



SPECTATOR LUDENS

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

Contexte du projet

Nos parcours respectifs nous ont conduit à nous interroger sur le rapport aux spectateurs des scènes contemporaines, et nos pratiques à donner de plus en plus de place à l'interaction avec le public. Concernés dans nos pratiques par les projets d'art vivant dits « participatifs » (voir § 3.2 État de l'art des requérants), nous nous proposons d'étudier une forme de théâtre où les spectateurs sont sollicités afin de collaborer à une réflexion collective et d'exprimer des choix qui auront un impact sur le développement du spectacle et sur le groupe.

En tant que spectateurs, nous avons nous-mêmes assisté à plusieurs spectacles plus ou moins interactifs (nous en dressons une liste analytique dans l'Etat de l'art au § 3.1.B). Nous avons observé que cette interaction peut prendre des formes et des modalités très diverses, et que son bon fonctionnement était souvent une gageure. Nous nous intéressons aujourd'hui à des formes où la participation est en lien avec l'engagement critique et les choix éthiques et esthétiques des spectateurs, et cela sans vouloir « rendre les spectateurs acteurs », et en allant au-delà du fait de demander au public des impulsions visant à démontrer une *maestria* de l'improvisation ou de « l'instrumentaliser » pour prouver ou appuyer un propos.

Les pratiques ludiques sur écran et sur table que sont le jeu vidéo le jeu de rôle sont des sources dans lesquelles nous puisons. Tous deux proposent une expérience immersive aux participants. Cette immersion est rendue possible par différents éléments. Mentionnons par exemple l'esthétique des jeux vidéos; la place du meneur de jeu dans les jeux de rôle, garant de l'histoire, du cadre et des règles ; ou encore le fait que chaque participant de ces jeux se voit attribuer un rôle à tenir, un personnage avec sa fonction, ses caractéristiques, ses forces et faiblesses.

Durant l'été, nous avons organisé quatre sessions de jeux de rôle afin de nous familiariser avec les modalités de cette pratique ludique. Nous comptons sur l'expertise de David Javet, concepteur de jeu, chercheur en *game studies* et curateur en musée et festival spécialisé dans les dispositifs vidéoludiques, pour alimenter nos recherches.

1. Objectifs

Est-il possible d'inviter les spectateurs à construire une œuvre avec les artistes en même temps qu'ils y assistent ? Comment artistes et spectateurs peuvent-ils créer ensemble ? Quel cadre les premiers peuvent-ils ou doivent-ils préparer en amont ? Comment amener les spectateurs à participer selon leurs habiletés et singularités respectives ? Comment peut-on s'adresser à la fois aux personnes friandes de « théâtre participatif » et à celles qui éprouvent un certain malaise à cette idée ? Quelles formes peut prendre la participation ? De quelle manière demander aux spectateurs de faire des choix



ou d'effectuer des actions ? Comment les amener à se rendre actifs sous le regard d'un groupe ? De quels outils avons-nous besoin pour permettre une prise de parole ou une mise en action simples ? Et comment gérer et baliser la liberté de parole et d'action que nous voulons provoquer ? Autant de questions qui nous animent et que nous voulons structurer dans le cadre de cette recherche.

2.1 Déterminer des cadres fictionnels propices à l'émergence du jeu

Notre premier objectif est d'étudier quels sont les types de cadres rendant possible l'émergence d'un jeu créé en collaboration avec les spectateurs, et d'explorer pour ce faire plusieurs cadres fictionnels propices à cela. Pour que les spectateurs puissent exercer leur créativité et leur esprit critique de manière ludique, nous faisons en effet l'hypothèse qu'il est nécessaire d'inventer un cadre fictionnel fort, la circonscription des choix/actions dans un univers précis permettant davantage de créativité et d'engagement. Nous nous concentrerons sur la création collaborative dans un contexte théâtral – salle de théâtre ou lieu dédié au théâtre. Un contexte qui répond donc aux codes et rituels d'une représentation dite classique, avec billet, heures de début et de fin et lieu délimité, et dans lequel les spectateurs sont les visiteurs d'un espace fictionnel élaboré par des artistes.

2.2 Élaborer des outils de participation

Au delà du fait d'apporter un cadre narratif clair apportant une expérience et un objectif communs, et du fait de proposer à chacun d'y tenir une fonction afin de favoriser l'engagement et l'investissement sans attiser la peur, divers outils de participation peuvent être mis à contribution. Les spectateurs-joueurs peuvent ainsi être divisés en groupes, et à ces groupes peuvent être attribuées des missions à accomplir, ou des possibilités de vote pour modifier l'histoire et le cours des choses. Ils peuvent en outre être incités à agir par le biais qui leur convient le mieux – que ce soit celui de la parole, de l'observation critique ou esthétique, de l'apport de musique, de la coordination d'un groupe, etc. Notre objectif est d'explorer ces différentes méthodes et stratégies pour faire naître la collaboration entre des joueurs et des artistes.

2.3 Transposer les structures du jeu de rôle au théâtre collaboratif

Le jeu de rôle dit de table (*a contrario* du jeu de rôle grandeur nature où chacun mène un parcours plus individuel) permet de vivre une expérience collective dans un espace et un présent communs, et l'implication de ses joueurs est proche de celle que nous voulons étudier dans notre recherche. Le rôle qui y est joué par le meneur de jeu est quant à lui similaire à celui des artistes/comédiens dans la création. Dans le jeu de rôle, le maître ou meneur de jeu pose le cadre et fixe les règles de la fiction. Dans cette pratique, on trouve différentes attitudes du meneur de jeu. Citons-en deux : dans les jeux orientés « bac à sable », le meneur laisse une totale liberté aux joueurs ; il les aide et les accompagne, mais ce sont eux qui créent l'univers et leurs personnages. Dans la pratique communément appelée « cinématographique », qui nous intéresse davantage, le meneur de jeu a déjà prévu une succession de scènes que vont vivre les joueurs quoi qu'il arrive. Ce qui est privilégié dans cette pratique sont les chemins qu'empruntent les joueurs. Selon la nature de ce qu'amènent ces derniers, le meneur de jeu va faire des hypothèses de scénarios dans lesquels les joueurs parviennent à ce qu'il avait prévu. Une trame empêche le retour en arrière : cette méthode de conception de scénarios porte le nom de « méthode de l'entonnoir ».

Notre objectif consistera à transposer ce type de structures pour un contexte théâtral, tout en expérimentant différents dosages de la liberté donnée aux spectateurs.



2.4 Convoquer les jeux vidéo

L'autre domaine qu'il nous paraît pertinent de convoquer est celui du jeu vidéo. Nous en retenons trois genres. D'abord, ceux qui s'apparentent à la pratique du jeu de rôle, bien que l'expérience soit plus individuelle. Ensuite, les jeux de type « *point and click* », dans lesquels des éléments sont proposés au joueur qui en s'en saisissant va pouvoir élucider des énigmes et avancer dans le récit. Enfin, les jeux où la part d'exploration prend une importance particulière quant au déroulement de l'histoire. Notre objectif est de mettre en application les dispositifs de ces différents genres de jeu vidéo, pour nous aider à paramétrer la collaboration acteurs/spectateurs qui nous intéresse.

2.5 Adapter ces structures ludiques à un cadre de représentation théâtral

En privilégiant un cadre de représentation ou d'atelier, nous nous distancions en deux points des cadres du jeu de rôle et de jeux vidéo. Le premier point est temporel : un jeu de rôle de table peut durer jusqu'à 12 heures, et le temps d'un jeu vidéo est défini par le joueur. Dans le cadre d'une représentation ou d'un atelier, le temps ne pourra pas excéder 3 heures. Le second point concerne l'hétérogénéité des spectateurs de théâtre, qui ne se connaissent pas forcément et qui ne sont pas tous partants d'emblée pour une même implication dans le jeu, au contraire d'un groupe de joueurs dans un jeu de rôle qui, si leurs pratiques divergent dans le jeu, partent avec une implication similaire. Notre objectif est d'adapter ces facteurs de temps et de public au cadre d'une représentation et/ou d'un atelier sans perdre la qualité d'immersion et de participation, ni laisser de participants sur le carreau.

2.6 S'inspirer de spectacles d'improvisation théâtrale

Notre dernier objectif concerne le travail des comédiens, et consistera à explorer différents dispositifs issus de spectacles de théâtre d'improvisation que nous connaissons. Dans le § 3.1.C de l'État de l'art, nous avons élaboré une échelle combinant un indice de participation des spectateurs et un indice de préparation en amont de l'équipe artistique. Il s'agira d'abord de faire varier le premier de 3 à 5, soit de « formuler des choix narratifs » jusqu'à « une participation constante des spectateurs aux côtés des artistes lors de la représentation ». Il s'agira ensuite de faire varier l'indice de préparation en amont de l'équipe artistique de 3 à 5 également, soit de « mettre en place un générateur de contraintes » à « concevoir une structure et dramaturgie écrite ». Nous expérimenterons ainsi neuf dispositifs distincts qui répondent aux indices suivants : 3/3, 3/4, 3/5, 4/3, 4/4, 4/5, 5/3, 5/4, 5/5.

2. État de l'art

Nous évoquerons dans un premier temps (A) quelques publications autour de la thématique de notre recherche, et mentionnerons ensuite différents spectacles auxquels nous avons assisté, d'abord dans le champ du théâtre institutionnel (B), puis dans celui du théâtre d'improvisation (C).

3.1. A) PUBLICATIONS THÉORIQUES SUR LE SPECTATEUR JOUEUR :

À partir de cette brève bibliographie sélective présentée par ordre chronologique, nous avons tiré un petit panorama historique de l'histoire du spectateur et de son « jeu », du XX^{ème} siècle à nos jours :

- DORT Bernard, *Le Spectateur en dialogue*, P.O.L, Paris, 1995.
- GUÉNOUN Denis, « Une crise de la position spectatrice ? », in *Actions et acteurs. Raisons du drame sur scène*, Belin, Paris, 1995, pp. 151-158.



- BOURRIAUD Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Les presses du réel, Paris, 2001.
- BISHOP Claire, « Antagonism and relational aesthetics », *October*, n° 110, automne 2004.
- RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique, Paris, 2008.
- DELHALLE Nancy (dir.), *Le théâtre et ses publics, la création partagée*, Actes du Colloque de Liège, Les Solitaires intempestifs, Besançon, 2013.
- KAPELUSZ Anyssa, « De la "participation" au "participatif" : évolution de la place du spectateur », in *Jeu. Revue de théâtre* n° 147, "Le spectateur en action", 2013.2.
- BIET Christian *et al.* (éd.), *Théâtre/Public* n° 231, « Internationale situationniste. Théâtre, performance », janvier-mars 2019.

Au cours de la seconde moitié du XX^{ème} siècle, l'idée de participation du public connaît un succès croissant. Le modèle brechtien table sur l'idée de sortir les spectateurs de l'ignorance, et le modèle artaudien sur l'idée de les sortir de la passivité. À côté de ces implications moins physiques qu'intellectuelles ou esthétiques existe également une forme de participation directe dans les expériences d'avant-garde des années 60-70. Le Living Theatre, ou le Performance Group dirigé par Richard Schechner, sont des démarches ayant servi à combattre la prétendue passivité de la salle dans un contexte contestataire, et où la participation des spectateurs est assimilée à une intervention politique. C'est d'ailleurs dans ces mêmes années qu'Augusto Boal, ayant quitté le Brésil après le coup d'état de 1964, commence à élaborer son « théâtre forum », outil permettant aux spectateurs de participer de façon active à la création de spectacles : après avoir assisté à la représentation d'un conflit, les spectateurs sont encouragés à prendre la place de l'acteur pour changer le cours de l'action. De là vient le terme de « spectacteur », qui prend conscience d'une situation d'oppression en l'expérimentant sur le plateau, et s'entraîne à agir dans le monde réel pour le modifier au sens révolutionnaire du terme. Nous sympathisons avec un tel mouvement, bien que particulier à son contexte et bien que notre but ne soit pas de faire jouer les spectateurs à la façon d'acteurs.

Comme on peut le voir à la lecture d'un ouvrage comme *Le Spectateur en dialogue* de Bernard Dort, la participation directe tend dans les années 1990 à s'estomper, pour devenir davantage une lecture des signes. Les écrits sur le théâtre de Denis Guénoun dans les années 1990 regrettent une forme de jeu au théâtre : le cinéma ayant capté l'imaginaire du théâtre, écrit-il, les spectateurs sont en soif de jeu, dans un contexte où il s'agit de reconduire le sens de l'être-là. Nous répondrons en partie à cet appel.

On retrouve en quelque sorte le type de participation plus intellectuelle et individuelle qu'évoque Dort dans l'ouvrage collectif de 2013 *Le théâtre et ses publics, la création partagée*, dans lequel l'influence de l'ouvrage de Rancière *Le spectateur émancipé* (2008) est prégnante. Dans *Le spectateur émancipé*, la capacité de chaque spectateur de construire sa propre trajectoire à partir d'une œuvre donnée est soulignée, avec l'idée que cela se passe indépendamment de la représentation, au gré des associations de chacun. Le modèle ranciérien, qui s'oppose à la « mise en action » du spectateur considéré comme actif de fait, valorise l'idée de mettre en œuvre une capacité partagée par tous, sans prédéterminer d'effet. Chaque spectateur réagence le spectacle à sa manière, dans un processus singulier et singulièrement accompli. De notre côté, ouverts à l'idée qu'un spectateur est actif de fait, nous nous dirigeons néanmoins vers une collaboration plus manifeste et vers une saisie collective du public autour d'une thématique.

Nous nous positionnons également au-delà du théâtre « immersif », analysé ces dernières années, ainsi que du théâtre faisant usage des nouvelles technologies, au sens où notre recherche vise à éprouver une véritable dynamique interrelationnelle. Anyssa Kapelusz, qui a beaucoup traité du



théâtre impliquant une participation par le biais d'outils technologiques, explique dans un article de 2013 que le terme de « participatif » tendrait désormais à remplacer celui de la « participation », en premier lieu parce que l'individualisation des spectateurs y prendrait le pas sur le collectif. L'adjectif « participatif » exprimerait un recentrement sur des structures matérielles, soit des systèmes technologiques individualisés (casques audio, téléphones portables, tablettes tactiles, lecteurs MP3) qui incitent voire contraignent le spectateur à vivre une expérience singulière. Loin du repli de chaque individu dans une bulle sonore, avec un désir de conversation dans l'après-spectacle pour partager ces expériences différenciées, nous souhaitons quant à nous vivre une expérience collective immédiate avec l'ensemble des spectateurs.

Les enjeux de notre recherche rejoignent en ce sens dans la thématique du dernier numéro de la revue *Théâtre/Public* (janvier-mars 2019), où les différents auteurs s'attachent à analyser comment la performance contemporaine emploie certaines pratiques situationnistes des années 1960 – dont la participation ludique – pour repenser le temps, l'espace, le corps et les sens dans notre monde actuel, postmoderne et virtuel, du spectacle. Dans cette culture de l'interactivité, c'est ce type de parti que nous souhaitons expérimenter sur les scènes théâtrales, en nous penchant sur le jeu, ses pratiques et ses règles, à travers notamment la bibliographie esquissée à la fin du présent dossier.

Notons pour finir que la participation des spectateurs, ou leur jeu, ont été davantage étudiés dans les champs de l'Art contemporain et de la performance que dans celui du théâtre. Ainsi, dans *Esthétique relationnelle* (1998), Nicolas Bourriaud note l'élargissement du cadre de l'œuvre dans le champ des arts visuels au moyen de productions « processuelles ou comportementales » toujours plus nombreuses depuis les années quatre-vingt-dix (p. 7). À partir de l'exploitation de son corpus, par exemple les soupes chinoises proposées à la consommation par Rirkrit Tiravanija à la Biennale de Venise en 1993 ou les rats nourris avec du fromage puis vendus comme multiples par Maurizio Cattelan en 1994, l'essayiste met en évidence « un art prenant pour horizon théorique la sphère des interactions humaines et son contexte social plus que l'affirmation d'un espace symbolique autonome et *privé* » (p.14), qu'il resitue au sein d'une « culture de l'interactivité » (p. 25). L'essai de Claire Bishop intitulé « Antagonism and Relational Aesthetics », paru en octobre 2004, fera la critique de cette esthétique relationnelle. Bishop soulève le problème de la définition de la relation interhumaine chez Bourriaud et pointe la nécessité d'une attention plus précise au contexte. (« If relational art produces human relations, then the next logical question to ask is what type of relations are being produced, for whom, and why ? », p. 65.) Elle se demande en quoi le fait de mettre en contact des individus ou des groupes entre eux est signe de reliance sociale, et nie le potentiel critique des pratiques relationnelles en pointant les dimensions conviviale et consensuelle des relations qu'elles génèrent. Nous souhaitons rester attentifs à cette critique de Bishop, en tentant de maintenir un espace de débat et en gardant une attention aux lignes de fracture sociale et politique qui nous entourent.

3.1 B) THÉÂTRE :

Nous avons eu l'occasion de voir de nombreuses pièces mettant en jeu une forme de collaboration des spectateurs. Nous listons ici, au hasard de l'ordre alphabétique, 30 spectacles de ce type auxquels nous avons pu assister dans des théâtres, excluant volontairement les pièces basées sur un jeu de promenade ou sur l'immersion du public dans des lieux autres (Rimini Protokoll ou Les 3 points de suspension, par exemple). À partir de cet exercice de la liste, nous esquissons plus bas divers types d'enjeux que nous semblent présenter ces participations du public. Il va sans dire que certains des spectacles listés ici peuvent trouver leur place dans différentes catégories d'enjeux.



→ 30 exemples d'oeuvres à caractère participatif :

1. Alexandre Fecteau, *Le NoShow*, 2015
2. Ann Liv Young, *Cinderella*, 2013
3. Aurélia Lüscher, Bastien Semenzato, Céline Nidegger, Guillaume Cayet, *Après le déluge*, 2017
4. Christophe Meierhans, *Some Use For Your Broken Clay Pots*, 2017
5. Christophe Meierhans, *Verein...à cent guerres de la paix dans le monde*, 2016
6. Collectif Iter (Guillaume Béguin et Luisa Campanile), *Les Prétendants*, Grange de Dorigny, 2009
7. Dorothee Thébert et Filippo Filliger, *L'absence de gouvernail*, 2015
8. Ivo Dimchev, *P Project*, 2013
9. Jérôme Bel, *Cour d'honneur*, 2013
10. Juan Dominguez, *Between What Is No Longer and What Is Not Yet*, FAR Festival, 2018
11. Kaleider, *The Money*, <https://www.youtube.com/watch?v=7N2WvplsPdE>, 2018
12. Katy Hernan et Adrien Rupp, *Cabane ! Un spectacle interdit aux enfants*, 2013
13. Katy Hernan et Adrien Rupp, *La loi d'interaction des points isolés dans un champ de rencontres défini ou l'histoire de la girafe qui fait (trop) peur*, 2011
14. Laura Kalauz et Martin Schick, *CMN SNS PRJCT*, 2013
15. Martin Schick, *Halfbreadtechnique*, 2012
16. Martin Schick, *Le Spectateur spectaculaire*, Arsenic, 2015
17. Martin Schick, *Not my piece*, 2012
18. Maude Lançon, *Comme on choisit sa pizza*, 2015
19. Nicolas Cilins, Yan Duyvendak, Nataly Sugnaux Hernandez, *ACTIONS*, 2017
20. Oskar Gomez Mata, *Kairos, sisyphes et zombies*, 2009
21. Oskar Gomez Mata, *Le Cromlech (Psychodrame 4)*, 2016
22. Oskar Gomez Mata, *Psychodrame 3*, 2012
23. Rebecca Balestra, *Show Set*, Arsenic, 2017
24. Rimini Protokoll, *100% City*, 2008
25. Rimini Protokoll, *Nachlass - Pièces sans personnes*, 2013
26. Roger Bernat, *Domini Públic*, 2011
27. Roger Bernat, *Pendiente de voto*, 2015
28. Yan Duyvendak et Nicole Borgeat, *SOS (Save Our Souls)*, 2010
29. Yan Duyvendak et Omar Ghayatt, *Still in Paradise*, 2017
30. Yan Duyvendak et Roger Bernat, *Please, Continue (Hamlet)*, 2014

De cette liste, nous voyons donc se dessiner divers types d'enjeux liés à la participation des spectateurs :

- Jeu qui vise davantage à suggérer les limites et frustrations de la participation, et les avantages à rester spectateur (*Après le déluge* ; *SOS (Save Our Souls)*). Montre que la participation peut donner l'impression de tenir un rôle alors que ce dernier est en fait limité.
- Jeu lié au développement d'une intimité 1-1 avec les spectateurs (*Comme on choisit sa pizza* ; *Le Cromlech* ; *Les Prétendants*). Le spectateur vit une expérience directe face à l'artiste ou les artistes, et se voit confronté à ses propres demandes ou désirs.
- Jeu lié au fait de responsabiliser le spectateur par rapport à sa position, ou de l'amener à réfléchir sur cette dernière (*Le NoShow* ; *Le Spectateur Spectaculaire* ; *Comme on choisit sa pizza* ; *Not my piece* ; *Please, Continue (Hamlet)*). Dans *Le spectateur spectaculaire*, les spectateurs sont invités à reproduire de manière précise leur arrivée dans la salle. Dans *Comme on choisit sa pizza*, le spectateur, seul dans la salle avec la comédienne, est amené à choisir dans toute une série de paramètres les composants définissant la performance



qu'il désire. Dans *Le NowShow*, les spectateurs doivent à l'entrée payer le prix qu'ils souhaitent, le montant total définissant ensuite le nombre de comédiens sur le plateau. Dans ces trois spectacles les spectateurs sont poussés, par leur choix, à réfléchir à leur position, leurs envies et leurs exigences.

- Jeu lié au fait de développer du lien et/ou du dissensus entre les spectateurs (*Domini Pùblic ; Cabane! ; Not my piece*). A travers des actions simples qui leur sont demandées, des affinités sont créées entre plusieurs spectateurs, poussant l'expérience collective plus loin que celle de simplement assister ensemble à une représentation. Ainsi, dans *Domini Pùblic*, un casque audio sur les oreilles, les spectateurs écoutent des instructions sonores. « Êtes-vous nés en France ? Souhaitez-vous avoir des enfants ? Vous êtes-vous lavé les dents ce matin... ? » À leurs réponses à cette série de questions sont associées des consignes corporelles (mettez-vous à droite, levez les bras...), créant un silencieux ballet et des affinités mouvantes. On retrouve un même type de création de micro-communautés temporaires au début de *Not My Piece*, où le performeur demande aux spectateurs de s'auto-catégoriser à main levée à partir de questions posées (leur milieu professionnel, s'ils ont bénéficié d'une invitation pour le spectacle, leur tranche salariale, etc.)
- Jeu lié à l'envie de créer de l'accord au sein du dissensus parmi les spectateurs (*L'absence de gouvernail, The Money*). Dans *The Money*, les spectateurs ont une heure pour décider à l'unanimité de quoi faire avec une certaine somme d'argent, avec la contrainte de ne pas recourir à des associations caritatives.
- Jeu lié au désir de recréer une assemblée politique (*Pendiente de voto ; Some Use For Your Broken Clay Pots, Kairos, Please, Continue (Hamlet)*). Dans tous ces spectacles, on place les spectateurs dans un cadre fictionnel au sein duquel la discussion est centrale.
- Jeu lié à une mise du spectateur au défi de la création. Les spectateurs sont invités à prendre une part importante dans le spectacle (*P Project*). Dans ce projet, Ivo Dimchev demande tour à tour une personne pour écrire un texte qui sera projeté, une personne pour faire une danse hip-hop, un couple qui mime une scène de coït, une personne pour écrire une critique du spectacle en live... Chaque joueur reçoit d'ailleurs un salaire pour sa prestation. Dans un tel cas, les spectateurs choisissant de prendre part au spectacle deviennent acteurs à part entière, le temps de la représentation. Ce qui est intéressant ici est que participe qui veut à ce qu'il-elle le veut ; néanmoins, notre recherche ne vise pas quant à elle à rendre les spectateurs acteurs au même titre que les artistes qui créent le spectacle, mais à venir jouer avec eux.
- Jeu lié à la volonté de rendre le spectateur actif hors du théâtre, après la représentation (*Between What Is No Longer and What Is Not Yet*). Dans cet exemple, un spectacle a lieu, sur un plateau, avec un public qui regarde. Après une heure de spectacle, l'artiste propose aux spectateurs qui le souhaitent de rester encore une heure, comme c'est annoncé sur le programme. Durant cette deuxième heure, il invite les personnes qui sont restées à effectuer des actions discrètes dans la ville durant les deux semaines qui suivront la représentation. Ici le choix du spectateur est libre et l'incidence des actions se vit de manière individuelle.
- Jeu lié à une mise en forme *en amont* de la communauté des spectateurs (*100% City, Cour d'honneur*). Dans *Cour d'honneur*, quatorze individus se relaient au micro pour évoquer leurs expériences spectatrices dans la cour d'honneur du Palais des papes. Sélectionnés par Jérôme Bel, ils rejouent des témoignages et des gestes qui viennent d'eux, mais ont été ensuite rigoureusement chorégraphiés.
- Jeu lié au simple désir de créer des instants ludiques, participation sans conséquences sur le cours du spectacle (*Show Set, La loi d'interaction, Psychodrame 3*). L'intervention des



spectateurs n'est requise que pour un instant, parfois court, du spectacle, et elle a fonction d'inclusion.

- Jeu lié à une règle qui n'est pas énoncée explicitement (*Cinderella*). Dans ce spectacle présenté aux Urbaines, la performeuse haranguait les spectateurs sans ménagement, en leur posant des questions plus ou moins intimes ("Hey, are you married? Why didn't you bring your wife? Do you love her? Why you love her?"). Si ces derniers répondaient sans être réellement proches d'eux et sincères (avec défiance, ironie ou prétention, par exemple), elle ne les lâchait pas jusqu'à ce qu'ils lâchent le masque.
- Jeu lié à une immersion davantage qu'à une véritable interaction (*Les Prétendants ; Nachlass (pièces sans personnes)*...) Dans *Les Prétendants*, chaque spectateur est invité à s'attabler face à un comédien dans une scénographie reproduisant un *speed-dating*. Outre le choix des comédiens, il n'y a pas d'espace d'interaction face à l'acteur qui ne laisse pas vraiment la parole. Dans *Nachlass*, les spectateurs sont invités à circuler dans huit espaces clos scénographiés mettant en scène le témoignage de ce que différentes personnes souhaitent laisser après leur mort, pouvant s'immerger dans chaque espace le temps qu'ils souhaitent.

N.B. : Dans cette liste ne figurent pas de performances où la responsabilité du spectateur est mise à l'épreuve, type de « jeu » plus daté auquel nous n'avons pas assisté. C'était là un grand enjeu des travaux des premières figures emblématiques de la performance comme Marina Abramović (*Rythm 0*, 1974) ou Chris Burden (*Doomed*, 1975).

Dans *Rythm 0*, Abramović met des objets à disposition du public : de la nourriture, des boissons, des roses, mais aussi des couteaux, des chaînes et un pistolet contenant une balle. Sur cette même table, une instruction : « *Il y a 72 objets sur cette table, chacun peut être utilisé sur moi selon vos souhaits. Performance. Je suis l'objet. Pendant cette période, j'assume la totale responsabilité. Durée : 6h* ».

Dans *Doomed*, Burden reste allongé pour une durée indéterminée dans un musée, une plaque de verre au dessus de lui et une horloge au mur : lorsqu'après 45h et 10 minutes, le conservateur du musée lui glisse enfin un verre d'eau, Burden met fin à l'œuvre et laisse comprendre que cette performance appelait à la participation de l'autre.

3.1. C) IMPROVISATION :

Concernant le champ de l'improvisation théâtrale contemporaine, nous décidons de ne tenir compte que des spectacles non-compétitifs, excluant délibérément les concepts type *match* d'improvisation qui ne correspondent pas à notre démarche participative et inclusive.

Afin de situer les différentes productions artistiques repérées, nous avons établi deux échelles de 0 à 5 pour les classer. La première considère le taux d'implication des spectateurs quant à la création du contenu du spectacle. La seconde quantifie le temps de préparation de l'équipe artistique en amont du spectacle. Ainsi :

Implication des spectateurs :

0 : Aucune

1 : Ils/elles sont invités à formuler une seule suggestion au début du spectacle.

2 : Ils/elles formulent plusieurs suggestions pour inspirer le spectacle.

3 : Ils/elles sont invités à faire des choix narratifs orientant le récit du spectacle.

4 : Ils/elles interviennent momentanément dans l'espace de jeu avec les artistes.

5 : Ils/elles participent constamment au spectacle dans l'espace de jeu avec les artistes.



Préparation en amont de l'équipe artistique :

- 0 : Aucune
- 1 : Elle entraîne une contrainte théâtrale précise (temps, espace, lieu...)
- 2 : Elle entraîne des outils théâtraux techniques spécifiques
- 3 : Elle met en place un dispositif de génération de contraintes (mécanique ou humaine)
- 4 : Elle conçoit une mise en scène partielle
- 5 : Elle conçoit une structure et une dramaturgie écrite

→ **Liste de spectacles improvisés actuels** (selon l'échelle ci-dessus : Indice « implication des spectateurs » / Indice « préparation de l'équipe artistique » TITRE ; équipe artistique ; ville de création)

- 0/0 TANDEM ; P. Spadrille et N. Tondereau ; Bruxelles
- 0/1 TJ & DAVE ; TJ & Dave ; Chicago
- 0/2 LA LNI FAIT SON CINÉMA ; LNI ; Montréal
- 0/3 PUSH ; Improlabo, Lausanne
- 0/4 CASTING ; Lausanne-Impro, Lausanne
- 0/5 ON ACHÈVE BIEN LES CHEVAUX ; Points sensibles ; Rennes
- 1/0 BRUT ; Brut ; Lausanne
- 1/1 NOUVEAU SPECTACLE ; A. Borek & O. Cantero ; Lausanne
- 1/2 HAROLD ; Différentes compagnies ; Chicago
- 1/3 LE FAUTEUIL ; Smockin Sofa ; Paris
- 1/4 (Aucun spectacle recensé)
- 1/5 ECHOS ; O. Cantero, L. Mazé ; Lausanne/Rennes
- 2/0 BIO ; Les Eux ; Paris
- 2/1 STOCKHOLM SYNDROM ; Stockholm Improvisationsteater ; Stockholm
- 2/2 LA COMÉDIE MUSICALE IMPROVISÉE ; La CMI ; Lausanne
- 2/3 LES FURIEUSES ; A. Borek ; Lausanne
- 2/4 LE DÎNER ; Ligue majeure ; Paris
- 2/5 LES EXS ; N. Moitron, O. Cantero ; Lyon
- 3/0 TRICKLE IMPROVE ; Trickle ; Louvain
- 3/1 LES SCÉNARISTES ; E. Waminya, N. Moitron ; Lyon
- 3/2 JE VOULAIS JUSTE VENGER MON PÈRE (...); Cie Slalom ; Vevey
- 3/3 NEW ; New ; Paris
- 3/4 CACHOTERIES ; Cie du Cachot ; Yverdon
- 3/5 *Aucun spectacle recensé*
- 4/0 FIGUREZ-VOUS ; L'équipe Bis ; Lyon
- 4/1 *Aucun spectacle recensé*
- 4/2 GSCHICHTE-CHISCHTE ; Anundpfirsich ; Zürich
- 4/3 SOFA ; Cie du Cachot ; Yverdon
- 4/4 *Aucun spectacle recensé*
- 4/5 MORT PAR HASARD ; Rêve en stock ; Vevey
- 5/0 NIEL + ONE ; N. Curran ; Dublin
- 5/1 *Aucun spectacle recensé*
- 5/2 TRIO ; M. Jane ; Paris
- 5/3 *Aucun spectacle recensé*
- 5/4 *Aucun spectacle recensé*



5/5 LE BANQUET ; La Morsure ; Rennes

En utilisant la même échelle pour situer les deux projets théâtraux à venir mis en scène par Alain Borek (voir § 3.2), nous arrivons à l'heure actuelle aux estimations suivantes : *L'ESPACE ET NOUS* = 5/4, *BOUCLE D'OR 2020* = 3/5.

Comme mentionné dans les Objectifs au § 2.3, nous expérimenterons dans notre travail de recherche neuf dispositifs faisant varier ces deux indices.

3.1 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications effectuées par le(s) requérant(s) dans le domaine des travaux projetés.

Delphine Abrecht a travaillé durant 5 ans en tant qu'assistante doctorante à l'Université de Lausanne, où elle a mené un travail de thèse sous la direction de Danielle Chaperon sur le rapport aux spectateurs du théâtre franco-suisse depuis 2008. Elle bénéficie ainsi d'une excellente connaissance du champ des arts vivants actuels et de la théorie liée à ces questions de rapport au spectateur. Dans ce cadre, elle a rédigé plusieurs articles liés avec la thématique de la mise en jeu des spectateurs¹. Collaboratrice artistique ou dramaturge, elle a par ailleurs collaboré sur plusieurs spectacles tissant un lien étroit avec le spectateur², et participe à l'élaboration de *L'Espace et nous* et de *Boucle d'or 2020*, spectacles participatifs qui seront mis en scène par Alain Borek en 2019 et en 2020. La saison prochaine, elle collaborera par ailleurs également au projet *Invisible* de Yan Duyvendak à l'Arsenic, dans lequel les spectateurs sont amenés à expérimenter des actions discrètes dans l'espace public.

Alain Borek tisse aujourd'hui dans sa pratique des liens entre la mise en scène et la conduite d'un atelier. L'animation théâtrale n'impose pas un enseignement par l'acquisition de connaissances théoriques, mais propose des expériences physiques, émotionnelles, relationnelles, musicales, corporelles, rythmiques ou sensorielles, à la lumière desquelles un apprentissage technique ou une réflexion théorique deviennent possibles. Les obstacles rencontrés et les plaisirs éprouvés par l'expérience personnelle stimulent et permettent ainsi un ancrage durable, et une évolution sur le plan individuel. En irait-il de même concernant la durabilité des effets d'un spectacle théâtral ? Ses expériences lors de spectacles participatifs ou alors entièrement improvisés confirment aujourd'hui ses envies et ses intuitions.

Alain Borek a depuis 2006 participé en tant qu'acteur à différents spectacles improvisés sur la scène francophone dont : *Castings*, *la comédie musicale improvisée*, *Push*, *Les furieuses* et *Nouveau Spectacle* (Lausanne, Toulouse et Lyon), *Timing* et *Sofa* (Yverdon), *Saga* et *Nuit Blanche* (Vevey) et *Bio* (Paris). Sur la scène théâtrale suisse-romande, il a joué dans différents spectacles à vocations participatives dont *Hamlet dans les classes* (Magali Tosato), *Vivre mieux, vivre vraiment* (Alain Borek et Matthias Urban), *Wake Up White Man* (Ludovic Payet) et *C'est tes affaires* (Odile Cantero).

Flavia Papadaniel, quant à elle, a débuté sa formation de comédienne par l'improvisation parallèlement aux cours d'interprétation. Elle a toujours été sensible au lien entre spectateurs et

¹ Notamment : « Portraits de spectateurs en artistes », in D. Abrecht, L. Michel et C. Piot (dir.), *Faire œuvre d'une réception : portraits de spectateurs de théâtre (spectacles, textes, films, images)*, L'Entretemps, coll. « Champ théâtral », à paraître ; « Quand la théorie de la réception est intégrée dans l'œuvre : l'exemple du théâtre contemporain », in P. Badinou, D. Bouvier et L. Danguy (dir.), *Le fabuleux destin des biens culturels. Ordre et désordres de la réception*, BSN Press, Lausanne, 2016 ; « Cie Yan Duyvendak : Un spectateur plus actif qu'acteur », in *JEU : Revue de théâtre*, n°147 (« Spectateur en action »), 2013.

² Notamment : *On a promis de ne pas vous toucher*, *Pachinko* et *Hulul* d'Aurélien Patouillard, *La Loi d'interaction (...)* et *Cabane !* de Katy Hernan et Adrien Rupp, *PROM* de Philippe Wicht.



acteurs/performeurs/improvisateurs. Elle a pu expérimenter dans le cadre des performances « *hors-lits* » à Bruxelles comment faire entrer un public dans une fiction courte dans un cadre non théâtral (un espace domestique) puis à l'occasion des Nuits Blanches de Bruxelles lors du spectacle *A6000*, performance/jeu autour de l'apprentissage d'une langue dans lequel la victoire ou l'échec des performeurs-ses était attribué par la public. Elle a aussi collaboré au spectacle-conférence *Vivre mieux vivre vraiment* avec Matthias Urban, Alain Borek et Alexis Gfeller. Au printemps 2019 elle participera à l'élaboration et au jeu de *L'espace et nous*.

Par ailleurs, en mai 2019, nous travaillerons **tous trois** sur une création théâtrale au théâtre 2.21 à Lausanne, *L'espace et nous*. Ce spectacle implique une collaboration spécifique avec les spectateurs : il s'agit d'un dispositif fictionnel au sein duquel les spectateurs, auxquels sont confiées des caractéristiques et des fonctions, exercent leur libre arbitre, leur créativité et leur esprit critique pour fonder un nouveau monde sur une nouvelle planète. Comme un meneur de jeu de rôle, un personnage y met en perspective la responsabilité et les conséquences des décisions de chacun-e selon sa fonction dans le groupe. Une grande partie de notre travail nous amène à nous concentrer sur les paramètres pouvant être mis en place pour élaborer et baliser une forme de jeu avec le public. <https://www.lecabinetcreatif.com/portfolio/espace-et-nous/>

Nous prévoyons en outre un second projet de théâtre collaboratif, intitulé *Boucle d'or 2020*, et programmé en mai 2020 au Théâtre de Vidy. Cette création tout public dès 10 ans aura pour projet de tenter, avec les spectateurs, de trouver un début et une nouvelle fin à ce conte bien connu, étrange pour deux raisons qui sont qu'il est difficile à sa lecture de s'identifier à l'héroïne éponyme (d'où vient-elle, et pourquoi ?), et qu'il n'a pas de résolution. <https://www.lecabinetcreatif.com/portfolio/boucle-d-or/>

Ces deux projets nourrissent évidemment nos questionnements sur le théâtre collaboratif, et nous incitent également à mener en parallèle un travail de recherche autour de cette question.

4 Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet

Delphine Abrecht, chercheuse et dramaturge

Delphine Abrecht travaille depuis plusieurs années comme dramaturge sur des projets artistiques, et mène depuis la fin de son travail d'assistante doctorante à l'Université de Lausanne (2012-2017) divers mandats en tant que chercheuse, chargée de communication, co-éditrice ou autrice. Elle mène un travail de thèse sous la direction de Danielle Chaperon sur le rapport aux spectateurs des arts vivants contemporains. Elle a auparavant suivi des études en français moderne et en sciences politiques à l'Université de Lausanne, entrecoupées d'une année à l'école d'art dramatique Périmony à Paris, et est titulaire d'un Master ès Lettres en français moderne et en sciences du langage et de la communication. Elle a participé en 2017-2018 au projet de recherche « Action » à la Haute école des arts de la scène - La Manufacture. Elle cherche actuellement à aborder son projet de thèse sur le spectateur contemporain sous un angle plus pratique et concret.

Alain Borek, comédien, metteur en scène, animateur et improvisateur, intervenant à la Manufacture
Diplômé de la Manufacture en 2009, il collabore depuis en tant qu'acteur à différents projets tant au théâtre qu'au cinéma.

En tant que metteur en scène, il initie ses projets et dirige également des commandes. Praticien d'improvisation théâtrale, il se produit par ailleurs au fil des saisons dans une douzaine de spectacles



improvisés sur la scène francophone. Il fait partie des membres fondateurs des compagnies-collectives Lausanne-Impro et Improlabo au sein desquelles il s'investit dans la direction artistique. En 2016, il suit la formation continue *Summer Intensive* du I.O. training center de Chicago.

Depuis 2009, il enseigne le théâtre, l'animation, la prise de parole en public et l'improvisation dans le cadre de différentes institutions dont la Manufacture, l'école de théâtre des Teintureries, l'école de théâtre Diggelmann, l'Université de Neuchâtel et le conservatoire pré-professionnel de la Chaux-de-Fonds. En 2015, il rejoint le comité académique du CAS en animation et médiation théâtrale à la Manufacture en tant que responsable du module : *Mise en pratique de l'animation et de la médiation théâtrale dans des contextes spécifiques*.

Flavia Papadaniel, comédienne, assistante HES à La Manufacture

Flavia Papadaniel a suivi des études en sciences sociales et politiques à Lausanne avant de partir à Bruxelles pour intégrer l'INSAS en art dramatique. À sa sortie en 2011, elle collabore en tant que comédienne avec différents metteurs en scène comme Bernard Cogniaux et Pietro Pizzuti au théâtre Le Public, mais aussi Pierre Megos à la Balsamine et Olivier Coyette au théâtre de Poche. Elle co-crée la performance mêlant théâtre et improvisation *A6000* avec Alessandro de Pascale-Kriloff et Laura Rodriguez dans le cadre des Nuits Blanches de Bruxelles. À partir de 2014 elle travaille entre la Suisse et la Belgique, et joue dans la pièce pour jeune public *Boum Beurk Bam* mis en scène par Anne-Lise Prudat. En 2016, elle travaille en tant qu'assistante pour le collectif Les Lapines à Liège et avec Alain Borek et Matthias Urban pour le spectacle conférence *Vivre Mieux Vivre Vraiment* présenté dans le cadre du Festival de la Cité. Aujourd'hui elle continue de collaborer en tant que comédienne et assistante à la mise en scène, et est également assistante pédagogique et de recherche à la Haute école des arts de la scène - La Manufacture à Lausanne.

David JAVET est doctorant en section d'histoire et esthétique du cinéma à l'université de Lausanne.

Sous la direction d'Alain Boillat et de Samuel Guex, il mène actuellement un projet de thèse consacré aux représentations du prothétique dans les franchises de science-fiction japonaises. Il est cofondateur du UNIL Gamelab, le groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'université de Lausanne, dont les quatre membres accordent une attention particulière à l'étude des infrastructures techniques et à leurs influences sur les modalités de création. C'est par ailleurs ce qui les amène à collaborer avec le Musée Bolo sur des questions d'archivage digital, notamment de jeux vidéo. En parallèle à ses recherches, au sein du collectif Tchagata Games, David Javet développe des jeux et travaille comme curateur dans différents festivals, Numerik Games (Yverdon-les-Bains) et Ludicious (Zürich) notamment.

5 Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

Le travail de recherche comportera trois sessions qui permettront d'allier théorie, expérimentations et tests pratiques.

1. Première session : Explorer

Delphine Abrecht, Alain Borek, Flavia Papadaniel, David Javet

Lieu : Université de Lausanne

Septembre 2019 – Durée : 1 semaine.

Cette première phase, qui aura lieu dans les locaux du UNIL GameLab à l'université de Lausanne, nous permettra d'explorer les liens entre les pratiques des jeux sur table (de société et de rôle), des jeux sur



écran (jeu vidéo, fiction interactive et *liveplay*) et l'improvisation théâtrale, ainsi que les différentes notions qui y sont liées (dynamiques/mécaniques, contraintes/interactions, règles/systèmes, hasard/technique, jeu secondaire...).

Cette session se fera avec la participation de David Javet, co-fondateur du GameLab, sollicité pour son expertise en matière de conception de jeu (*Game design*), d'histoire des systèmes ludiques et de mise en situation dans des espaces publics de pratiques ludiques (festivals, musées, conférences académiques).

Cette session comprendra :

- un exposé théorique dont les éléments seront exploités dans une mise en pratique : rédaction d'un *game design document*, créations de prototypes simples (jeu de cartes), tests de jeu (vidéo, de rôle). - une consultation des archives du GameLab (ainsi que des collections du Musée Bolo, un de ses partenaires) pour établir une typologie des systèmes de règles et permettre une discussion sur leur applicabilité à l'espace scénique.
- le développement d'un cadre de référence et d'un lexique communs, au croisement de nos champs de compétence (théâtre et jeu). Il s'agira à partir de là d'appliquer les fondements méthodologiques du *game design* pour concevoir des jeux appropriables au théâtre et créer des structures dramaturgiques.

2. Deuxième session : *Expérimenter*

Delphine Abrecht, Alain Borek, Flavia Papadaniel, et l'intervention ponctuelle (4 jours) de deux comédiens associés, Marion Chabloz et Baptiste Gilléron

Lieu : Manufacture, Lausanne

Janvier 2020 – Durée : 2 semaines.

Une deuxième phase de travail se fera sous forme de laboratoire. Nous demanderons à deux comédien·ne·s professionnel·le·s et improvisateur·trices de nous accompagner. Nous projetons de concevoir de manière pratique et d'expérimenter les jeux pour la scène que nous aurons élaborés lors de la première session. Il s'agira d'éprouver et évaluer l'adaptation des règles d'un jeu, la variabilité des préparations nécessaires, les hypothèses sur la nature et le niveau de demandes faites aux spectateurs et les hypothèses de scénario.

C'est lors de cette étape que nous explorerons différents concepts de jeux élaborés lors de la première phase à l'aide des échelles développée dans le § 3.1.C de l'État de l'art en spectacle d'improvisation.

3. Troisième session : *Tester*

Delphine Abrecht, Alain Borek, Flavia Papadaniel, et l'intervention ponctuelle (3 jours) de Marion Chabloz et Baptiste Gilléron

Manufacture, Lausanne

Janvier 2020 – Durée : 1 semaine, répartie sur une période plus longue.

Lors de la troisième et dernière partie de notre recherche, nous mettrons en place des ateliers scéniques ouverts. Il s'agira pour cette session de mettre en application les outils que nous aurons élaborés puis testés et agencés lors des deux premières phases du projet. Nous inviterons des publics cibles – élèves de classes secondaires I et II, participants volontaires inscrits sur la *mailing list* de la Manufacture, usagers du quartier solidaire de Prilly-sud et d'un foyer pour jeunes filles, avec lesquels nous pouvons entrer en contact facilement (voir § 6).

Nous présenterons des dispositifs de jeux identiques à des publics homogènes différents, mais aussi à des publics hétérogènes. Nous pensons que cela nous permettra de comprendre jusqu'où il est nécessaire, et s'il est nécessaire, d'adapter certains de nos jeux selon le public. Une discussion avec



les participants, dont il nous sera important de récolter des retours, aura lieu à l'issue de chaque ouverture d'atelier.

Pour chaque ouverture d'atelier, nous prévoyons en amont une à deux demi-journées de travail avec l'équipe de recherche et les comédiens associés, afin de mettre en place les jeux et répéter les règles et les enjeux.

6 Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)

_Responsables du projet :

Alain Borek et Flavia Papadaniel mettent à profit leurs compétences de comédiens et d'improvisateurs, qui leur permettront de tester les cadres de jeux et les outils qui seront élaborés. Ils anticiperont la viabilité de certains *scenarii*, puis mèneront les jeux avec les spectateurs en prenant tour à tour les rôles de meneurs de jeu ou d'improvisateurs.

Delphine Abrecht met à profit ses connaissances et méthode d'analyse du rapport au spectateur. Elle observe et décrit les moments de jeux, et formalise les résultats dans un premier temps sous forme de comptes rendus pour l'équipe, qui pourront servir à plus long terme à l'élaboration d'une boîte de jeu, et à la rédaction d'un article pour une revue professionnelle.

_Partenaire associé :

David Javet est mobilisé pour nous transmettre son expertise en matière de conception de systèmes ludiques ainsi que son savoir en tant que chercheur en *game studies*. Sa connexion institutionnelle avec l'UNIL GameLab, dont les locaux seront mis à disposition, nous offrira un cadre idéal d'expérimentation et de discussion des diverses pratiques ludiques actuelles ainsi que de leur histoire.

_Comédiens associés :

Marion Chabloz, comédienne diplômée de la Manufacture (promotion H) et improvisatrice
Baptiste Gilliéron, comédien diplômé de la Manufacture (promotion C) et improvisateur

Certaines structures de jeux que nous allons élaborer nécessiteront la collaboration de plus de deux comédiens (Alain Borek et Flavia Papadaniel) : nous ferons alors appel à ces comédiens associés pour tester certains jeux, puis pour participer à certains ateliers.

_Partenaires institutionnels :

UNIL GameLab: <https://wp.unil.ch/gamelab> (→ par le biais de David Javet, co-fondateur)
Mise à disposition des locaux et équipements du GameLab

_Partenaires de terrain durant les ateliers :



- Une classe de secondaire 2³
- Une classe de secondaire 1⁴
- Fondation d'accueil pour adolescentes FONDACAD⁵
- Des usagers du quartier solidaire de Prilly sud⁶

7 Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie

- Mise en rapport du théâtre avec des domaines jusqu'ici peu explorés par la recherche (les jeux sur table et sur écran)
- Ouverture de la recherche à un public large et jeune (collégiens, gymnasiens et jeunes en foyer)
- Inscription locale de la recherche (usagers du quartier de la Manufacture)
- Partenariat interdomaine avec l'UNIL (GameLab)

8 Valorisation du projet

- Ouvertures d'atelier lors de la troisième session du projet : ouverture à des jeunes et à des usagers du quartier de la Manufacture (voir _Partenaires de terrain dans le §6) sur 4 séances d'atelier en après-midi durant le mois de janvier 2020
- Développement de la recherche dans le cadre du spectacle co-écrit avec des spectateurs-joueurs *Boucle d'or 2020* en mai 2020 au Théâtre Vidy-Lausanne
- La collaboration avec David Javet ouvre également la porte à différentes interventions (performance, conférence, table ronde) dans les événements pour lesquels il travaille en tant que curateur : le Numerik Games Festival (<https://www.numerik-games.ch/>) en août 2020 à Yverdon-les-Bains et le JOJ 2020 festival qui aura lieu à Lausanne. En tant que collaborateur de l'Interface Science-Société de l'Université de Lausanne, David Javet prévoit également l'organisation d'un cours public en 2020 concerné par les liens qu'entretiennent le théâtre et les jeux et dans lequel la participation des membres du projet serait la bienvenue.
- Une requête de valorisation sera par ailleurs déposée en mars 2020 pour la réalisation d'une boîte de jeu et la rédaction d'un article à paraître dans une revue professionnelle (*Mouvement, Théâtre/Public, CultureEnJeu*).

9 Bibliographie et références

CAILLOIS Roger, *Des jeux et des hommes*, Gallimard, 1958.

³ Contacts : Adrien Knecht, prof. de français au Gymnase de Burier ; Vladimir Skrivan, prof. de philosophie et français au Gymnase de Chamblandes ; ou Sylvestre Pidoux, prof. de français au Gymnase du Bugnon

⁴ Contact : Zoé Béboux, prof. au collège Isabelle-de-Montolieu

⁵ Contact : Melania La Rocca, directrice, <https://www.foyer-ucf.ch/>

⁶ Contact : Sarah Ammor, animatrice de proximité, ProSenectute, <https://www.quartiers-solidaires.ch/vaud/prilly-sud-271.html>



CAÏRA Olivier, « Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], <http://journals.openedition.org/narratologie/705820144>.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, 2007.

DELBOUILLE Julie, « Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration, et médiation du plaisir ludique », journée d'étude « Appropriation, pratiques et usages : en/jeux », 2018, [En ligne], <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/223638/1/Jeu%20secondaire.pdf>.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1988 [1938].

JENKINS Henry, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia*, trad. De l'anglais par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, 2013 [2006].

LEJADE Olivier, « L'Attitude ludique », in Olivier Lejade et Mathieu Triclot (dir.), *La Fabrique des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la Martinière, 2013, pp. 17-26.

PINGAUD François, *Le jeu-projet*, G.E.L. 2002

SHELL Jesse, *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*, Paris, Pearson, 2010 [2008].

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011.

TRICLOT, Mathieu, « Gameplay ou l'énigme du jeu », in Olivier Lejade et Mathieu Triclot (dir.), *La Fabrique des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la Martinière, 2013, pp. 27-36.