

LA THÉORIE DES JEUX PERMET-ELLE D'EXPLIQUER LE SPECTACLE VIVANT ET LES ÉMOTIONS QU'IL SUSCITE ?

Paul Bouissac (University of Toronto)

LES ENJEUX DU SPECTACLE

Cet essai se propose d'inscrire les jeux du cirque dans un cadre théorique qui peut, à première vue, paraître étranger à la nature même du spectacle vivant. La théorie des jeux et de la décision a été en effet développée à partir d'une réflexion sur les comportements de choix stratégiques et économiques qui, dans un contexte d'incertitudes, déterminent grâce à leurs effets cumulatifs les grands mouvements historiques et économiques qui sont le plus souvent difficiles à prévoir. Connue également sous le nom de théorie des choix rationnels, cette approche systématique présuppose que les individus évaluent les options qui se présentent à eux en fonction de leur utilité intrinsèque. Mais, comme c'est le cas des jeux de société et des jeux de hasard qui ont inspiré la métaphore qui désigne cette théorie, les situations auxquelles les joueurs sont confrontés sont de nature compétitive. Les choix en sont d'autant plus compliqués que se pose le dilemme d'opter pour une coopération qui assure un gain moindre mais assuré ou d'assumer seul le risque en faisant le pari risqué de rafler la mise. C'est l'apparente imprévisibilité des mouvements qui dépendent d'une multitude de choix individuels qui a donné forme aux problèmes que la théorie des jeux a entrepris de résoudre en ayant recours à un calcul abstrait qui s'exprime sous

formes d'équations et de matrices. Bien que l'histoire d'une réflexion formelle concernant la nécessité de faire des choix dans un contexte fondamentalement incertain remonte au 17^{ème} siècle, les premiers textes théoriques visant explicitement à résoudre des situations stratégiques et économiques datent d'une soixantaine d'années. Leurs développements et leurs applications au delà du domaine économique est un phénomène relativement plus récent. (e.g., von Neumann & Morgenstern 1944 ; Demange & Ponsard 1994 ; Gintis 2009).

Un numéro de cirque peut être formalisé comme une série de décisions orientées vers l'acquisition d'une valeur telle que survivre à une situation périlleuse ou accéder à un statut social supérieur qui est accordé au vainqueur par les témoins de ce succès. Ces décisions sont organisées en séquences selon un axe narratif qui captive l'intérêt du spectateur et sur un mode rhétorique destiné à convaincre l'assistance du bien fondé de la revendication de ce statut final. Chaque décision implique un risque dont l'issue peut être positive ou négative. Les décisions successives suivent une courbe de risques ascendante. Le spectacle vivant est essentiellement défini par la nature des enjeux qu'il construit et par l'incertitude quant au résultat de chaque décision. Le spectateur se trouve dans une situation de parieur impuissant à influencer les décisions observées mais néanmoins suspendu à leur issue d'une part grâce à sa compétence cognitive qui lui permet d'évaluer les enjeux (réels ou apparents) et d'autre part grâce à sa compétence émotive qui est modalisée en anxiété, peur, désir, soulagement, et joie ou accablement et culpabilité quand le numéro se solde par un échec ou, beaucoup plus rarement, par un accident. Il est possible de caractériser globalement la réception du spectateur par le terme d'empathie mais cette

catégorisation nomme le phénomène sans l'expliquer. L'apport de la théorie des jeux est de permettre d'intégrer cognition et affects dans un ensemble qui inclut narrativité, socialité, et affectivité dans une structure unifiée de nature contractuelle (Bouissac 2010 : 154).

Prenons l'exemple d'un numéro classique dans lequel un acrobate équilibriste construit une colonne de chaises tout en en faisant l'ascension et en exécutant des équilibres de plus en plus périlleux à chaque étape de la construction. Ce numéro repose sur une technique rigoureuse qui consiste à ne jamais déborder du polygone de sustentation sans compenser l'écart par une répartition judicieuse du poids du corps vers l'axe de gravité. Au fur et à mesure qu'il ajoute des chaises supplémentaires et que la colonne se met parfois à osciller dangereusement, la mise en scène transforme ce qui n'était au départ que la démonstration d'une bonne maîtrise technique en un défi lancé à la mort même. La colonne peut comprendre jusqu'à sept ou huit chaises et l'addition de chacune résulte du choix de l'acrobate. Lorsqu'après la dernière, l'acrobate exécute un équilibre de mains au sommet de cette construction chancelante, il accroît d'autant la mise qu'il apparaît plus jeune et donc met en jeu une espérance de vie plus grande. Dans une version de ce numéro classique observée au cirque Charles Knie en 2011, l'acrobate, René Sperlich, âgé de seize ans, fait reposer sa première chaise sur les goulots de quatre bouteilles de champagne et pour finir, alors qu'il est en équilibre sur la septième chaise, fait retirer l'une des quatre bouteilles de sorte que sa dernière épreuve équivaut à mettre en jeu tout ce qu'il a gagné jusque là d'étape en étape. À chaque spectacle le public fait un triomphe ému à l'acrobate lorsqu'il regagne le sol de la piste sain et sauf.

LE BIOLOGIQUE ET LE SÉMIOTIQUE

L'idée qu'un spectacle vivant tel que le cirque ou le théâtre est une "représentation" introduit une ambiguïté dont il convient de se libérer si l'on veut apprécier le spectacle vivant à sa juste valeur en tant que mise en jeu de valeurs vitales et sociales. L'acrobate, le dompteur, et le clown sont des cas extrêmes de l'acteur qui en révèlent la position stratégique fondamentale. La représentation textuelle ou visuelle qu'elle soit picturale ou filmique est d'une tout autre nature. Le biologique s'y trouve suspendu dans la mesure où il n'y a pas d'enjeu réel. La mort n'y est que jouée alors que dès qu'il s'agit de spectacle vivant la vie est toujours mise en jeu avec une probabilité de succès variable. Il est toujours possible qu'un acteur meure physiquement en scène bien que cela soit très rare. Il est comparativement fréquent qu'un acrobate se tue au cours de sa prestation. Mais l'échec d'une performance qui se traduit par des huées qui parfois signifient la fin d'une carrière d'acteur ou d'artiste équivaut à une mort sociale, comparable à l'exil antique, ce bannissement que certains redoutaient plus que la perte de leur vie.

L'accomplissement d'un numéro de cirque en tant que spectacle, c'est à dire dans sa relation à un public unit indissolublement le biologique et le sémiotique. En particulier, l'homologie formelle entre les formes variées du spectacle vivant et les comportements collectifs observés dans les interactions ritualisées de certaines espèces sociales telles que les comportements de « lekking » et de « mobbing » suggère une continuité biologique entre stratégies de reproduction et spectacle vivant

(Bouissac2011 : 106-110). En même temps, d'importantes ressources culturelles sont mises au service du spectacle en tant qu'institution et en tant que création artistique. Par la mémoire qu'il convoque, l'actualité qu'il confronte, et l'information qu'il crée, le spectacle vivant noue le biologique et le sémiotique dans ses formes le plus élitistes aussi bien que dans ses manifestations le plus populaires. C'est pourquoi seule une convergence de disciplines peut permettre d'expliquer ce phénomène plutôt que simplement le décrire. Les efforts sémiotiques des cinquante dernières années ont permis l'élaboration de méthodes de formalisations descriptives qui constituent une avancée épistémologique indispensable mais qui par elle-même n'explique rien. C'est pourquoi il convient de rechercher des modèles capables d'intégrer toutes les données. C'est dans une telle perspective que cet essai propose d'explorer la théorie des jeux qui permet de comprendre dans une même visée à la fois le comportement de l'artiste de cirque (ou de l'acteur) et celui de son public. Ce projet théorique est évidemment réductif dans le sens que certaines dimensions sont abstraites d'une matière touffue et constamment renouvelée qui transcende le pouvoir d'attention du cerveau humain et la portée de sa mémoire immédiate. Mais la conquête du savoir, comme la maîtrise de l'équilibre durant l'ascension d'une colonne de chaises, requiert des choix stratégiques et vise à la démonstration plus ou moins spectaculaire du bien fondé d'un argument théorique. Le chercheur se met au défi de capter l'attention de ses pairs dans un dispositif spatial très proche du théâtre ou de la piste qui l'isole et l'expose, et s'efforce de demeurer à l'intérieur du périmètre d'une rationalité consensuelle tout en s'écartant tant soit peu à ses risques et périls des sentiers battus.

L'entreprise qui consisterait à vouloir convoquer toutes les disciplines virtuellement pertinentes pour l'analyse exhaustive du spectacle vivant serait nécessairement vouée à l'échec non seulement à cause de la multitude astronomique des niveaux possibles d'analyse qu'il faudrait mener simultanément mais aussi parce que tout arrêt sur un spectacle particulier équivaldrait à lui dénier la vie, c'est-à-dire à introduire une discontinuité biologique. Le propre du spectacle vivant est en effet de constamment, jour après jour, tout remettre en jeu.

DANSER AVEC LA VIE, DANSER AVEC LA MORT.

Avant d'aborder la construction d'une possible formule canonique du spectacle vivant qui soit à la fois congruente avec l'expérience phénoménologique et pertinente à l'ensemble des disciplines que l'analyse de cette expérience peut convoquer, considérons deux exemples qui serviront de référence pour la suite de la démonstration. Le premier concerne trois numéros qui ont été observés dans un spectacle du Cirque du Soleil. L'ordre dans lequel ils apparaissaient dans le programme est pertinent à notre propos. Leurs référents biologiques mettent en jeu trois comportements de survie: équilibres et déplacements individuels sur une surface réduite au minimum ; interdépendance de deux corps dont les mouvements acrobatiques au sol sont coordonnés et assurent la conservation mutuelle de la vie ; mouvements coordonnés en suspension à une hauteur suffisante pour rendre une chute mortelle. Ces trois numéros sont thématiques au niveau symbolique qui est aussi de nature biologique puisque chacun est exécuté par un jeune couple. Ce choix initial

et l'ordre dans lequel les numéros apparaissent dans le programme constituent une première intervention sémiotique : l'évocation de la reproduction humaine suivant le développement de la relation amoureuse. Cette distinction entre comportement de survie et thème symbolique est importante à noter parce que ces mêmes exercices acrobatiques pourraient aussi bien être exécutés par deux hommes ou deux femmes et produire ainsi des effets de sens sensiblement différents soit qu'ils célèbrent la passion indépendamment de la reproduction, soit qu'ils mettent en scène successivement les vertus de la compétition, de la complémentarité, et de la collaboration.

La sélection des codes culturels (costume, gestes, musique, chorégraphie) qui viennent s'ajouter à ces deux données de base biologiques – comportement de survie et thématization du couple – est de nature purement sémiotique. En effet, le premier numéro, Antoine et Agathe, se déroule de la manière suivante : le jeune homme, vêtu d'un habit de troubadour au collant qui met en valeur son anatomie, joue du hautbois tout en se déplaçant avec élégance sur un mince câble de fer tendu entre deux plateformes étroites supportées par des montants d'environ deux mètres de haut. La jeune fille, sagement drapée dans une robe de style médiéval, qui cependant laisse entrevoir ses charmes, observe son partenaire et écoute la mélodie qu'il lui adresse. Dès qu'il a atteint la plateforme opposée, elle se lance à son tour sur le fil et exécute des pas de danse puis revient à son point de départ. Ils dirigent l'un vers l'autre leurs prouesses en alternance, lui en augmentant progressivement la difficulté des exercices jusqu'à exécuter un saut périlleux sur le fil, elle alliant la séduction à l'équilibre au point d'accomplir le grand écart en s'aidant d'un simple éventail en guise de

balancier. Antoine fait sa cour ; Agathe accepte ses hommages et y répond par la danse; à aucun moment pendant le numéro le couple n'établit de contact physique. Mais ils sortent de piste en se tenant la main.

Le second numéro, Eric et Amélie, un peu plus tard dans le programme, met en scène un homme et une femme en collants de couleurs vives, avec de larges zébrures sombres qui se lovent autour du bassin et des jambes, en contraste avec un fond plus clair qui laisse apparaître les dos et les épaules nus. Ils dansent un tango. Les corps sont brièvement enlacés et se repoussent pour se reprendre et se séparer de nouveau. C'est un numéro de mains à mains qui requiert un contact quasi permanent. La plupart du temps, c'est la femme qui porte et l'homme qui voltige, ce qui ajoute une nouvelle dimension sémiotique dans la mesure où le rapport de force traditionnel est inversé. Tous les exercices successifs au cours desquels les deux corps glissent souvent l'un contre l'autre soulignent la passion et évoquent les préludes à l'amour.

Troisième acte : vers la fin du programme, un homme et une femme, les Andrews, sont hissés au sommet du chapiteau dans une profusion de voiles de gaze blanche. Ils s'amarrent à un cadre de métal et entreprennent une série de postures et de voltiges à haute altitude sans filet de protection. La nature des exercices demande un étroit contact physique presque permanent, interrompu seulement pour de brèves voltiges périlleuse de la femme. Les contacts étroits impliquent les mains, les bras, le torse, les jambes, et les cuisses et réalisent à une altitude dangereuse des figures qui tout en relevant de l'acrobatie classique n'en évoquent pas moins celles de la copulation d'autant plus que leurs maillots blancs produit un effet de semi-nudité.

Ces trois numéros qui ponctuent le programme mettent en scène sur le mode acrobatique les trois étapes de la dynamique reproductive du couple humain: la cour, la séduction, et la consommation dans la mesure où la dyade progresse de l'interaction visuelle et auditive à l'intimité tactile, cette dernière étant opérée en deux phases allant de contacts épisodiques (le tango) à des figures de mutuelle dépendance physique continue. Chacun, alternativement, dépend de l'autre et la survie des deux présume une absolue synchronie. Notons que ce dernier couple est présenté sous un nom qui suggère leur statut de conjoints selon les codes du contexte culturel, « Les Andrews », alors que les deux premiers numéros sont annoncés par les simples prénoms, « Agathe et Antoine », « Eric et Amélie » qui évoque une relation libre de toute attache autre que l'attirance mutuelle. Il est évident que la prise en charge sémiotique du biologique inscrit ce dernier dans l'univers discursif de sens qui régit les rapports humains dans la société où le spectacle est observé. Ces trois exemples réalisent des métaphores visuelles dynamiques dont la structure actantielle articule l'économie sexuelle qui prévaut dans les sociétés occidentales contemporaines. La compétence technique des acrobates permet de donner une forme spectaculaire aux catégories symboliques qui sont à la base de cette idéologie sexuelle.

Le second exemple est extrait d'un numéro de fauves comprenant quatre tigres, deux lionnes et un lion présentés par Alexander Lacey. C'est le segment qui conclut ce numéro. Deux tigres restent en piste alors que tous les autres animaux ont été renvoyés dans leurs cages. La triade formée par l'homme et les deux tigres va créer une figure dynamique dont la valeur culturelle (esthétique, métaphorique) émerge de l'interface de deux programmes biologiques différents dont les enjeux coïncident de

manière minimale mais suffisante pour permettre une production sémiotique qui intègre les deux programmes dans une métaphore visuelle qui peut s'exprimer verbalement en tant que : « La danse avec les tigres ». Malgré les rythmes musicaux qui ont été choisis pour accompagner ce segment du numéro, il ne s'agit en aucun cas d'une danse, ce qui supposerait la volonté conjointe des partenaires de régler leurs comportements en fonction d'un programme dynamique commun à but esthétique ou séducteur. En fait, par une série de gestes provocateurs suivis de reculs stratégiques, gestes qui coïncident autant que possible avec une chorégraphie appropriée, le dresseur amène deux tigres à prendre la même position que dans un segment précédent face à lui mais à une distance égale à celle qui les sépare de lui de façon à former un triangle équilatéral. Cela lui permet de donner alors à chacun en même temps l'impulsion provocatrice qui les incite à se dresser sur leurs pattes arrière dans la position debout et il enchaîne un déplacement circulaire en forçant l'un des tigres à reculer et l'autre à avancer vers lui de manière à créer l'apparence d'une farandole ou d'une ronde, figures culturelles de la danse qui expriment social harmonie et joie. La musique fait le reste et parachève l'effet de sens qui était visé par le dressage. Cet effet n'a pas été obtenu instantanément mais résulte de longues sessions avec les animaux, un dressage qui a consisté à moduler les réflexes d'approche et de fuite propres au programme biologique de l'espèce dans le contexte d'interactions régulières et régulatrices qui simulent la relation des jeunes tigres avec leur mère et avec leurs frères et sœurs au cours des années d'apprentissage qui préparent les tigres adultes à affronter les rigueurs de la vie. La station debout et la progression dans cette position s'observe chez les tigres pendant la période où les jeunes font l'apprentissage

des comportements vitaux par le jeu. Chez les mâles adultes c'est un comportement d'agression à l'égard des autres mâles quand ceux-ci ont atteint la maturité sexuelle et qu'ils se livrent des combats pour défendre leurs territoires ou s'assurer l'exclusivité des femelles résidant sur ces territoires.

Ces quelques exemples peuvent être chacun minutieusement analysés comme des séries de "coups" dans des parties dont les stratégies combinent confrontation et coopération, et dont les enjeux sont la vie sous les formes variées de la non-mort impliquée par le succès des "coups". Comme dans le cas de l'équilibriste sur chaises, le dompteur « joue » sa vie avec des mouvements agressifs mesurés au plus juste face à des prédateurs beaucoup plus forts que lui. De la même manière que René Sperlich ne peut pas s'écarter de son polygone de sustentation, Alexandre Lacey ne peut pas franchir la limite au-delà de laquelle il se trouverait à la portée des griffes des tigres. Il doit cependant aller aussi loin que possible pour déclencher les comportements désirés. Ces deux artistes constamment frôlent la ligne de démarcation entre la vie et la mort, et sont souvent amenés, pour les nécessités du spectacle, à tenter le sort.

THEORIE DES JEUX ET PLAISIR DU SPECTACLE VIVANT

Ce n'est évidemment pas par hasard que j'ai choisi comme exemples les stratégies biologiques de la reproduction et de la prédation pour illustrer la pertinence de la théorie des jeux pour la compréhension du spectacle vivant. Ce dernier émerge en effet à l'interface des lois biologiques et des normes culturelles. Ces spectacles reposent toujours sur des structures dynamiques dialogiques ou trilogiques dont l'un

des pôles est le public. Évidemment, chaque pôle peut être simple ou complexe, comme c'est généralement le cas. Les couples du Cirque du Soleil "jouent" leur dyade sous le regard d'un public multiple. Ces dyades sont jouées à deux niveaux différents: une coopération acrobatique absolue au niveau des numéros individuels et, au niveau du programme, la simulation des étapes de la reproduction humaine modulée par ses codes culturels. Alexander Lacey, lui, doit "jouer" deux parties simultanément, l'une avec deux prédateurs (les deux tigres) et l'autre avec son public. Chacune de ces deux configurations, la danse avec la vie et la danse avec la mort, implique une combinatoire différente de coopération et de non-coopération dans un jeu qui peut être analysé en tant qu'ensemble de décisions ou de "coups" dont l'enjeu, dans les deux cas, est la vie. Il convient, naturellement, de ne pas concevoir l'idée de décision sous la forme théâtrale de la délibération consciente du genre "to be or not to be" mais plutôt comme une série fluide d'activations motrices qui opèrent des choix sur un parcours dynamique jalonné de nœuds qui présentent des bifurcations possibles. Chaque branche conduit à un résultat anticipé mais de nature simplement probable avec des degrés variés d'incertitude. Le parcours génératif de la structure narrative greimassienne qui sous-tend la réalisation de tout numéro de cirque, et sans doute aussi de tout spectacle vivant, est un itinéraire semé d'embûches et de défis que le jeu soit de nature fondamentalement antagoniste (Alexander Lacey et ses tigres) ou de nature coopérative (les couples du Cirque du Soleil). Les notions et modèles qui articulent la sémio-linguistique peuvent être exprimés de manière plus générale et plus opérationnelle par les concepts et les algorithmes de la théorie des jeux. Les parties qui se jouent dans un spectacle vivant sont suivies avec une attention

soutenue par un public qui est d'autant plus captivé que l'expérience est nouvelle (quantité d'information) et l'enjeu élevé (risque réel ou perçu), combinaison qui procure aux spectateurs une tension suivie d'une euphorie qu'il convient d'expliquer puisqu'il n'y aurait pas d'institutions spectaculaires si elles n'offraient l'occasion de ce plaisir éphémère mais intense qui est constamment recherché et que la théorie des jeux considère comme une commodité.

Le narratif en tant que jeu est en effet une puissante drogue culturelle. Les humains semblent ne jamais se lasser des mêmes histoires racontées sans cesse sous une forme ou une autre. Le plaisir du cirque a ceci de particulier que ce sont toujours les mêmes numéros avec des variantes infimes qui composent les programmes. Les contraintes physiques (par exemple, les lois de la pesanteur) et biologiques (par exemple, la force musculaire) sont des invariants aux seuils absolus. Il en est de même pour les numéros d'animaux dont les comportements physiques et sociaux sont inscrits dans leurs génomes et ne peuvent être manipulés que dans certaines limites très précises.

Or l'on sait qu'il y a une corrélation fondamentale entre, d'une part, l'euphorie qui résulte de la satisfaction des besoins vitaux liés à la prédation ou, plus généralement, à la nutrition et à la reproduction et, d'autre part, de l'activation des régions cérébrales qui génèrent cet état hédonique lorsqu'elles sont stimulées par la dopamine, une hormone que secrètent certaines populations de neurones en fonction de l'information qu'ils traitent (Iversen et al. 2010 ; Bouissac 2011). De nombreuses recherches empiriques effectuées sur des primates non-humains ont montré que l'engagement dans une structure dynamique de jeu à titre de joueur ou de témoin

active les neurones dopaminergiques qui répondent proportionnellement à la nouveauté (quantité d'information) et à l'intensité (seuils sensoriels supérieurs) des inputs perceptuels. L'attention se trouve mobilisée maximalement par un haut degré de risque perçu joint à l'anticipation d'une possible récompense d'autant plus grande. On peut donc faire l'hypothèse plausible que les enjeux extrêmes du spectacle vivant, et tout particulièrement mais non exclusivement le cirque, stimulent les systèmes dopaminergiques du cerveau humain. Cette perspective qui intègre les savoirs formalisant de la sémiotiques et les neurosciences cognitives et évolutionnistes permettrait de passer de la description à l'explication si elle donnait lieu à des investigations empiriques. La sélection naturelle qui est le moteur de l'évolution ne marque pas plus de pause que la respiration des artistes, acteurs et animaux, qui sont pris dans le flot d'un jeu à la vie, à la mort, que le spectacle vivant met en scène sans l'interrompre. Au plus, ce flot peut être chorégraphié. En tant que spectacles vivants par excellence, le couple dans tous ses états et la danse avec les tigres sont à la fois la vie et sa métaphore, la vie parce que la substance même de l'action est une suite ininterrompue de décisions aux conséquences vitales, et sa métaphore parce que les codes sémiotiques culturels prennent simultanément le relai des significations biologiques pour les ériger en représentations symboliques.

Bibliographie

- Bouissac, P.** (2010). *Semiotics at the Circus*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Bouissac, P.** (2011). "L'invisible et l'impensé du spectacle vivant". In *Performance et Savoirs*, dirigé par A. Helbo et al. Bruxelles: De Boek (105-115).

- Demange, G. et J.-P. Ponsard** (1994). *Théorie des jeux et analyse économique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Gibbons, R.** (1992). *A Primer in Game Theory*. London: Harvester
- Gintis, H.** (2009). *The Bounds of Reason: Game Theory and the Unification of the Behavioral Sciences*. Princeton: Princeton University Press.
- Gintis, H.** (2009). *Game Theory Evolving*. Princeton: Princeton University Press.
- Iversen, L.L., S.D. Iversen, S.B. Dunnett, & A. Blorklund** (2010). *Dopamine Handbook*. Oxford: Oxford University Press.
- Pénard, Thierry** (2004) La Théorie des jeux et les outils d'analyse des comportements stratégiques.
www.perso.uni-rennes1.fr/thierry.penard/biblio/manueljeux.pdf
- Thisse, Jacques-François**: Théorie des jeux: Une introduction.
[www.core.ucl.ac.be/staff/thisse\(micro_licence\).pdf](http://www.core.ucl.ac.be/staff/thisse(micro_licence).pdf)
- Von Neumann, J. & O. Morgenstern** (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.