



SPECTATOR LUDENS

COMPTE RENDU DE RECHERCHE

SPECTATOR LUDENS. L'écriture collaborative entre acteurs et spectateurs et sa mise en jeu

Auteurs : Alain Borek, Delphine Abrecht, Flavia Papadaniel

Résultats phase 1 (Explorer), septembre 2019 :

Pour aborder cette recherche centrée sur l'interactivité dans le spectacle vivant et sur le désir d'inviter les spectateurs à jouer, nous avons collaboré lors d'une première semaine de travail avec David Javet. Concepteur de jeu et chercheur en *game studies*, il nous a aidé à explorer diverses pratiques de jeux vidéo, de rôle et de société. Nous nous sommes emparés du vocabulaire et des notions propres à ces pratiques et avons retenu les éléments les plus aisément transposables au contexte des arts de la scène. Nous avons notamment réfléchi aux notions d'aléatoire, d'agentivité, de co-créativité, de séquence cinématique, de personnages joueurs et non-joueurs (PJ et PNJ), d'interface, de tutoriel, de choix multiples et d'embranchement ainsi qu'à celle de joueurs primaires et secondaires.

Après avoir observé des jeux vidéo narratifs indépendants (*Life is strange*, *Detroit: Become Human*, *Man of Medan...*) nous avons également listé des modalités d'intervention possibles pour des spectateurs joueurs, allant du vote à la majorité au choix confidentiel, en passant par le choix à la crieée ou après discussion. Nous avons en outre réfléchi à des cadres fictionnels avec lesquels il serait possible de travailler lors d'une écriture collaborative entre acteurs et spectateurs, que ce soit par la reprise des 12 phases du « voyage du héros », par le travail sur une thématique commune ou par la reprise d'une trame existante à partir de laquelle il serait possible de créer de nouveaux embranchements.

En pratiquant ces jeux, nous avons aussi réaffirmé quelques éléments basiques :

- L'explication de départ est cruciale : il est important de prévenir toutes les questions et de rassurer les joueurs.
 - Le manque d'engagement des joueurs n'est pas un risque : si le jeu est correctement construit et que le risque de se sentir gêné ou humilié devant les autres est exclu, on peut partir du principe que « les humains jouent ».
 - Certains jeux vidéo peuvent être adaptés au théâtre, l'ordinateur étant remplacé par l'artiste et les joueurs étant IRL (c'est à dire présents *in real life*). Le théâtre apporte une plus-value : le fait que nous ne soyons pas des machines permet de donner aux joueurs une plus grande liberté d'action et de célébrer leur créativité à tout moment.
 - Le plus gros risque est la présence de joueurs qui détériorent le jeu en prenant trop de place. Pour l'éviter, il peut être utile de placer un enjeu communautaire qui prévient ce type de comportement en l'intégrant dans le jeu.
-

Résultats phase 2 (Expérimenter), janvier 2020 :

Cette seconde phase visait à concevoir de manière pratique des modalités de jeu directement applicables au théâtre. Constatant que la phase 1 avait apporté certains jalons au projet de spectacle *Boucle d'or 2020* (prévu en mai 2020 au théâtre de Vidy par Alain Borek, et consistant en un jeu narratif en arborescence dans lequel les spectateurs-joueurs, installés en mode frontal, peuvent voter pour les embranchements de leur choix à l'aide d'un carton bicolore), nous avons décidé de partir sur des pistes de recherche encore inexplorées.

Les jeux avec un scénario pré-écrit exigeant un temps de préparation trop long, nous avons réfléchi à des moyens de créer de simples scènes circonscrites avec l'aide des spectateurs-joueurs. Pour générer ces scènes, nous avons d'abord établi des listes de caractéristiques et d'aléas à piocher en nous inspirant de générateurs d'éléments pour jeux de rôles de table – avant d'acter qu'il était possible voire préférable que ces caractéristiques et aléas proviennent des spectateurs eux-mêmes. Nous avons donc imaginé la possibilité de créer des decks de cartes avec l'aide des spectateurs, en rendant cette conception ludique.

Nous avons cherché à inscrire cette création dans un thème sur lequel le plus grand nombre puisse avoir une forme d'expertise. Inspirés par le jeu de plateau norvégien *Fog of love*, à la croisée entre jeu de société et jeu de rôle, nous avons choisi le thème de l'amour et des relations, à la fois très commun et très singulier.

Cette phase d'expérimentation a rapidement été jugulée par la nécessité d'imaginer des ateliers ouverts et par l'arrivée imminente de deux comédiens improvisateurs, Marion Chabloz et Robin Dupuis. Ayant pris conscience que la présence de comédiens pouvait désamorcer le jeu du public, nous avons voulu tester, dans une première partie, une autonomisation totale des joueurs.

Pour cette partie de jeu autonome, nous avons imaginé de proposer des questions, auxquelles les spectateurs-joueurs pouvaient répondre sur des cartes vierges, afin de créer des decks de cartes susceptibles de créer des scènes dans un second temps. Nous avons aussi décidé de laisser les joueurs prendre eux-mêmes connaissance des règles du jeu. Nous avons donc inventé un **manuel** à se passer entre joueurs. Chaque étape du jeu est expliquée sur une page, et chacune d'elle est présentée et mise en place par l'un des joueurs (nommé-e Manuel-le durant ce laps de temps pour répondre aux éventuelles questions). Cette idée nous paraît féconde et aisément réutilisable.

Nous avons également conçu une partie de jeu « avec avatar », à laquelle les deux comédiens ont pris part. Optant pour que tous les joueurs se regroupent derrière un seul personnage/acteur, nous les avons laissé choisir l'acteur ou l'actrice qui jouerait leur ami.e Sacha nécessitant leur guidage et leur conseils, sur le modèle du choix de l'avatar au commencement des jeux vidéo. L'autre acteur ou actrice prenait alors le rôle d'un PNJ nommé-e Johan. Les deux personnages se nourrissaient de caractéristiques et d'aléas piochés dans les cartes créées par les joueurs. Le personnage de Sacha était guidé par les joueurs, par le biais de **conseils** donnés soit à sa demande (adressée : individuellement, à un duo de joueurs, ou sur le mode confidentiel), soit par le biais de cartes conseils à brandir en temps voulu et si besoin – modalité propice à apporter une responsabilisation des joueurs et à faire appel à leur éthique. Le personnage de Johan répondait aux inputs de Sacha, et donc des joueurs, par jet de dés.

Sur la base de la structure des jeux de rôles, nous avons établi un canevas en 3 étapes :

- « Premier matin ». *Les personnages se servent dans les decks de cartes créés par les joueurs et Sacha peut être conseillé-e à l'aide de questions posées directement aux joueurs ou de cartes conseils.*
- « Un an plus tard ». *Un joueur volontaire est appelé sur scène pour boire un verre avec Sacha, qui lui explique où il/elle en est avec Johan en se servant dans le deck de cartes « aléas », et recueille ses conseils. L'ensemble des spectateurs-joueurs est ensuite mis à contribution de la même manière que précédemment pour conseiller Sacha dans une scène où il/elle retourne retrouver Johan.*
- « Épilogue : 7 ans plus tard ». *Les deux personnages reviennent nous raconter où ils en sont, en fonction des conseils donnés par les joueurs et des aléas survenus.*

Nous avons accueilli dès le milieu de cette phase d'expérimentation les deux comédiens Marion Chabloz et Robin Dupuis, dont les précieux retours et inputs nous ont aidé à affiner le jeu.

Résultats phase 3 (Tester), janvier 2020 :

La dernière semaine de notre recherche a été consacrée à trois ouvertures d'atelier, avec des publics de taille et de provenances différentes.

1. Le mardi 21 janvier : 15 élèves d'une classe de secondaire II, à qui nous avons brièvement présenté notre travail une semaine auparavant.
2. Le mercredi 22 janvier : public de 22 personnes que l'on pourrait qualifier de « public professionnel », constitué d'(ex-) étudiants du CAS en animation et médiation théâtrale de La Manufacture, d'étudiants de l'école de théâtre Les Teintureries et de quelques comédiens.
3. Le jeudi 23 janvier : public hétérogène de 43 personnes, constitué de personnes venues par le biais de la mailing list de La Manufacture et de nos réseaux respectifs ainsi que de quelques usagers du quartier solidaire de Prilly-sud.

Après chaque soirée de présentation, nous avons distribué un questionnaire aux joueurs afin de recueillir un point positif, un point à améliorer, et une remarque générale. Nous avons chaque jour modifié certains éléments du jeu en fonction du déroulé et des retours de la veille.

De notre observation de ces tests et des retours, nous pouvons notamment tirer les résultats suivants :

- Mêler une autonomisation des spectateurs-joueurs et une reprise du jeu en mode frontal avec des comédiens, combinaison que nous nous sommes autorisée pour la recherche, est peu adéquat. Il apparaît plus pertinent d'opter pour l'une ou l'autre modalité – ou de demander aux joueurs de préparer les composants d'un scénario de manière ludique, puis d'en revenir à un mode spectral classique où les acteurs construisent sur cette base sans plus d'intervention des joueurs.

- La partie frontale avec interventions des joueurs a pu faire revenir des attentes théâtrales classiques, avec des remarques sur le jeu des comédiens et un retrait de la part de joueurs glissant vers une posture classique de spectateurs. Nous constatons qu'il est très difficile de sortir d'une participation au service de la maestria (ou non) des acteurs à partir du moment où ces derniers sont présents pour jouer.

- L'implication et l'investissement des joueurs a tendance à baisser avec l'augmentation de leur nombre. Nous constatons que la jauge idéale pour que toute l'assemblée collabore à une même activité est de 15-20 personnes ; il est sinon nécessaire de scinder les joueurs en différents groupes. L'une des options les plus basiques peut être de créer un groupe de « joueurs secondaires », qui observent les « joueurs primaires ».

- Le fait d'associer aux actes d'un PJ guidé par les joueurs un PNJ agissant par le biais de l'aléatoire (jet de dés) fonctionne bien. Cela permet de garder la pleine attention des joueurs – dont les choix ont des conséquences sans que tout ne dépende d'eux.

- Nous avons tâché de préciser le fait que les joueurs n'avaient pas le plein-pouvoir en laissant les acteurs proposer une fin de leur choix pour une dernière scène plus « théâtrale ». Cela n'a pas toujours fonctionné, les joueurs se sentant vite dépossédés. Nous constatons qu'il s'agit de rendre clairement lisibles les conséquences des actes des joueurs, mais aussi les moments où les conséquences échappent à leur contrôle.

Perspectives de travail :

La création du spectacle interactif *Boucle d'or 2020*, présenté en mai 2020 au théâtre de Vidy-Lausanne, où sera développée la mise en place d'un scénario avec divers embranchements à choix.

La rédaction d'un article proposé à des revues professionnelles de théâtre.
