

LES ÉPROUVETTES

du GK Collective

Le GK Collective est un groupe de recherche théâtrale, questionnant depuis 2009, en théorie et en pratique, la relation au spectateur du 21^{ème} siècle. Notre charte comporte trois préalables : la participation sans intrusion, le brouillage de la frontière entre fiction et réalité, et la recherche de la pulsion de vie. Après l'élaboration d'un dispositif de mise en scène nommé THÉÂTRE CaCHÉ et sa mise en pratique en huit volumes, le collectif partage les règles de ce « dogme » en open source. Après des expériences de théâtre participatif où les spectateurs étaient en groupe, le GK Collective décide d'isoler le spectateur une première fois, dans un dispositif de théâtre immersif, en 2011, et depuis a développé le format *spectacle pour un seul spectateur* à travers quatre pièces. En 2016 le GK crée un laboratoire dédié à cette forme, LES EPROUVETTES, où pendant deux années la recherche peut s'approfondir sans contrainte de diffusion et la théorie peut être formulée à partir de la pratique, en collaboration avec d'autres compagnies. Ce laboratoire était censé arriver à son terme en septembre 2018 et comprendre 11 étapes de recherche et sa session de bilan. Ces étapes ont été accomplis, mais le groupe a décidé de ne pas clôturer encore le laboratoire et de rajouter des sessions de travail courant 2019 pour venir à bout de quelques questions restées en suspens, ainsi s'atteler à un travail de restitution plus ambitieux que prévu au départ, donc un bilan plus complet et plus tardif.

Ce laboratoire était financé par le CNC DICREAM, LE FOND SOUTIEN A LA RECHERCHE D'ARCADI et par LA FONDATION ECART POMARET.

Ce bilan est donc un bilan d'étape, spécialement rédigé pour le DiCRÉAM, pour honorer notre convention, mais n'est pas le bilan définitif du laboratoire qu'évidemment nous partagerons avec joie au moment de sa publication.

Tout d'abord re-situons :

Dans le cadre des EPROUVETTES - laboratoire de recherche sur le format « un seul spectateur » - il s'agissait de créer un laboratoire de théâtre, dont le but était de tenter de comprendre le spectateur de l'ère numérique, de cartographier la forme un seul spectateur et de sensibiliser un milieu professionnel et un public non connaisseur à l'existence de cette problématique, cette forme, à travers sept expériences pour un seul spectateur et quatre sessions théoriques.

Ce laboratoire s'est posé pour le GK comme une nécessité. À la fois dans une logique de continuité de recherche, mais aussi comme un espace où "la radicalité" de la forme peut s'exprimer sans se plier aux nécessités de la diffusion. Le questionnement sur le spectateur de l'ère numérique et le format un seul spectateur ne se sont jamais vus accorder un temps de recherche permettant d'explorer librement leurs contours, leurs impacts artistiques et politiques. Ces expériences (ces spectacles) étaient créées par le groupe artistique avec la présence contributive d'autres équipes artistiques et de spectateurs.

Chaque expérience avait pour axe l'hyperpersonnalisation et le déploiement d'une présence ou effort humain démesurés (en quantité d'acteurs et en qualité d'attention) pour une seule personne. Chaque expérience était accompagnée de "mesures" faites avant et après l'expérience, de manière à comprendre les caractéristiques qui sont propres aux spectateurs de notre époque et à découvrir les spécificités que la relation « acteurs - un seul spectateur » porte en elle-même. Ces

mesures ont été faites et documentées grâce à des entretiens de fond, des questionnaires pré et post expérience auprès des spectateurs et des acteurs. Une équipe de scientifiques composée d'une historienne de théâtre, d'un anthropologue et d'un psychologue accompagnait ponctuellement la recherche.

Maintenant regardons dans le détail comment s'est déroulé les onze étapes de recherches.

LE CALENDRIER RÉALISÉ

> 3 sessions de 4 jours de préparation en septembre, octobre et novembre 2016 pour préparer les laboratoires pratiques et esquisser les axes théoriques à Mains d'Oeuvres (St-Ouen)

> 1er laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique à Mains d'Œuvres (St-Ouen) en mars 2017 - Titre: *Trois Rêves*

> 2ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique au Jardin d'Alice (Montreuil) en avril 2017 - Titre: *Présidentiable*

> 3ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique à La Ferme du Buisson (Noisiel) en mai 2017 - Titre: *Mortuary Club*

> 4ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique Au Grands Voisins (Paris) en octobre 2017 - Titre: *Vous êtes la caméra*

> 5ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique au théâtre Berthelot (Montreuil) en février 2018 - Titre: *Poésie interdite*

> 1er laboratoire purement théorique : 5 jours de réflexion aux Amandiers (Bureau de la Cie dans le 20ème à Paris) en avril 2018

> 6ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique en extérieur à Paris dans le quartier de la Banane en juillet 2018 - Titre: *Un café avec toi*

> 7ème laboratoire pratique : 3 jours de préparation + 5 jours de pratique à la Maison des Auteurs SACD (Paris) en novembre 2018 - Titre: *Jugez vous-même*

Nous allons tenter de vous esquisser en quelques pages la trajectoire théorique et artistique de ces sessions. À savoir qu'un compte rendu d'une vingtaine pages est la trace de chaque session, donc la tentative de le résumer n'est pas aisé sans perdre de sa complexité.

Ce laboratoire a été, et est toujours, un temps de travail que nous voulions organique. Des partis pris, des tentatives, des sessions pratiques et théoriques ont découlés les uns des autres pour permettre d'aller toujours au plus précis des problématiques hypothétiques et par la suite découvertes. C'est pour cette raison que dans un premier temps, et n'ayant pas encore terminé, pour notre part, le cycle de recherche, il nous semble plus intéressant de vous le présenter aussi dans son ordre chronologique et seulement dans un deuxième temps d'exposer nos constats.

Nous avons commencé donc le cycle de deux ans avec trois sessions théoriques pour élaborer notre méthode de travail et les axes les plus pertinents de la recherche. Avec la perspective des 24 mois passés, comme dans chaque projet de recherche, nous pouvons observer que les bilans théoriques réguliers après chaque labo pratique, nous ont permis de rectifier la direction, de la préciser, et d'affiner chaque fois la méthode. La règle que nous nous sommes fixée en toute circonstance était de théoriser uniquement à partir de la pratique et non de façon détachée du contexte.

La première session théorique a permis de poser les bases. Travailler avec l’hyper personnalisation et la démesure humaine, chercher les expériences sans contrainte, ni arrière-pensée liées à la diffusion et inviter des participants extérieurs qui seront acteurs.

Nous avons dû aussi remettre à plat nos atouts.

Quel intérêt ?

Des spectacles pour un seul spectateur

- *proposent une manière différente/nouvelle/efficace de te confronter à toi-même*
- *permettent de te sentir comme un individu (privilège, valorisation de ta personne et responsabilisation, autonomie = ça ne se joue pas sans toi)*
- *permettent de mettre à l’épreuve ta confiance (prise de risque)*
- *permettent d’être ancré dans le moment présent (vigilance)*
- *rendent actif, tu as forcément un rôle (qui ne veut pas dire avoir un personnage à jouer) tu as une place dédiée*
- *sont créés, pensés pour un seul spectateur.*

Et élaborer les possibilités de critères, que nous avons conçues sous forme de jeu, qu’on a nommé GK JOUER pour pouvoir créer des spectacles pour un seul spectateur de façon hasardeuse, pour essayer de sortir de nos habitudes artistiques et s’imposer des contraintes aléatoirement, en veillant à ce que ça reste intéressant. (Depuis, ce “jeu de carte” a été utilisé dans nos masterclass pour aider les participants à concevoir une expérience dans ces critères).

Objectif : Cartographier des principales potentialités du format un seul spectateur

Nous avons créé deux types de carte (que nous avons fabriquées physiquement) :

> Des Immanquables (4 sortes) = on est obligé d’en piocher une de chaque

> Des Agréments (5 sortes)= on doit n’en piocher que 3

GK JOUER				
veuillez piochez une carte de chacun des immanquables de façon aléatoire				
Les IMMANQUABLES				
REEL	PLACE DU SPECTATEUR	ACTEUR	ROLE DU SPECTATEUR	
infiltré dans la réalité	au centre de l'expérience	avec 1 acteur	il a un personnage à jouer	
c'est ton histoire	en dehors/ en observation	avec bcp d'acteurs	il est lui	
c'est l'histoire réelle de qqn	en rôle secondaire	sans acteur	il a le choix	
brouillage (fiction/réalité)				
reproduction exacte d'un réel				
veuillez piochez une carte de trois colonnes d'agréments de façon aléatoire				
Les AGREMENTS				
ADRESSE	DUREE	LIEU	SENSORIEL	ESPACE
4e mur	courte (10-30min)	au théâtre	toutes ses sens sont sollicités	dehors
mégadirecte/intime	longue (1h-2h)	dans un décor construite	1 de ses sens est sollicité en particulier	dedans
adresse indirecte l	très très longue (3h-2jours)	dans un décor réel	il est privé d'un de ses sens	exigu
virtuel (casque, skype)				large
préparez un spectacle (comme un bon petit plat) pour un seul spectateur				

Mais nous voulions fixer encore quelques questions. Comment éviter l'entre-soi du laboratoire ? Comment le laboratoire peut être moins isolé de la « société » non théâtrale ? Peut-être que si n'importe quel spectateur test (indépendamment de son milieu culturel) peut se sentir concerné par l'expérience qui lui y est proposé, ça nous dés-isolerait ? Chercher un critère esthétique accessible même en l'absence de référence préalable pour la perception et réception de l'expérience. Éthique de l'accessibilité au plus grand nombre.

Après de longues tentatives d'embrasser le maximum de problématique, nous décidons que les Éprouvettes ne sera pas un laboratoire exhaustif sur le format un seul spectateur. Son champ de recherche sera très réduit, même on y poussera à l'extrême nos usages GK.

Nous ne nous soucions pas de la diffusabilité de ces expériences, donc nous les construirons sans tenir compte de la possibilité de démultiplication pour plusieurs spectateurs.

Nous travaillerons avec trois constantes.

> La première : l'éthique GK concernant la non-intrusion de la participation.

> La deuxième : le démesurément humain – déployer des moyens humains démesurés pour une seule personne.

> La troisième : le spectateur-sujet - travailler avec une véritable « variable spectateur », un spectateur-individu comme objet du spectacle.

Un niveau de personnalisation où le spectateur en tant qu'individu reconnaît le caractère unique de son spectacle - lié à sa seule personne .

Après la première session pratique de mars 2017, on peut constater qu'il est absolument indispensable de communiquer sur notre définition de ce qu'on entend par le mot laboratoire. Il est aussi nécessaire que le déroulement de la partie recherche soit connu par l'équipe artistique dans ses détails, et tenu en évidence tout au long de la session pratique. Ainsi nous avons formulé qu'il est mille fois préférable que l'équipe artistique soit aussi impliquée dans la partie recherche. L'idée de séparer la partie artistique et la partie recherche semble donc aujourd'hui obsolète. La partie création et la partie test-récolte doivent impliquer l'ensemble de l'équipe.

Après clarification, nous pouvons dire que dans le cas des Éprouvettes, il s'agit d'un laboratoire où nous voulons collecter des données sur le spectateur de l'ère numérique à travers la rencontre avec sept expériences du format un seul spectateur.

Pour pouvoir collecter ces données, nous avons l'intention de créer des formes courtes qui permettent de tester différents aspects de la relation avec le spectateur, différents modes de réception de spectacle.

Nous supposons que le format un seul spectateur (dans sa forme pratiquée par le GK) est capable d'atteindre le spectateur du 21e siècle, de façon à lui procurer une niveau d'excitation et de vigilance suffisamment élevée pour l'ancrer dans le moment présent et le rendre ouvert à la réception et l'observation, avec une attention sans interruption et réelle.

Nous supposons aujourd'hui qu'à travers l'analyse = la compréhension de la réception de cette forme, en pointant les mécanismes de cette vigilance, les ressorts de cette ouverture, les clés

de cette capacité d'attention, on pourrait remonter vers le spectateur, et formuler une hypothèse plus large sur comment fonctionne ce type de catharsis, en 2017 quand l'identification, les émotions vécues par procuration semblent ne plus avoir la même force d'impact sur le spectateur.

Nous essayerons de mettre en place des expériences qui favoriseront ces observations et permettront une collecte de données pertinentes. Les données qui nous semblent pertinentes sont l'évolution des étapes dans le ressenti du spectateur, les différents types de relation.

Nous avons observé que les outils de récolte de données doivent être élaborés avec l'équipe artistique et cela au milieu du laboratoire pratique, une fois l'expérience considérée comme présentable aux spectateurs test.

Nous avons décidé de prendre le double de la durée du temps de l'expérience pour accueillir les retours du spectateur. Nous avons opté pour travailler avec deux questionnaires. Un avant l'expérience, permettant de recueillir des informations personnelles et les aprioris. Un après l'expérience, à remplir une fois l'expérience digérée. Ces questionnaires devront restés anonymes pour l'instant et les enregistrements uniquement sonores.

Nous avons aussi ressenti le besoin, et acté par la suite, que le public testeur de ce labo doit être uniquement composé de personnes "vierges" de toute expérience du format un seul spectateur, comme cette tendance est majeure dans la société et comme notre envie est de sortir le labo de l'entre soi culturel cela nous semble une des possibilités.

Pour la même raison, par la suite, nous projetons l'idée d'inviter des spectateurs inconnus et non connaisseurs du format par courrier manuscrit, basé sur le hasard du bottin téléphonique.

Nous avons décidé d'ouvrir les trois premiers jours de « création » par tranche de demi journée, à ceux qui voudrait « jouer au spectateur test » même s'ils connaissent déjà le format. Leur rôle ne serait pas de tester mais de contribuer en directe par le retour de leur ressenti immédiat à la création de l'expérience.

En somme, nous décidons que pour chaque session pratique nous devons être minimum huit comédiens pour un seul spectateur, que le spectacle préparé doit durer minimum 45 minutes et qu'il faut qu'il soit vu minimum par sept personnes vierges de toute expérience immersive et de spectacle pour un seul spectateur. Nous décidons que chaque expérience sera filmée une fois, chaque spectateur interviewé et que deux questionnaires (avant et après expérience) accompagneront leur expression.

LES EXPÉRIENCES

Pour vous donner une idée plus précises de la matière qui a été travaillée, il nous semble intéressant de partager le déroulement des sept spectacles qui ont été créés.

Session pratique #1 - **Trois Rêves**

On choisit de travailler sur une expérience qu'on qualifiera d'irréelle, avec le sujet de fond comme *la peur de s'endormir*, en double sens (sens littéral et figuré). Nous allons mettre en place trois décors à évoquer par le biais du son et des actions suggestives. Un internat du passé – un dortoir de secours

en temps d'inondation - un hôpital transhumaniste du futur. Nous allons esquisser trois étapes de vie, et ces scènes seront ponctuées de trois souvenirs personnels du spectateur. La totalité de l'expérience se jouera dans le noir, avec des sources lumineuses intégrées à la narration qui seront les seuls indicateurs de l'époque où nous trouvons. Une bande son servira de scénographie. Le spectateur sera allongé sur l'un des cinq lits de camp, sur les autres lits, des acteurs. Immersion, peu de parole, cadre réel qui brouillera la frontière fiction-réalité, qui serait comme un prisme d'interprétation de propos.

Session pratique #2 - **Présidentiable**

Cette session, en terme de date, tombe entre les deux tours des élections présidentielles. Nous décidons de profiter de ce contexte et de créer quelque chose en lien immédiat. Le spectateur sera donc lui-même *présidentiable* entre les deux tours, pris en ville par un chauffeur à son point de rendez-vous pour aller à son meeting publique. Sur le trajet, ses collaborateurs le mettront à jour, un journaliste l'interviewera, un maquilleuse le préparera, une fan l'abordera, une vieille connaissance le pourrira. Il apprendra de son meilleur ami, par téléphone, qu'un engrenage entrave son engagement politique principal de façon irréversible. Face à ce noeud il restera seul dans la voiture qui s'arrêtera, et se retrouvera avec le chauffeur transformé un chef sioux qui aura quelque chose d'important à lui dire. Le spectacle sera donc en mouvement du début à la fin, se déroulera en voiture, en ville. Les questionnaires avant expérience permettront de nourrir la pièce, en incluant les réponses dans les répliques, ainsi que de tirer des affiches de campagne en préparation avec le visage du spectateur. Les deux objectifs supplémentaires sont : ne pas créer un spectacle dont l'orientation politique exclut l'autre bord politique, et permettre au spectateur de garder le silence tout au long du spectacle.

Session pratique #3 - **Mortuary Club**

Le spectateur est invité en tant que membre de la société civile à participer à une recherche d'un laboratoire sur la question du rituel. Le "laboratoire" est composé de "scientifiques" divers (sociologues, anthropologues, psychologues) et mené par un chef de laboratoire. Le laboratoire teste deux dispositifs où l'invité peut prendre parti. On propose à l'invité de faire parti des endeuillés dans une reconstitution d'enterrement, joué par les "laborantins". Un des laborantins accepte de jouer le mort sans difficulté. La cérémonie est un « best of » d'horreurs notées au cours des enterrements. Manque d'attention envers les endeuillés, intrusion dans leur moment de recueillement, l'administration qui prend le pas sur la cérémonie, cassure systématique de possibilité de recueillement. Cette cérémonie se termine en fou rire généralisé suite à un discours mal placé et un mort qui pouffe sous le drap. Un moment d'analyse à table permet aussi d'exposer le test suivant, on propose à l'invité (le spectateur) de prendre place sur la table et de jouer le mort. (Il a le droit de refuser, auquel cas il serait comme un fantôme invisible qui suivra le cortège, et quelqu'un prendra sa place sur la table). Ce deuxième enterrement commence avec les mêmes étapes que le premier mais ne se déroule pas de façon habituelle. Les endeuillés prennent des libertés selon leur nécessité personnelle d'entrer en contact avec le mort, et décident d'un commun accord de sortir le cercueil dans le parc et lui faire faire un dernier tour, tous ensemble. Libérés par ce premier geste de spontanéité, toute une série d'actes poétiques, authentiques et spontanés s'en suivent qui permettent aux endeuillés tout en éprouvant leur tristesse de leur perte, de célébrer la vie à travers la mort. Le cercueil est ramené par eux à la salle de cérémonie. Un des laborantins reste

avec l'invité qui joue le mort, et le fait revenir à la réalité de la vie par un décompte. L'invité doit se découvrir le visage seul et sortir de la salle vide vers le parc à son rythme. Dans le parc tous les laborantins sont cachés derrière divers arbres, seulement leur tête dépasse. (ça fait rire). La pièce se termine là.

Session pratique #4 - **Vous êtes la caméra**

Dans cette session nous explorons une limite, l'objetisation du spectateur, évidemment ne transgressant pas notre éthique de participation. Le spectateur arrive sur un plateau de tournage en pleine action. Il est considéré et pris en charge par les acteurs, comme s'il était lui-même la caméra. Il prend place dans une chaise roulante, sur laquelle un cadre est fixé. À l'intérieur de ce cadre une fente de la taille et de format d'une découpe 16:9. Une scène se tourne dans un café, l'équipe est en mouvement, ainsi que la caméra. Le son est perché en live et directement transmis dans le casque pour le spectateur. La thématique de l'expérience est la liberté que nous avons dans la façon dont nous posons notre regard et ce que nous choisissons de regarder. La narration se tisse de deux fils, celui de l'équipe du tournage où un conflit se dessine entre le réalisateur et le producteur concernant le sens, et celui de la scène qui est tourné : un collage à partir des scènes de *My Dinner with André* de Louis Malle. L'objectif supplémentaire sera de comprendre ce qui fait que le spectateur s'autorise à prendre les commandes de ses mouvements.

Session pratique #5 - **Poésie interdite**

Cette session sera intégralement en extérieur, se jouera en décor réel, en ville. Le spectateur se retrouvera au sein d'une organisation illégale de trafic de poésie, dans un monde où la poésie est interdite. Dans un premier temps il lui sera proposé de devenir la "mule" pour transporter d'un point A à un point B la charge (des poésies cachées enroulées dans des tubes de cigarettes). Il sera guidé par un personnage qui est le chef de l'organisation, qui le précèdera dans le parcours, et qui, tout du long, tiendra la relation avec lui au téléphone. Il sera suivi par deux policiers en civil. La charge n'arrivera pas à bon port (dans un tabac), mais sera délivrée d'urgence chez un complice (dans une librairie), les policiers n'arrêteront personne. Mais au moment de sortir de la librairie, nous rembobinerons le temps. Le spectateur revivra exactement le même déroulé, les mêmes actions, les mêmes dialogues, mais cette fois-ci il sera membre de la Brigade Anti Poésie. Il aura l'autre côté de la médaille, et une chose : il saura exactement ce qui allait se produire. Profitera-t-il pour arrêter le suspect ou pour laisser filer la gang des poètes ? Cette expérience avait pour objectif supplémentaire d'explorer la frontière avec le jeu, et le niveau d'activité qui peut être varié.

Session pratique #6 - **Un café avec toi**

Il est important de noter que les dernières expériences sont précédées par une session théorique d'une semaine intégrale avec toute la troupe, session que le groupe décide d'initier pour mettre à plat ce qui s'était produit sur les cinq sessions qui ont lieu et décider l'axe des deux sessions restantes. Nous travaillons sur une cartographie, nous désignons des pays frontaliers, et cherchons où sont les risques d'hostilité. Nous décrétons que nous avons acquis une sorte de maîtrise dans la façon d'élaborer une expérience, et nous parlons de "manège" et de "parc d'attraction", allures, que nous ne voudrions pas donner à nos expériences. Parmi de nombreuses avancées théoriques, nous prenons la décision de décortiquer la notion de manège sur la 6ème session, et de créer ce qu'on nommera

“un dispositif sans manège”. Un dispositif dénué de tout outil de surprise, nous nous interdisions l'apparition de comédien dans l'espace, gardons une unité de lieu sans déplacement, proposons une situation d'une extrême simplicité, rien ne doit dépasser de l'ordinaire. Cela donnera le spectacle suivant.

Le spectateur a rendez-vous à la terrasse d'un café. Son siège est clairement désigné dans l'invitation. Il s'y assoit. Une conversation se lie avec son voisin de table au rythme d'une conversation réelle. Ponctué d'immense silence et de non activité, certes monté avec un monologue riche en position, se dirait-il qu'il n'a pas vu le spectacle ? Nous essayons des versions libres dans le temps, donc avec des durées dépassant une heure, ainsi que des versions en dialogue, c'est à dire que le monologue est partagé par deux amis, c'est leur conversation dans laquelle le spectateur est incluí, en douceur et mine de rien.

Notre but est de voir si le “un seul spectateur” et le fait de brouiller fiction-réalité sont en soi déjà un manège. Constat : les spectateurs ne croient pas du tout au spectacle, ou au mieux à une sorte d'improvisation, jusqu'au moment où sur leur demande nous leur montrons le texte que les comédiens suivent exactement et sans écart.

Session pratique #7 - **Jugez vous-même**

Cette dernière session avait pour but de laisser au spectateur la commande du déroulement de la narration, dans les choix et l'ordre des scènes, tout en le gardant immergé. Nous avons construit un spectacle qui dépassait notre cadre, et durait plus que soixante minutes parfois. Le spectateur était accueilli dans un bureau vide, avec des chaises, ainsi qu'un dossier plein de papier devant lui. Comme il était seul un temps, et comme c'était le seul élément, il se mettait à feuilleter le dossier. Il s'agissait d'un dossier juridique complet, avec dépositions, procès verbaux, témoignages, plaidoyers, dans un cas précis, résumé au début du dossier. Un litige au sujet d'un enfant né par insémination artificielle, entre sa mère biologique engagée comme mère porteuse et le un couple qui l'a rapatriée, soignée, en tant que réfugiée puis proposée l'insémination. Le spectateur se retrouve avec son greffier et comprend qu'il est juge d'instruction et doit non seulement écouter les versions de tous, mais peut proposer des confrontations et surtout doit porter son jugement quand ça lui semble mûr. Juste après le moment où il délibère, il va pouvoir écouter le jugement sur le même cas du spectateur avant. Évidemment nous nous efforçons de rendre le jugement impossible. Notre objectif supplémentaire était de voir si une narration peut exister sans ordre préétabli et quel est l'effet sur le spectateur de disposer d'autant de liberté.

...

Après avoir décrit toutes ces expériences, il sera plaisant de pouvoir vous présenter nos hypothèses, leurs réussites et leurs échecs, ainsi que nos découvertes dans leurs détails. Je crains que ce bilan ne soit pas l'endroit approprié à cela.

Ainsi voici juste en esquisse, quelques questions qui ont été très présentes durant ces deux années.

> L'entre-soi théâtral est difficile à combattre, mais c'est une question d'inventivité aussi.

En très rapide résumé on peut dire que le théâtre lutte avec le problème de l'entre-soi et ce n'est pas un problème spécifique que nous avons rencontré au contact des Epreuves. Il nous semble nécessaire d'accepter, admettre et assumer que nous n'avons pas encore de solution et de protocole pour sortir de cet entre-soi de façon définitive, mais uniquement occasionnel et

momentané. Par contre, en conséquence, il semble primordiale de continuer de chercher non pas une solution, un seul protocole valable, mais de tester différentes versions, différentes approches. Donc chaque action artistique, suite à chaque labo pratique, pourra proposer sa solution pour sortir de l'entre-soi, dans la façon de ramener notre public, qui est déjà si petit. Exemple de solution, les lettres postées au hasard, 6 profils sociaux qu'on recherche, 6 personnes à convaincre sur des réseaux sociaux non-dédiés (genre tinder), 6 personnes à convaincre dans le métro, poser un stand en régulier sur un marché.

> La personnalisation touche déjà ses limites ? Est-ce un chemin plus directs vers le narcissisme et le parc d'attraction - Faudrait-il délimiter le territoire d'intérêt et des nouvelles façons potentiellement intéressantes à tester. Comment personnaliser avec intérêt ?

Concernant la personnalisation nous avons observé des usages transgressifs et nous avons vraiment eu l'impression d'avoir exploré ses limites. Les voici.

- Par cette pratique nous amplifions un mode de société contre quoi on se bat.

- À partir du moment où tu assignes un utilitarisme, tu ne peux pas empêcher qu'on le consomme. Big mac malgré moi ? Quand la personnalisation n'est que liée au thématique mais pas au propos, elle amène du narcissisme et du consommabilité. Possibilité d'usage donc de lier au propos strictement.

- La proportion que la personnalisation prend dans l'expérience désaxe souvent la perception. Plus le questionnaire (qui permet de recueillir des éléments sur le spectateur) est grand en amont, plus cela donne l'impression au spectateur que son spectacle va être fait sur mesure. On remarque que ça induit d'une part une attitude narcissique et d'autre part une attente fort. Mais la personnalisation amène aussi la conscience chez le spectateur de combien l'acteur ne sait rien de lui finalement, c'est la partie intéressante à explorer.

- Nous pouvons encore travailler sur des usages indirects. Nous constatons aussi que, recevoir, directement dans le spectacle, les éléments que le spectateur a donnés dans son questionnaire crée de la distanciation, cela le renvoie directement dans la fiction. Est-ce un mal ou un outil ? Cela dépendra du but.

- Éviter l'objetisation de soi. Hypothèse - Ce qui met mal les comédiens c'est qu'ils ont l'impression d'avoir été dans un langage univoque qu'on pouvait lire que de façon univoque.

> Quand le thème de l'expérience touche directement au rituel, le labo a la capacité de questionner le théâtre en soi ? Ou c'est le thème de la mort qui induit cet essentialisme qui a eu lieu dans les questions traversées par les acteurs et les spectateurs ?

- La question est incluse dans toute représentation. Qu'est-ce qui fait théâtre - où est le théâtre - cela peut être violent comme questionnement. C'est la suppression de l'assemblée qui fait poser la question si c'est du théâtre. Nous devons travailler sur ce qu'est le rituel au niveau individuel ?

- Attention : l'apparition des cultes à mystères était aussi considérée au départ comme une décadence.

> Le propos peut facilement s'évanouir dans l'expérience et par la même occasion nous considérons que le théâtre disparaît. Quels outils pour faire primer un propos sur l'expérience ? Est-ce que l'expérience est capable de véhiculer un propos en dehors de la narration ?

- nommer des nouvelles possibilités de dramaturgie qui correspondent à ces formes en particulier.
- Postures possibles: observation de l'extérieur d'un propos, ou vivre un propos de l'intérieur
- Solution possible, quand le propos ne passe pas par le texte. Dramaturgie non textuelle.
- Le départ clair et défini fait que le cerveau va chercher les liens avec tout ce qui se passe derrière, le "parc d'attraction" advient si le début est "sans entonnoir". La lecture et le sens : quelque part nous les donnons avant et pendant. Ils sont sur de l'incompréhensible et du coup ce sont eux qui créent du sens.

> Si le format "un seul spectateur" est un pays, quels sont les pays frontaliers, et quels sont ces risques de dissolution en tant que théâtre ?

- Où est la limite de la représentation ? Où s'arrête le théâtre et où commence le jeu de rôles ?

Quand est ce qu'on glisse vers le service narcissique ? Quand commence le théâtre ? Quand il y a un spectateur ? On pourrait dire qu'il n'y a plus de théâtre quand le spectateur est emmené ailleurs que dans sa fonction de spectateur. Quand on l'a amené vers le consommateur, le patient, le client. S'il devient consommateur, on perd le spectateur et le théâtre s'arrête.

- Les pays frontaliers où le théâtre peut disparaître ? Le pays psychodrame-thérapie (Mortuary

Club), la principauté du service narcissique (le Présidentiable), la monarchie du jeu de rôle (la BAP), la démocratie du 4ème Mur (La Caméra), le pays sensoriel-fabrique de la fiction (Trois rêves). Le pays du réel (Un café avec toi). Le royaume de la Manipulation, que nous n'avons pas réussi à explorer pour des raisons de freins éthiques.

LE QUESTIONNAIRE

Voici les questions du questionnaire post expérience, adressé aux spectateurs ayant vécu une expérience dans le cadre des Eprouvettes.

- Est-ce que vous êtes senti contraint dans vos déplacements et dans vos gestes
- Qu'est-ce que ça vous a fait ?
- Est-ce que vous avez identifié un rôle, une place narrative qui vous été attribué ?
- Comment pensez-vous avoir contribué au spectacle ?
- Avez-vous participé à la mise en œuvre du spectacle si ou comment ?
- Est-ce que vous avez eu des sensations physiques particulières si oui lesquelles ?
- Quels sont vos sens qui ont été sollicités ? Toucher, odorat, ouïe, goût, vue ?
- Estimez-vous avoir des endroits de pudeur particulier, plus sensibles ?
- Considérez-vous qu'ils ont été respectés ?
- Avez-vous senti des attentes de la part des acteurs à votre égard ? Si oui lesquelles ?
- Et si oui, ces attentes ont-elles soutenu ou freiné votre implication ?
- Deviez-vous contribuer à l'évolution de la fiction ? Par quel moyen ?
- Avez-vous eu envie de poser des questions aux comédiens pour déterminer vos actions ? L'avez-vous fait ?
- Est-ce que vous avez senti un lien particulier avec certains des présents ? Quel lien ? (Amitié, camaraderie, confiance, danger, peur, autre) Décrivez ceux avec qui vous avez eu des liens.

- Est-ce que vous pensez que ce lien vous était adressé en tant que spectateur ou en tant qu'individu particulier ?
- Si vous recroisiez par hasard une des personnes décrites au cours d'une soirée, pensez-vous que vous feriez connaissance comme des inconnus ou pas ?
- Avez-vous senti un déséquilibre entre le nombre d'acteurs et le nombre de spectateur ? Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ? Combien y avait il d'acteurs ?
- Qu'est-ce que ça vous évoque d'être seul spectateur ?
- Quel(le)s émotions/sensations/sentiments a éveillé chez vous le fait d'être l'unique spectateur ?
- Vous sentez-vous plus libre dans votre appréciation du spectacle ?
- Vous sentez-vous privé de quelque chose par le fait d'être seul spectateur ?
- Diriez-vous que ce spectacle a une portée politique ? Par son propos ? Par sa forme ? Par sa seule existence ?
- Quelle impression politique ce geste vous laisse ?
- Y avait il une scène ? Où étiez-vous situé par rapport à elle ?
- Vous êtes vous senti seul ?
- Les autres spectateurs vous ont ils manqué ? À quel moment ? Avant ? Pendant ? Après ?
- Êtes-vous prêt à recommencer ?
- Les éléments de personnalisation ont ils contribué à vous inclure dans la fiction ? À vous émouvoir d'avantage ?
- Avez-vous déjà vu des spectacles de théâtre ? Si oui : il a longtemps, oui ça m'arrive, régulièrement, jamais.
- Avez-vous déjà vu des spectacles pour un seul spectateur ?
- Quelle différence voyez-vous entre le "un seul spectateur" et les autres formes de théâtre ?

CONCLUSION

Je crois que la plus haute forme de collaboration humaine est celle qui est créée librement par des individus autonomes. Je crois que, dans notre société digitalisée, l'individualisme et l'aliénation sont en montés et que pour contribuer à changer la société, il faut contribuer à changer l'individu d'abord, pour qu'il puisse devenir autonome et capable d'agir librement.

Dans l'ère numérique l'individu doit affronter un rythme frénétique d'actions et de réactions, des sollicitations en flux continu sans interruption, des relations indirectes sans possibilité de signaux de retour de ses interlocuteurs et une attention latérale avec des tâches parallèles.

Pour contrebalancer cet environnement nous abordons le format « un seul spectateur » en tant qu'espace et temps où le spectateur peut se confronter à lui-même dans un cadre artistique. Avec des spectacles pour un seul spectateur nous pensons pouvoir offrir une expérience tellement intense sur sa propre identité, que (par la suite) ce sentiment d'unicité s'ouvre (à nouveau) vers un besoin authentique d'être ensemble.

Chaque étape de notre laboratoire était construite sur le partage de cette conviction. Ce laboratoire permettait de véhiculer dans l'action ces valeurs, mais aussi de développer puis de partager, rendre disponible et accessible une sorte de savoir (faire).

Dans notre société tout devient produit, et les relations humaines tendent à être envisagées comme du consommable. La visibilité et la rentabilité sont devenues des valeurs sûres. J'ai l'intime conviction qu'avec la propagation de ce format, nous pouvons semer du contre-ordre sur ces valeurs et agir par une sorte de non sens de générosité.

Notre laboratoire n'est pas terminé, nos conclusions ne sont pas tirées. Merci de nous avoir suivis jusque là.

*Les Éprouvettes est un projet de laboratoire de recherche du GK Collective.
Le GK Collective c'est Gabriella Cserhati, Isabelle Hazaël, Rachel Huet-Bayelle, Fabien Lartigue,
Morgane Le Rest, Arnaud Lesimple, Csaba Palotaï, Quentin Pradelle, Julien Prévost.*

*Le GK remercie tous les participants, acteurs, testeurs et spectateurs.
Le GK remercie les chercheurs qui ont contribué ou l'ont inspiré dans son travail :
Nathalie Cau, Zoé Cohen-Solal et Dorothée Legrand.*

*Le GK Collective est accompagné par Productions Bis et Akompani.
Les Éprouvettes ont été subventionnées par le CNC DICRéAM - aide au développement, La Fondation
Ecart Pomaret et par le Fond de Soutien à la Recherche et à l'Initiative de l'Arcadi.*