

Un espace saxifrage

Espace perdu, espace saxifrage¹. Le plus curieux, avec *SOS (Save Our Souls)*, c'est qu'on oublie la scène ou plutôt le plateau. Personne ne semble s'apercevoir de ce paradoxe pour un théâtre : le plateau est mis en valeur par l'éclairage et des pendlons noirs ; il paraît prêt pour la performance, mais cette dernière se cantonne dans les gradins, plus éclairés que lui. Ce qui se passe dans les rangs finit par absorber toute l'attention et faire oublier la situation du plateau.

Son désœuvrement n'est pas celui de la scène (définie comme le lieu où ça joue), qui, elle, apparaît et disparaît pour ressurgir, ici et là entre les spectateurs, telle une herbe saxifrage fissurant le public, détachant peu à peu chaque spectateur de la masse « public ». Ceux-ci sont *pris dans* la scène, tandis qu'ils n'ont pas de point de convergence pour certaines scènes où regarder d'un même « pas »². S'ils sont ensemble, c'est d'être rendus involontairement plus attentifs qu'à l'ordinaire. Et cela, moins parce qu'invités pour certains à « participer » au jeu de société qui structure la première partie de *SOS (Save Our Souls)*, qu'en raison de sa règle qui menace chaque numéro ou scène choisis par des spectateurs désignés comme « *VIP de la soirée* » d'être interrompu arbitrairement, ce qui crée une angoisse diffuse de manquer quelque chose, qui rend malgré soi avide de regarder, d'écouter. À cela, s'ajoute qu'on ne peut prévoir où la prochaine action va faire irruption.

Dans cette logique, les acteurs balisent l'espace comme des points cardinaux selon une scénographie à géométrie variable, qui inclut les spectateurs. Les têtes se tournent et, dans le mouvement, il y a toujours quelque chose à surprendre, même un autre spectateur se tournant. En conséquence, ça joue (les différents éléments de la pièce n'étant pas « vissés » à bloc). Ça joue même beaucoup, les acteurs jouant dans la première partie des sortes de meneurs de jeu avant d'en venir dans la seconde à un jeu paradoxal qui se cherche en dehors de tout jeu, mais la scène normalement située sur le plateau a pivoté de 180° pour se confondre avec les gradins.

Il en résulte un plateau énigmatique, séparé, mais non pas frappé de désaffection ou d'un tabou. Il est d'ailleurs touché à deux reprises. D'abord dans sa frange limitrophe, où treize objets sans valeur abandonnés par les spectateurs à la demande d'un acteur sont déposés en ligne pour représenter les scènes à jouer, et, tout à la fin, où l'une des performeuses, le foule et y inscrit une figure démunie et dénudée. Il semble un espace au repos, un espace perdu qui restitue au spectateur la possibilité d'un espace intérieur.

¹ Saxifrage : du latin *saxum* le rocher et *frangere*, briser. Espèce de plantes qui ont la capacité de se développer dans les fissures des rochers.

² Yan Duyvendak et Nicole Borgeat vont là plus loin que dans *Made in Paradise*, où la scène était déambulatoire mais les regards continuaient de converger sur chaque « fragment » joué.

Sans séparation impossible d'être touché, donc de désirer.

Cette déconstruction de la scène et du plateau constitue pour Nicole Borgeat et Yan Duyvendak l'un des premiers partis pris de *SOS (Save Our Souls)*. Le sujet de départ pour leur nouvelle création, après le succès de *Made in Paradise*, étant l'échec, et à travers lui, une mise en crise de l'idéologie régnante de la réussite, ils ont métaphorisé cela en une scénographie qui parle d'abord de l'échec artistique qu'il y a à réussir à fabriquer un spectacle. Ils ne remplissent donc pas le plateau d'un spectacle bien fait. C'est que le « spectacle réussi » peut glisser vers le « produit culturel », bien amer. Mais *SOS (Save Our Souls)* va bien au-delà d'une critique du système culturel. Il affirme que l'art ne se crée qu'en s'adressant à quelqu'un qu'on ne peut traiter comme un consommateur dont tout le désir se résumerait à la puérile attente d'être flatté, séduit, intéressé, nourri comme un enfant gâté.

La même chose est valable dans la vie. Yan Duyvendak et Nicole Borgeat dans leur travail se soucient d'abord de l'individu, l'imaginant constamment pendant les répétitions jusqu'au cours de présentations publiques préparatoires, pour qu'il ne soit pris ni à témoin ni en otage, ni instrumentalisé, selon des travers bien connus du théâtre interactif ou des médias.

Ensuite, dans *SOS (Save Our Souls)*, dès l'entrée dans le noir, le spectateur est ramené à son intimité, presque relié à sa part d'enfance. Lorsque la lumière se fait, il sent alors qu'il n'entre pas tout entier dans la visibilité, que sa part secrète reste invisible. Immédiatement après, il assiste à un numéro grotesque de magicien, sorte de remake réduit à l'essentiel du « roi nu »³, qui souligne comme, dans tout spectacle, il n'y a rien à voir sinon un trucage, derrière quoi tout ce qui n'est pas visible (enregistrable, calculable, pondérable) demeure inviolé. Après ça, pour le spectateur, être pris à parti ou parti prenante ne le met pas en danger.

Cette manière dans *SOS (Save Our Souls)* de s'adresser au spectateur dès le départ, en tant qu'individu chargé d'un monde intérieur, et non en tant qu'échantillon du public, lui permet de rester dans un écart entre ce qu'il est et ce qu'on voit de lui, écart dupliquant celui que *SOS (Save Our Souls)* a instauré entre la scène et le plateau. Cet écart est une déclinaison du clivage de chacun, nécessaire pour fonder un sujet de parole, sans laquelle le public devient une masse fusionnelle. Le moment dans la seconde partie où un performeur joue un astronaute, comme plongé dans une bulle utérine d'où la planète se réduit à un spectacle son et lumière, alors même qu'il ne trouve rien à en dire sinon son regret de ne pouvoir faire un feu (d'éprouver du désir), ce moment-là rend sensible qu'il faut de la séparation pour établir un rapport avec les choses, et témoigner de l'expérience sensible qu'on en a. *SOS (Save Our Souls)* est ainsi construit minutieusement pour laisser aux spectateurs témoigner sur le vif de leur liberté singulière, y compris de défi aux acteurs, tout en préparant ces derniers à les relever. Le rapport reste risqué de part et d'autre, jusqu'au bout.

³ Métaphore sur le regard, sur ce qu'il est possible, autorisé ou interdit de voir ; sur l'espace interstitiel entre ce qu'on promet au regard et ce qui se donne réellement à voir.

Critique du monde gestionnaire, revenir à soi. Plusieurs signes plastiques de *SOS (Save Our Souls)* rappellent les principes esthétiques des avant-gardes des années 50-60 (du groupe Fluxus au situationnisme) qui attaquaient la spectacularisation de l'existence. Par exemple, le post-it jaune de bureau, l'écriture au marqueur ; l'idée de ne faire qu'avec ce qui se trouve dans la salle à l'exception de la bande dessinée, tout cela définitivement sans apprêt se souvient de cette époque effervescente de la critique du spectacle.

Mais la critique porte plutôt sur la réduction de la vie à une gestion, à une excellence⁴. Tout le travail sur la « novlangue », que les performeurs se sont appropriés, la scène « De l'excellence », de même que le détail du lot « clé de Mercedes », qui prend la forme d'une clé vintage, puis d'un dessin de maison ou de n'importe quoi d'autre, où le langage perd tout contact avec le réel, à la manière publicitaire, mène jusqu'à l'hébétement cet écrasement du sens.

Soudain, coup de force, le jeu est prestement remballé, comme une reprise en main des performeurs (des artistes) qui semblent dire qu'il est facile d'en décrocher, qu'il suffit de jeter à la poubelle les numéros surprises qui étaient cachés derrière des objets de rien, précédemment abandonnés par les spectateurs. Ce tour de passe-passe, inquiétant tout de même comme toute prise de parole, comme tout soulèvement, introduit à des zones plus intérieures, plus proches de la réalité intime de chacun, là où les mots réussite et échec ne veulent plus dire grand chose. Mais ces zones sont moins confortables que le jeu. Là, chacun est renvoyé à sa part secrète, à son silence, comme chaque performeur cherche à ne plus jouer, à seulement se souvenir de bribes de vécu. Là, quel que soit ce qui arriva, cela forgea une expérience, une mémoire (un temps intérieur désynchronisé du temps collectif). Il y a d'ailleurs des scènes qui composent le jeu (comme « Evaluation », « Construire un feu »...) qui sonnent ensuite comme des prémisses de ce retour sur soi. Comme si le jeu libéral était miné de toute façon.

Revenir à l'intime après avoir poussé hors de scène ce jeu destructeur qu'est le règne gestionnaire, créer de la séparation alors même que le dispositif crée une attention soutenue qui donne une sensation de partager ensemble une situation, c'est aussi affirmer quelque chose du politique et de l'art. C'est dire que l'art en cultivant les espaces intérieurs et secrets, rend possible un espace collectif non fusionnel, une sorte de navire tanguant où les paroles peuvent s'affronter, tout en sachant que tout autour, c'est la nuit, c'est la mer, c'est peut-être la tempête. Certains soirs, on pourra parler d'intelligence collective, d'autres on pourra entendre soudain des spectateurs livrant spontanément une expérience douloureuse, ou d'autres encore, on assistera à une mutinerie de la salle... Nicole Borgeat et Yan Duyvendak ont créé un dispositif qui met en jeu la responsabilité collective de la représentation, le fait que nous nous tenons tous.

Mari-Mai Corbel

⁴ Inspiré de Vincent de Gaulejac, *La société malade de la gestion* (Ed. Point Seuil, 2005 et 2009). De même que la scène « DRH » est tiré d'un tableau qui y est reproduit et qui provient lui-même d'un ouvrage de Didier Noyé, *Le parler creux sans peine*.