
Partage d'expérience

Pourquoi et comment célébrer l'échec ?

Animé par le désir de rester au contact des jeunes générations et par l'envie de transmettre de manière ludique ses outils théâtraux à des groupes d'enfants ou d'ados, le comédien Louis Affergan mène depuis 2025 des ateliers pour Pierre de Lune au centre Enaden. Ce centre de jour accueille des jeunes de 15 à 25 ans confronté·e·s à des problèmes d'addiction – substances, écrans... –, qui ne parviennent plus à poursuivre leur scolarité et rencontrent des difficultés à trouver une place dans la société. Lors de ses ateliers, il leur propose notamment « le jeu de l'échec ». Voici une brève immersion en atelier avec Louis et une occasion de porter un autre regard sur l'échec.



Pourquoi utiliser ce jeu en atelier ?

Il s'agit d'un jeu que j'utilise en début de séance comme exercice d'échauffement. Il permet de travailler sur plusieurs aspects. Déjà, il y a tout simplement le fait de se mettre debout, dans un état actif. Ça peut sembler bête mais c'est déjà un changement d'énergie pour le groupe. C'est une manière de quitter notre état quotidien pour entrer dans la pratique.

Ensuite, c'est un exercice qui va fortement solliciter notre attention, notre écoute et notre réactivité, qui sont des point clefs de l'activité théâ-

trale. En deuxième partie de séance, je propose souvent des petites scènes en impro et je remarque le bénéfice d'avoir stimulé ces aspects lors de l'échauffement. Les participant-e-s sont plus ancré-e-s, concentré-e-s, dynamiques et surtout à l'écoute, ensemble.

Enfin, il y a l'aspect de l'échec. En l'incorporant comme une règle du jeu, on le désacralise, on le moque, on en rigole. Ici l'échec n'est pas éliminatoire, on le scande, on l'assume, et on reprend sa place dans le cercle, pendant que les autres s'attèlent à continuer le jeu pour nous réaccueillir. L'échec fait partie du jeu à part entière, il est celui d'une personne, mais il est porté, géré

par l'entièreté du groupe. C'est une manière de leur faire intégrer que si l'on se trompe lorsque l'on joue, on ne quitte pas la scène en étant honteux-se, on doit faire avec, nous et nos partenaires, en se soutenant, pour que le jeu continue.

Lorsque je propose des impros, une des difficultés que les jeunes énoncent le plus est la peur. La peur de se mettre en scène devant les autres, de ne pas avoir d'idées, d'être ridicule. Après un exercice de ce genre, improviser avec l'autre n'est plus aussi effrayant, c'est une continuité du jeu. L'échec n'est plus perçu comme négatif mais comme un challenge collectif, qui peut potentiellement donner lieu à des bonnes tranches de rires, mais aussi à de l'inattendu. Si quelqu'un-e se trompe, je risque de rigoler, de me tromper moi-même, il faut alors inventer une solution. C'est cette spontanéité face à l'imprévu qui est recherchée dans le fondement de cet exercice. Une manière de se dire qu'au théâtre, l'échec est le bienvenu, car il nous permet de nous stimuler collectivement pour inventer et se surprendre.

 *Louis Affergan*



» En incorporant l'échec comme une règle du jeu, on le désacralise, on le moque, on en rigole. Ici l'échec n'est pas éliminatoire, on le scande, on l'assume, et on reprend sa place dans le cercle, pendant que les autres s'attèlent à continuer le jeu pour nous ré-accueillir. »

MISE EN PLACE ET RÈGLES DU JEU

Les participant-e-s se mettent debout en cercle. Une première personne énonce à voix haute le chiffre 1 tout en se touchant une épaule avec la main du bras opposé. Ce geste indique le sens de rotation. La personne du côté désigné fait de même en énonçant le chiffre 2 et ainsi de suite jusqu'à 7. Après 7, on revient à 1. Jusque-là, facile! On peut lancer un premier tour du cercle juste pour voir si tout le monde a bien compris.

Ensuite, on ajoute la règle suivante: au lieu de se toucher une épaule, une personne peut mettre ses avant-bras parallèles devant elle, c'est-à-dire que ses bras sont placés l'un au-dessus de l'autre. Ce signe va indiquer un changement du sens de rotation et alors ce sera le bras du dessus qui indique la nouvelle direction dans laquelle s'effectuera la rotation. Déjà à cette étape, il est possible que quelques personnes mettent un peu plus de temps à réagir...

Une fois cette donnée intégrée, on introduit alors la règle suivante: le 3 et le 6 sont muets. À ce stade, des erreurs vont forcément arriver.

Il est temps d'annoncer la dernière et première règle du jeu: Lorsqu'une personne se trompe, elle doit faire un tour à l'extérieur du cercle des participant-e-s, en scandant: «Je me suis planté! Je me suis planté!» ou «J'ai merdé! J'ai merdé!», jusqu'à retrouver sa place. Attention... petite subtilité, pendant ce temps-là, le jeu continue, et les joueuses doivent faire avec une personne en moins dans le cercle, ce qui, en général, déclenche des erreurs en cascade.

