

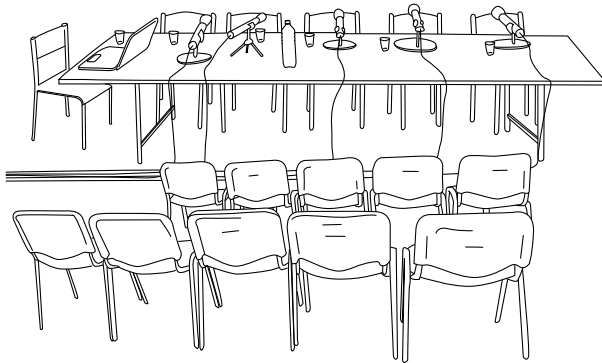
Jeux W

Les jeux W sont des dispositifs qui formalisent certains aspects de l'activité du performeur, du dramaturge ou du spectateur. Ils se présentent comme des performances à jouer.

Les jeux W se donnent parfois lors de représentations publiques. Si certains nécessitent un entraînement spécifique, la plupart sont ouverts à la participation de chacun : il suffit de connaître les règles.

Cette brochure présente quatre jeux : le Bloc, le jeu du Tombeau, Générique et le jeu de la Règle.

LE JEU DU BLOC



RÈGLES DU JEU

1. Le bloc prend la forme d'une conférence improvisée à cinq voix : il élabore collectivement un discours adressé à un public.
2. Le bloc est activé lorsque les cinq places sont occupées par n'importe quels membres du public.
3. Le bloc commence par "Bonjour" et finit par "Merci".
4. Le discours est constitué de répliques brèves, distribuées entre les joueurs sans ordre déterminé.
5. Le discours n'a jamais de thème défini à l'avance. Il part toujours de la situation présente, c'est-à-dire que les premières répliques adressées au public portent sur une réalité partagée par tous.
6. Chaque réplique, d'une manière ou d'une autre, prolonge celles qui la précèdent.
7. Une réplique ne s'oppose jamais à une autre.
8. Le bloc dit "nous" plutôt que "je".
9. Les joueurs ne parlent jamais entre eux.
10. Le bloc s'abstient d'importer des idées sans rapport avec le discours
11. Le bloc s'abstient de parler de lui-même.
12. Le bloc ne craint pas les silences.
13. Un joueur est tenu d'occuper sa place jusqu'à la fin du bloc, sauf irrémédiable désaccord. En ce cas, le joueur quitte le bloc et la place laissée vacante peut être occupée par n'importe quel membre du public.
14. Une partie dure jusqu'à 20 minutes. Une indication de durée est donnée au bloc 15 minutes après la première réplique. Le bloc est désactivé lorsque tous les joueurs ont dit "Merci" et sont retournés au public.

PRÉSENTATION

Le jeu du Bloc est né à l'automne 2003, au croisement d'un texte de théâtre¹ et d'une pratique collective qui consistait souvent à courir à plusieurs vers un lieu public pour y prendre la parole. Il arrivait que la course fut aisée mais la parole difficile à prendre : parler ensemble, c'est-à-dire non pas tous à la fois mais chacun pour le compte de tous, sans ordre prémédité, en conservant souplesse et disponibilité à l'événement, s'avérait un exercice parfois cahotique. Il avait fallu apprendre à improviser une parole adressée qui, à mesure qu'elle se constitue, fabrique un discours.

Le groupe assez hétérogène qui à l'automne 2003 assiste à la naissance du jeu du Bloc était parti avec l'idée de travailler « sur » (comme on dit) un texte. La plupart des participants ont aussi les jambes pleines de ces courses qui ressemblent à des discours et qui débouchent invariablement sur des discours qui ressemblent à des courses. À la question posée par le texte, celle de la possibilité d'une parole collective, il est choisi de répondre en pratique plutôt qu'en représentation : en essayant d'improviser ensemble cette parole, en cherchant à développer à cinq voix quelque chose que l'on ne connaît pas à l'avance et que l'on découvre au moment où on le formule.

L'élaboration en temps réel est assurée par l'observation d'un petit nombre de règles formelles : le discours se constitue au fur et à mesure qu'il avance, selon une logique d'enchaînements qui peu à peu l'éloigne de son point de départ. Par ces moyens simples, le Bloc est autant un outil d'énonciation collective qu'un puissant moteur de langage et de fiction.

Le Bloc ne requiert aucune technique particulière mais il réclame un penchant pour la platitude, un goût de l'écart minimal, un estomac d'autruche et une certaine aptitude à la déprise. Le Bloc est l'ennemi de la bonne idée, du solo, du coup d'éclat, de la préméditation et, en général, de toute tentative de maîtrise, de fixation ou d'appropriation du discours. Le Bloc est un dispositif stable servant à produire un

¹ *Comment faire un bloc*, voir supra.

discours instable. Le Bloc est un dispositif qui vous assure contre la peur du vide, l'envie de briller, le désir de distinction, la complicité de classe.

Depuis 2003, le jeu du Bloc a connu différentes vagues d'activité, entrecoupées de périodes de silence. Il a servi à prendre des décisions, à produire des textes de spectacle, à négocier des choses très difficiles à obtenir, à écrire des textes critiques ; il a été montré en public, installé dans des halls d'institutions, mis à contribution au cours d'ateliers avec des étudiants ou des performeurs. Il s'est donné parfois comme objet de spectacle (à regarder), parfois comme dispositif ouvert (à pratiquer).

L'habitude a été prise dès le début d'installer en bout de table un greffier qui note ce qui se dit au cours de chaque bloc. C'est à partir d'un corpus de 35 blocs joués entre octobre 2003 et novembre 2004 (par notamment Stéphanie Béghain, Juliette Bineau, Guillaume Bureau, Giuseppe Chico, Nicolas Couturier, Frédéric Danos, Céline Finidori, Chiara Gallerani, Laurence Hartenstein, Joris Lacoste, Olivier Nourisson, Jeanne Revel) que nous avons extrait les exemples qui illustrent l'article ci-dessous. Ce texte ne se veut en rien un manuel exhaustif : il a pour seule ambition de partager à l'attention de joueurs néophytes un certain nombre de tactiques éprouvées et identifiées dans l'expérience du jeu.

TACTIQUES DE BLOC

// Se fondre dans le paysage

Comment commencer ? La règle 1 donne l'enjeu ; la configuration spatiale donne le code : *grosso modo* celui de la conférence de presse, de la rencontre publique, de la présentation plus ou moins formelle, de la communication officielle. C'est un dispositif bien connu qui sert en général à l'exposition de faits méconnus, au rétablissement de vérités, au désamorçage de polémiques, à l'expression de revendications, à l'annonce de candidatures ou de coups d'État, à la présentation de projets culturels ou de

programmes politiques, au lancement de nouveaux produits, à l'inauguration d'institutions officielles ou à la remise de prix et de palmes.

Ici on n'en retiendra que sa dimension opératoire. Il dicte aux joueurs non un contenu mais certaines modalités de parole : oralité assumée, circulation fluide et informelle, adresse directe avec le public :

- *Bonjour*
- *Notre voix paraît un peu étouffée aujourd'hui. Ah.*
- *Ça va mieux comme ça. Ah.*
- *Est-ce que ça va mieux ? Nous avons l'impression de parler dans une caverne, est-ce que vous m'entendez ? Ah.*
- *On peut dire dans une caverne, ou dans une soute, ou un bac en plastique, ou un coffre à bagages, mais on pourrait dire aussi que nous sommes dans la malle derrière le coussin*
- *Ou dans une installation de Bill Viola*

Bloc du 31 octobre 2004 à 16h30

// Prendre la parole

Comme l'indique la règle 5, le bloc n'a jamais d'objet ou de thème *a priori*. Il s'attache à parler de quelque chose qu'il ne connaît pas et qu'il découvre à mesure qu'il le dit : ce n'est souvent qu'au moment de conclure que le bloc comprend de quoi il est en train de parler. La règle stipule qu'il faut "partir de la situation présente". En quoi la situation peut-elle induire un contenu ? On ne cherchera pas à impressionner par une réplique initiale particulièrement notable ; on s'abstiendra davantage encore d'importer de nulle part une thématique toute faite. On essaiera plutôt de trouver dans la situation un aspect évident pour tous. On visera le degré zéro de l'information, la redondance un peu plate, le simple constat de l'ici/maintenant.

Le point de départ peut ainsi être donné par la situation spatiale ou institutionnelle :

- *Bonjour*
- *Nous sommes ici dans le sous-sol du CND*

– *Pour la deuxième fois nous travaillons au sein d'un lieu chorégraphique*

Bloc du 9 novembre 2003 à 16h15

ou par un événement survenu dans le monde et dont la large diffusion assure la connaissance commune :

– *Bonjour*

– *Ce matin aux infos de 13h sur France 3, nous avons entendu que vendredi soir serait apparue une nouvelle forme de contestation : le recouvrement d'espaces publicitaires*

Bloc du 9 novembre 2003 à 18h16

ou par un événement que l'on porte à la connaissance du public :

– *Bonjour*

– *On peut lire dans Le Lien Public du 20 octobre : "L'État, le contribuable, subventionnent des intermittents du spectacle dont le nombre s'est bizarrement multiplié par deux en quelques années. Cette manne céleste pourrait vite s'épuiser."*

Bloc du 22 octobre 2003 à 12h23

ou encore par une combinaison de ces éléments :

– *Bonjour*

– *Nous essayons de nous poser la question de comment faire un bloc, et au même moment, dans Libération, Laurent Fabius se demande "comment faire peuple"*

Bloc du 9 novembre 2003 à 17h30

// Aller de l'avant

Une fois la première réplique jouée, la seconde la poursuit d'une manière ou d'une autre. La règle 6 indique en effet que le bloc se constitue par l'enchaînement des répliques. Un certain nombre d'objets apparaissent ainsi peu à peu : un terme du discours (un mot), une thématique, un registre de parole, une construction syntaxique. Le jeu consiste alors à se saisir de l'un ou l'autre de ces objets, et à le pousser en avant, c'est-à-dire à poursuivre la proposition dans un certain sens. C'est là que réside la marge de

manœuvre de chaque joueur : non dans l'invention *ex nihilo* mais dans la continuation, la prolongation, la déclinaison, l'extension, le déploiement, le dépliement de ce qui est déjà là. N'importe quel élément du discours peut être continué : le bloc ne fait pas de différence entre les objets sémantiques et les objets grammaticaux, rhétoriques ou phonétiques. La seule discipline qu'il se donne consiste à repérer l'objet qui promet au discours le plus de développements ultérieurs. Le thème global du discours va ainsi se dessiner au fur et à mesure de son avancée. Dans la première phase du jeu, il est fréquent que le bloc tourne autour de plusieurs objets avant de parvenir à déterminer celui qui lui sera le plus propice :

- [...] ou dans une installation de Bill Viola.
- Certaines installations d'art contemporain s'appliquent à brouiller la communication interne ; à pourrir ? à perturber ?
- Dans le message d'Oussama Ben Laden diffusé hier, sa voix était beaucoup plus claire que la nôtre aujourd'hui
- Maintenant nous avons davantage l'impression d'être dans une installation de Gary Hill
- Ou en communication avec la Nasa
- Ben Laden dans son message diffusé sur al-Jazira, n'était pas dans une caverne, c'était une vidéo authentifiée de trois minutes signée Pierre Huygues
- À côté, il y a avait un insigne du pétrole BP
- Après diffusion, nous avons su que l'image était volontairement saturée par un filtre Final cut pro, un filtre fanatique
- Nous aimerions poser la question des filtres

Bloc du 31 novembre 2004 à 16h30

// Rester groupé

La règle 8 stipule que le bloc dit plutôt "nous" que "je". Ce "nous" n'a pas pour fonction de laisser planer la fiction d'un groupe constitué. Il sert à poser le sujet de l'énonciation comme un et indivisible. Il atteste que ce qui parle dépasse les joueurs pris un à un. Toute la politique du bloc suit en effet cette règle élémentaire : on ne peut s'y exprimer en son nom propre. On doit au contraire parler au nom de tous. Chacun est responsable du discours collectif. Toute nouvelle réplique se doit ainsi d'assumer celles qui la précèdent, comme si le discours était le

produit d'un seul et même locuteur. Cela exclut d'emblée les expressions de désaccord, les oppositions frontales, les opinions personnelles, les débats internes. C'est par conséquent le travail du bloc que de développer des objets qui arrivent dans le jeu non par la volonté d'un joueur, mais par la logique interne du discours. Chaque joueur se doit alors de les accueillir comme s'ils relevaient d'une indiscutable évidence. Il arrive même que ces apparitions suscitent un certain enthousiasme, au point de générer toutes sortes de surenchères :

- *Ça peut se passer de manière très fixe, sans nécessité particulière de mouvement ou d'avancée*
- *Ça peut se passer à reculons*
- *On peut quitter la Seine Saint-Denis en marche arrière, c'est possible*
- *Nous n'avons pas encore choisi le véhicule pour sortir, mais on pense qu'on sortira en marche arrière, par n'importe quel moyen*
- *On ne peut quitter la Seine Saint-Denis qu'en marche arrière*
- *Ça ne nous a jamais traversé l'esprit de quitter la Seine Saint-Denis en marche avant*
- *Pour les prochaines élections, un bon slogan serait : «Seine Saint-Denis en marche arrière !»*
- *Ce programme est assez clair. On va équiper les bus de Seine Saint-Denis de moteurs à traction arrière, on va inverser tous les moteurs, ça fera de l'embauche*

Bloc du 31 octobre 2004 à 17h55

// Laisser tomber

L'aspect composite et souvent rapide du discours fait qu'il arrive fréquemment qu'un joueur ne puisse pas placer au bon moment la réplique qu'il avait soigneusement ourdie. Une certaine hygiène individuelle s'avère alors nécessaire, qui consiste à laisser tomber les coups préparés sitôt qu'ils sont périmés. Cette discipline élémentaire, que João Fiadeiro appelle *drop* (ou lâcher-prise), se révèle en fait souvent difficile, tant chacun est toujours enclin à s'enthousiasmer pour ses propres idées. Mais s'obstiner à tout prix a le triple inconvénient de contrevenir à la règle 6, de manifester un défaut d'écoute entre les joueurs, et surtout de fissurer la consistance

précaire du bloc : les coups d'éclat solitaires ne sont profitables qu'à l'égo des joueurs.

// Temporiser

L'avancée du bloc requiert souvent une certaine pondération. Si la dérive est trop rapide, le discours risque, au lieu de se construire, de s'engager dans une sorte de coq-à-l'âne formel qui a toutes les chances de déboucher sur un marabout-de-ficelle sans intérêt. Il est alors important de pouvoir prendre des appuis qui soient à même de stabiliser, de ralentir, de faire respirer le discours, de se ressaisir, de gagner du temps, d'évaluer toutes les directions possibles avant de choisir celle qui semble la plus sûre, la plus prometteuse ou la plus engageante.

Au premier rang de ces ralentisseurs, la liste :

- *Nous sommes retransmis en direct sur www.culture.gouv.fr*
- *C'est le site de l'excellence*
- *Avec tous les labels d'intérêt national*
- *Les pôles d'excellence*
- *Les gens du JTN*
- *Une édition des communiqués*
- *Les trésors théâtraux*
- *Et les as de la contre-culture*

Bloc du 22 octobre 2003 à 12h23

ou sa variante, la typologie :

- *Il existe plusieurs sortes de filtres. Nous avons déjà mentionné les filtres fanatiques et les filtres de saturation.*
- *Il y a aussi les filtres prophylactiques, les filtres de protection*
- *Les filtres de tri ou de précaution*
- *Il y a les filtres de propagation*
- *Ce sont des filtres ostentatoires*
- *Et enfin, des filtres d'infiltration qui sont des filtres tautologiques*
- *Nous pourrions faire un exposé sur ces filtres avec des exemples, si vous avez le temps*

– Il y a encore les filtres à aspirateur, les filtres à café, les filtres de cigarettes, et beaucoup que vous pouvez imaginer par vous-même

Bloc du 31 octobre 2004 à 16h30

ou encore la déclinaison d'hypothèses :

- Nous devons trouver une voiture ou louer des vélos ou des vespas*
- Nous pourrions aussi trouver des radeaux ou les fabriquer nous-mêmes et descendre le Tibre*
- Nous pourrions aussi prendre la voie des airs*
- Nous n'évacuons pas l'éventualité de nous déplacer en Spiderman*
- Nous produisons des lignes droites et courbes à volonté*

Bloc du 29 décembre 2003 à 12h50

// Faire dévier

Une fois le bloc lancé dans une certaine direction, il est de la responsabilité de chacun de soutenir et d'entretenir son essor. Si la règle 8 interdit les positions individuelles et les confrontations, elle n'empêche cependant pas tout virage du discours lui-même : il est en effet toujours possible (et souhaitable) de faire dévier le bloc, à condition de respecter la règle 6, c'est-à-dire en prenant toujours en compte l'ensemble de ce qui a été dit. Plus le discours est avancé, plus les brusques virements de bord seront donc difficiles à négocier. Ce que le bloc gagne en épaisseur, il le perd en maniabilité : on commence frêle canoë sur la rivière et on finit paquebot transatlantique les soutes pleines d'acier trempé ou de touristes anglais. L'orientation n'est cependant jamais immuable. Si la force d'inertie du bloc augmente avec sa durée, elle ne doit pas pour autant faire renoncer aux changements de cap, aux pannes de boussole, aux révolutions logiques et aux contrepieds :

- L'enculage de mouche en revanche est une pratique partagée*
- C'est une pratique scientifique, professionnelle, qui demande beaucoup de précision*
- Ce qui nous amène à la question du coche*
- Il y a des mouches avec et sans*
- Un peu comme la chenille*
- Un peu comme le scarabée*

- *Lequel peut être rapproché du veau par son caractère aurifère.*
- *Ou du staphylocoque*
- *Le staphylocoque se déplace en bande*
- *Le staphylocoque est doré comme les danseurs dans les spectacles d'Emmanuelle Huynh*
- *Les danseurs dans les spectacles d'Emmanuelle Huynh sont des Trésors Nationaux Vivants*

Bloc du 28 décembre 2003 à 11h46

// Enchaîner

Les répliques du bloc s'enchaînent l'une l'autre. La figure emblématique du bloc est ce qu'en rhétorique on appelle la *concaténation* : c'est une figure qui n'organise pas d'en haut l'ensemble du discours, mais règle l'enchaînement terme à terme en maintenant dans chacun un élément du précédent. Cet élément qui passe d'une bouche à l'autre peut être de sens ou de forme. Il garantit la continuité linéaire du discours. D'une certaine manière, le bloc navigue à vue : il fait le pari que de la logique rigoureuse de ses enchaînements naîtra une organisation globale du discours ; mais cette organisation n'est jamais donnée à l'avance, elle ne peut jamais être saisie tout entière, elle est le produit en devenir d'une micro-construction. Toutes sortes de stratégies de relais d'une réplique à l'autre sont possibles. Elles poursuivent un double objectif : s'éloigner du point de départ, mais si progressivement que le discours gagnera en consistance en même temps qu'en fiction.

- *Tous ces personnages composent une communauté de cantonniers proches des petits cailloux*
- *Et c'est cette communauté que nous aimerions décrire aujourd'hui*
- *Une communauté scrupuleuse*
- *Quoique dans le cas de Poucet il s'agisse d'un délestage, mais il va récupérer le caillou plus tard*
- *Dans le cas de Molloy, c'est l'érosion de la salive sur le caillou*
- *L'autruche le pousse à son paroxysme : on ne sait pas ce que devient le caillou*
- *C'est une communauté de transformation*

– Quand ils arrivent dans la bouche de Démosthène, ils sont déjà polis, sans rugosité

Bloc du 30 novembre 2003 à 16h21

// Changer de pied

Une tactique fondamentale de l'enchaînement consiste à changer d'appui. Il s'agit de choisir un objet jusque là secondaire dans la réplique qui précède, et d'en faire le centre du discours :

- On a parlé des terroristes en termes de trou noir, un trou noir est une étoile qui a brûlé tous ses gaz*
- On a parlé de résidus ou de déchets, or il s'est avéré que la lumière rentrait dans les trous noirs sous forme de résidus, de particules éjectées, reflétées par la non-entrée dans le trou noir*
- Les pulsars sont des étoiles à pulsation rapide, qui font p-p-p-p-p-p-p-p-p-p-p-p, comme une tachycardie perçue par les radiotélescopes avant explosion : cela devient une nébuleuse, un nuage de gaz*
- Il y a également l'étoile-académie, qui est la forme privatisée et taxée d'un nous*
- Qu'est-ce qu'une star ? c'est un animal à sang-froid, qui se distingue par son caractère professionnel*
- Il y a une hiérarchie : professionnel, grand professionnel, apprentis-stars (tièdes-froids mais suffisamment froids pour espérer devenir un jour Label d'Intérêt National)*
- Un animal comme l'iguane est extrêmement professionnel et se laisse très peu déstabiliser*

Bloc du 22 octobre 2003 à 12h23

De la même manière, on peut déplacer l'appui d'un objet sémantique à un objet formel (par exemple le passage d'une liste de métiers à une suite d'adverbes) :

- Nous sommes éditorialistes*
- Publicistes*
- Metteurs en scène*
- Inspecteurs d'académie*
- Directeurs artistiques*
- Administrateurs*
- Polémistes*

- Accessoiristes
- Accessoirement
- Éventuellement

Bloc du 14 novembre 2004 à 18h05

ou encore faire basculer l'énonciation du discours :

- *Peut-être que nous sommes des nymphes, des nymphes grimaçantes*
- *Le souci pour nous, nymphes grimaçantes, c'est de saisir le mouvement des marées, et surtout des marées basses.*

Bloc du 16 novembre 2003, 17h06.

Une autre pratique courante consiste à jouer de la polysémie d'un terme :

- *Le papier recyclé pourrait nous faire penser que ce laboratoire manque d'argent pour mener à bien ses missions...*

(Pluie)

- *À l'instant présent, il pleut des super-cordes...*
- *Nous savons que la théorie des super-cordes bâtit l'univers sur un principe d'oscillation*

Bloc du 17 octobre 2004 à 15h39

- *Tous ces points s'articulent de cette manière sur la carte*
- *Cela trace un réseau en forme de toile d'araignée dans lequel tous les points se croisent exactement ici*
- *On est près du zoo, on a des chances de trouver des araignées, des araignées dangereuses qui pourront occuper la toile de manière optimale*
- *Mais tout comme le centre de la toile se déplace avec l'araignée, les lignes se croisent toutes en d'autres points*
- *Tout près du centre nodal se trouve aussi la Villa Médicis où nous avons quelques objectifs à court, moyen, et long terme*
- *Nous sommes pratiquement certains que l'araignée romaine tisse une toile qui est très différente des araignées des autres villes*
- *Quand l'araignée est au centre de sa toile, elle est capable de ressentir avec un maximum de précision toutes les vibrations à n'importe quel point de sa toile*
- *Le problème des araignées soit romaines soit françaises, c'est qu'elles restent confinées au modèle du réseau centre, centralisé. Nous*

aimerions voir si en multipliant les araignées, nous pourrions multiplier les centres et arriver à des plans urbains moins... ou plus...

– La ville de Rome est établie sur un réseau de 12 voies et 7 collines. Ces 12 voies convergent vers le centre de la cité. Nous proposons de multiplier les centres et de multiplier les douze voies

– Qu'est ce que ça donne ?

– C'est joli

Bloc du 29 décembre 2003 à 12h50

ou à passer en revue ses possibles dénnotations :

– Ce qui nous mène à la question du veau d'or

– Le veau d'or succède à la manne céleste dont on ignore le montant

– Ce pourrait être un nom de restaurant

– Ce pourrait être aussi un rituel vaudou

– Un genre musical, on danserait tout l'été le Vodor

– Celui qui danserait le mieux le Vodor accèderait à une manne céleste dont on ignore le montant.

Bloc du 22 octobre 2003 à 12h23

ou à faire varier le contexte dans lequel il est utilisé :

– Les élus de proximité utilisent beaucoup le serrage de main du potentiel électeur

– À l'inverse, les juges de proximité ne serrent pas la main mais voudraient que les deux parties se serrent la main

– "Camarade, serre la vis ; candidat, serre la main"

– Mais si le juge de proximité serre la vis, ce n'est pas la même vis

Bloc du 9 novembre 2003 à 17h30

// Jouer avec les formes

L'enchaînement entre les répliques peut également procéder d'une multitude de figures formelles dont nous nous bornerons à donner ici quelques exemples en vrac :

●L'anaphore :

– Le rythme c'est dire qu'il y a toujours du mouvement même dans l'immobilité

- *Le rythme imposé par John Cage était le support de l'expression baroque de ce public italien*
- *Le rythme produit par John Cage n'est pas le même qu'une troupe militaire passant sur un pont qui s'écroule*

Bloc du 20 décembre 2003 à 16h30

- *Il y a ceux que l'on attendait la fois précédente*
- *Ceux que l'on n'attendra plus*
- *Ceux qu'on ne veut plus attendre*
- *Ceux qu'on ne peut pas imaginer*
- *Ceux qu'on imagine un peu trop*
- *Ceux qui font une bonne surprise*
- *Ceux que l'on a oubliés*
- *Nous parlons pour tous ceux-là aujourd'hui*
- *Nous nous adressons à eux*
- *Nous leur parlons directement*

Bloc du 14 novembre 2004 à 18h05

● **La déclinaison :**

- *Avec la vitesse on ne distingue plus bien le cowboy de son cheval*
- *Avec la lumière on ne distingue plus bien le devant du derrière*
- *Avec la poussière, on ne distingue plus bien le banc du gradin*

Bloc du 28 novembre 2004 à 17h10

● **Le polyptote :**

- *Le centre de recouvrement de la RATP pue !*
- *Il ne pue pas assez*
- *Il ne pue pas pour tout le monde*
- *Il est puant subjectivement*
- *Il faudrait trouver une puanteur objective*
- *Nous voudrions partager la puanteur*

Bloc du 9 novembre 2003, 18h16

- *Nous avons aussi défenestré nos représentants*
- PUBLIC :** *Vous pensez qu'il y a eu une démission jeudi dernier ?*
- *Est ce que la démission pose la question de la mission comme la défenestration pose la question de la fenêtre ?*

Bloc du 16 novembre 2003 à 18h47

●L'anadiplose :

- *Nous ne faisons que ce que nous pouvons*
- *Et ce que nous pouvons, nous ne le pouvons pas seuls*

Bloc du 23 octobre 2003 à 19h

La paronomase :

- *Il y a des noyaux durs et des noyaux mous [...]*
- *Le noyau doux nous conviendrait mieux*
- *Est-ce ce qu'un bloc c'est un noyau doux ? dur ? mur ? un pur noyau ?*
- *Au terme de noyau on pourrait substituer celui de moyeu... Ce à partir de quoi s'articule la roue*
- *Il faudrait consulter le dictionnaire de la cinématique... Le moyeu doux ?*
- *Le danger, c'est que du moyeu on dérive facilement vers le moyen*
- *Et si le moyeu c'est le moyen, c'est peut-être le meilleur moyen de rater notre coup*

Bloc du 9 novembre 2003 à 16h15

●La rime :

- *Nous avons organisé une chasse aux ballons*
- *Et une chasse aux pigeons*

Bloc du 9 novembre 2003 à 18h16

●Le bégaiement :

- *Coucou*
- *Coucou coulissant*
- *Coucou cou coupé*
- *On se demande à quelle heure on dit coucou*

Bloc du 14 novembre 2004 à 16h30

●La traduction :

- *Qui ne travaille pas ne mange pas*
- *Chi non lavora non fa l'amore*
- *C'est intéressant de rapprocher les deux concepts d'amour et de travail*
- *Est-ce qu'il y a du travail dans l'amour et de l'amour dans le travail ?*

●La gradation :

- Nous savons que les œuvres les plus originales et les plus intéressantes prennent souvent la forme d'évitements
- De non-formes
- D'idées
- De cogitations
- D'effervescences
- De perturbations
- D'agitations
- De rafales
- De tempêtes
- De cyclones
- De cataclysmes
- De trous noirs

Bloc du 11 janvier 2004 à 17h20

// Organiser le discours

Outre ce travail minutieux de construction du discours réplique par réplique, le bloc peut se donner des appuis à plus large échelle.

●Le sommaire : le bloc peut annoncer toutes sortes de plans, de chapitres, d'ordres du jour ou de programmes. Comme rien n'est prévu à l'avance, la liste des points abordés va s'improviser au fur et à mesure ; le recours au sommaire présente le double avantage de rythmer le discours et d'autoriser des revirements qui ne mettront pas le bloc en danger (voir : *Sauter*). Le changement de cap étant justifié par le changement de chapitre, personne ne s'offusquera de voir soudain un joueur, qui sent peut-être que le discours perd inexorablement en puissance et en complexité, "passer au point suivant" (voir : *Déjouer*) :

- Je crois que tout ça nous amène logiquement au troisième point : le recours à l'animal [...]
- Ceci nous mène à notre quatrième point

(Silence)

– *On va passer directement au cinquième point : la mixité dans les écoles.*

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

Encore faut-il qu'un chapitrage soit en cours (lorsque la difficulté se présente, il est trop tard pour en créer un de toutes pièces) et que les différents chapitres présentent entre eux une certaine cohérence thématique ou formelle.

● **La récurrence** : sans qu'il soit nécessairement annoncé par un sommaire, il arrive qu'un des objets du bloc revienne périodiquement à la surface du discours, dès que l'occasion s'en présente. Ce type de récurrence ne doit jamais être forcée (voir *Laisser tomber*) mais si elle se présente, l'accueillir permet souvent de rouvrir la fiction.

● **L'annonce** : parent pauvre du sommaire, cette figure consiste à engager ouvertement le bloc dans un certain type de discours – exposé, chanson, poème, citation ou démonstration – qui oriente et détermine les répliques qui vont suivre. L'annonce va permettre au bloc de se rassembler pour mieux rebondir. Mais comme elle dicte une direction unique, il convient néanmoins d'être attentif à ne pas se laisser piéger par un discours trop univoque et de garder à l'esprit la nécessité d'en sortir (voir : *Rester mobile*) :

– *Fiche technique : comment fabriquer du lien social ?*

– *Détruire un bâtiment administratif*

– *Nous nous intéressons beaucoup aux zones favorisées*

– *Nous pourrions proposer des ateliers dans les missions locales et les ANPE sur le thème : rencontrer des artistes*

– *Par exemple à la mairie de Neuilly*

– *Des actions de terreur propres à dissuader les investisseurs de participer au développement de la Corse*

Bloc du 22 octobre 2003 à 12h23

– *Rudolf Laban a essayé de trouver une manière de retranscrire le mouvement. Selon lui, tous les mouvements peuvent se dire avec huit verbes d'action avec lesquels on peut noter, partitionner le mouvement*

- *Nous ne connaissons pas ces verbes mais nous pourrions essayer de les retrouver*
- *Recourir*
- *S'infiltrer*
- *Détourner, qui est un sous-verbe de tourner*
- *De la même manière, recourir est un sous-verbe de courir*
- *Il faut bien détourner pour pouvoir tourner*
- *Se démultiplier. Rassembler, dont un sous-verbe est sembler. S'assembler, rassembler, tout ça c'est la même famille*
- *Être ensemble. Faire semblant d'être ensemble.*

Bloc du 9 novembre 2003 à 16h15

Cette figure peut également être tacite. Ci-dessous, le passage de l'exposé au récit s'annonce implicitement :

- *La sécurité est un objectif prioritaire du département du Val d'Oise*
- *Pourtant nous nous sommes sentis plus fragiles dans le Val d'Oise qu'ailleurs*
- *On pourrait pousser jusqu'à la Picardie, presque à la frontière belge*
- *On s'instituerait aux confins du département, en marchant en grand nombre, à vitesse variable avec des allures souples, parfois bondissantes, rebondissantes mais pénétrantes, insistantes*
- *On pourrait faire des sauts, à un moment on serait même obligés de nager, de retenir sa respiration, même de faire l'apnée le temps de passer de l'autre côté, puis d'aider les autres à traverser*

Bloc du 31 octobre 2004 à 17h55

● **Le pétale** : c'est une digression plus ou moins longue qui finit par se résorber et regagner le fil dont elle est issue. Si plusieurs pétales s'enchaînent, on parlera de marguerite (laquelle est parfois articulée par un sommaire).

● **La tresse** : cette figure consiste à maintenir parallèlement deux ou plusieurs fils de discours qui s'entrecroisent de manière plus ou moins étroite. Elle se résout soit par l'abandon des objets les moins consistants au profit d'un seul, soit par une opération de synthèse qui les rassemble au sein d'un objet composite.

Ci-dessous, un exemple de tresse synthétisée au sein d'un pétale, lui-même organisé par un sommaire :

- *Le deuxième volet traitera de la grammaire du BTP*
- *Elle est riche en adresses utiles*
- *Elle offre tout un champ lexical*
- *Enfin heu une certaine euh mise en pratique de ce champ lexical*
- *Malgré la participation de Roland Barthes, ce projet de grammaire du BTP n'a jamais eu la diffusion qu'il méritait*
- *Ce qui est tenté dans ce volume, c'est l'analyse de la syntaxe et des résistances idéologiques*
- *Le projet reste néanmoins, comment dire, dispersé*
- *Enfin, ce qui divise c'est la syntaxe*
- *Dans le dictionnaire du BTP, on n'apprend pas à construire un bâtiment finalement*
- *C'est tout l'enjeu de la querelle entre Noam Chomsky et Martin Bouygues*
- *Mais à vrai dire nous ne sommes pas des spécialistes*
- *On en discutait l'autre jour avec Laurence Louppe, les choses avancent malgré tout*
- *Je crois que tout ça nous amène logiquement au troisième point*

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

// Monter en fiction

Toutes ces micro- ou macro-tactiques rhétoriques ont pour fonction de faire avancer le discours. Le bloc est un art de la dérive qui creuse progressivement un écart depuis une situation initiale. Cet écart est celui de la fiction : le bloc monte en fiction à chaque fois qu'il fait varier le code énonciatif, c'est-à-dire à chaque fois qu'il n'est pas tout à fait conforme à ce que requiert la situation courante. De ce point de vue, la meilleure stratégie sera la dérive douce, voire invisible, qui travaille par différenciation lente et continue :

- *Ce que nous appelons lien, nous pourrions l'appeler aussi composition*
- *Nous cherchons à nous composer, à nous recomposer avec toujours plus de corps extérieurs, d'impressions, de langages*
- *Nous créons du lien*
- *Mais il ne s'agit pas tant de se ligoter que de se relier et de se délier*
- *À Rome nous avons accompli plusieurs paysages, nous avons joué avec des aéroports et des textes en anglo-normand*

- *Nous avons composé des paysages avec du cirage et des draps cousus main, des ballons-sondes*
- *Toute une arte povera de l'action collective*
- *Et nous avons créé un paysage à l'intersection de chômeurs qui sortaient du train et d'un monument de nuisance*
- *Et nous avons testé nos capacités de nuisance et nos capacités de résistance*
- *Nous nous sommes amusés, nous avons beaucoup ri, nous nous sommes aimés*
- *On dit composer une symphonie, un poème, un tableau, on devrait pouvoir dire composer une action ou un monument*
- *Nous avons occupé un lieu qui ne l'avait jamais été*
- *Nous nous sommes réjouis d'être ce que nous étions comme la montgolfière se réjouit d'être montgolfière*
- *Le loup se réjouit d'être loup*
- *L'orage se réjouit d'être orage*
- *Nos actions ne peuvent pas s'arrêter*
- *Nous avons atteint une puissance collective sans commune mesure avec la somme de nos puissances personnelles*

Bloc du 11 janvier 2004 à 17h20

// Couper

En revanche, une augmentation de fiction trop brutale a toutes les chances de paraître complètement déplacée ; c'est ce qu'on appelle un *cut* : au mépris des règles 6 et 10, un joueur propose une réplique qui ne présente aucune espèce de rapport avec tout ce qui s'est dit auparavant. Le *cut* advient souvent par défaut de *drop* (voir : *Laisser tomber*). Il met le bloc en péril au risque de provoquer sa déroute, voire sa désintégration pure et simple.

- *Nous ne sommes pas sûrs que la coordination 37 soit faite de professionnels*
- *Les prostitués sont des professionnels de la discontinuité*
- *On imaginait créer la coordination des intermittents et précaires et prostitués*
- *Mais c'est un peu redondant*
- *Cela pose la question du ciment*

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

- *Les forces de l'ordre sont un service public*
- *Nous pourrions donc les recouvrir*
- *Nous pourrions aussi les envelopper*
- *Nous pourrions les faire disparaître*
- *Mais nous serions mal habillés*

Bloc du 9 novembre 2003 à 18h16

// Ignorer

En cas de *cut*, la stratégie la plus courante consiste à ignorer simplement la réplique anormale, ce qui certes contrevient à la règle 6, mais étant donné que la réplique en question contrevenait elle-même à la règle 10, on peut d'une certaine manière estimer que les deux manquements s'annulent.

On peut surtout évaluer qu'il ne vaut pas la peine d'engager le bloc dans une voie qui est au mieux un malentendu, au pire un caprice ou l'idée d'un seul, et qui pourrait bien annoncer le démantèlement de tout l'édifice patiemment échafaudé. On fera simplement comme si la regrettable réplique n'avait jamais été prononcée :

(...)

- *Mais c'est un peu redondant*
- *Cela pose la question du ciment*
- *D'après Gramsci, la redondance est une stratégie politique*

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

Évidemment, si le joueur insiste, cette stratégie ne sera pas possible une seconde fois.

// Surenchérir

Face à un *cut*, une réponse possible quoiqu'un peu grossière consiste à redoubler l'écart, c'est-à-dire à en faire autant, *cut sur cut*, ce qui a l'avantage de faire passer une aberration individuelle pour une vague de folie collective (l'intérêt n'est pas moins mince, mais le jeu est un peu plus amusant). Ce va-tout comporte néanmoins le risque

de précipiter le bloc dans une escalade de fiction qui se termine à peu près inévitablement par une explosion en plein vol :

- *Cet été nous avons envahi Paris-Plage en souillant le sable*
- *Assez ! Des parenthèses !*
- *Vive les guillemets !*
- *Assez de citations, un peu d'agitation !*
- *Assez de crochets, tirez !*
- *Pourquoi n'avons-nous pas le droit au lapin ?!*

Bloc du 12 avril 2004

// Rattraper

L'antidote le plus intéressant et le plus fructueux, pour faire face au *cut*, consiste néanmoins à rattraper l'aberration, c'est-à-dire à accepter la réplique intempestive comme si elle ne l'était pas, et à la continuer (selon la règle 6) en tâchant de l'inclure d'une manière ou d'une autre au sein du discours. Cela revient à lui inventer une justification *a posteriori* en jouant de la souplesse logique du bloc. C'est une figure que l'on pourrait nommer *chicane* : un brusque tête-à-queue, qui, grâce au sang-froid des conducteurs, trace au final une fière route à flanc de montagne :

- *La mollesse du béton a été une des réticences des architectes du début du XX^e siècle, à cause de l'origine molle du matériau. Il aura fallu un architecte belge pour essayer. Il a été utilisé après, pendant la guerre de 40 pour les blockhaus. Les pouvoirs publics se sont penchés sur le béton pour reconstruire*
- *Ce qui nous mène à la question du veau d'or*
- *L'or est aussi un matériau mou, relativement.*
- *C'est comme le verre qui a une évolution molle très lente, par exemple à Versailles, la base des carreaux est plus évassée. Le verre a fini par couler.*

Bloc du 21 octobre 2003 à 17h

// Attaquer/défendre

Toute augmentation de la fiction est toujours une sorte de pari qui met le bloc dans une situation d'instabilité parfois périlleuse

réclamant appui et soutien. Il y a ainsi toute une défense du bloc, qui a pour fonction d'appuyer ces écarts, de les recadrer, de les recentrer, de les rééquilibrer ou de les rattraper. La stratégie de l'escalier consistera à augmenter la fiction de manière graduée, en faisant alterner des attaques ponctuelles qui vont pousser en avant la fiction et des rattrapages défensifs qui vont rétablir la continuité logique du discours avant de redonner la main aux attaquants.

// Rester mobile

Il arrive souvent à un moment ou à un autre que le bloc se voie rattrapé par la représentation : il se met à figurer quelque chose, à s'exprimer dans un code trop reconnaissable (l'exposé scientifique, la conférence de presse FLNC, le journal télévisé...). Cela produit une sorte d'effet-miroir qui peut être paralysant. La conscience de représenter quelque chose peut aussi favoriser une tendance à surjouer l'image, à en rajouter dans la représentation, voire à plonger tête baissée dans la parodie. C'est une tentation à laquelle il faut résister à tout prix. Le bloc doit au contraire travailler à se laisser sans cesse traverser par les codes, à n'en fixer aucun, afin que ce qu'il représente reste en perpétuelle mutation :

– On pourrait dire que la différence entre un laboratoire de recherche scientifique et un laboratoire de recherche artistique c'est que le laboratoire scientifique travaille sur l'invisible alors que le laboratoire artistique travaille sur le visible ; est-ce que le laboratoire artistique ne serait pas la forme naïve du laboratoire scientifique ?

– Nous notons ici une absence de paillasses

– De blouses blanches

– De souris

– D'éprouvettes

– De becs bunzen

– D'accélérateurs de particules

– Par contre nous pouvons constater qu'il y a quand même des pandas dans les arbres...

Bloc du 17 octobre 2004 à 15h30

Il peut arriver que cette opération ne s'effectue pas sans violence (voir : *Ignorer*) :

- *On a imaginé un scénario*
- *C'est l'histoire d'une mouche qui rétrécit mais personne ne s'en rend compte parce qu'elle est invisible*
- *Ceci nous mène à notre quatrième point...*

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

// *Déjouer*

Diverses tactiques de relance ou de réouverture s'avèrent en général nécessaires quand le bloc tend à piétiner, à radoter, ou à se laisser submerger par son propre discours ; ou encore à se laisser happer par la sincérité ou les bons sentiments ; ou (pire) lorsqu'il se met à vouloir convaincre du bien-fondé d'une idée qu'il aurait pour rôle de défendre. Ne connaissant pas à l'avance l'objet de son discours, le bloc est en effet dans l'incapacité structurelle de défendre quelque thèse que ce soit. Lorsque ce cas se présente, il est alors urgent de déjouer les répliques rétrécissantes en rouvrant le discours sur les virtualités qu'il recèle :

- *Cette année on ne mettra pas de menthe dans l'eau bouillante*
- *Cette année nous ferons bouillir les balles de fusil*
- *Nous profiterons de leur passivité*
- *De leur absence*
- *Nous devons trouver un rituel qui nous rassemble*
- *Nous devons façonner d'autres moules*
- *Qui ne seront pas à forme d'ogive*
- *Nous pourrons alors faire fondre ces moules*
- *Pour fabriquer des mobylettes par exemple*
- *Ou des coulisses à coucous suisses*
- *Nous pourrons ainsi équiper toutes les fenêtres de la Mouqata de coucous suisses*

Bloc du 14 novembre 2004 à 16h30

- *Nous ne sommes pas une voix hors-champ.*
 - *Quelqu'un a une question ?*
- (Silence)
- *Nous pouvons passer au point suivant*

– On peut poser par exemple la question du champ, du hors-champ, du contrechamp ?

(Silence)

– La question du champ comme champ d'action, comme champ d'application, comme champ à cultiver, comme champ lexical

– La question du champ est aussi celle des limites, du dehors et du dedans, du passage, de la possibilité de voies parallèles

– C'est la question de la définition de ces limites

– Où sont les limites du centre chorégraphique ?

– S'arrêtent-elles avant ou après Adecco ?

– Vont-elles jusqu'au cœur de ville ?

– C'est aussi la question de comment faire pour dissocier la limite de la définition

– Par exemple, nous avons pensé à une action transformant le centre chorégraphique en agence Adecco

– Finalement nous avons préféré faire l'inverse

Bloc du 23 octobre 2003 à 19h

// Rejeter

Une version extrême de cette tactique peut avoir lieu quand le bloc se met à tenir des propos insoutenables pour l'un des joueurs. Ce dernier peut alors (selon la règle 13) quitter le bloc. Mais il peut aussi, en dernier recours, rester à la table en tâchant d'annihiler la réplique qui lui est fâcheuse, et avec elle tous ses avatars à venir. Cela n'est bien sûr acceptable que dans le respect de la règle 7, ce qui rend l'exercice subtil au point de justifier son appellation de *contre exquis* :

– On peut exposer les différentes stratégies pour la journée du 30 ?

– Nous avons pensé à une grande manif de gauche qui irait d'Opéra à Opéra, qui ferait le tour de l'opéra

– Sur la banderole, on avait l'idée d'inscrire "Ne restez plus seuls, votez"

– Nous avons décidé d'abolir l'ironie, donc on a abandonné l'idée

Bloc du 20 octobre 2003 à 15h08

// Conclure

La règle 14 stipule qu'après un certain temps, le bloc doit songer à conclure (et remercier). Il va de soi cependant que la logique interne du discours est ce qui doit dicter avant tout sa durée. Des blocs très courts sont toujours possibles, comme le bloc expéditif suivant :

- *Bonjour*
- *Nous pouvons commencer*
- *Nous allons y aller*
- *C'est parti*
- *La séance est levée*
- *Merci.*

Bloc du 21 novembre 2004 à 17h55

En général, on cherchera simplement à faire coïncider la contrainte horaire avec un accomplissement quelconque du discours, de manière à aménager une fin convenable au moment voulu :

- *Ce soir il y a deux blocs : vous et nous*
- *C'est parce que nous abusons de la parole et que vous la négligez*
- *Nous avons été rattrapés par la réalité, nous à la table, par des paroles d'expériences vécues, par des paroles précaires, qui n'étaient pas blocs, qui s'effritaient, et nous n'avions pas prise sur cet effritement*
- *Cela a aussi à voir avec la question de la réalité : c'était le texte et il est tombé*
- *Le dispositif de ce soir vient de tomber aussi*
- *C'est une chose joyeuse*
- *Merci.*

Fin du bloc du 23 octobre 2003 à 19h

// Inviter

Une manière élégante de finir consiste à inviter le public à une prolongation quelconque, un bloc ultérieur, un autre type de rencontre, une action collective, un dialogue, un verre au bar, une discussion informelle, une promesse ou un miracle :

- *Nous voudrions vous faire une invitation*
- *Nous avons prévu demain de fêter un anniversaire*

- Vous pouvez venir avec du champomy, pour les 25 ans du PAP à la CAF
- Nous pouvons poursuivre autour d'un verre
- Merci.

Fin du bloc du 20 octobre 2003

- Nous vous proposons un premier rendez-vous devant la cage des babouins au jardin zoologique d'où nous partirons pour une action
- Merci.

Fin du bloc du 29 décembre 2003

// Finir en beauté

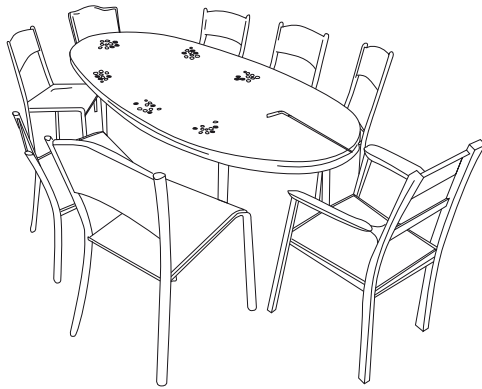
La meilleure manière de terminer un bloc est sans doute celle qui sait saisir le moment de la conclusion pour poser là une ou deux répliques rebondissantes. Un nouveau développement pourrait s'ouvrir, mais la *coda* ne vaut qu'en tant qu'elle est sans suite et vient clore le discours d'une manière aussi prometteuse que définitive :

PUBLIC : *Êtes vous une meute ?*

- Nous nous mouvons, nous sommes en mouvement, nous sommes émotifs, parfois muets, parfois motivés
- Il nous est arrivés d'être mutins mais ça n'a pas suffi
- Nous avons été luttants, ce n'était pas assez
- Nous avons travaillé à mi-temps mais c'était déjà trop
- Nous sommes devenir
- Tout nous est propice
- Merci.

Fin du bloc du 28 décembre 2003

LE JEU DU TOMBEAU



RÈGLES DU JEU

1. Le jeu du Tombeau prend la forme d'une conversation informelle autour d'une table. Le nombre de joueurs est de 2 à 8.
2. Au début de la partie, chaque joueur est doté de 7 jetons blancs et de 3 jetons noirs. Une partie comporte plusieurs manches. La partie se termine quand un joueur s'est débarrassé de tous ses jetons.
3. Un croupier en bout de table organise le jeu, répartit les jetons et vérifie la comptabilité. Au début de chaque partie, il a aussi la tâche de choisir un mot (dit "le goupillon") et de le communiquer aux joueurs : "*Mesdames et messieurs, le goupillon pour cette partie sera le mot X*".
4. Une manche commence quand le croupier annonce "*veuillez lâcher le goupillon*". Une conversation ordinaire s'amorce alors entre les joueurs, qui prennent la parole tour à tour, sans ordre déterminé mais en parlant distinctement l'un après l'autre. Cette phase d'introduction doit comporter au moins 2 répliques.
5. À partir du moment où le goupillon est prononcé ("lâché") par l'un des joueurs au détour de la conversation, *chaque nouvelle réplique s'efforce de n'avoir aucun rapport avec toutes celles qui l'ont précédée* depuis le début de la manche.
6. À partir de ce moment également, et en commençant par la réplique contenant le goupillon, chaque joueur dépose au centre de la table ("*le pot*") un jeton blanc quand il prononce une réplique.
7. Si un joueur A est en mesure d'établir un rapport entre la réplique qui vient d'être prononcée par un joueur B et l'une des répliques précédentes de la manche, il dépose un jeton noir sur la table et s'écrie "*Tombeau !*"
8. Si le rapport est évident, le joueur B ramasse aussitôt le pot. Si ce n'est pas le cas, le croupier peut demander à A d'"ouvrir le tombeau", c'est-à-dire d'expliciter le rapport perçu entre les deux répliques. Le croupier évalue cette explicitation. S'il la juge valide, le joueur B

ramasse le pot ; dans le cas contraire, c'est-à-dire si le croupier estime que le rapport n'est pas assez clair ou direct, c'est A qui ramasse le pot. Dans les deux cas, la manche est conclue (retour à la règle 4).

9. Les décisions du croupier sont souveraines et ne peuvent pas être contestées.

10. S'expose à un tombeau toute réplique pouvant être entendue comme une réponse *possible* ou *normale* à celle qui lui précède. *A fortiori*, une réplique sèche et générique de type "oui", "d'accord", "moi aussi", "tout à fait", etc., s'expose à un tombeau.

11. En revanche, si un joueur n'a pas entendu la réplique qui vient d'être prononcée, il peut demander "pardon ?" pour qu'on la lui répète, sans risquer le tombeau.

12. La forme générale de la conversation doit être préservée en dépit de son non-sens. Cela autorise d'une part toutes les articulations en usage dans le discours oral ; cela demande d'autre part une attention particulière à la circulation de la parole à l'intérieur du groupe, au mouvement des adresses, aux marques d'accord ou de désaccord, de question et de réponse, etc.

13. En particulier, si dans la conversation un joueur *attaque*, c'est-à-dire adresse une réplique à un autre joueur, ce dernier (à moins qu'il ne soit sauvé par l'intervention d'un autre joueur) est tenu de *défendre*, c'est-à-dire de répondre ou de répliquer dans le rythme de la conversation. Si le joueur manque de répartie et reste trop longtemps interdit, le croupier déclare "*le muet prend le pot*". La manche est alors conclue.

14. À l'inverse, si un joueur place impertinemment une réplique sans tenir compte du mouvement de la conversation, par exemple en coupant la parole ou en répondant à la place d'un autre joueur, le croupier peut prononcer une pénalité. Il déclare alors "*le sourd prend n jetons*", ce nombre ayant été évalué à la hauteur de

l'impertinence commise. La manche reprend alors où elle avait été interrompue.

15. Un joueur qui n'a plus de jetons noirs ne peut s'écrier "*Tombeau !*"

16. Un joueur qui n'a plus de jetons blancs est dit "fou" : il peut alors parler normalement et intervenir à n'importe quel escient. Les répliques d'un fou sont "hors-jeu", c'est-à-dire qu'elles ne peuvent jamais faire l'objet d'un tombeau. Elles servent essentiellement à perturber et à piéger les autres joueurs. En effet, si un joueur inconsidérément s'écrie "*Tombeau !*" suite à la la réplique d'un fou, le croupier déclare "*Le fou a parlé*", le joueur imprudent ramasse le pot, et la manche est conclue.

17. Quand un joueur s'est défait de son dernier jeton, le croupier s'écrie "*Flambeau !*" et le déclare vainqueur de la partie.

PRÉSENTATION

Le principe du jeu du Tombeau a été imaginé en 2008 à la fin d'un dîner qui réunissait Adrien Bardi Bienenstock, François Hiffler, Pascale Murtin, Grégory Castéra, Phoenix Atala, Jeanne Revel et Joris Lacoste.

Ce jeu s'est construit en réaction au jeu du Bloc, dont il est presque le parfait négatif : là où le Bloc travaille la continuité, le Tombeau joue le *cut* permanent, la rupture systématique. Là où le Bloc est coopératif, le Tombeau est compétitif. Alors que le Bloc est adressé à un public et tourné vers l'extérieur, le tombeau se joue entre soi (de fait, il s'apparente plus à *un jeu de société* qu'à un outil politique comme le Bloc).

Comme tous les jeux intéressants, le véritable enjeu n'est pas de gagner ou de perdre, mais bien de faire de belles parties : elles résident ici dans les capacités des joueurs à performer les signes extérieurs d'une conversation normale (des manières de s'adresser,

de répondre, de reprendre la parole, etc.) tandis que leur discours est parfaitement décousu.

En obligeant à des ruptures systématiques de contenu sous une apparence de continuité, le jeu du Tombeau s'apparente à un exercice de disjonction mentale. Plus qu'une simple poétique de l'absurde, la disjonction est un outil qui peut être mobilisé dans bien des situations d'improvisation et/ou de composition.

Le texte ci-dessous a été écrit à partir d'une partie de Tombeau jouée par Lou Forster, Viviana Moin, Valentina Desideri, Cecilia Bengolea, Adrien Bardi Bienenstock, Grégory Castéra, Constantin Alexandrakis, Lenio Kaklea, Nariman Hatami, Joris Lacoste et Jeanne Revel.

UNE PARTIE DE TOMBEAU

CROUPIER : Mesdames et messieurs, le goupillon pour cette partie sera le mot "**virtuel**".

// *Première manche*

- Aujourd'hui, j'ai fêté mon millième ami sur Facebook.
- Moi je n'en ai que 18, mais parmi lesquels Julien Coupat.
- J'ai : Ayrton Senna, Bernard Menez, Liv Taylor et Joey Star.
- L'autre jour, Jean-Luc Mélenchon a demandé à être mon ami...
- Je vois que vous avez une vraie vie sociale **virtuelle**.
- Oui, surtout avec le bétail. Les coûts de vaccination sont énormes.
- C'est vrai que Rachel était absente ce jour-là. Sinon elle lui aurait remonté les bretelles.
- Pourquoi, ce n'est pas la plus longue du monde ?
- Si, mais elle a cru naïvement qu'en passant à la télé elle regagnerait son amour...
- J'ai eu ce problème aussi quand je vivais en Afrique ; ce qui est moins drôle, c'est que j'en ai encore des séquelles.

— Ça se voit mon vieux : toutes les finitions sont bâclées, c'est limite du sabotage.

— C'est clair. Mais il est bien meilleur acteur chez Coppola que chez Scorsese...

— Alors c'est vraiment méchant, un chien-loup ?

— Oh, ça dépend. J'en ai connus qui se seraient damnés pour goûter à mon mille-feuille.

— Quelle idée aussi d'aller travailler dans une armurerie...

— C'est sûr... Si c'était à refaire, je n'hésiterais pas à lui dire que la mélancolie est une maladie et non pas un coup de blues.

— Mais si la première dame du pays est... un homme ?

— Alors c'est différent. Dans ce cas précis il faut le changer radicalement d'environnement sensoriel, par exemple en repeignant les barreaux de sa cage en vert.

— Oui, c'est ce que j'ai fait moi-même. En revanche, je n'ai pas pu m'empêcher de récrire les paroles...

— Je te reconnais bien là. Ça me rappelle mon cousin Julien : tout le monde croyait qu'il serait ingénieur, et finalement il est devenu menuisier...

— C'est comme dans le 5ème quatuor à corde de Bartok : la symétrie est quasiment parfaite.

— Ouais... Mais je crois quand même qu'on a fait une erreur en invitant son épouse.

— Tombeau !

CROUPIER : Ouvrez le tombeau.

— «Première dame», «épouse».

CROUPIER : Tombeau accepté.

// Deuxième manche

CROUPIER : Veuillez relancer le goupillon s'il vous plaît.

— Lou, tu as vraiment Joey Star comme ami Facebook ?

— Oui, et aussi Alain Badiou.

— Ce n'est pas ce type qui travaille sur le paradigme actuel/**virtuel** ?

— Non, lui c'est le Père de la Nation. Enfin, c'est comme ça qu'on l'appelle à Washington...

- Mais je me demande : si ton père change de sexe, est-ce qu'il devient ta mère ?
 - Oh tu sais, moi j'ai toujours eu un faible pour les Raëliens. Je les trouve émouvants.
 - Moi aussi, mais sur la question de la traduction je préfère quand même Derrida.
 - Viviana, tu es pénible avec tes cigarillos, ça pue vraiment.
 - Désolé de te contredire, mon cher, mais Giotto ça vient après Cimabue.
 - À moins qu'on meure très très jeune ?
 - Peut-être, mais tu aurais dû regarder la deuxième saison : c'était de loin la meilleure.
 - Tu crois ? Grégory me disait pourtant qu'il était contre la chasse.
 - Demande aux Colombiens, eux aussi ont payé leur tribut au néolibéralisme.
 - Cela dit, la nuit, quand les nuages passent doucement dans le ciel, j'adore écouter son chant.
 - Oui, moi aussi. Par contre je n'ai jamais pu me faire à la couleur beige ; je trouve ça vraiment trop bourgeois pour des rideaux...
 - Les amis, je crois que j'ai le chikungunya.
 - Tu veux dire que tu l'as appris par cœur ?
 - Ça ne m'étonne pas que tu dises ça, tu as toujours été sentimental.
 - Mais Jeanne, la manif de tout à l'heure, c'est pour quoi ?
 - C'est simple : tu prends un moteur de tondeuse à gazon, et tu le retournes. Tu serres les deux boulons arrières avec une clé de 8 et le tour est joué.
 - Il ne faut pas rajouter aussi un soupçon de piment ?
 - Non, je crois que c'est juste un problème d'orientation.
 - Joris, tu as déjà fait l'amour avec un culturiste ?
 - Oui, c'est le jour où ma grand-mère a pris feu.
 - Je n'ai toujours pas compris comment on en était arrivés à parler espagnol.
 - Tombeau !
- CROUPIER : Ouvrez le tombeau.
- «Colombiens» et «parler espagnol»
- CROUPIER : Tombeau accepté.

// *Troisième manche*

CROUPIER : Veuillez relancer le goupillon s'il vous plaît.

— Encore une heure à ce rythme, et nous pourrons postuler à l'OuPerPo, l'Ouvroir de Performances Potentielles.

— J'ai la tête complètement retournée.

— Je commence à penser à l'envers.

— C'est toute la vertu de ce jeu.

— Est-ce qu'il y a un rapport entre vertu et **virtuel** ?

— Je ne sais pas, j'ai fait la réclamation mais avec la SNCF ça prend toujours des semaines...

— Comme tu veux. Au cas où, il y a un pull dans le placard.

— Merci. Je vous signale que le monument de Croix-aux-Mines est enregistré, ce qui met fin à la liste des communes commençant par C.

— Bonne nouvelle pour la gauche !

— Oui, c'est vrai, il est assez fille-facile, comme garçon.

— Hé-hé, tu vois, Valentina, ça n'arrive pas que le dimanche...

— Tu veux dire que la langue maternelle est un piège ?

— Non, c'est une plante tout ce qu'il y a de plus verte.

— Il paraît que ce sont les sondes de navigation qui ont été la cause des récents accidents d'avions.

— Tombeau !

CROUPIER : Ouvrez le tombeau.

— «SNCF» et «avions».

CROUPIER : Tombeau refusé.

// *Quatrième manche*

CROUPIER : Veuillez relancer le goupillon s'il vous plaît.

— Vous ne trouvez pas qu'il fait un peu chaud ?

— On étouffe, tu veux dire.

— Il nous faudrait des rafraîchissements.

— Il faudrait nous plonger dans un environnement **virtuel** de glace et de neige.

— Ce serait une nouvelle chance pour la démocratie participative.

— Nariman, c'est vrai que Jan gagne sa vie en vendant du ginseng frelaté ?

- Pourquoi, il t'a pris pour quelqu'un d'autre ?
 - Oui, un jour j'ai été convoqué par le CPE parce que je m'étais mis tout nu en SNV.
 - 3 tonnes pour 100 mètres ! Quand même !
 - Ça me fait penser à Paul Claudel, à cause des piliers de Notre-Dame.
 - Mais le matin, ce n'est pas possible de vomir... En tout cas moi je n'y arrive pas.
 - Allumez la télé, il y a Depardieu qui fait de la pub pour une sauce tomate.
 - Je n'y connais rien, mais on dirait plutôt un pulsar.
 - Je ne sais pas, tu n'as qu'à essayer le scooter...
 - Adrien, toi aussi tu as un père autoritaire ?
 - D'une certaine manière, mais je n'ai pas réussi à monter dessus avant l'âge de 21 ans.
 - C'est à cause du réchauffement climatique.
 - Il avait un petit singe de compagnie : un gibbon je crois.
 - On m'a dit que tu t'étais coupé l'oreille, pourquoi t'as fait ça ?
 - Parce qu'elle m'a invité à son mariage, et que je n'avais pas de costume trois-pièces.
 - Tu veux bien me donner un cours de tango ?
 - Non, c'est toute cette métaphysique grandiloquente qu'il faudrait éradiquer.
 - Sans rire, tu crois vraiment qu'il a donné son sang à la scientologie ?
 - C'est bien possible. On peut s'attendre à tout avec Alliot-Marie.
 - Quand ça monte, il faut s'arrêter un moment, puis recommencer tranquillement.
 - Tu veux dire que ton amant te l'a tatoué lui-même sur la poitrine ?!
 - Pour ma part, je ne suis jamais allé aux Antilles, j'aimerais bien.
 - Moi aussi, mais je croyais que c'était un effectif de plusieurs dizaines...
 - Non, c'est la part du prophète Élie. On ne t'a rien appris au catéchisme ?
 - ...
- CROUPIER : Le muet prend le pot.

// Cinquième manche

CROUPIER : Veuillez relancer le goupillon s'il vous plaît.

— Constantin, tu as avancé sur le site W ?

— Moyennement. J'ai pas eu beaucoup de temps ces temps-ci.

— Pour ceux qui l'ignorent, Constantin est un éminent webmaster, un maître du **virtuel**.

— Pas tout à fait : en réalité, c'est un poisson de rivière.

— En tout cas, elle ressemble beaucoup à Lady Gaga, non ?

— C'est exactement ce qu'on appelle un film de genre.

— Sauf qu'en général je porte une casquette...

— Et toi, Lou, tu manges du porc ?

— J'ai juste décidé de ne plus me raser la barbe, c'est tout

— A cause du ski nautique ? Tu n'avais pas la licence ?

— Oui, j'ai surpris des gens qui faisaient l'amour dans mon lit.

— Comment c'est possible avec une seule main ?

— En 1964. Mais il n'a jamais revendiqué l'attentat.

— Je comprends. Hier soir, c'était *La Symphonie fantastique* et tout le village était là.

— Ah bon ? En Egypte alors ?

— Je croyais que tu venais voir l'expo...

— Non... J'ai été mariée une fois, mais lui ne le savait pas.

— Ça t'est déjà arrivé, Grégory ? Avec les fourmis rouges et tout ?

— Oui, mais c'est surtout dur pour son père, sa hernie ne lui laisse pas le moindre répit.

— Je ne crois pas, il a commencé le judo à trois ans.

— Il paraît qu'à cette époque, les orgies étaient monnaie courante

— Tombeau !

CROUPIER : Ouvrez le tombeau.

— «Faire l'amour» et «orgie».

CROUPIER : Tombeau accepté.

// Sixième manche

CROUPIER : Veuillez relancer le goupillon s'il vous plaît.

— Constantin, c'est comment de travailler pour Jeanne et Joris ?

— En tout cas, j'attends toujours l'avance qu'ils m'ont promise.

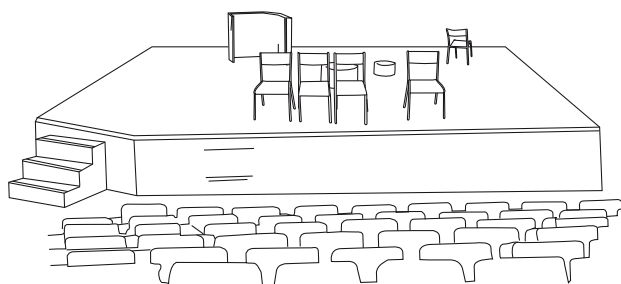
- Mais tu sais, on a des problèmes de liquidité. L'association est en état de faillite **virtuelle**.
- Déjà ? Je croyais que ton train avait du retard à cause de la grève des cheminots.
- Non, d'après Dumézil, c'est au Moyen-Âge que ça a vraiment commencé.
- Mais j'ai des souvenirs noirs...
- Attention quand même à ne pas te brûler.
- Tu fais quel genre de yoga, Cecilia ?
- Ça s'appelle *L'insurrection qui vient*. C'est publié à La Fabrique.
- Mais nous sommes bien plus de 343 salopes !
- Viviana, c'est pas un peu hégélien, comme remarque ?
- Si tu veux, mais à ta place je ne m'approcherais pas trop près de ses petits.
- Pourquoi, il conteste la Résurrection ?
- C'est surtout qu'on ne voit pas bien comment il a pu gagner tant d'argent en si peu de temps...
- C'est comme mes voisins du dessus : ils jouent beaucoup aux dames.
- Comment tu peux savoir ce qu'il se passe dans le cœur de ta grand-mère ?
- Oh, tu sais, les années 70 sont très surestimées, à mon avis.
- Et à la piscine, ça ne te pose pas de problème ?
- Non, ça commence toujours par ce genre de phrase : « Chers compatriotes... »
- Et ça finit toujours par une publication dans *Science* ou dans *La Recherche*...
- Vendredi, un intérimaire est mort dans un broyeur à viande.
- Mon père a fait beaucoup de football quand il était adolescent.
- Tu veux dire que tu n'as pas dormi depuis trois jours ?
- Je réfléchis trop, parfois ; cela me vaudra des ennemis...
- Tu as aussi des problèmes de cheveux, on dirait ?
- Comme toujours dans ce genre de jeu...
- Et voilà : la foule est dispersée à coup de lacrymos et de canons à eau.
- Tombeau !

CROUPIER : Ouvrez le tombeau.

— «Insurrection» et «foule dispersée à coup de lacrymos et de canons à eau»

CROUPIER : Tombeau accepté. Flambeau !

GÉNÉRIQUE



RÈGLES DU JEU

1. Le jeu *Générique* prend la forme d'une discussion d'après-spectacle entre artistes et public. Le jeu consiste à construire ensemble, dans le jeu des questions et des réponses, la fiction d'un spectacle que l'on imagine avoir eu lieu juste avant.
2. Les joueurs se divisent en *artistes* (3 à 6) et *spectateurs* (jusqu'à 100).
3. Le jeu commence quand l'un des artistes salue et remercie le public lors d'une brève introduction du type : "*Bonsoir, merci d'être restés pour la discussion. On est très curieux de connaître vos impressions sur la pièce que vous venez de voir. Si vous avez des remarques, des observations, même des critiques à faire, n'hésitez pas, ça ne peut que nous faire avancer... Vous avez des questions ?*"
4. Les spectateurs posent tour à tour des questions aux artistes. Ces questions dessinent peu à peu les formes du spectacle fictif.
5. Les artistes répondent tour à tour aux questions des spectateurs, en inventant au fur et à mesure des justifications pour les éléments spectaculaires imputés par les spectateurs. Ces réponses assurent la cohérence formelle du spectacle fictif. Des fonctions (chorégraphe, interprète, éclairagiste...) peuvent se distribuer dans le temps du jeu.
6. Artistes comme spectateurs veillent à ne pas contredire la fiction du spectacle qui est en train de se créer.
7. Options :
 - a) *La douche* : l'un des artistes peut arriver 10 minutes après le début de la partie et prendre le spectacle en cours.
 - b) *La démonstration* : des extraits peuvent être improvisés à titre d'exemple.
 - c) *Le modérateur* : quelqu'un peut prendre la fonction d'animateur des débats.
8. Une partie dure entre 30mn et 1h. Le jeu finit quand l'un des artistes remercie le public pour sa participation.

PRÉSENTATION

Générique a été imaginé en 2005 lors d'une résidence au Centre Chorégraphique de Montpellier dans le cadre du projet "Bonbonnières" de Jennifer Lacey en 2005, avec la complicité d'Alice Chauchat puis de Nicolas Couturier. Il a ensuite été développé de façon parallèle par le collectif berlinois *everybodys* et par le groupe W autour de Joris Lacoste et Jeanne Revel.

Ce jeu est une performance qui peut être programmée dans un contexte classique de théâtre ou de festival. Il est par ailleurs *copyleft*, c'est-à-dire que n'importe qui peut se l'approprier et le proposer à n'importe quel public. Il a pu ainsi être pratiqué dans le monde entier par toutes sortes de gens que, pour la plupart, nous n'avons jamais rencontrés.

Le principe du jeu est en effet très simple. Contrairement au jeu du Bloc et au jeu du Tombeau qui demandent quelques explications et un peu de pratique, *Générique* fonctionne tout seul et tout de suite, pour peu que les participants aient connaissance de la situation de "bord plateau" ou de "post-show talk" que l'on rencontre souvent dès que l'on va un peu au théâtre : des membres d'une équipe artistique (acteurs, danseurs, metteurs en scène, chorégraphes, dramaturges, costumiers, musiciens, etc.) viennent après le spectacle rencontrer certains de leurs spectateurs et discuter de la pièce qu'ils viennent de montrer. Ce dispositif très codé induit tout seul un certain type de prise de parole, une répartition des questions-réponses, un lexique spécifique. Dans *Générique*, en l'absence de spectacle *a priori*, les "spectateurs" sont chargés d'inventer de possibles questions tandis que les "artistes" doivent imaginer des réponses cohérentes. C'est ce dialogue qui crée la fiction d'une œuvre à la croisée de leurs fantasmes respectifs.

Car en même temps qu'une fiction, *Générique* fait aussi et surtout apparaître les imaginaires des spectateurs ou spectatrices, les horizons d'attente, les codes de représentation, les spécificités de contexte (selon que l'on joue *Générique* dans un festival international

de danse à Rotterdam, un squat à Belleville, un Centre Dramatique National, les spectacles imaginés prendront des formes très diverses). En obligeant les “artistes” à justifier les choix les plus saugrenus, *Générique* est aussi un exercice qui travaille les codes et les figures du *discours d'artiste*.

Les 4 textes suivants sont des recensions de parties de *Générique*, rédigées après-coup sous forme de pastiches de critiques de presse ou de blogs. S'ils ne donnent pas une juste impression de la performance elle-même qui s'est improvisée entre artistes et spectateurs, ils font néanmoins apparaître quelque chose de la production imaginaire collective produite par ce jeu.

4 SPECTACLES GÉNÉRIQUES

// *Cycle*

C'est une pièce très courte (25 minutes) mais d'une densité remarquable que l'Ensemble Théâtral d'Aubervilliers nous a proposée hier soir aux Laboratoires. Si l'on précise que la rencontre avec le public a duré deux fois le temps de la pièce elle-même, on donnera peut-être une idée de la richesse et de la complexité de ce travail qui emprunte aussi bien au théâtre et à la danse qu'à la musique la plus contemporaine.

Dans une certaine mesure, *Cycle* pourrait être qualifié de “théâtre musical”, quoique pas au sens où on l'entend habituellement. Quelqu'un dans le public a dit : “*Du théâtre musical, mais très ordinaire*”, voulant sans doute signifier par là que rien dans cette pièce ne semble formel ou forcé, mais que le sentiment qu'elle provoque est plutôt mélangé : l'impression d'une grande évidence, comme d'un discours spontané ou improvisé, et en même temps d'une grande complexité, “comme si *L'Homme sans qualités* était condensé en 25 minutes” (dixit le même spectateur).

De fait, les quatre interprètes (Viviana Moin, Judith Cahen, Amaia Urrea, Jeanne Revel) ont expliqué que tout dans le spectacle se trouve très précisément écrit, exception faite d'un encart central de 26 secondes où il y a une marge d'indécidable (le moment des applaudissements, par exemple, n'avait pas été décidé à l'avance). La partition vocale a été composée collectivement à partir de "chutes", c'est-à-dire de moments parlés que normalement on ne garderait pas au montage : hésitations, respirations, chevilles, répétitions... Ces chutes jouent un rôle "métonymique" (pour reprendre les mots des artistes) : quand elles sont bien choisies, elles tiennent lieu de pans entiers de discours. Aucune chute n'étant utilisée deux fois, leur unicité charge le présent "*d'une tension quasi-explosive*", ouvrant en même temps "*une part d'invisible et d'imperceptible*" qui traverse les autres niveaux de la performance.

Les gestes et le discours suivent deux partitions parallèles, l'écriture de la chorégraphie s'étant faite selon des logiques analogues à l'écriture de la partition sonore, quoique les deux niveaux n'entretiennent aucun rapport. Le jeu de mains, par exemple, s'est inspiré d'observations de la gestuelle d'enfants en cour de récréation, et notamment de tous les moments vacants où les enfants ne savent pas bien quoi faire de leur corps. Quant à la présence d'un chef d'orchestre (Pascal Queneau), très remarquable du fait de son costume jaune et de sa position de dos à l'avant-scène, elle n'est en rien décorative mais a pour fonction de "spatialiser" les sons émis par les quatre performeuses.

À certains spectateurs ayant posé la question du naturalisme, les artistes ont répondu par la notion de "méta-naturalisme", Viviana Moin avançant même le concept de "bi-naturalisme", lequel met en jeu des situations de "bilinguisme culturel", c'est-à-dire des signes (sons ou gestes) qui n'ont pas le même sens selon la culture : par exemple, un haussement d'épaules en Uruguay n'a pas exactement la même signification qu'en Islande. Il a aussi été question du recyclage à l'œuvre dans ce travail (d'où le titre), puisqu'il s'agit littéralement de récupérer et de trier des chutes de parole et de mouvement, de "*redonner vie au rebut*", de "*produire l'énergie du spectacle en*

laissant fermenter les résidus". Une démarche "écologique" à laquelle le public albertivillarien n'était certes pas habitué, mais qu'il a tenu à encourager de ses applaudissements les plus chaleureux.

(d'après le *Générique* du 20 mars 2009)

// *Così Fan Tutte*

Chaque saison voit resurgir un nouvel épisode de l'antique querelle opposant les amateurs d'opéra aux metteurs en scène d'avant-garde, les seconds se voyant régulièrement reprocher par les premiers la liberté, la fantaisie, voire la désinvolture avec laquelle ils traitent le livret original.

La création mondiale, mardi dernier, de la nouvelle production de l'Opéra Bastille, un *Così Fan Tutte* mis en scène par Judith Cahen, a montré une fois de plus l'étendue de ce différend, si l'on en juge par la véhémence des réactions du public dont des pans entiers ont très bruyamment quitté la salle dès les premières minutes du spectacle. La traditionnelle rencontre après la représentation, animée par un Frédéric Danos complètement débordé, a pris la forme d'un affrontement en règle entre partisans et détracteurs du spectacle, et n'a guère servi qu'à creuser un peu plus le fossé d'incompréhension qui sépare les deux camps.

Pourtant, s'il est évident que cette version de *Così Fan Tutte* n'a rien pour apaiser le débat, elle permettra peut-être d'en redéfinir les enjeux. En effet, la distance entre la musique et la mise en scène est ici poussée à son point de rupture, celui d'une stricte séparation entre le plan sonore et le plan visuel : tandis que la direction musicale, sous la baguette inspirée de Nicolas Couturier, respecte rigoureusement la partition de Mozart, la mise en scène de Judith Cahen déploie un nouvel argument complètement autonome. Cette prouesse est rendue possible grâce au très subtil parti tiré du procédé des surtitres : ils n'ont plus la fonction de traduire ce qui est chanté, mais ils proposent des dialogues originaux de Constantin Alexandrakis, qui du livret de Da Ponte ne conservent que la structure. À ce compte, la mise en scène peut s'émanciper entièrement des

marivaudages auxquels cette partition nous avait habitués, pour nous narrer la trajectoire très contemporaine de quatre amis tentant de percer à Broadway dans la carrière de chanteur, et qui seront détournés de leurs rêves par le doute, l'adversité, la jalousie, et finalement la mort.

Il est étonnant de voir à quel point le stratagème fonctionne : comme la rencontre d'après-spectacle l'a fait apparaître, un spectateur aveugle n'y entendra rien d'autre que "son" *Così Fan Tutte* ; un spectateur sourd, quant à lui, pourra assister à un drame psychologique que ne renierait pas un Minelli. Quant à celui qui a tous ses yeux et toutes ses oreilles, s'il ne hurle pas au scandale, il aura le loisir de s'enchanter de tout ce que cette merveilleuse musique peut nous dire de neuf, et pourra applaudir l'ironie subtile avec laquelle la mise en scène joue des situations auto-référentielles, ne cédant jamais à la parodie non plus qu'à l'absurde, et exploite toutes les richesses de la partition pour nous faire partager des destins qui nous touchent peut-être plus profondément que ne l'ont jamais fait les péripéties de Fiordiligi, Dorabella, Ferrando et Guglielmo.

(d'après le Générique du 27 mars 2009)

// *Complete Works*

Le public du Théâtre de la Ville a vivement regretté, hier soir, lors de la discussion d'après-spectacle, l'absence de Romain Duprat, retenu à Berlin par les répétitions du nouveau spectacle qu'il prépare pour le prochain festival d'Avignon, dont il sera l'artiste associé. Privés de leur chorégraphe-star, les cinq danseurs de *Complete Works* ont quelque peu peiné à justifier des parti-pris dramaturgiques et esthétiques qui, aux yeux des quelques dizaines de spectateurs restés au terme des trois heures trente de spectacle, ont paru au mieux énigmatiques, au pire arbitraires et tape-à-l'œil.

Il faut reconnaître que, présenté comme un spectacle sur le travail (d'où son titre), *Complete Works* semble plutôt une compilation de clichés auxquels "l'enfant terrible de la chorégraphie française"

n'avait pas vraiment habitué ses fans. La composition d'images (de "visions", d'après la feuille de salle) que nous avons pu contempler hier semblait en effet quelque peu hasardeuse, dans un genre intuitif "très vingtième siècle", pour reprendre les mots d'un spectateur. En vrac : un homme transpire dans un sac poubelle pendant qu'un robot danse un long solo "sans espoir" ; une femme place sa tête dans un champ magnétique qui hérissé ses cheveux en sphère parfaite autour de son visage ; des slogans absurdes sont écrits en anglais sur des bouts de carton brandis à bout de bras ; un danseur perce un trou dans le sol tandis qu'un autre déplace un portique ; une danseuse se recouvre de moutarde, puis hurle sans conviction un poème interminable dans lequel il est question d'enfance et de révolte... Sans parler de l'errance scénique de trois Saint-Bernard à la symbolique aussi grossière qu'impénétrable.

À la légitime curiosité manifestée par les spectateurs sur les raisons ayant présidé à de tels choix, les danseurs n'ont su répondre que par de vagues soupirs, des explications très générales ayant à voir avec "la sensibilité de Romain", ainsi que des considérations d'ordre méta-dramaturgique du type "Romain avait envie d'hétérogénéité", "Romain souhaitait surprendre son public", "Romain voulait une pièce longue", ou "Romain aime la rupture"... Autant dire que ces réponses n'ont pas été jugées satisfaisantes par l'assistance, dont une bonne partie a quitté la salle avant la fin de la rencontre.

Pour couronner le tout, une polémique a envenimé la soirée, un spectateur s'étant ému que l'idée de la scène liminaire (un danseur s'enflamme brutalement) ait été achetée pour une poignée d'euros à une artiste-performatrice désargentée. Si l'anecdote est véridique, ce genre de pratique impérialiste en dit long sur la créativité d'un artiste aujourd'hui au sommet de sa carrière (il vient d'être nommé directeur du CCN de Belfort), mais dont les audaces formelles et conceptuelles semblent définitivement derrière lui.

(d'après le Générique du 4 avril 2009)

// *La Bataille*

Ayant élu domicile, pour la troisième année consécutive, au cœur des magnifiques ruines antiques du site archéologique, le festival TSA (théâtre Semi-Amateur) de Cholet tient, une fois de plus, toutes ses promesses. Après les acrobaties du GIF (Groupe d'Intervention des Fantômes) qui nous avait émerveillés le soir de l'ouverture, c'était hier soir le tour des élèves de première du lycée Saint-Exupéry, sous la houlette de leur professeur de français M. Olivier Nourisson, de nous présenter *La Bataille*, un étonnant spectacle inspiré des *Tragiques* d'Agrippa d'Aubigné.

Comme il nous l'a été expliqué lors du débat qui a suivi cette première représentation, l'idée du spectacle est née d'un rapprochement entre le club de théâtre et le club de boxe du lycée choletais. Poussant la boxe vers le théâtre (par l'usage intensif qu'il fait de la parole) et déplaçant le théâtre vers la boxe (dont il garde la physicalité mais non la visée compétitive), le spectacle impressionne par son intelligence puissante et sa violence maîtrisée.

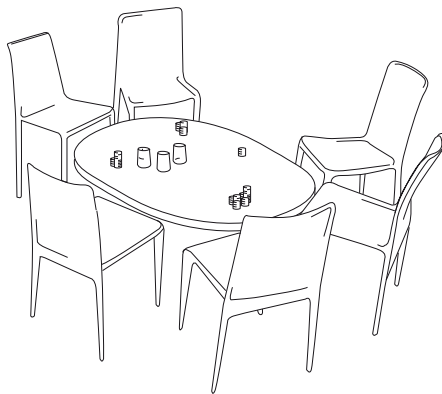
Les jeunes acteurs, vêtus de costumes imaginés par leur professeure d'arts plastiques (dont l'aspect le plus remarquable consiste en des sortes de "gouttières buccales" leur permettant de "cracher" (*sic*) le texte sans rien en perdre), marient diverses vitesses d'action et de diction produisant de prodigieux effets de réel, une manière de travailler sans cesse à l'étirement de tous les instants. À partir de ce corps-à-corps verbal continu qui prend place dans un ring composé d'une chaîne humaine en perpétuelle dilatation, se dessine progressivement un schéma guerrier qui ne va pas sans en effrayer certains, si l'on prête foi aux questions et aux commentaires qui se sont librement exprimés lors du débat — certains spectateurs, parmi lesquels nombre de professionnels du théâtre et de l'éducation nationale, s'interrogeant sur la future réception du spectacle par les publics scolaires.

Quoi qu'il en soit, on ne peut qu'être épaté par l'énergie sportive qui se dégage des acteurs de ce projet (citons les tous : Amaia Urra, Lenio Kaklea, Viviana Moin, Grégory Castéra, Constantin Alexandrakis).

Applaudissons par ailleurs le choix pertinent d'un texte rare, l'intelligence des situations et l'acuité des métaphores : les Choletais garderont longtemps en mémoire la marionnette pathétique et désarticulée du chien, les séries infinies de sauts à la corde au milieu des meules de foin, ou encore les traînées de corps inertes au travers des gradins. De tels rapprochements entre les mondes du théâtre et du sport, nous ne pouvons qu'en souhaiter d'autres aussi féconds.

(d'après le Générique du 11 avril 2009)

LE JEU DE LA RÈGLE



RÈGLES DU JEU

1. Le nombre de joueurs est de 2 à 10. Un croupier lance le jeu, contrôle le temps et vérifie la comptabilité. Chaque joueur possède 20 jetons. L'utilisation d'un papier et d'un crayon est autorisée.
2. Une partie correspond à la construction d'**une série de mots**. Elle est constituée de plusieurs **tours** : à chaque tour, les joueurs s'affrontent pour proposer le meilleur mot qui va continuer la série.
3. Début de la partie : les joueurs misent tous un jeton. Le croupier annonce un mot (dit le "**pilote**") et l'inscrit en tête de la série.
4. Premier tour : n'importe quel joueur A peut proposer un mot qui constitue un début de série avec le mot-pilote : il mise alors un ou plusieurs jetons supplémentaires.
5. Un joueur B peut surenchérir sur le mot proposé pour ce tour : il s'écrie alors "j'ai mieux !", annonce son mot et augmente la mise courante. Les autres joueurs C, D, E, etc. peuvent surenchérir jusqu'à ce que plus personne n'ait mieux pour ce tour. Le temps de réflexion pour un tour est limité à 3 minutes.
6. Lorsque les enchères sont terminées, les joueurs ayant proposé un mot peuvent soit se coucher, soit égaliser la dernière mise ou l'augmenter.
7. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs se soient couchés ou aient égalisé.
8. S'il ne reste qu'un seul joueur à l'issue des enchères, son mot est validé et inscrit dans la série à la suite du mot-pilote. Il ramasse alors tous les jetons et un nouveau tour commence pour poursuivre la série.
9. S'il reste plusieurs joueurs, il faut alors déterminer quel est le meilleur mot qui poursuivra la série : chaque joueur est invité à énoncer une **règle** apte à rendre compte de la série (constituée à ce stade des deux mots, le pilote et le sien).
10. Une règle est une définition déterminant un ensemble de mots. Elle doit répondre aux caractéristiques suivantes :
 - être vérifiable rapidement et faire appel à des notions partagées par tous les joueurs.
 - ne pas être composite, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas comporter la conjonction « ou bien ».

- ne pas citer les mots dont elle est censée rendre compte.
- deux règles déterminant le même ensemble de mots n'en font qu'une.

11. La meilleure règle est la plus étroite, c'est-à-dire celle qui détermine l'ensemble de mots le plus petit.

12. Une règle proposée par un joueur ne doit pas être vérifiée par un mot concurrent adressé précédemment pour ce tour.

13. S'il est impossible de déterminer rapidement laquelle de plusieurs règles est la plus étroite, s'engage alors une **bataille** : Le croupier énonce la règle de chaque joueur (en commençant par le premier à avoir parlé) et les autres joueurs ont dix secondes pour trouver un mot qui la vérifie. La première règle à ne pas être fournie l'emporte.

14. Le gagnant du tour ramasse tous les jetons, son mot est inscrit dans la série à la suite du pilote, et un nouveau tour commence pour poursuivre la série.

15. Les mots proposés dans les tours suivants ne doivent pas vérifier les règles gagnantes des tours précédents. Chaque nouveau tour doit en effet correspondre à une règle un peu plus large que le tour précédent.

16. La partie se termine lorsqu'un tour ne permet plus de proposer qu'une seule règle totalisante (par exemple : « ensemble de mots ») pour rendre compte de la série. Le premier joueur à s'en apercevoir s'écrie « **banco** ! » et mise tous ses jetons. S'il n'est pas contesté, il ramasse tous les jetons sur la table. Si un autre joueur prétend qu'il est encore possible de proposer plusieurs règles, il s'écrie « **contre-banco** ! » et mise tous ses jetons. Il doit alors énoncer un mot puis une règle. Si sa règle est validée, son mot est inscrit à la suite de la série, le joueur ramasse tous les jetons sur la table et la partie reprend.

17. Un joueur qui n'a plus de jetons est éliminé.

18. Le gagnant est le joueur qui détient le plus de jetons à la fin de la partie.

PRÉSENTATION

Le jeu de la Règle est une sorte de poker poétique : des joueurs sont assis autour d'une table et parient des jetons sur des mots qu'ils lancent tour à tour. Les mots doivent composer une série à la fois toujours cohérente (à tout moment, une règle doit pouvoir rendre compte de la série construite depuis le début de la partie) et toujours en mouvement (les règles sont caduques sitôt qu'énoncées). En fixant des critères d'évaluation des règles, le jeu conduit à une évolution irrépressible, quoique la plus progressive possible, des séries poétiques. En cela, on peut dire que le jeu de la Règle est une modélisation de la pratique de la variation.

UNE PARTIE DU JEU DE LA RÈGLE