



HAL
open science

“ Temporalité du jeu ”

Alain Panero

► **To cite this version:**

Alain Panero. “ Temporalité du jeu ”. Colloque “Pensées du jeu”, Centre de Recherches sur l’Histoire du Théâtre (CRHT), université de Paris IV, Oct 2003, Paris, France. hal-04033551

HAL Id: hal-04033551

<https://hal.science/hal-04033551>

Submitted on 13 Jul 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Temporalité du jeu¹

Alain Panero

1. L'expérience ordinaire du temps

Faire l'expérience du temps qui passe, c'est d'abord *regarder notre montre*.

Mais il ne faudrait pas oublier que cette expérience familière s'accompagne d'une autre expérience, tout aussi banale il est vrai, mais qui risque, elle, de passer inaperçue. Cette autre expérience, plus ou moins consciente, c'est celle de notre vie subjective, de nos attentes, de nos regrets, de nos impatiences. C'est l'expérience d'une sorte de présence-absence. Nous nous soumettons à un principe de réalité : nous sommes dans le réel, entendu comme milieu social avec ses horaires, ses synchronismes, ses contraintes professionnelles ou autres. Mais nous sommes aussi *ailleurs* : dans nos rêveries, nos souvenirs, nos projets, etc. Nous sommes ailleurs, cela ne veut pas dire que nous avons un pied dans l'éternité, que nous sommes des âmes ou des noumènes. Cela signifie simplement que nous sommes foncièrement distraits, que nous ne sommes pas toujours attentifs, que nous avons, comme on dit la tête ailleurs, même lorsque nous nous forçons à être pleinement attentifs. Nous sommes pour ainsi dire « en décalage », *désynchronisés* non seulement par rapport à nous-mêmes mais aussi par rapport à Autrui, autrui qui lui aussi vit comme nous l'expérience de cette double désynchronisation, de soi à soi et de soi aux autres. Il ne faut d'ailleurs se plaindre ni de cette inégalité de soi à soi, ni de notre porte-à-faux avec autrui. C'est là la preuve même de l'effectivité de notre vie intérieure, de notre liberté, de notre inaliénabilité.

Nul besoin ici donc d'être un métaphysicien pour prendre conscience de cette expérience ordinaire du temps, expérience, d'une part, d'un temps superficiel, commun, institué et mesurable, expérience, d'autre part, d'un temps intime, profond, complexe et difficilement dicible ou représentable. Il n'y a là que des expériences évidentes que chacun fait et dont il peut se rendre facilement compte.

¹ Conférence faite lors du colloque « Pensées du Jeu » par Denis Guénoun et le Centre de Recherches sur l'Histoire du Théâtre (CRHT) de l'Université de Paris-Sorbonne (Paris IV), le 1 et 2 octobre 2003.

2. Décrire la temporalité du jeu

C'est dans cette perspective qu'il me semble intéressant d'examiner ce que l'on peut appeler la *temporalité* du jeu. En fait, ce terme de « temporalité » renverra simplement ici à ce que je viens de dire de notre expérience habituelle du temps, c'est-à-dire à la prise en compte des vécus synchronisés-désynchronisés du temps. S'interroger sur la temporalité du jeu n'a donc rien de mystérieux : c'est seulement se demander quelle est notre façon de vivre le temps du jeu. Un jeu, de quelque type qu'il soit, jeu de l'enfant, jeu de l'adulte, jeu théâtral ou autre, n'est pas une entité mystérieuse douée d'une vie propre : ce n'est pas un organisme autonome qui naît, croît, vieillit et meurt. La dynamique temporelle de tout jeu vient plutôt de nous, de notre façon de le vivre, de le temporaliser, de lui donner sens. Ce qui est vrai d'ailleurs pour n'importe quel phénomène, pour n'importe quel processus. Ce que je dis ici revient seulement à redonner toute sa place à la subjectivité et à l'intersubjectivité dans l'analyse du jeu. La temporalité du jeu, c'est simplement un certain type de vécu, d'expérience, une certaine façon pour la conscience et les consciences de viser les choses, de se rapporter à un monde, bref c'est une certaine intentionnalité, un certain mouvement de la conscience.

3. Portée et limites d'une description de la temporalité du jeu

Mais alors, dira-t-on, vouloir décrire la temporalité du jeu paraît une entreprise bien périlleuse et, qui plus est, une entreprise qui risque de s'avérer décevante. Car cela revient finalement à vouloir décrire un certain type de perception ou de conscience, une certaine façon de vivre les choses et les êtres qui nous entourent, une certaine façon de les faire apparaître. Or, il y a fort à parier que chacun d'entre nous, constituant son expérience d'une façon singulière, vivra les choses de façon unique. Pour *un même jeu* se déroulant en un même lieu, dans un espace nettement circonscrit, il y aura de *multiples temporalités* de ce jeu. Autant dire qu'un même jeu se déclinera en autant de variations temporelles qu'il y a de consciences vivant les choses et les interprétant.

Le problème ici, on le voit, n'est plus seulement de dégager ce qu'il y a de spécifique à différents types de jeu, du jeu de l'enfant à celui de l'adulte, en passant par le jeu théâtral ; le problème, ici, c'est que pour *un même jeu* se déroulant sous nos yeux *ici et maintenant*, pour un même jeu se produit toute une explosion-implosion d'interprétations et de vécus synchronisés-désynchronisés du *même événement*. Il y aura autant de types de temporalités de ce seul jeu qu'il y aura de façons d'en vivre secrètement la dynamique. Certains vivront,

par exemple, le temps du jeu, sans états d'âme, en s'efforçant de le mesurer à l'aune de leur montre ; d'autres se laisseront aller à de multiples états d'âme (angoisse, joie, etc.), donnant ainsi au temps du jeu la profondeur temporelle de leur propre sensibilité ; d'autres enfin auront peut-être le sentiment de vibrer à l'unisson d'Autrui, donnant alors au jeu tout le relief temporel d'une sorte de communion quasi mystique. Mais, au-delà de ces quelques distinctions très générales, bien malin ou bien présomptueux serait celui qui prétendrait décrire quoi que ce soit de précis et de définitif dans ce domaine. Les goûts, la sensibilité et les réactions des uns et des autres restant finalement largement imprévisibles, celui qui entend décrire la temporalité propre à tel ou tel jeu risque de se perdre dans les limbes de la subjectivité et de l'intersubjectivité. Comment, en effet, rendre compte de tout l'enchevêtrement de ces vécus singuliers et invisibles d'un même jeu, de tout cet entrecroisement de présences-absences à soi même et aux autres ? On semble entrer dans un champ de vécus disparates dont l'unité, ou même la simple univocité, apparaît difficile à penser et à dire.

4. Une temporalité de base

Et pourtant, il y a jeu. Et pourtant, les enfants et les hommes continuent à jouer. *La singularité des perceptions temporelles du jeu n'empêche donc jamais le jeu de se dérouler.* En d'autres termes, notre expérience ordinaire du jeu n'est jamais celle d'une cacophonie temporelle. Personne n'est réellement perdu de façon quasi solipsiste dans ses pensées à tel point que le jeu, que les jeux humains, doivent s'arrêter pour cause de désynchronisations fatales. Certes, on peut imaginer un joueur perdu dans ses réflexions au point d'oublier pour une fois de jouer. Certes, on sait que le mauvais joueur peut faire défection au nom de ses états d'âme et faire cesser le bon déroulement du jeu. Certes, on sait qu'une pièce de théâtre peut être huée et que les spectateurs sont naturellement libres de quitter la salle. *Ce qui veut dire que parfois la désynchronisation des différents joueurs, acteurs ou spectateurs est telle qu'elle brise effectivement le jeu lui-même.* Mais de telles discordances s'avèrent passagères et n'empêchent jamais les enfants et les hommes de jouer et de rejouer, encore et toujours. Tout se passe comme si une habitude ou un intérêt de rester « synchrones », s'avérait toujours plus fort que toutes les tentations de dissonance temporelle. Le jeu « tient », « prend », « précipite » comme dirait les chimistes, se stabilise grâce à un synchronisme de fond, à une sorte de temporalité récurrente, une sorte de tempo, de rythme basique, de « ronron » qui garantit la durabilité du jeu.

D'où ma question maintenant : en quoi consiste cette basse fondamentale, ce rythme, cette synchronisation structurante du jeu, qui en constitue la temporalité *commune* minimale,

temporalité de base à laquelle s'ordonnent finalement des vécus discordants et singuliers désormais neutralisés ?

5. Les différentes hypothèses sur la nature de ce synchronisme de base

Sur la nature de cette force qui donne forme au jeu, qui en fonde la durabilité, qui garantit un synchronisme minimal des esprits et éloigne les risques de désynchronisation, on peut faire deux grandes hypothèses.

Il y a d'abord l'hypothèse que l'on peut qualifier d'*anthropocentrique*. On parlera alors de la force de l'habitude, et derrière elle, de la force de l'institution politique et sociale, et, encore derrière elle, soit de la force en tant que pure contrainte physique exercée sur les corps, soit d'une sorte d'instinct grégaire. Ce qui revient à dire que le jeu « prend », marche, fonctionne sur fond d'institution politique ou de tendance naturelle à s'associer entre hommes. En dernière instance, et dans cette hypothèse, ce n'est donc pas la qualité d'un jeu, son intérêt, sa richesse, sa finesse, son originalité qui fonderaient la synchronisation des acteurs ou des amateurs de ce jeu, mais l'institution sociale d'un temps du jeu, ou plus simplement, la Nature elle-même si, comme le pensait Henri Bergson, le social n'est autre que du vital. D'où une cruelle leçon ici pour les inventeurs de jeu de société, pour les comédiens, ou pour les metteurs en scène. Ils doivent savoir que, dans cette hypothèse, *l'intérêt fondamental pour tout jeu ne vient pas d'abord du génie de leur mise en scène mais d'une sorte de conditionnement social ou naturel, société et Nature n'étant d'ailleurs que le recto et le verso d'une même condition humaine*. À la limite, dans cette hypothèse, tout jeu, même le plus simpliste, a des chances de durer.

Il y a, d'autre part, l'hypothèse que l'on peut qualifier de *phénoménologique*, à défaut de trouver un autre terme. C'est d'ailleurs dans cette perspective que s'inscrit plus ou moins mon analyse ici. Dans cette hypothèse, il s'agit de rompre avec tout essentialisme fixiste, avec toute ontothéologie éterniste ; il s'agit plutôt de tout temporaliser et *de faire face à l'hétérogénéité des durées et des temps singuliers*. Aucun Dieu éternel, aucun Événement atemporel, aucune structure *a priori* définie une fois pour toutes, aucune Nature, aucune Essence ne peuvent plus désormais garantir la consistance de notre expérience. Dans cette hypothèse, ce qui trame le tissu du monde ne peut être que quelque chose de temporel. D'où l'intérêt de s'intéresser, par exemple, au jeu, *afin d'y repérer peut-être un synchronisme en train de se constituer*. Plutôt que d'expliquer le synchronisme du jeu par des entités données, comme les forces sociales ou les forces naturelles, il s'agirait de dire que *l'émergence* d'un jeu et d'un synchronisme qui le qualifie, cette émergence correspond à une

ouverture au monde. En regardant la façon dont un jeu « prend » et se stabilise en tant que jeu, on pourrait ainsi décrire, de façon matutinale, une temporalité de base en train d'émerger, un rythme de base, un référentiel temporel si l'on veut, en train de se constituer. On pourrait décrire l'énigmatique moment durant lequel, comme disent les métaphysiciens (Platon dans le *Parménide* puis les néoplatoniciens), un *devenir pur* devient un *devenir qui est*. À la limite, pour donner à voir cela, les inventeurs de jeu de société, les comédiens ou encore les metteurs en scène devraient s'essayer, dans le sillage peut-être des expérimentations cinématographiques (voir sur ce point *Cinéma 1 et 2* de Gilles Deleuze), à toutes sortes d'entreprises phénoménotechniques pour refondre radicalement le genre du jeu dont le jeu théâtral n'est, après tout, qu'une espèce. À leurs risques et périls toutefois... Car vouloir sortir des sentiers battus du synchronisme propre au jeu social, c'est prendre le risque d'un échec cuisant. Les politiques, par exemple, savent bien qu'il n'est guère facile d'instaurer des synchronisations qui heurteraient les us et coutumes ainsi que les habitudes intellectuelles.

6. Les deux limites théoriques et la « juste » temporalité du jeu

Toujours est-il que si l'on fait sienne la démarche que j'ai appelée phénoménologique, on paraît mieux à même de rendre compte de la temporalité du jeu. On devient plus sensible à l'enchevêtrement de temporalités désynchronisées. Les synchronismes qui constituent le jeu ou la mise en scène vaudraient comme un tramage subtil et ténu autour d'un canevas plus grossier et visible, à savoir l'incontournable temps social, l'incontournable chronomètre dont le mérite est, cela dit, d'assurer un accord minimal et nécessaire des esprits (le rituel des trois coups marquent le lever du rideau).

En tout cas, on pressent, dans cette perspective, ce qui peut déterminer la *réussite* ou l'*échec* d'un jeu ou d'un art. Un jeu ou un art durable doit s'inscrire entre *deux limites théoriques*.

La première limite est celle d'un *synchronisme physique ou vitaliste* où tout est sinon « calculable », en tout cas prévisible. Le jeu ne serait plus alors qu'une sorte de mécanisme ou de programme informatique ou génétique et ne serait donc plus, précisément parlant, un jeu : les consciences le percevraient, au mieux comme l'imitation d'une Nature dynamique, au pire, comme un simple enchaînement naturel de causes et d'effets. Je précise que si cette perspective constitue, à mes yeux, une limite théorique, c'est parce que je tiens à distinguer le *temps du jeu* du *temps de la vie* (comme le laisse entendre Bachelard dans *La dialectique de la durée*, toute production humaine est lacunaire et ne peut qu'imiter la vie). Si

jeu et vie se confondent, il n'y a plus à proprement parler de temporalité spécifique du jeu. En ce sens, parler du monde comme d'un théâtre (comme le disaient les stoïciens) où nous avons un rôle à jouer n'est qu'une métaphore. Car, en vérité, le temps du jeu n'est pas le même que celui de notre foi originare dans l'existence du monde qui nous entoure. Si le temps du jeu était du même ordre que celui de notre expérience en général, nous ne pourrions pas distinguer ce qui est jeu de ce qui ne l'est pas.

L'autre limite est ce que l'on peut appeler un *synchronisme symphonique ou théologique* ; les consciences vibreraient alors à l'unisson d'une façon extraordinairement subtile, faisant l'expérience quasi mystique de l'éternité vivante de l'Esprit avec un E majuscule, que cet Esprit s'appelle d'ailleurs Dieu ou Peuple. Je précise que si cette perspective constitue, à mes yeux, une limite théorique, c'est parce qu'elle est illégitime en ce qu'elle adopte une « pensée de survol » qui tend à sous-estimer la temporalité au nom de l'éternité ; cette perspective – dont le théâtre « total » ou le théâtre dit « populaire » peuvent être deux figures fantasmatiques (mais on peut aussi penser aux chorégraphies ou aux opéras) – présuppose la possibilité d'une synchronisation *englobante* alors que cette possibilité reste elle-même à établir.

Entre ces deux limites, on doit pouvoir expérimenter ce que l'on peut appeler la « bonne » ou la « juste » temporalité du jeu, sorte de milieu, de juste mesure, *entre ces deux excès possibles que sont le synchronisme physique et le synchronisme purement spirituel*. De ce point de vue, la mise en scène réussie est celle qui tient compte de synchronisations plus complexes que celles instituées par le temps de l'horloge, tout en respectant les contraintes horaires. Le jeu réussi est celui qui trame une synchronisation profonde susceptible de nous arracher aux synchronismes superficiels du temps social. Il y a là une sorte de tour de passe-passe qui consiste à rouvrir la profondeur du temps institué, à sensibiliser les consciences à leur propre profondeur. Il y a là une feinte, une bonne feinte ou, si l'on préfère, une illusion, une bonne illusion, qui nous donne le sentiment de vivre plus intensément sur le plan subjectif et intersubjectif. Cette illusion a lieu, si, pendant le temps institué du jeu (et l'on pourrait peut-être le penser aussi pour le jeu social et/ou politique qui, selon les sociologues, relèvent d'une forme de théâtralité), chacun a l'impression d'avoir vibré à l'unisson de son Moi profond et de celui d'Autrui, d'avoir appris quelque chose sur lui-même et, qui plus est, d'avoir saisi quelque chose du *temps secret et incommunicable* des autres hommes. Mais il convient de souligner que cette illusion n'est une « bonne » illusion que si elle ne revient pas à l'illusion d'un synchronisme vitaliste ou théologique (sentiment océanique de fusion dans le grand Tout, naturel ou spirituel).

7. En guise de conclusion

Notons en tout cas, et en guise de conclusion, qu'une telle complexité temporelle, qui renvoie à la vie même de toute conscience, n'a rien d'élitiste. Il suffit d'être attentif au relief de notre vie intérieure pour découvrir, à l'occasion d'un jeu, des synchronisations subtiles, semblables à des échos.