmi les plus connues d'entre elles, mais ne sauraient résumer l'entièreté des talents des individus contribuant à la réussite d'une prestation. Chacune de ces collaboratrices est un rouage essentiel de la mise

en scène, agissant comme un multiplicateur de l'effet théâtral visé.

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 complétera la gestion de l'espace, tout comme l'usage d'effets lumineux et sonores contribueront aux propos des actrices, offrant dès lors aux spectatrices une impression d'harmonie renforçant le *but de la représentation*. Ce but pourra être de diverses natures, les effets que les metteuses en scène pourraient vouloir produire sur les spectatrices 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 actrices et spectatrices), peuvent toutefois susciter un doute lorsqu'elles sont transposées au GN. 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 les metteuses en scène de Théâtre de l'incarnation puissent être appelées à « concevoir et fixer les lignes générales de l'action dramatique »?

Effectivement, la liberté d'action, l'improvisation et l'imprévisibilité des spect-actrices (nous reviendrons sous peu à la définition de ce terme) rendent incertain le processus de préparation de l'action dramatique. Pourtant, nous devons reconnaître que les expériences de GN se distinguent fortement entre elles et ne sauraient être interchangeables. Un événement ancré dans un univers fictif médiéval axé sur l'émerveillement des participantes est profondément différent d'un autre faisant vivre la détresse du Krach boursier de 1929. Cela signifie donc que, bien que les spect-actrices disposent d'une grande liberté, il y a bel et bien une ligne directrice et unificatrice définissant l'unité dramatique et guidant les participantes 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 les

metteuses en scène et les spect-actrices ne soient initiés, il revient aux metteuses en scène d'elles-mêmes 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-actrices.

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'actrice et la spectatrice, le Théâtre de l'incarnation implique au quotidien dans son organisation ce qui ne serait, au théâtre classique, qu'un public relativement détaché de l'oeuvre. Les metteuses en scène -ou les responsables aux communications- ne doivent pas simplement gérer les attentes des individus et les préparer à la « surprise » de la pièce de théâtre ; elles doivent les intégrer au processus même de création. De ce fait, les valeurs qui teinteront les échanges entre les metteuses en scène, leur équipe proche et les spect-actrices constitueront des facteurs influençant l'expérience 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 acteurs 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 oeuvre théâtrale. Étudiée par les dramaturges, interprétée par les metteurs en scène, adoptée par les techniciens et artisans, elle

est au cœur de de la plupart des théories théâtrales. Dans nombre de pensées 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 contemporains 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 vaste qu'au Théâtre de l'incarnation. Toutes les notions de répétitions, d'exercices, de peaufinage des scènes et de représentations multiples en sont majoritairement évacuées. Chaque nouvelle représentation 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 des metteurs en scène. En somme, la plupart des éléments caractérisant la partition classique ne sauraient s'appliquer ici. Privé de cet aspect essentiel théâtre, peut-on véritablement mener la comparaison?

Pourtant, une forme de partition y existe bel et bien. 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-acteurs prépareront, incarneront et apprécieront leurs personnages. Ou, selon les termes utilisés précédemment, comment ils concevront leur « légaliberté ». 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-acteurs. 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. Sans eux, nous baignons dans un flou dangereux où il est impossible de déterminer avec certitude la portée et même l'acceptabilité d'une action. Puis-je maîtriser physiquement un autre personnage? Quels sont mes privilèges en tant que personnage aristocrate? Y a-t-il des actions entreprises par d'autres spect-acteurs 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-acteurs 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-acteurs, incluant ou excluant certains choix esthétiques et scénaristiques.

L'*environnement* pourrait être associé à ce que nous avons décrit plus haut comme les *éléments scéniques* de la mise en scène classique. Les metteurs en scène de Théâtre artistique doivent utiliser ces éléments scéniques -donc l'environnement- afin d'orienter plus ou moins subtilement les volontés des spect-acteurs. 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 les

spect-acteurs entrent en contact avec un environnement judicieusement réfléchi ; tout en l'utilisant comme une source d'inspiration pour leur propre imaginaire, ils seront ingénieusement influencés 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 au Théâtre de l'incarnation consolidant les intentions artistiques des metteurs en scène et l'unité dramatique. Certes, cette partition doit scrupuleusement mettre en valeur la liberté du spect-acteur -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 participants.

IV. ACTRICE ET SPECTATRICE

En raison de la position particulière qu'occupe la partition par rapport à l'œuvre jouée au Théâtre de l'incarnation, l'acte de mise en scène a pour fonction de mettre les spect-actrices au cœur du jeu. Celui-ci n'est pas qu'un facteur parmi d'autres de la réalisation de l'incarnation, mais sa matière première. Ainsi, si cette expérience devait être comparée à une traversée en mer, les spect-actrices seraient les voiliers que le vent des metteuses en scène mettent en mouvement dans une direction. Il est donc essentiel d'étudier attentivement les rôles fondamentaux que sont ceux de l'actrice et de la spectatrice.

1) Les spect-actrices

D'entrée de jeu, nous ne pouvons occulter le caractère unique du GN à ce sujet, soit la fusion de l'actrice et de la spectatrice. En elle-même, l'expérience proposée n'est pas destinée à un œil extérieur au jeu. Non seulement cet œil en viendrait-il inévitablement à manquer la majorité des scènes réalisées en simultanément par la

panoplie de participantes en des lieux différents, mais il ne saurait que se sentir exclu d'une œuvre n'étant aucunement réfléchie en fonction de sa présence. La spectatrice perdrait donc son statut de noble partenaire du théâtre classique pour se draper de l'odieuse voile de voyeuse. Elle ne serait plus la destinataire attendue et désirée par les artistes, mais l'intruse 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, l'œil extérieur interromprait l'incarnation intuitive d'un rôle ; la spectatrice briserait l'envolée naturelle de l'actrice en la forçant à préférer la *manifestation* de son rôle à son *incarnation*.

Les spectatrices ne doivent donc pas être exclues du jeu, mais entièrement intégrées à celui-ci. En ce sens, nous utiliserons le néologisme de *spect-actrices* pour distinguer sa place dans l'expérience du Théâtre de l'incarnation. 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, les spect-actrices sont les déclencheurs de la création. À différents degrés et en fonction du médium en cause, on leur proposera une expérience immersive plus ou moins active : intervention directe auprès des actrices 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. Les spect-actrices agissent sur l'œuvre et la transforment au même moment où elles la découvrent et l'appréhendent.

Si la notion de spect-actrice peut être évoquée dans plusieurs styles théâtraux, elle acquiert au Théâtre de l'incarnation sa forme la plus pure. Il ne suffit pas pour les spectatrices d'influencer le récit ou la mise en scène ; elles doivent revêtir pleinement le chapeau d'actrices afin qu'il y ait identité de ces deux statuts habituellement distincts. Les spect-actrices cocréent l'événement théâtral, proposant et recevant constamment et dans l'immédiat les

propositions structurant le récit. Elles ne vivent pas par procuration ou empathie les pensées, émotions ou volontés de l'actrice sur scène, mais les éprouvent directement par leur 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 GN artistique d'inspiration théâtrale. 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 GN qui cherchait à l'*incarner*. Le théâtre classique, pour sa part, aspire à le *manifester*. Ces différentes ambitions auront un impact majeur sur la posture des participants. Nous ne reviendrons guère sur la narration du jeu de rôle sur table et nous concentrerons sur le sens que nous accordons à *manifester* et *incarner*.

Le théâtre que nous qualifions de « classique » est caractérisé par la séparation claire entre le spectateur et l'acteur. 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 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 de l'incarnation, tel que décrit dans les présentes lignes et reposant sur le spect-

acteur, 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 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. » (STANIVSLAVSKI, pp.205-206)

La vérité au cœur de l'expérience théâtrale, classique ou rôliste, 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 chacune de ces pratiques. 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, un metteur en scène de Théâtre de l'incarnation pourrait utiliser la narration comme méthode rapide pour faire naître dans l'imaginaire des spect-acteurs 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 de l'incarnation 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 la spect-actrice dans l'expérience du Théâtre de l'incarnation se heurte à une série de questionnements découlant de la comparaison avec l'actrice du théâtre classique. Les spect-actrices étant dans une écrasante majorité des amatrices n'ayant aucune formation en la matière, comment peuvent-elles s'approprier efficacement un personnage dramatique? Le GN étant construit autour de l'improvisation de ses participantes 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 actrices classiques à l'amateurisme, la spontanéité et la naïveté des spect-actrices?

Nous ne tenterons pas de défendre l'idée selon laquelle les spect-actrices pourraient être considérées comme des actrices professionnelles ou de titre. Lorsque certaines le seront, ce sera au contraire par pure coïncidence. En ce sens, c'est sur les épaules des metteuses en scène que repose le poids de la création artistique professionnelle et raisonnée. Leur rôle est d'observer, comprendre, interpréter et plus ou moins subtilement coordonner l'activité des spect-actrices amatrices en présence. Comment peuvent-elles donc aider l'amatrice à s'approprier sa part d'actrice?

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'actrice 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'actrice 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'actrice. 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 dans 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'actrice 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'actrice. 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'actrice 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 actrices 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'amatrice participant au Théâtre de l'incarnation sur la voie de la spect-actrice, les metteuses en scène pourront néanmoins trouver chez Stanislavski plusieurs tactiques que nous nommerons ainsi :

✧ *Introspection* : Avant même la tenue de l'expérience théâtrale, les futures spect-actrices doivent être accompagnées dans une introspection visant à déterminer lequel des trois moteurs identifiés ci-dessus sera le plus à même d'initier leur acte créateur. Lors de ses expériences artistiques (ex : théâtre classique, cinéma, littérature, etc.), la participante s'associe-t-elle davantage aux personnages en raison de leurs émotions, leurs pensées ou leurs ambitions?

✧ *Fondation* : Qu'il soit créé ou attribué, le moteur créatif de la spect-actrice 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 la spect-actrice 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 » (STANISLAVSKI, p.332). Pour cette raison, la fondation du personnage devrait être ancrée dans un socle similaire à celui de la personnalité de la spect-actrice.

✧ *Floraison* : La floraison de la spect-actrice 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 à la spect-actrice 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, la spect-

actrice confrontée 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 de la spect-actrice, celle-ci se repliera en terrain connu en concentrant ses efforts sur la volonté mieux maîtrisée. Les metteuses en scène, conscientes des inclinaisons et limitations de la spect-actrice, tenteront de la soumettre, sans la 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 de la participante, que l'exploration du rôle de spect-actrice se fait.

✧ *Adaptation* : Pendant ou après le jeu, la spect-actrice devra adapter son personnage à son expérience. En fonction de ses découvertes, malaises et autres apprentissages, elle 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'elle se juge incapable d'incarner. Dans les événements à édition unique (un seul opus sans suite), ce processus d'adaptation devra se faire rapidement entre chaque scène, ce qui exigera souvent une meilleure préparation en amont (Introspection et Fondation). Cependant, lorsque le jeu est construit sur un mode de « campagne » (plusieurs événements se succédant dans le temps), la spect-actrice pourra prendre le temps nécessaire pour s'adapter, que ce soit en effectuant une nouvelle introspection, en redéfinissant ses fondations et en discutant avec les metteuses en scène. Ainsi, il n'existe pas dans le Théâtre de l'incarnation une quête de « perfection » dans l'incarnation du rôle. La spect-actrice n'ayant aucune obligation de *manifestation* envers un quelconque public, elle peut se concentrer sur l'exploration de son rôle et de ses propres expériences artistiques.

En somme, en s'inspirant de la catégorisation proposée par le metteur en scène

français Louis Jouvet, la spect-actrice est avant tout une actrice -qui habite un personnage tout en conservant une part d'elle-même et déformant les rôles à la mesure de sa personnalité- que l'on tente peu à peu de transformer en comédienne - qui est habitée par un personnage et s'y confond. Si Stanislavski encense la comédienne apte à fusionner avec le rôle qui lui est proposé, les metteuses en scène de Théâtre de l'incarnation doivent travailler avec des amatrices 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 acteurs. Autrefois libres de choisir leurs costumes, accessoires, maquillages et mouvements sur scène, les acteurs furent invités à remettre ces pouvoirs décisionnels et artistiques à des professionnels nouvellement proclamés : costumier, accessoiriste, maquilleur, 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'experts soulagent désormais l'acteur de ces choix difficiles, l'épaulant et décuplant l'efficacité de sa *manifestation*.

Or, renouant avec les pratiques anciennes, dans le cadre du GN, chaque spect-acteur est son propre scénariste, accessoiriste, maquilleur et costumier. L'agencement adéquat de ces arts et techniques est en grande partie laissé à la discrétion du spect-acteur, 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 GN, l'éventail créatif est une partie intégrante de cette expérience. Les participants disposent de toute la latitude nécessaire pour créer ou co-crée un personnage dont chaque facette facilitera l'incarnation du personnage. Puisque l'objectif du Théâtre de l'incarnation n'est pas de manifester une idée ou un récit à un public, mais de faire de l'acteur son propre spectateur, nul n'est mieux placé que le

spect-acteur pour décider de ce qui alimentera le plus adéquatement ses moteurs créatifs.

Cependant, en dehors des appuis et conseils offerts aux spect-acteurs, il sera possible d'intégrer dans la partition du jeu des balises venant circonscrire la liberté créative des individus. Par exemple, un code vestimentaire pourrait être associé 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, les metteurs en scène veilleront par ces balises à assurer la cohérence de l'esthétique générale du jeu, évitant un mélémélo 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 actrices 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, 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'elles concurrençaient directement, les partisans 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 elles 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 celles-ci, le pouvoir de la suggestion, du mystère voilé, suscitait chez les spectatrices 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, vînt

affaiblir les prétentions théâtrales similaires, le courant naturaliste perdit en popularité au profit des héritières des tendances symbolistes. Aujourd'hui, la plupart des scènes sont plus ou moins dénudées et misent sur la performance des actrices elles-mêmes plutôt que sur l'environnement dans lequel elles oeuvrent.

Il est pertinent de noter que ces deux tendances peuvent aussi être retrouvées dans le Théâtre de l'incarnation, voire dans les GN en général. 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-actrices créer leurs propres visions de l'environnement. La technique de la *blackbox* sera elle aussi proposée, plaçant les spect-actrices 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, le GN 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-actrices y évoluant. Cette volonté aura bien sûr comme avantage de diminuer les risques de bris de l'incarnation 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-actrices 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 la metteuse en scène- aux spect-actrices 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 actrices 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 de l'incarnation. 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 grandes autrices théâtrales 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 de l'incarnation : « *Le Théâtre de l'incarnation est un art de la scène par lequel un spect-acteur 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 réfléchie selon une intention artistique* ».

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, dans le Théâtre de l'incarnation, 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* : Le spect-acteur est la fusion entre l'acteur et le spectateur. Dans le Théâtre de l'incarnation, les participants 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.
- *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 participants, 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 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.
- *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 (ex : création d'un sentiment, transmission d'un message moral ou politique, etc.). Le Théâtre de

l'incarnation est donc nécessairement guidé par l'intention artistique d'un metteur en scène.

- *Incarnation* : Dans le théâtre classique, l'acteur 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 de l'incarnation, la fusion des statuts d'acteur et de spectateur 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 doit être mobilisé dans cet acte théâtral.
- *Personnage* : Le personnage est une entité plus ou moins fictive dont le spect-acteur s'imprègne en corps et en esprit afin de lui donner une existence dans le cadre d'un récit. Le spect-acteur refusant d'embrasser cette sortie partielle de lui-même ne peut pas faire l'expérience pleine et entière du Théâtre de l'incarnation.

VII. POSITIONNEMENT FACE AUX THÉORIES EXISTANTES

Le jeu de rôle grandeur nature, bien qu'encore méconnu au sein de la population générale, est

l'objet d'étude de nombre de passionnés 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 de l'incarnation 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 de l'incarnation 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 : joueuse par spect-actrice, « roleplay » par incarnation, maître de jeu par metteur en scène, etc. Pourtant, même cette substitution des termes a un sens : un éloignement progressif du volet « ludique » au profit d'une vocation théâtrale.

Deux éléments de notre définition sont toutefois lourds de signification dans la déclinaison théâtrale et artistique du GN : « art » et « unité dramatique ». Ces derniers réfèrent tout deux à une même intention de la part du ou des organisatrices : Dans quel but est organisé l'événement? Divertissement? Profit? Engagement communautaire ou sportif? Cause politique? Les intentions des organisatrices 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 de l'incarnation. L'usage d'un lexique spécifique n'est alors pas bénin. Qualifier les participantes de « joueuses » affirme nettement la prédominance du jeu par rapport à la vocation théâtrale de la spect-actrice. De la même manière, l'organisatrice est une gestionnaire avant tout, tandis que la metteur en scène est guidée par une vision qui lui est propre.

Tel que nous l'avons soutenu dans les pages précédentes, l'artiste est constamment animée 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 elle est seule à avoir accès, elle tente d'offrir aux autres un bref aperçu de son expérience. La metteuse en scène, par le médium qu'est l'incarnation, ne fait pas exception à cette règle. Bien sûr, son entreprise artistique pourra être ponctuée de considérations secondaires et, parfois, inéluctables. La pièce qu'elle 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? Cependant, ces préoccupations seront toujours subordonnées à son intention artistique première.

La metteuse en scène de Théâtre de l'incarnation s'acquittera de la plupart des tâches d'une organisatrice de GN. Cependant, en tout temps, elle s'interrogera sur la manière dont ces tâches alimenteront son intention artistique. Quelle expérience spirituelle, émotionnelle, intellectuelle ou philosophique son événement partagera-t-elle? Quelle corde universelle et profondément humaine fera-t-elle vibrer chez les spect-actrices? Comment articulera-t-elle les éléments scéniques à sa disposition pour atteindre ses objectifs?

Ce que nous affirmons dans cet essai, ce n'est pas que le Théâtre de l'incarnation n'est pas fondamentalement un GN. Effectivement, le médium qu'est l'incarnation (ou, selon certaines, le jeu de rôle) les unit bel et bien. Ce que nous affirmons, c'est que les intentions artistiques de cette pratique 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 une metteuse en scène qu'un événement peut être dit théâtral et artistique, 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, le 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 de l'incarnation ne constitue en réalité qu'une déclinaison extrêmement spécialisée des jeux narrativistes et simulationnistes. Par la cocréation d'un récit et la mise en scène d'un environnement cohérent et harmonieux, il 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.

La proposition que nous faisons dans ce texte ne s'intéresse pas aux besoins ou désirs des participants. La théorie du GNS se penche d'abord et avant tout sur les origines du plaisir des joueurs de GN. Certes, certains organisateurs s'arrimeront sur ces origines afin de concevoir leurs événements, mais elles ne définiront pas nécessairement leurs intentions initiales. Entre ce que les organisateurs souhaitent *proposer* et ce que les joueurs *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 qui l'initient. Un décalage entre ces intentions et les aspirations des participants 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 artistique, il fait d'abord et avant tout une proposition aux spect-acteurs. 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 frasque historique aux couleurs simulationnistes afin de sensibiliser les spect-acteurs aux réalités du passé. Dans toutes ces situations, le metteur en scène ne nie pas la recherche personnelle des participants, 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 de l'incarnation? Tandis que certains jeux de rôle grandeur nature visent à satisfaire les joueurs qui les fréquentent afin de susciter en eux un plaisir donné, la déclinaison artistique cherche à proposer une expérience artistique indépendante de toute autre considération. Les premiers font de la quête de plaisir de leurs joueurs 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 de l'incarnation ne se veut guère une critique des autres déclinaisons 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 ou de

création narrative, 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. Au contraire, nous estimons que c'est par la meilleure compréhension des diverses déclinaisons de GN que l'on parviendra à mieux rassembler des pratiquants qui, présentement, n'ont que peu en commun.

C'est un souci de croissance et d'épanouissement artistique qui guide notre entreprise. 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 de l'incarnation est né des vastes traditions du jeu de rôle grandeur nature et peut aujourd'hui s'en extraire pour mieux se définir. C'est désormais entre autres dans le théâtre, la mise en scène et les nombreuses pratiques spécialisées des artisans de la scène qu'il doit porter son regard afin d'explorer ses articulations. 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].