



18 novembre 2022 – Par Katia Berger

Spectacle coopératif

Un jeu pour décoder les enjeux du théâtre

Sur le plateau d'Am Stram Gram, Yan Duyvendak invite son public à emboîter l' « escape game » dans l'art scénique. Bienvenue à « TWIST », le puzzle dont vous êtes vous-même une pièce !



Les spectateurs mettent leur intelligence en commun afin de libérer deux membres de l'équipe de création enfermés dans des boîtes. MAGALI GIRARDIN

Vous avez prévu quelque chose pour ce week-end qui s'annonce météorologiquement pourri ? Sinon, on a une solution sous la main. Courez toutes affaires cessantes au Théâtre Am Stram Gram, non pas pour voir jouer une pièce, mais pour jouer vous-même. Et pour jouer non pas la comédie, mais au puzzle. Au puzzle non pas en 2D chacun pour soi, mais collectivement dans un espace commun. Jusqu'à dimanche seulement, « TWIST » vous tord la cervelle au nom d'un plaisir ludique tout sauf frivole.

Le performeur néerlandais-genevois Yan Duyvendak a le chic pour pousser le théâtre dans ses retranchements. À chacune de ses propositions, il élucubre un plan pour jeter une passerelle inédite entre la scène et la cité : avec « Please, Continue (Hamlet) », il instituait un tribunal dont le public composait le jury ; avec « ACTIONS », il créait une assemblée démocratique ayant à statuer sur le sort de réfugiés ; « VIRUS », sa dernière production en date, imaginée pré-Covid, simulait une pandémie que les participants, sur un mode récréatif déjà, se devaient de gérer.

Une cathédrale mentale

Aujourd'hui, notre Grand Prix suisse du théâtre/Anneau Hans-Reinhart 2019 franchit un nouveau cap dans la sublimation spectaculaire du jeu de société. Il s'associe pour la deuxième fois aux *game designers* français Théo Rivière et Corentin Lebrat, de la brillante Team Kaedama, pour élaborer à partir de briques toutes simples une architecture mentale digne d'une cathédrale. Un édifice conçu pour abriter des ouailles de tous âges (dès 12 ans), de toutes origines, de tous niveaux d'études, de toutes morphologies, de toutes langues même, bref, de tous genres.



Avant que le compte à rebours ne s'enclenche, Yan Duyvendak emprisonne sa collaboratrice dans le coffre d'où il s'agira de la libérer. MAGALI GIRARDIN

L'idée est bien de mettre ses différences en commun. Après la brève explication des règles fournie par les complices Delphine Abrecht et Jean-Daniel Piguët, aussitôt suivie de leur incarcération hermétique par Duyvendak en personne, l'audience prend le plateau d'assaut, se dispersant indistinctement parmi les seize présentoirs disposés. Sur chacun des socles blancs trône un casse-tête particulier, dont les éléments ont le plus souvent été crachés par une imprimante 3D. La lumière, encore pisseuse à ce stade, gomme les couleurs au profit des contours.



Répartis entre seize postes, les participants ont besoin de coopérer s'ils veulent venir à bout des casse-tête enchâssés les uns dans les autres. MAGALI GIRARDIN

Votre dévouée planche conjointement avec une jeune inconnue et un régulier des salles de spectacle sur une boîte agglomérée qu'un outil intégré devrait permettre de disloquer. Il s'agit d'appuyer sur de petits bâtonnets en bois fauchés chez Ikea, dans l'espoir qu'un mécanisme finisse par céder, nous donnant accès au cryptogramme qui, couplé à ceux d'une autre équipe, révèle la combinaison d'un cadenas. Une fois ouvert, celui-ci déclenchera un « effet théâtral » – changement de lumière, tomber de rideaux ou prolifération de costumes à revêtir, ici encore selon un code. Au cinquième de ces coups de théâtre, la juste clé délivrera comme par magie les deux prisonniers : par pour rien qu'on appelle le dispositif *escape game*.

Au centre de l'arène se dresse un micro. C'est grâce à lui que les intelligences vont s'assembler, se croiser, s'amalgamer, sans quoi elles n'arriveront à aucun résultat. Une impasse ? Rien qu'une bonne communication ne sache résoudre. Chaque rébus, comme chacun des partenaires, est unique ; le secret, c'est que tous, les uns autant que les autres, sont interconnectés. Un terrain de jeu. Un rhizome de logiques. Un tissu d'entraide. N'avons-nous pas là une définition possible du théâtre ?



Sudoku, rébus, puzzle... Une logique individuelle n'a aucune chance de résoudre seule l'énigme théâtrale de « TWIST ».
MAGALI GIRARDIN

Pour couronner le dénouement heureux et les applaudissements réciproques, les joueurs s'attardent sur ce qui ressemble maintenant à un chantier. Ayant mutualisé leurs neurones, ils partagent désormais leurs récits, histoire d'obtenir de « TWIST » une vision d'ensemble, après coup. Yan Duyvendak ajoute alors humblement sa coda : « Le spectacle ne commence vraiment sa vie que grâce aux spectateurs. Après plus d'un an de gestation, il est devenu cette bête énorme qu'on peut enfin libérer de sa cage, mais qu'on n'aura pas de sitôt fini d'appivoiser. Le jeu va évoluer à chacun de vos retours. »

«**TWIST**», jusqu'au 20 novembre au Théâtre Am Stram Gram, www.amstramgram.ch