

La question des genres et les jeux scéniques du Québec

Rémi Tourangeau

Number 10, Fall 1991

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/041139ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/041139ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Société d'histoire du théâtre du Québec

ISSN

0827-0198 (print)

1923-0893 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Tourangeau, R. (1991). La question des genres et les jeux scéniques du Québec. *L'Annuaire théâtral*, (10), 33–44. <https://doi.org/10.7202/041139ar>

Rémi Tourangeau

La question des genres et les jeux scéniques du Québec

S'il est un domaine où la théâtralité trouve sa meilleure définition et sa meilleure expression au centre des arts de la scène, c'est bien celui des jeux scéniques québécois qu'Antonin Artaud qualifierait volontiers de «spectacles totaux». Ces spectacles théâtraux populaires diversement désignés selon les pays et les cultures de préthéâtre, de tiers-théâtre, de parathéâtre ou même de théâtre folklorique et paysan, ont certains liens avec ces formes plus ou moins primitives et spontanées de théâtralisation directement reliées à la pratique sociale. Mais toutes ces désignations que l'on tente de regrouper sous l'expression passe-partout «l'autre théâtre», ne sont guère satisfaisantes pour caractériser la spécificité scénique des spectacles québécois qu'il m'intéresserait d'aborder. L'imprécision ou l'ambiguïté même des appellations indique bien le malaise où nous nous trouvons devant le problème de formalisation de cette catégorie de spectacles dont l'une des ambitions est de réunir tous les arts en un seul.

Notre propos est précisément de jeter un peu de lumière sur la nature de ces spectacles particuliers par le biais de la notion de genres au théâtre en tentant d'abord de les situer par rapport au champ théâtral et de proposer ensuite des avenues théoriques d'utilisation dans le cadre d'un objet d'étude spécifique. Comme il s'agit fondamentalement d'un problème de distinction des genres au centre de classifications, nous essaierons d'allier «l'innocence théoricienne à l'expérience pratique», dirait Frye, pour proposer les bases théoriques d'une typologie appliquée aux formes de spectacles de jeux scéniques et un modèle de classement qui s'inscrit dans la logique conventionnelle du discours des genres et du système communicatif. De cet exercice de compréhension, pourraient sortir des éléments de discussion qui lèveraient bien des ambiguïtés de terminologie autour de tels spectacles qui continuent toujours d'exister.

I. POSITION DES JEUX SCÉNIQUES DANS LA TAXINOMIE DES GENRES

L'étude des formes-prototypes de spectacles populaires au Canada français entreprise par le Groupe de recherche en théâtre populaire (GRTP) met au premier plan la notion de «jeux scéniques» plus ou moins modelés sur les formes anciennes des jeux théâtraux d'Occident. L'expression, commode pour regrouper des spectacles autour de l'espace médiatique de la scène intérieure ou extérieure, a d'abord l'avantage de les différencier des autres jeux classés selon leur médium de communication dont il ne sera pas question ici: les jeux conçus pour la radio ou la télévision. Elle est ensuite suffisamment englobante pour rassembler une diversité de formes textuelles de toute nature régie par un même principe organisationnel du jeu proprement dit.

Pour une définition opératoire

Le jeu scénique dont on parle ne doit cependant pas être confondu avec le jeu de scène passif ou actif appliqué à l'exécution des acteurs ou les jeux de théâtre évoqués par Chamfort qui contribuent à la vérité de la représentation. Il ne doit pas non plus être identifié au jeu dramatique du happening ou du psychodrame à la Moreno qui prétend rassembler tout le monde en une communauté de jeu. Sous l'angle de la forme, le jeu scénique pourrait être défini plutôt comme une pratique collective rassemblant un groupe de «joueurs» et, sur le plan théâtral, il prend le sens de médium de théâtralisation ou de véhicule de théâtralité. Cette définition recoupe, en un sens, celle même du jeu défini par Huizinga comme «une activité spécifique sentie comme *fictive* et située en dehors de la vie courante»¹. Elle renferme des sens structurels capables de traduire une certaine réalité sociale, lesquels s'allient d'ailleurs assez bien

¹ Johan Huizinga. *Homo ludens*. Essai sur la fonction sociale du jeu. Paris, Gallimard, 1951, pp. 34-35. Coll. «Tel», n° 130.

avec les principes et les règles du jeu. Mais compris ici davantage comme action utile et fonctionnelle, le jeu associé à des notions de totalité et de règle recoupe les données de l'épistémologie traditionnelle qui le place à l'origine de la culture et originairement lié au sacré tout comme les «cérémonies dramatiques» des temps anciens dont parle Jean Duvignaud. Porté par surcroît sur la scène, il revêt un caractère doublement ludique exprimant et renforçant, à la manière d'un symbole, l'unité du groupe et capable de renforcer le sens civique et le sentiment national. Il enferme, dirions-nous, l'essentiel même de la théâtralité et finit par acquérir une importance socio-historique ou socio-psychologique.

Cette catégorie de spectacles plus précisément considérés comme formes de théâtralité populaire fournit un chantier d'études tout à fait intéressant pour la compréhension des mécanismes d'institutionnalisation reliés au théâtre et au mouvement associatif, et pour la connaissance d'un certain vécu de sociétés déterminées. Développés depuis le début du siècle, en marge des formes canonisées du théâtre, de tels spectacles plus organisés que spontanés constituent un vaste secteur de pratiques culturelles encore peu étudiées et toujours non légitimées. Pourtant ils englobent une bonne partie de la création festive québécoise dans le champ de la production théâtrale scénique ou médiatique et totalisent un corpus de quelque 1 000 oeuvres scéniques. Il nous paraît donc important d'étudier une telle production au même titre que les formes légitimées du théâtre traditionnel et moderne.

Notre intérêt étant cependant moins porté sur l'esthétique de la production que sur le social des textes et des contextes («l'espace social produit», signalé par Claude Duchet, aussi bien sur scène qu'à travers le travail des spectateurs), nous plaçons notre problématique au centre des rapports jeux/société et dans la perspective du champ social qui considère le continuum des transformations sociales et du change-ment culturel au XX^e siècle. Nous cherchons surtout à analyser les fonctions sociales des productions et à évaluer les enjeux sociaux dont elles sont porteuses, selon des théories adaptées à la mise en relation des univers fictif et réel et sous l'angle de la production et de la réception, en considérant aussi bien les «agents-émetteurs et récepteurs» que leurs «messages» référentiels. Une des hypothèses sur laquelle se fondent les rapports entre ces trois

composantes repose essentiellement sur une question de «genre» de telles pratiques culturelles qui tend à révéler que *les formes de ces spectacles étroitement reliés à la fête populaire sont des canaux de diffusion et de persuasion privilégiés pour retrouver le sens d'un discours global du vécu d'une société déterminée et à des époques données*. Dans l'étude de ce discours et de ses conditions institutionnelles d'émission et de réception, il y a d'abord à retracer, à même les documents fondateurs, une sorte de figure sémiotique de la persuasion chez les agents-producteurs, par le biais de leurs «stratégies de production». Parallèlement, il y a aussi à retrouver des «stratégies de formes» didactiques et emblématiques utilisées dans la structuration des textes dramatiques et spectaculaires. Pour examiner ce dernier aspect, nous utiliserons le concept riche et opératoire de «genre» capable non seulement de réunir des formes plus ou moins disparates de textes et de spectacles, mais aussi de servir d'instrument analytique à l'intérieur du système de formalisation des productions.

Le jeu scénique et ses liens de filiation

Dans la perspective d'étude où nous nous plaçons, il peut paraître rétrograde de revenir à l'ordre classique et de choisir l'institution des genres pour situer une réalité qui n'a à peu près rien d'institutionnel, surtout à une époque où s'effrite de plus en plus la distinction des genres par les procédés du métissage et de la transgression, où l'oeuvre «désobéit» à son genre, dirait Blanchot, et où les théoriciens actuels nous font assister à l'autopsie d'une survivance. Il peut aussi paraître paradoxal de recourir aux sempiternelles triades de genres de la Poétique et de la Rhétorique ou aux plus récentes théories ou entreprises de démolition du genre par le Romantisme pour définir la position du jeu scénique, alors que celui-ci n'appartient à aucune grande catégorie ou espèce officielle, plutôt il les représente toutes à la fois. Il est pourtant difficile de faire abstraction de cette notion de genre aussi fondamentale dans le cas des formes de spectacles qui nous occupent, si ce n'est que pour renouer avec la longue tradition des jeux profanes et religieux de l'Orient et de l'Occident et pour retrouver des ressemblances. Sans doute faut-il remonter au moins aux époques homérique et classique de la Grèce antique pour trouver quelques filiations. Depuis le temps des auteurs de l'Antiquité, Eschyle, Sophocle,

Euripide et Aristophane, jusqu'à la fin de l'Empire romain, les jeux consacrés aux sports ou au culte des dieux tutélaires et présentés à la façon de rites sociaux comme des liturgies théâtralisées et des cérémonies profanes périodiques, ont au moins un point commun avec les nôtres, en ce sens qu'ils visaient à célébrer ou à commémorer la mémoire d'un héros ou d'un événement. Les concours de force, d'adresse et d'esprit à travers lesquels s'affrontent athlètes et acrobates, musiciens et déclamateurs, nous renvoient facilement à la dithyrambe de nos fêtes populaires habituellement ponctuées de «cérémonies dramatiques» civiles et religieuses. La reprise de ces jeux sous une forme plus dramatisée, dès le début du Moyen Âge, touche encore plus directement le caractère des jeux religieux québécois qui empruntent allègrement la terminologie générique des Jeux et des Miracles des XII^e et XIII^e siècles, des Mystères et des Passions des XIV^e et XV^e siècles. Les liens sont aussi forts au niveau des fonctions didactiques de ces fresques médiévales inscrites dans l'idéologie des rapports établis entre l'Église et ses ouailles. Tout aussi forts aussi au niveau des formes inspirées des «sacre rappresentazioni» d'Italie, des «Miracle Plays» d'Angleterre ou des «autos sacramentales» d'Espagne. Plus près de nous, à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, au temps du retour du théâtre populaire en Europe et de l'avènement des «Pageants» en Angleterre et aux États-Unis, la filiation est tout à fait frappante. Nous avons montré, par exemple, dans nos publications antérieures, les rapports directs des initiatives françaises, anglaises et américaines avec la production québécoise de jeux de pageants: celles, entre autres, de Copeau et de Gémier, de Parker et de Langton². Mais c'est surtout avec l'héritage du Vieux-Colombier que s'établit le lien de «genres» le plus évident entre un Henri Ghéon à la recherche du drame populaire «total» et du «peuple fidèle» des patronages et ses principaux fervents québécois qui, comme lui, tentent de ressusciter le théâtre médiéval. Les oeuvres des autres auteurs considérés «d'avant-garde» dans les années 1920-1940, comme Paul Claudel et André Obey, établissent

² Voir en particulier Rémi Tourangeau et Marcel Fortin. «Le Phénomène des pageants au Québec», dans *Theatre History in Canada/Histoire du théâtre au Canada*, vol. 7, n° 2, Fall 1986, pp. 217-238.

aussi quelques affinités avec la production de nos jeux religieux des années 1940-1950. Enfin, la formule de spectacles des Compagnons de Jeux dirigés par Henri Brochet ressemble étrangement à celle de nos producteurs de jeux scéniques. Il ne serait pas difficile d'y voir des propriétés communes et de les retrouver même chez des metteurs en scène actuels comme Jean-Pierre Ronfard et Ghislain Bouchard.

Ces filiations des jeux à travers l'histoire ont leur importance pour bien situer les jeux scéniques nord-américains par rapport au champ théâtral. Elles révèlent notamment que la plupart de ces jeux s'insèrent dans une tradition plus ou moins en marge du théâtre institutionnalisé de noblesse et de bourgeoisie, qu'ils n'existent que par rapport à ceux qui les ont précédés et qu'ils les complètent tout comme les genres se complètent entre eux. En particulier, les jeux scéniques québécois, réactivés depuis le début du siècle, vont surtout se développer parallèlement au théâtre et dans un champ religieux qui détient un pouvoir dominant. Ils vont se développer cependant avec leur originalité propre, c'est-à-dire avec une pluralité de formes textuelles et spectaculaires entremêlées de genres divers et de sous-genres, d'espèces et de sous-espèces. Cette «carnavalisation des genres», sorte de pot-pourri de tous les langages et de toutes les musiques, fait bien la particularité du corpus de jeux québécois, son appauvrissement ou son enrichissement par rapport à l'héritage des formes traditionnelles de spectacles. Mais elle résiste au classement formel et hiérarchisé des productions littéraires qui se voient subordonnées aux instances institutionnelles de légitimation des oeuvres. Constituant leur propre genre dans l'architecture formelle de textes dramatiques et scéniques, ces spectacles ont donc besoin d'être classés à partir d'une théorie adéquate et d'une typologie qui répond à l'espace logique continu dans lequel ils sont situés.

II. AVENUES THÉORIQUES ET PRATIQUES POUR UNE TYPOLOGIE DES SPECTACLES.

Cette typologie pourrait justement contribuer à mieux définir les jeux scéniques comme genre autonome et distinctif ayant sa propre essence et relevant d'un savoir-faire pratique. Élaborée à partir de la structure des

conventions opératoires du jeu épique, elle révèle les potentialités fonctionnelles du «genre jeu scénique» comme régulateur de lecture et instrument de classement et situe le corpus des spectacles dans une structure dynamique d'ensemble. Son établissement exige d'être élaboré à partir d'une théorie adaptée à notre objet d'étude qui privilégie dans le processus de communication la corrélation fonctionnelle entre des formes structurelles de spectacles et des formes culturelles du système social. Il importe d'abord de dégager des avenues théoriques qui permettent d'en définir les critères d'application et de présenter ensuite un modèle classificatoire expérimental.

Les principes directeurs de la typologie

Les principes directeurs de la typologie des jeux sont fondés sur des théories qui reposent sur le paysage des esthétiques de la production et de la réception dans leurs dimensions syntaxique, sémantique et pragmatique selon le modèle du signe. Comme nous privilégions la méthodologie sociocritique et l'approche fonctionnelle dans nos analyses, les règles de classement suivent, entre autres, des modèles théoriques du référent discursif de Patrice Pavis, de Michel Foucault et de Louis Althusser qui vont dans le sens d'une référentialisation idéologique du texte ou d'une sémiologie critique de l'idéologie³. Or, pour faire l'accrochage de ces règles aux théories, il importe de dégager les propriétés discursives des textes, suivant une pragmatique appliquée à l'analyse du discours qui définit les oeuvres selon l'usage qui en est fait. Les critères à retenir respectent donc la structuration idéologique des textes formalisés (formations idéologiques et discursives). Ils respectent aussi les données du

³ Patrice Pavis. «Production et réception au théâtre: la concrétisation du texte dramatique et spectaculaire», dans *Voix et images de la scène. Pour une sémiologie de la réception*. Lille, Presses universitaires de Lille, 1985, pp. 233-296; Michel Foucault. *L'archéologie du savoir*. Paris, Gallimard, 1969; Charles Buzon. «Dictionnaire, langue, discours, idéologie», *Langue française*, n° 43, sept. 1979, pp. 40 sq.

discours global de la représentation et plus précisément les formes textuelles et scéniques du discours théâtral.

C'est justement dans le sens de ces «formes» qu'il importe de concevoir une grille de critères d'ordre pragmatico-structural applicables aussi bien pour les textes dramatiques et scéniques, en passant par le discours des didascalies très nombreuses dans ce genre de textes. Plus spécifiquement, deux séries de critères de théâtralité relevant de l'organisation esthétique et sociologique sont retenus: les critères textuels appliqués aux contenus et aux formes des spectacles et les critères contextuels centrés sur les représentations en rapport avec les hors-scènes. Ces critères, considérés en fonction d'une étude des variations de formes (axe diachronique) et des fonctions de ces formes, permettent d'évaluer, dans l'optique des théories de la sociologie des genres d'un Köhler ou d'un Bakhtine, qui considèrent le genre comme un fait idéologique, l'interaction et l'intégration formelle des textes spectaculaires dans des sociétés et des époques déterminées⁴.

Modèle de classement

Le modèle de classement conçu pour le corpus de spectacles québécois adopte ces critères définis dans l'esprit des principes exposés. Pour l'expliquer même schématiquement, il faut ici en simplifier la présentation et en faire voir les principales articulations. Mais au départ, signalons les conditions typologiques concernant l'homogénéité et la pertinence des documents classés. En bref, ne sont considérés que les documents écrits, sonores et figuratifs provenant des provinces canadiennes d'expression française et répartis sous les rubriques «province» et «région administrative». Ne sont aussi retenus que des documents de spectacles attribués à des scripteurs ou producteurs de ces provinces, à quelques

⁴ Voir Pierre V. Zima. *Manuel de sociocritique*. Paris, publié avec le concours du Centre National des Lettres, 1985, pp. 44-50, 106-113.

exceptions près. Dans le présent classement, ces conditions étant remplies pour le secteur «Québec», nous pouvons passer à la grille d'utilisation.

Les CRITÈRES TEXTUELS sont applicables à la productivité textuelle et scénique du champ de l'organisation esthétique et tiennent compte tour à tour du *contenu* et de la *forme* des textes. Pour le contenu des textes écrits, entendu au sens saussurien du signifié, le classement ne pose pas tellement de difficultés. Les notions de *fiction* et de *réfèrent* définies dans leur sens usuel servent de critères importants pour retenir ou non les documents. Ainsi, les textes présentant un discours fictif prédominant ne correspondent pas nécessairement à la définition de nos spectacles et peuvent être classés comme types dérivés des grands types retenus. Une première lecture à la lumière de ces concepts permet d'établir deux grandes catégories de classement: les spectacles historiques et les spectacles religieux. Les premiers, centrés sur l'histoire du pays, des régions ou des localités, donnent lieu à des sous-catégories selon que l'intérêt porte sur les événements, les groupes ou les personnes. Les jeux d'événements de caractère social, culturel, économique ou politique considèrent les lieux d'instances institutionnelles comme les établissements d'enseignement ou les centres civiques alors que les jeux de groupes et d'individus donnent primauté aux organismes, mouvements et associations, allant des simples familles aux communautés religieuses et aux grandes agglomérations civiles. Pour leur part, les spectacles religieux qui occupent une plus grande partie du corpus comprennent deux importantes sous-catégories: les jeux inspirés de la Bible et de la Tradition où entrent en ligne de compte les événements, scènes et personnages bibliques et les jeux inspirés d'événements religieux aussi divers que les congrès mariaux et eucharistiques, les fêtes religieuses ou les personnages édifiants dans le monde. Cette division des jeux selon leur contenu présente un classement empirique réparti en diverses sphères de la vie sociale et selon la géographie des seize régions socio-économiques et administratives du Québec.

Le classement devient plus complexe quand il s'agit d'ordonner ces jeux du point de vue de la forme des textes écrits et spectaculaires. L'opération s'avère pourtant nécessaire d'abord pour distinguer les types «classiques» de jeux des types dérivés aux formes les plus hybrides et aux

appellations les plus nombreuses: pageants scéniques, épopées dramatiques, oratorios théâtralisés, chœurs parlés, etc.; ensuite pour faire voir leurs réelles possibilités fonctionnelles dans le système de communication théâtrale. Il faut ici considérer deux niveaux formels des textes. À un premier niveau de structure du texte dramatique, la *composition* et l'*utilisation d'éléments ou de procédés épiques* qui jouent un rôle de principe organisateur sont les critères de base. En particulier, la structuration de la narration en tableaux précédés de prologues et entrecoupés d'intermèdes et la *narration* elle-même soutenue par un narrateur ou un meneur de jeu constituent des éléments formels de première importance. Il en est de même à un second niveau de structure des textes articulée sur les *données spatio-temporelles*: espace et temps du spectacle et de la narration habituellement tournés vers des lieux polymorphes et de vastes périodes du passé. Ces conventions de forme méritent d'être considérées tout comme les conventions spécifiquement théâtrales qui comptent parmi les critères de théâtralité textuelle. Ces derniers, rattachés à la forme spectaculaire et applicables à des didascalies et surtout à des documents sonores et vidéo sonores, posent sans doute les problèmes inhérents au statut des documents et surtout à leur utilisation méthodologique quant à leur classement. Mais puisqu'il s'agit de classer ces documents du point de vue de la structure spectaculaire, il importe d'établir des critères spécifiques permettant de les sélectionner. La lecture des spectacles se fait sur la base d'une sémiotique qui privilégie *l'espace*, *les objets* et *le jeu* des comédiens. Le statut et le nombre de ces derniers entrent sans doute en considération par rapport à leur représentativité auprès des publics, mais c'est surtout la *gestuelle* du mime et le *gestus social* qui orientent la primauté des critères. *L'espace* comme lieu physique de représentation fait partie de ces critères puisqu'il précise non seulement la topologie des spectacles et des lieux internes et externes, mais aussi les conditions de réception. Enfin, l'occupation de l'espace scénique par *les objets* ou les éléments scéniques comme les décors et les costumes plus ou moins nombreux et référentiels comptent aussi parmi les critères de choix pour évaluer les «effets de réception» et les stratégies d'utilisation des techniques théâtralisantes par les producteurs.

Dans la grille de classement, la série des CRITÈRES CONTEXTUELS complète tous ces critères d'ordre formel et insiste surtout sur la

fonctionnalité des spectacles dans les contextes de production et de réception. Si le statut des producteurs n'est pas un facteur déterminant du choix des documents, les *circonstances de production et de réception* revêtent la plus haute importance. Les textes écrits et mis en scène par les artisans des spectacles sont sélectionnés à cette étape à partir de leur *genèse* et de leur *fortune*, c'est-à-dire leur conception réalisée «sur commande» et leur degré de succès assuré à l'avance quant au nombre de spectateurs ciblés. Ces contextes particuliers qui impliquent les *occasions* et les *fréquences* de représentation sont tout à fait pertinents dans la hiérarchie des critères puisque les spectacles de jeux sont reliés aux fêtes populaires civiles et religieuses et sont forcément éphémères comme les manifestations festives en général.

Ce plan de classement, il faut le préciser, contient une échelle hiérarchique d'autres critères secondaires non mentionnés ici, mais ceux qui ont été considérés s'avèrent particulièrement efficaces pour élaborer une typologie des diverses catégories de jeux, en particulier les jeux historiques qui font l'objet d'une étude structurale.

En terminant, il serait pertinent de mettre en relief l'utilité de ce modèle de classement. Conçu selon la démarche de Michal Glowinski, comme une «grammaire pragmatique du texte et du discours»⁵, il permet d'abord d'ordonner un vaste ensemble de matériaux autour de paradigmes et de syntagmes de signes, il contribue ensuite d'une certaine manière à mieux définir le jeu scénique comme «genre à sujet collectif» par rapport aux genres existants et aux nombreuses théories et catégories de genres au théâtre. Il contribue aussi à les situer adéquatement dans la taxinomie des spectacles québécois.

Dans la division des «formes naturelles» instituée depuis Goethe, ce genre se rangerait plus du côté de l'épique que du côté du dramatique bien qu'il se nourrit des deux à la fois en utilisant souvent les mêmes procédés

⁵ Michal Glowinski. «Les genres littéraires», dans Marc Angenot et al. *Théorie littéraire*. Paris, PUF, 1989, pp. 81-94.

esthétiques ou idéologiques. Mais sa position, plus proche des procédés techniques et formels, utilisés dans les Mystères du Moyen Âge, les théâtres asiatiques et même le théâtre classique, s'éloigne de l'épique théorisé par Brecht qui cherche une analyse nouvelle de la société. Ne prétendant nullement remettre en question la direction globale de l'oeuvre, le jeu scénique se veut surtout un genre narratif, illustratif et non fictif, même s'il n'hésite pas, à l'occasion, à se servir de l'action dramatique à l'intérieur de tableaux qui en font sa particularité. À cet égard, il serait un peu comme l'envers du théâtre traditionnel, en ce sens que sa réalisation peut se faire d'abord à partir de la mise en scène avant même l'écriture du texte dramatique. S'il se rattache au théâtre par la théâtralité et la théâtralisation, il peut s'opposer au texte dramatique n'ayant pas fait l'objet d'une mise en scène. On voit bien pourquoi il trouve sa raison d'être et de fonctionner ailleurs qu'au théâtre et dans une sphère culturelle qui lui convient à merveille: celle de la fête populaire où il prend la vedette et qu'il occupe en bonne partie. Le jeu scénique est donc indissociablement lié à des fêtes civiles et religieuses. Mais sur ce terrain, il s'harmonise mal avec le festival ou le carnaval comme il pourrait mal s'accorder avec la notion de «carnavalisation» à la Bakhtine qui, par ses caractéristiques d'ambivalence et de polyphonie, cherche à diriger l'événement populaire contre le sérieux d'une culture officielle et à remettre en question la morale dominante et les normes de la société. Prenant ainsi ses réserves vis-à-vis de la fête elle-même et du théâtre, il est à se demander finalement où il loge dans l'univers de la pratique culturelle et quelle est sa véritable position dans le champ de production des biens culturels.

Ce pourrait-il que dans la théâtrologie festive, il occupe à lui seul tout un champ spécifique qui irait à l'encontre de la définition du jeu que nous avons donnée et qu'il ne soit plus que le contre-jeu d'une anti-fête et simplement un jouet entre les mains de «joueurs»? Si tel était le cas, il faudrait sans doute mieux préciser les paramètres de notre étude.