Horizons/Théâtre
Revue d'études théâtrales

8-9 | 2016
Théâtres du geste, du jeu et de la voix

Éditorial

Pierre Katuszewski et Maria Manca

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/ht/738>

DOI : 10.4000/ht.738

ISSN : 2678-5420

Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2016

Pagination : 5-8

ISSN : 2261-4591

Référence électronique

Pierre Katuszewski et Maria Manca, « Éditorial », *Horizons/Théâtre* [En ligne], 8-9 | 2016, mis en ligne le 01 janvier 2018, consulté le 18 mai 2022. URL : <http://journals.openedition.org/ht/738> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ht.738>

La revue *Horizons/Théâtre* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Éditorial

Ce numéro d'*Horizons/Théâtre* rassemble les travaux du séminaire du GREP (Groupe de Recherche en Ethnopoétique – université Paris Diderot) de l'année 2015-2016 et de deux journées d'étude organisées conjointement par les universités Paris Diderot (CERILAC) et Bordeaux Montaigne (EA CLARE/ARTES), la première à Paris en mai 2015, la seconde à Bordeaux en mars 2015.

Il s'intitule « Théâtres du geste, du jeu et de la voix » et réunit les contributions de chercheur-e-s travaillant sur les pratiques ludiques passées et contemporaines, notamment dans les arts du spectacle, mais aussi au sein de pratiques traditionnelles et rituelles.

La multiplication des outils, supports, medias voués aux jeux de toute nature et de toute envergure tend à faire du ludisme une caractéristique majeure des sociétés occidentales contemporaines. Le phénomène suscite des débats et des recherches auxquelles cette publication souhaite apporter sa contribution.

Cette approche du ludisme des arts de la scène, nous avons choisi de l'orienter moins sur la nouveauté que sur la continuité, même si celle-ci doit être soupesée à l'aune d'écarts culturels impossibles à combler, comme celui entre le rituel des *ludi* de la Rome antique et le monde des *gamers* d'aujourd'hui. S'il y a un lointain passé des pratiques ludiques, il n'en demeure pas moins que leur théorisation est récente et reste limitée.

L'approche ludique en tant que fait culturel, telle que nous l'envisageons, se différencie des visées universalistes de la philosophie qui a cherché à montrer depuis longtemps que le jeu est « le propre de l'homme¹ ». Envisager le ludisme dans les formes théâtrales et spectaculaires les plus éloignées géographiquement et temporellement a fissuré ce socle fondamental d'une pratique universelle et éternelle qui aurait pour principale finalité de rassembler les hommes pour questionner le monde. Cette conception aurait été celle du théâtre grec antique, à la fois modèle politique et philosophique,

alors que le théâtre romain fut pendant longtemps méprisé des études théâtrales, parce qu'émanant d'une société décadente.

Cette vision étroite de l'acte spectaculaire et de ses finalités a réduit le ludisme au divertissement, une notion méprisée par la modernité théâtrale, et l'émotion à la sensation. La condamnation du jeu comme pratique vaine s'applique aussi à l'époque contemporaine, perpétuant les mécanismes de légitimation fondés sur la hauteur de la finalité et la valeur artistique de l'œuvre. En bref, s'il est admis que « le monde devient (enfin) un jeu² », il convient de trouver aux pratiques ludiques une finalité (éducation, morale, enjeu politique, etc.), la gratuité étant toujours suspecte.

Grâce aux travaux des anthropologues, ethnopoéticien.nes et ethnomusicologues, cette lecture du passé et du présent a été profondément bouleversée, intégrant de nouveaux modes de pensée et d'analyse qui prennent enfin en compte les destinataires de l'œuvre. Inséparable de l'émotion, le ludisme a pu reprendre sa place, à la fois comme pratique contemporaine et comme clef de lecture d'une histoire des spectacles qui nous était jusqu'alors inaccessible, car déchu du privilège d'un art conçu comme édifiant.

Pour les périodes les plus anciennes, les travaux initiés depuis quinze ans par les antiquisants montrent bien que ces cultures réservaient une place essentielle aux activités pour lesquelles le moyen était une fin³. Plus proche de nous, le XVIII^e siècle peut aussi bien s'appréhender comme le siècle de cette normalisation théâtrale destinée à édifier le peuple mais aussi le siècle du jeu à travers les théâtres forains, pièces à écriteaux, parodies, etc. Et aujourd'hui, des compagnies théâtrales telles que Rimini Protokoll expérimentent des dispositifs ludiques impliquant fortement les spectateurs. Toutes ces formes, auxquelles on pourra toujours accrocher un message ou un engagement politique, cher aux études théâtrales, ont surtout ceci de remarquable qu'elles témoignent d'un « réenchantement » du monde évoqué par Aurélien Fouillet dans *L'Empire ludique*.

Enfin, le ludisme offre des outils d'analyse pertinents pour aborder certaines formes spectaculaires échappant aux cadres habituels des études théâtrales, des formes mineures oubliées car irréductibles aux canons de l'étude académique, des formes majeures à réinterpréter en fonction de ce nouvel éclairage.

Claude Calame, en partant d'une comparaison « analogique » entre des pratiques spectaculaires rituelles balinaises et la tragédie attique du v^e siècle av. J.-C., replace cette dernière dans le contexte qui était le sien, les

Grandes Dionysies, bien loin de la tradition littéraire où on l'inscrit encore de nos jours.

Pierre Letessier, spécialiste du théâtre de Plaute dont il n'est plus à prouver qu'il est une forme de théâtre ludique par excellence, montre quant à lui, à partir d'une expérience pratique avec des étudiant.es que le théâtre de Térence aussi était un théâtre du jeu, ce qui contredit la tradition philologique majoritaire.

Ce passage par l'Antiquité, époque dont on peut encore tirer des analyses fécondes, est suivi par la contribution de Pauline Beaucé, spécialiste des spectacles du XVIII^e siècle, qui révèle les aspects ludiques des pièces par écrits, ancêtres de notre karaoké, et des autoparodies – la dimension ludique étant « une notion primordiale dans l'analyse des pratiques performatives sous l'Ancien Régime ».

Puis, Sandrine Dubouilh fait resurgir des oubliés de l'histoire du théâtre, les fantasmagories de Gaspard Robertson, machines à faire apparaître des fantômes très en vogue au XIX^e siècle et mises au rebut de l'histoire moderne car considérées comme immorales et non édifiantes.

Après cette remontée dans le temps, plusieurs contributeurs.trices analysent les aspects ludiques de créations spectaculaires et de performances contemporaines : Aline Jaulin prend le mot « jeu » au pied de la lettre en examinant le *Jeu de l'oie du spectacle vivant* de Julien Fournet (2010), un jeu grandeur nature, sans acteurs, et *Situation Rooms* du collectif Rimini Protokoll (2013) qui plonge les spectateurs.trices dans un processus immersif proche du jeu vidéo. Élisabeth Magne observe *Prévisions*, des événements scénarisés par le collectif Grand Magasin, le catalogue de *La Déroute*, produit par Nicolas Simarik et *La Bataille d'Orgreave*, reconstituée et filmée par Jeremy Deller, trois expériences *in situ*, ludiques et critiques sur la société contemporaine. Retour ensuite dans les salles de spectacle avec la contribution d'Emmanuel Cohen : l'auteur met en lumière les nombreux procédés métathéâtraux dans *Le Goût du faux et autres chansons*, création de Jeanne Candell et du collectif La Vie Brève. Enfin, Jeanne-Lise Pépin propose une analyse du *Cendrillon* de Joël Pommerat, centrée sur les aspects ludiques de la mise en spectacle de contes pour enfants bien connus de toutes et tous.

Détour ensuite par l'Inde : Virginie Johan décrit et analyse l'expérience ethnographique qu'elle a pu réaliser dans la région du Kerala au sud de l'Inde, autour de l'entrée en scène d'un premier rôle d'acteur. Elle relate *in situ* ce rite initiatique complexe de l'entrée en jeu du Kūṭiyāṭṭam qui se présente comme

une mise en exergue de la dualité du jeu : entre distanciation et plaisir de la fiction.

Puis, Maria Manca nous entraîne au cœur de la Sardaigne avec l'observation de deux jeux poétiques de – et avec le – hasard qui mêlent *play* et *game*, des jeux qui mobilisent les voix et les corps des participant.es et qui, à la lisière de la performance et du rituel, constituent des « théâtres de soi » auxquels se livre la société concernée.

Pour clore ce numéro, comme une invitation à poursuivre sur le sujet des théâtres du geste, du jeu et de la voix, Mouna Hachim propose un parcours historique des pratiques carnavalesques au Maroc.

Pierre Katuszewski et Maria Manca

Notes

1. On peut par exemple se référer à l'ouvrage de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, paru en 1938.
2. Nous reprenons ici une partie du titre de l'ouvrage d'Aurélien Fouillet, *L'Empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu*, Paris, Bourin, 2014.
3. « Dans la culture romaine, le repos – *otium* –, la détente ne consistent pas à ne rien faire, à rester immobile et avachi. La fatigue, la peine – *labor* – ne sont pas l'exercice de la force, une consommation d'énergie, mais une tension du corps et de la volonté vers un but. Ainsi pour se reposer convient-il de garder la même activité mais de ne plus avoir de but. On joue à la balle ou avec les mots, on se promène à l'aventure, on danse les figures de l'escrime sans plus chercher à atteindre son ennemi. Le moyen devient une fin. C'est ce que nous appelons le ludisme. [...] Il en est de même du théâtre et de la poésie dramatique. Les poètes et les acteurs doivent donner un beau spectacle sans chercher à convaincre ou à édifier moralement », Florence Dupont, *Les Monstres de Sénèque*, Paris, Belin, 1995, p. 32.