

Axel Cornil

Valentin Demarcin

VOUS AVEZ VU MA
RUINE ET VOUS
AVEZ EU PEUR

RETOUR SUR UN PARCOURS DE SIX ANNÉES DE RECHERCHE À L'L

Recherche à L'L

août 2014 – juillet 2020

1. INTRODUCTION

Il est très difficile, autant de temps après que notre recherche ait commencé, de revenir sur les questions et les doutes qui nous ont animés aux différents moments de celle-ci. Rendre compte à la fois du chemin de pensées, des décisions prises et des processus à l'œuvre demande de tenter de cerner et de transcrire ce qui est en mouvement et, par nature, fuyant. De plus, la rédaction nous contraint à une forme de linéarité de récit alors que, pour l'avoir maintes fois éprouvé tout au long de notre recherche, les pensées évoluent par saut, recouplement, synchronicité, elles ne viennent pas successivement une à une se présenter à nous pour former une construction. Encore moins quand la destination n'est pas connue – ou à peine supposée. Encore moins quand l'objet de réflexion qui nous anime est le chemin parcouru lui-même et qu'il s'agit presque de le laisser se dessiner sous nos pas et voir où il nous mène. Pour rendre compte des circonvolutions de la pensée et de l'arborescence d'une recherche, nous avons truffé notre texte d'hyperliens qui renvoient à certains éléments évoqués. Ceux-ci sont constitutifs de notre recherche, mais il ne nous semblait pas pertinent de les détailler tous dans ce corps de texte principal. Pour ce qui est du présent texte, nous allons faire le récit de notre recherche, comme nos souvenirs (et nos archives) nous le permettent, expliquer les différentes étapes, décisions et conclusions par lesquelles nous sommes passés. Nous avons essayé d'être le plus complet possible (l'exhaustivité étant impossible) et choisi deux angles pour revenir sur cette recherche : notre narration de la recherche et l'écriture d'échanges fictionnels entre nous, tentant de donner à lire les différents états d'esprit par lesquels nous avons pu passer.

Bonne lecture à vous.

2. CANDIDATURE

[Entre août et septembre 2013]

Au moment où nous rédigeons notre candidature, nous ne nous rendons pas encore bien compte de ce que représente concrètement une recherche à L'L : nous travaillons sur un projet de spectacle autour de la figure de Job dans l'Ancien Testament¹. Nous pensons ce projet avec une équipe d'acteurs et de fortes envies d'en découdre avec le sentiment de culpabilité qui nous semble diriger silencieusement nos vies. De ce que nous en avons entendu, nous supposons que L'L est un endroit parfait pour prendre le temps de questionner une série de concepts avant d'aller vers une forme définitive. Nous rédigeons donc un [dossier](#) qui présente toutes ces envies de réflexion et l'accompagne d'une [vidéo](#). À ce moment-là, nous scindons clairement les questionnements entre le fond et la forme. Pour ce qui est du fond, nous voulons travailler sur la chute (sociale, métaphysique et matérielle), la culpabilité (par la notion de faute, et face au libre arbitre), le besoin de se racheter et la révolte. Pour ce qui est de la forme, travailler sur le pouvoir de la représentation et de l'artifice, le diktat de l'image, le récit et la place du discours.

Axel : T'as vu ? Ils ont une super machine à café.

Valentin : Ouais, mais s'ils me font boire un café, je vais trembler.

Axel : Pareil, mais je ne dirais pas non.

Valentin : T'as raison, ça me donnera de la contenance d'avoir une tasse en main.

Axel : On boit déjà trop de café de toute façon. Le stress.

Valentin : À fond.

1 [Résumé du livre de Job.](#)

3. PREMIER RENDEZ-VOUS

[29 novembre 2013]

La première rencontre avec Michèle et Olivier (ci-après M&O) nous fait prendre conscience que nous avons trop à explorer. Qu'il faudra se concentrer sur une question plutôt que huit. On comprend que notre dossier leur parle plus d'un spectacle presque prêt, plutôt que d'envies de recherche. Nous ressortons de ce rendez-vous bien conscients que, si nous sommes acceptés en tant que chercheurs à L'L, il faudra faire une croix sur notre équipe et nos envies de spectacle. Il faudra sans aucun doute réduire notre liste de questions. Après une période de réflexion, M&O nous contactent pour nous dire que nous sommes acceptés pour une résidence d'essai.

Valentin : Si on faisait de la recherche scientifique, on poserait des questions à des spécialistes, non ?

Axel : Vrai. On pourrait aller voir certaines personnes dans des domaines spécifiques.

Valentin : Un psychologue par exemple, pour nous aider à comprendre les mécanismes de culpabilité.

Axel : Oui et quelqu'un qui pourrait nous éclairer sur le livre de Job aussi.

4. RÉSIDENCE D'ESSAI

[Du 25 août au 7 septembre 2014]

4.1 PRÉPARATION DE LA RÉSIDENCE

Presque un an après le dépôt de candidature et un deuxième rendez-vous avec M&O, nous convenons d'une période de 13 jours durant lesquels nous allons "tester" la recherche. L'objectif pour nous, à ce moment-là, est de resserrer notre champ de travail. Nous décidons de travailler sur une série de questions liées pour nous à la culpabilité. Par exemple : quels mécanismes peut-on mettre en place pour tenir un discours culpabilisant ? Peut-on jouer la culpabilité ? Quelles sont les postures, inflexions, que prennent les hommes et femmes politiques quand elles essayent de "responsabiliser" leur auditoire ? Y a-t-il des schémas rhétoriques pour construire un discours de cet ordre ? Qu'est-ce qui agit sur nous pour amener à considérer quelqu'un-e comme coupable ?

Nous décidons aussi de remettre au hasard le déroulé du travail, par le biais du jeu *Destin, jeu de la vie*. De cette manière, nous évitons d'avoir à décider par quoi ou comment commencer cette exploration et cela nous permet de remettre au hasard nos discussions sur les pistes de recherche, ainsi que de se placer tous deux au même niveau. En gros, nous jouons à une partie de ce jeu de société et chaque case nous renvoie à une exploration particulière.

4.2 DÉROULEMENT DE LA RÉSIDENCE : RÉALITÉ

Nous nous installons du 25 août au 7 septembre 2014, dans le grand L'L. Durant la première semaine, nous avons l'occasion de traverser trois fois l'entièreté du jeu tel que nous l'avions imaginé. À chaque partie, nous faisons évoluer les règles et les exercices qui doivent se produire. À l'instar de Dieu pour Job, tout ce que le jeu nous demande de faire, nous le faisons, sans décider où cela devrait nous mener. Les exercices prennent chacun en charge un point de la recherche (voir [les règles que nous avons établies pour la troisième partie](#), suite à l'expérience des deux premières).

La deuxième semaine, nous abandonnons le jeu afin de creuser plus librement les pistes trouvées pendant la première semaine. Nous précisons et continuons donc les exercices les plus pertinents à nos yeux : imiter différents orateurs politiques, décortiquer la structure des discours, travailler sur un dialogue de confession d'un criminel, entre autres...

Au final, les exercices nous permettent de lier les thématiques de la culpabilité, de l'argumentation et du discours, à notre pratique de théâtre. D'ailleurs les exercices que nous creusons le plus sont ceux qui se rapportent davantage au jeu d'acteur et à l'artifice (c'est-à-dire à des éléments techniques qui permettent de renforcer le propos ou la crédibilité). Nous en arrivons même à penser que l'artifice remplace le jeu d'acteur ou, du moins, une partie de son travail. Par exemple avec l'utilisation d'un [prompteur](#), le préenregistrement de sa voix ou encore, en ne filmant que des morceaux de son visage. Avec ces artifices, nous pouvons faire oublier que l'acteur n'est pas en travail avec tout son corps ou qu'il ne connaît absolument pas le texte qu'il donne à entendre.

4.3 PRÉSENTATION ET DÉCISIONS

À la fin de ces treize premiers jours de résidence, nous présentons à M&O les différentes activités d'exploration que nous avons parcourues. Dans l'idée de ne pas produire de résultat, il s'agit essentiellement d'explications orales pour décrire à la fois les exercices et la méthode générale, ainsi que les réflexions qui en ont découlé. Nous rendons compte de certains exercices avec des extraits

vidéos – support que nous avons utilisé – d’autres avec des traces écrites ou encore, en leur expliquant notre aménagement de l’espace.

Cette présentation se conclut par une discussion avec M&O. Dans cette discussion, nous essayons avec eux de déterminer les éléments les plus importants à nos yeux, nous tentons de savoir où nous pourrions “gratter”, de cerner le centre de nos intérêts de recherche. Nous nous rendons compte que, de toutes les questions abordées, la plus centrale pour nous est celle de l’influence du cadre sur l’individu ou, plus précisément, comment l’individu tente par lui-même de répondre aux demandes du cadre, tout en entretenant les pressions qui en découlent. Pour travailler sur cette question, nous décidons de prendre à bras-le-corps le concept de “réussir sa vie” et la méritocratie.

Valentin : On n’est pas rendu.

Axel : Non, clairement. Le cadre et l’individu, c’est vaste.

Valentin : Par où on commence ?

Axel : Par prendre un café ?

Valentin : Bien vu. On pourrait s’attaquer à la mythologie autour du “on n’a que ce que l’on mérite”.

Axel : Genre les 10 secrets pour réussir sa vie ?

Valentin : Genre. On va se perdre dans un océan de conneries.

Axel : Y a des chances.

5. PREMIÈRE RÉSIDENCE : DOCUMENTATION “RÉUSSITE”

[Du 4 au 27 mai 2015]

Nous nous installons à la bibliothèque de L.L. Suite à notre choix de concentrer le sujet de la recherche autour de la pression du cadre sur l'individu, nous déplaçons un peu notre propos. Dans la fable biblique, Job est l'homme intègre qui, malgré les épreuves, maintient qu'il n'a pas péché, et dont la foi reste intact. Ces amis, en revanche, ne le croient pas et ne cessent de lui dire que si Dieu lui fait subir tous ces maux, c'est qu'il doit avoir commis une faute... La figure positive d'une vision méritocratique est la figure de l'homme qui ne doit sa réussite qu'à lui-même. Nous transposons donc la figure de Job vers celle, plus contemporaine, du *self-made-man*, personne qui construit sa propre réussite dans un système méritocratique. Un peu à l'image du jeu *Destin, jeu de la vie* que nous avons utilisé pendant la résidence d'essai. Nous voudrions mettre à jour les leviers de réussite et possibilités de choix qui sont presque absents de ce jeu. Nous nous lançons dans la recherche et la consultation de [documentation](#) sur la notion de réussite. Nous consultons, d'une part, des enquêtes menées auprès de personnes sur le bonheur et la réussite de leur vie et, d'autre part, sur les définitions économiques, sociales et philosophiques de la réussite.

Nous nous penchons sur la façon dont le bonheur est évalué dans des enquêtes plus globales et nous regardons beaucoup de vidéos de coaching personnel. Nous apprenons que la littérature sur le développement personnel est une des parts les plus importantes de vente de livres. Tout un chacun souhaite évidemment réussir au mieux ce qu'il entreprend.

En creusant, un de nos premiers constats est de réaliser à quel point il est simple de démontrer ce que peut receler de tout à fait arbitraire cette notion de réussite. En premier lieu, avant même de pouvoir juger de la réussite d'une vie, il faut définir cette vie. Or celle-ci semble se définir dans le temps de son entièreté, puisqu'il s'agit de sa vie en général. Le seul moment auquel nous pourrions prétendre à un jugement sur celle-ci serait donc au seuil de son extinction en ayant conscience qu'il s'agit de la fin. Et, même dans ce cas de figure, nous manquerions de recul pour juger son entièreté. Nécessairement, il faut qu'une autre entité prenne en charge ce verdict et les critères qui le permettent. C'est donc la société, pour nous le cadre, qui endosse ce rôle. D'un autre côté, pour qu'il y ait réussite, il faut qu'il y ait échec. Il faut donc définir des critères qui permettent de distinguer ce qui sera jugé positivement ou négativement. La société, le groupe, et donc chaque individu, entretiennent ces critères pour tenter de donner du sens à la vie.

Nous devons donc identifier ces critères et, pour ce faire, nous nous penchons sur les enquêtes, menées auprès de la population, qui tentent d'évaluer le bonheur².

Dans les enquêtes que nous consultons, nous nous rendons compte que les critères de validation sont en général regroupés par domaine. Par exemple, si l'on parle de réussite en général, il faudra tenir compte de la réussite professionnelle, économique, familiale, spirituelle, etc. Le nombre de ces domaines pourrait être infini, et chacun d'eux établit une nouvelle série de critères. Pour ce qui est des enquêtes qui mesurent le bonheur, souvent utilisé comme critère ultime de la réussite, elles fonctionnent souvent sur trois, quatre ou cinq domaines dans lesquels les gens évaluent leur bonheur. Nous nous arrêtons plus particulièrement sur celle produite par "The Gallup Organization"³ qui porte sur le bien-être : "[State of global well-being](#)" (état du bien-être global). Cette enquête, menée dans le monde entier par téléphone, par internet et par écrit, fonctionne via des affirmations

2 [Dossier contenant toutes les enquêtes consultées.](#)

3 The Gallup Organization est une entreprise américaine qui propose des recherches en gestion des ressources humaines, en management et surtout en statistique.

à évaluer par le·a participant·e sur une échelle de régularité de 1 à 5. Ce·tte participant·e consulte donc une affirmation à la première personne et doit évaluer à quel régularité, ielle peut affirmer cela. Par exemple :

	Jamais	Rarement	Parfois	Souvent	Tout le temps
Je me sens optimiste à propos du futur	1	2	3	4	5

Ielle répète cette opération pour dix affirmations. Chaque affirmation correspond à un domaine en particulier. Cette enquête en compte cinq, définis comme ceci :

- *Purpose: Liking what you do each day and being motivated to achieve your goals;*
- *Social: Having supportive relationships and love in your life;*
- *Financial: Managing your economic life to reduce stress and increase security;*
- *Community: Liking where you live, feeling safe, and having pride in your community;*
- *Physical: Having good health and enough energy to get things done daily.*

Que nous traduisons :

- But : aimer ce que vous faites tous les jours et être motivé·e à accomplir ses propres objectifs ;
- Social : avoir des relations encourageantes et de l’amour dans votre vie ;
- Financier : gérer ses finances pour diminuer le stress et augmenter la sécurité ;
- Communautaire : aimer là où vous vivez, se sentir en sécurité et fier·fière de sa communauté ;
- Physique : avoir une bonne santé et assez d’énergie pour accomplir des tâches quotidiennement.

Nous décidons de garder cette idée de cinq domaines, et l’adaptions en fonction d’autres éléments qui nous sont apparus pertinents dans les formulations choisies par d’autres enquêtes. Au final, cela donne ceci :

- Professionnel : ce qui concerne la carrière, l’apprentissage et l’accumulation de savoirs ;
- Social : ce qui concerne les relations sociales proches, tel·le·s que la famille ou les ami·e·s ;
- Confort matériel : ce qui concerne l’accumulation des avoirs et la qualité du matériel ;
- Milieu de vie : ce qui concerne le lieu de vie, l’environnement proche, et l’inscription dans la communauté ;
- Santé : ce qui concerne la santé physique et mentale.

Axel : Aaaaaaaaaaaaaah.

Valentin : Aaaaaaaaaaaaaah.

Axel : Aaaaaaaaaaaaaah.

Valentin: Aaaaaaaaaaaaaah.

6. RÉSIDENCES 2 À 4 : ENQUÊTES, TABLEURS

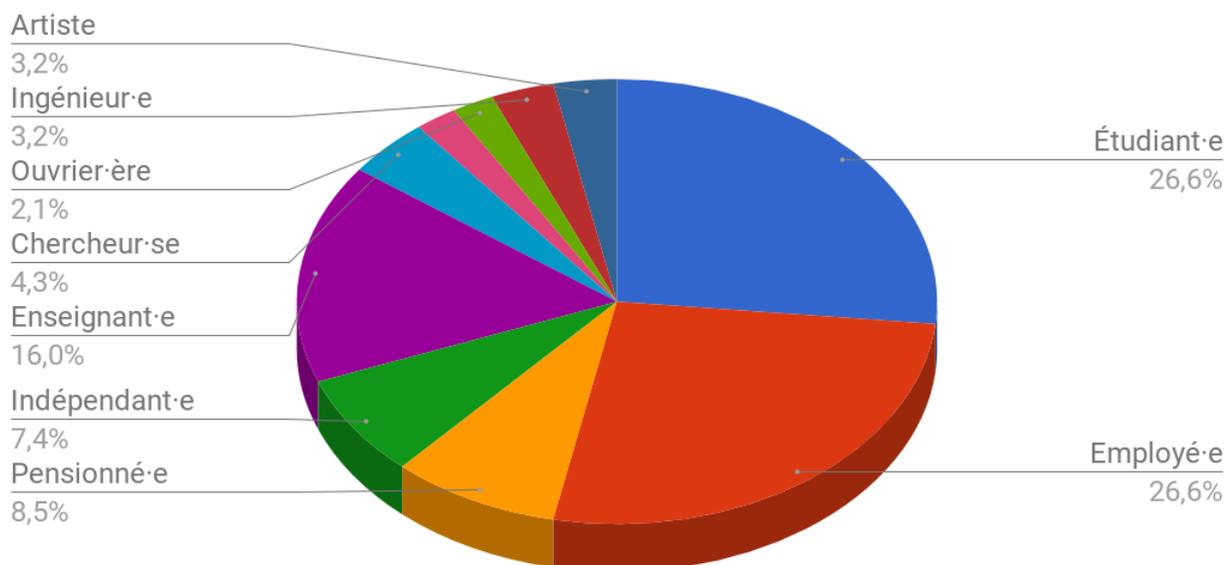
[Entre juin et octobre 2015]

Suite à toutes ces lectures de documentation et d'enquêtes sur le bonheur et la réussite, nous décidons de nous lancer dans la réalisation d'enquêtes qui nous serviront à dresser des profils de réussite. Face au temps nécessaire, à notre inaptitude scientifique et au vu de nos objectifs artistiques, nous faisons le choix de renoncer à l'objectivité scientifique à laquelle un sociologue opérant la même démarche devrait prétendre. Tout en récupérant de nos lectures, les adjuvants à l'objectivité qui pourraient nous servir à obtenir des réponses.

6.1 QUI A RÉUSSI SA VIE ?

La première enquête que nous lançons est de type exploratoire et nous servira à déterminer qui a réussi en Belgique, selon un panel de répondants⁴. Pour distribuer cette enquête, nous choisissons de le faire sous le pseudonyme de Dirk Veragen, étudiant à la VUB, totalement imaginaire. Nous faisons cela pour éviter de biaiser les réponses en parlant de notre domaine artistique de recherche ou d'influencer les gens que l'on connaîtrait de répondre en fonction de ce qu'ils connaissent de nous. D'ailleurs, nous ferons tout pour éviter que notre panel de répondant·e·s soit constitué majoritairement de gens de notre milieu professionnel et de notre tranche d'âge. Nous obtenons les réponses de 95 personnes sur plusieurs centaines de formulaires envoyés par courriel.

Répondants par activité principale

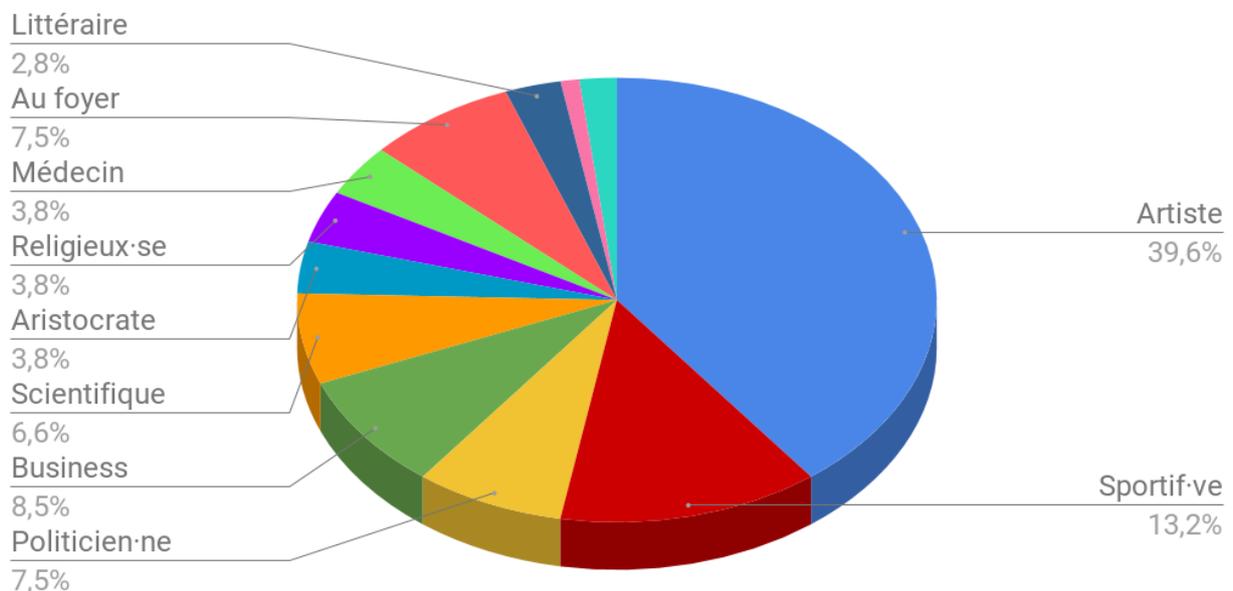


Axel : Sérieux, ça me déprime. On a combien de fois Stromae ?
 Valentin : Je sais pas. Trop.
 Axel : Remarque, j'ai rien contre lui.
 Valentin : Non, mais c'est ça, les gens pensent "personnalité".
 Axel : Un peu logique, tu me diras.
 Valentin : Stromae et Albert Frère. Super.
 Axel : Bon, en même temps, on pouvait si attendre.

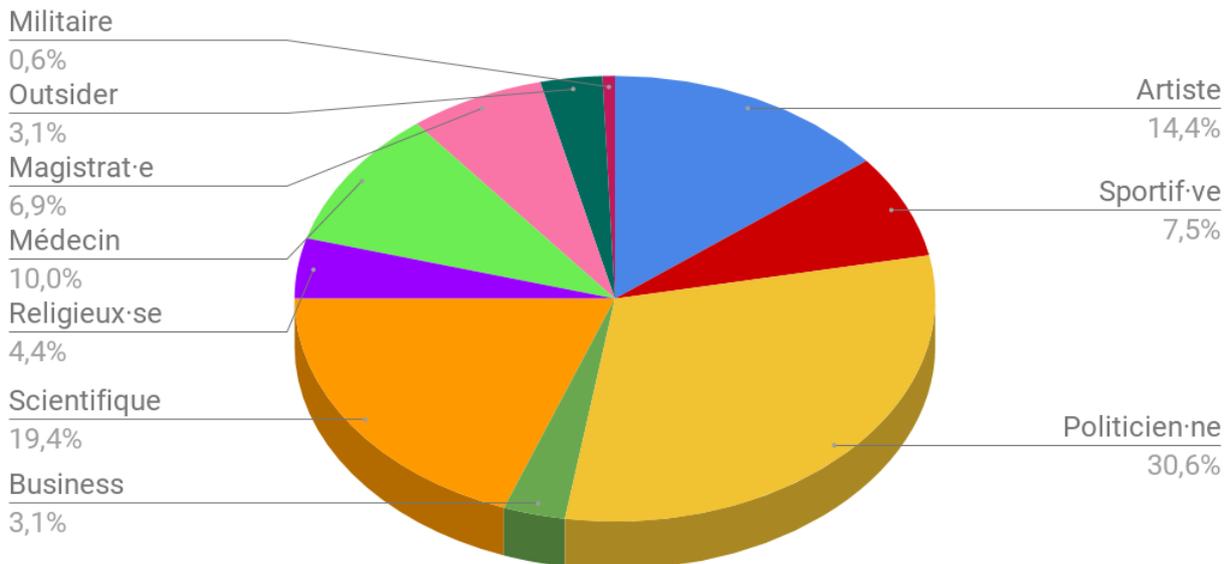
6.2 AVEZ-VOUS RÉUSSI ?

Dans un second travail d'enquête, nous nous adressons cette fois à des gens considérés comme ayant réussi pour leur faire évaluer leur propre réussite. L'enjeu est ici de tenter de déterminer des profils de réussite en fonction des réponses obtenues. Les résultats de la première enquête nous permettent de dégager des archétypes de réussite à contacter. Nous les classons par profession ou activité principale. Si nous ne pouvons, bien sûr, pas questionner tous les Belges "successful" nommés par l'enquête (par exemple, Jacques Brel), nous décidons de tout de même respecter les proportions des professions ou activités des personnes nommées. Et donc, nous interrogerons de toute façon des artistes, des politicien-ne-s, des sportif-ve-s, des scientifiques, ainsi qu'au moins un-e représentant-e pour les autres domaines d'activité, ou presque.

Professions des Belges ayant réussi



Professions des archétypes contactés



Pour chacune des personnes interrogées, nous lui faisons évaluer sa propre réussite grâce à des questions qui regroupent les cinq domaines que nous avons définis suite à nos premières recherches et lectures. Pour chaque domaine de réussite, nous leur demandons une auto-évaluation sur trois questions⁵. Elles peuvent ainsi obtenir un score de maximum dix points dans chaque domaine et nous considérons, selon les courbes évoquées dans nos lectures d'enquêtes, qu'elles sont en réussite dans un domaine à partir de huit points sur dix (les statuts "en réussite", "en difficulté" et "en souffrance" dépendent du niveau d'accord des répondant·e-s au sondage avec les questions sous-jacentes qui composent chaque domaine ; les répondant·e-s ne déclarent pas s'elles prospèrent, luttent ou souffrent dans un domaine particulier). Nous considérons également qu'elles sont "en lutte", "en balance", avec un score compris entre trois et huit points et, enfin, qu'elles sont en échec dans un domaine avec un score égal ou inférieur à trois. Enfin, nous considérons qu'elles sont dans une réussite générale, si au moins trois des cinq domaines sont en réussite. Grâce à tous ces scores, nous créons des graphiques de profils de réussite⁶.

En plus des questions qui servent à évaluer leur propre réussite, nous profitons de ce questionnaire pour relever d'autres informations. D'une part, des éléments innés et acquis propres à leur vie, qui définiraient leurs chances de réussite, tels que le niveau d'études des parents, la profession des parents, leur propre niveau d'études, les valeurs qui leur sont chères, etc. Suite à toutes ces réponses obtenues, nous nous sommes rendus compte que, uniquement neuf des trente-quatre personnes ayant répondu à notre questionnaire, étaient en situation de réussite, selon leur propre évaluation, c'est à dire 27,27 %.

5 [Questionnaire à destination des archétypes.](#)

6 [Graphiques de profils de réussite.](#)

Axel : Cette bibliothèque me rend fou. J'en ai plein le cul d'y être enfermé.

Valentin : Attends. Mais il y a une fenêtre en fait.

Axel : Vas-y, ouvre.

Valentin : Putain, y a des barreaux. Ils ont pensé à tout. Vivement qu'on puisse partir de là.

Axel : Le truc, c'est qu'on fait rien qui nécessite un plateau. Je suis sûr qu'au prochain rendez-vous qu'on a avec eux, ils nous virent.

Valentin : Tu dis ça à chaque fois qu'on a un rendez-vous avec eux.

Axel : Parce qu'à chaque fois, j'ai l'impression qu'on va se faire jeter.

7. RÉSIDENCES 5 ET 6 : CRÉATION D'UN JEU

[Entre novembre 2015 et mars 2016]

Nous avons donc défini des domaines de réussites, identifié des personnalités ayant réussi et demandé à ces catégories d'évaluer leur réussite. Nous avons également des profils de réussites. Se pose maintenant à nous la question de ce que nous allons faire de cette matière ? Comment l'employer pour rejoindre notre axe central, qui demeure le rapport entre le cadre et l'individu ?

Nous rebroussons chemin dans nos réflexions et repensons à notre résidence d'essai, aux parties de *Destin, jeu de la vie* qui ont rythmé nos séances de travail et décidé des pistes d'exploration. Le jeu de société, par essence, propose un dispositif et agit sur les individus qui acceptent d'y participer. Il associe à la fois une dimension ludique et l'obligation de se plier aux règles (ou pas). De plus, la plupart des jeux mettent en compétition les joueur·euse·s. Il les classe, selon un système proposé. Dans sa terminologie même, l'expression "jeu de société" se propose, littéralement, de mettre en jeu la société. Nous sautons donc sur cette piste réflexive pour nous lancer dans la conception d'un jeu. Nous n'en connaissons pas encore la nature, mais nous sentons qu'il y a là un croisement possible entre notre bagage de documentation et notre besoin de transposer celle-ci de façon concrète. Aucune idée précise sur la forme ne précède cette envie. Implique-t-elle un plateau ? Des interprètes ? Ce jeu, qu'en tirerons-nous ? Encore de la matière ? Ou un dispositif à proposer ?

S'ouvre alors le deuxième pan de documentation de notre recherche : qu'est-ce qu'un jeu de société et comment se conçoit-il ?

7.1 EXPLORATIONS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Nous passons un certain temps à jouer à des jeux de société. En effet, une fois la décision prise de transposer nos interrogations via ce médium, il nous paraît important d'explorer celui-ci pour mieux en comprendre ses spécificités, ses tenants et aboutissants. Nous avons donc écumé les magasins, sollicités beaucoup d'ami·e·s et passés un certain nombre d'heures à décortiquer les mécaniques de jeu⁷. Nous mettons la priorité sur les jeux axés sur la réussite ou sur la politique. Néanmoins, pour explorer l'ensemble des possibilités, nous avons aussi dérivé vers d'autres contrées thématiques. Ce qui n'était pas pour nous déplaire, vu notre plaisir à plonger dans des cadres ludiques de toute sorte.

Liste non-exhaustive des jeux essayés : *Destin, jeu de la vie, CV, Res Publica Romana, Mafia, Loup Garou, Democracy, Mythotopia, Zombicide, Politik Academy, Diplomacy, Dead Of Winter, Mystery, Anti-monopoly, Munchkin, Twister, Petits meurtres et faits divers, Mytho*, etc.

Nous jouons encore et encore. Au point de trouver cela un peu rébarbatif sur les bords. Cette exploration enrichit grandement notre grammaire en termes de compréhension de ce qu'il est possible ou non de proposer à des gens avides de cadre ludique, des différentes combinaisons et de ce que cela peut apporter en termes d'expérience. Elle nous rend aussi de plus en plus exigeants. Comme il est possible d'apprendre à "devenir" spectateur·rice, à aiguiser son regard critique, nous apprenons à devenir des joueurs et à développer nos goûts et nos critères en matière de jeu. Et nous nous passionnons pour les mécaniques qui proposent à la fois de la coopération et de la compétition, pour la cohérence qu'elles articulent entre le cadre narratif et ce qui est attendu des joueur·euse·s,

7 Il n'y a pas de définition "officielle" de ce concept, nous proposons donc celle-ci : la mécanique de jeu est l'ensemble des règles qui sont appliquées lorsque le joueur ou la joueuse interagit avec le jeu, ce qui relie leurs actions avec le but du jeu et ses principaux défis. Ces règles forment la dimension interactive d'une partie. Pour vous en donner une meilleure idée, voici [une liste non-exhaustive des appellations de différentes mécaniques de jeu possibles, de leurs effets et d'exemples de jeu où elles se retrouvent](#).

pour celles aussi qui invitent à la vacherie... et pour les esthétiques plutôt léchées.

Nous distinguons deux possibilités de points de départ pour l'écriture de notre jeu. Nous pouvons soit directement travailler sur les codes de notre société, de nos systèmes, en les usant ou les travestissant. Autre possibilité : travailler sur des systèmes alternatifs. Nous optons pour la première voie. Même si la seconde aurait certainement été aussi très intéressante, il nous paraît plus intéressant de mettre les joueur·euse·s face à un dispositif donné et de les mettre en situation de devoir se positionner par rapport à celui-ci. L'idée est de proposer un rapport cadre/individu qui se construise sur l'opposition, sur la dialectique en quelque sorte.

Axel : Je suis sûr que t'as triché.

Valentin : N'importe quoi.

Axel : Quand est-ce qu'on sait qu'on a assez testé de jeu ?

Valentin : Je sais pas.

Axel : Tu penses que ça existe vraiment quelqu'un qui s'en fout de perdre ou de gagner ?

Valentin : Tu peux jamais en avoir vraiment rien à foutre, sinon pourquoi tu joues ? Ceci dit, pour moi, ce qui compte, c'est surtout l'expérience avec les gens.

Axel : Pour moi aussi. Mais je préfère quand même gagner.

7.2 CRÉATION DE NOTRE JEU

Il est important de comprendre que les mécaniques sont ce qui fait le socle de l'expérience des joueur·euse·s. Elles sont le cadre auquel tou·te·s se plient. Leur transposition en termes scéniques pourrait être ce qu'on appelle les "codes" ou "codes de jeu", ce qui est montré aux spectateur·trice·s. La qualité ou la pertinence d'un jeu peut s'évaluer à l'adéquation entre les mécaniques et le cadre narratif que le jeu propose. Certains jeux sont portés d'eux-mêmes par leur mécanique et les joueur·euse·s y participent parce qu'ielles les trouvent amusants (*Twister, Kapla, Jungle Speed, Dobble*, etc.). D'autres, en revanche, mettent en place des éléments narratifs pour faire coïncider les règles et l'univers dans lequel ils nous plongent (*Cluedo*). Il nous faut donc à la fois réfléchir aux mécaniques et à la manière dont nous allons inclure celles-ci dans notre histoire de micro-société et son contexte de réussite. Autre paramètre à prendre en compte : la durée. En effet, la mise en place, le temps d'assimilation des règles et l'ensemble des étapes par lesquelles passer pour finir le jeu influencent énormément la durée.

Des différentes parties de jeux de société que nous avons faites, nous en retirons plusieurs réflexions. L'une d'entre elles est la difficulté de trouver l'équilibre entre les mécanismes qui impliquent du hasard et ceux où toutes les données sont connues des joueur·euse·s. En effet, certains jeux sont basés purement sur la chance (tel *Destin, jeu de la vie* où, pour réussir sa vie, il suffit de tourner une roulette et de tomber sur les bonnes cases). D'autres dispositifs mettent en jeu des prises de décision où l'ensemble des joueur·euse·s. disposent de tout ou d'une partie des données qui ont une incidence sur l'issue du jeu.

Les jeux où le hasard n'est absolument pas présent sont en général moins abordables et moins amusants. En effet, le fait que le sort ou la chance puisse s'en mêler est un élément important dans l'excitation du moment. De plus, ceux-ci demandent plus souvent aux joueur·euse·s de déve-

lopper des capacités de stratégie spécifique pour gagner ou prendre plaisir aux jeux. Les jeux où le hasard intervient peuvent être plus frustrants parce que les joueur·euse·s ont moins de main mise sur le jeu, mais ils sont aussi plus égalitaires dans les chances qu'ont les joueur·euse·s de gagner.

Nous voulons préserver une dimension ludique dans notre proposition, même si les participant·e·s n'ont pas le même statut, vu que les médiums sont différents, il nous apparaît important que n'importe quel·le joueur·euse puisse avoir du plaisir à participer au dispositif, comme un·e spectateur·trice peut avoir du plaisir à regarder un spectacle. Avec toutes les nuances que ce plaisir suppose, c'est-à-dire également la contrariété, la frustration et le conflit. Il nous apparaît aussi important de permettre au hasard de rééquilibrer ou de creuser les inégalités entre les joueur·euse·s.

Nous décidons donc d'introduire une part d'inconnu. Néanmoins, un jeu reposant principalement sur le hasard ne serait qu'un pur divertissement, n'aurait que peu d'intérêt pour traduire les interrogations sur lesquelles nous nous penchons et la matière que nous avons brassée jusque-là. Nous préservons donc une part de maîtrise possible et d'enjeux stratégiques.

Nous cherchons à la fois à ce que le dispositif permettent aux gens de s'engager dans la partie, qu'ielles aient envie d'aller au bout et, en même temps, que ce dispositif permette une distance critique "après coup" sur les mécanismes et forces à l'œuvre. Que tout·e joueur·euse puisse prendre du recul et passer au crible les notions sur lesquelles le jeu s'appuie, tel·le·s que la méritocratie et le poids du groupe sur l'individu. Nous cherchons donc un équilibre entre le hasard et la stratégie, la chance et la réflexivité.

Nous revenons ainsi à la grande question qui nous avait poussé à nous documenter : le rapport entre le cadre et l'individu. Notre envie est de tendre un fil entre la mise en compétition des joueur·euse·s et l'obligation de devoir faire attention au cadre dans lequel ielles s'inscrivent, d'être contraint·e·s par celui-ci. Nous voulons les amener à réfléchir à la fois à ce qu'ielles doivent mettre en œuvre pour gagner et à ce qu'il faut qu'ielles évitent pour ne pas perdre. Nous décidons d'une mécanique de course au score entre les joueur·euse·s, combinée à une mécanique de coopération. Au lieu que cette coopération ait un but positif (gagner tou·te·s ensemble contre le jeu, par exemple), ici, elle a pour but de leur éviter à tou·te·s de perdre : il n'y aura qu'un·e seul·e gagnant·e ; les joueur·euse·s ne travaillent ensemble que pour éviter d'être parmi l'un·e des cinq perdant·e·s.

Nous repartons des 5 domaines de réussite que nous avons utilisés lors des questionnaires et auto-évaluations dans nos enquêtes. Nous leur donnons des définitions précises afin d'articuler au mieux les narrations et les valeurs qui les accompagneront.

Détaillons à présent certaines mécaniques du jeu que nous avons conçues en fonction de la matière traversée durant notre recherche. Elles tentent de traduire, dans un cadre ludique, les turpitudes, vicissitudes et affres de notre sujet : le rapport entre le cadre et l'individu.

Mise en compétition des joueur·euse·s

Le concept et la notion de réussite sont intrinsèquement lié·e·s au fait de se positionner les un·e·s par rapport aux autres et de créer une échelle de valeurs pour pouvoir évaluer sa position sur celle-ci. Pour que la notion même de réussite existe, il faut qu'il y ait des échecs. La mise en compétition a donc été un choix délibéré de notre part, en tant que présupposé. Quelque part, si l'on accepte de jouer, on accepte le tandem gagnant-perdant. Mettre en compétition les joueur·euse·s en employant la formule "l'objectif du jeu est de réussir votre vie mieux que les autres" nous a semblé être une manière de souligner la violence qui a cours dans notre société et la façon dont celle-ci construit les inégalités.

Profils

Les profils sont des cartes distribuées aux joueur·euse·s en début de partie. Celles-ci leur donnent des traits de personnalité (ex. : économe, opportuniste, athlétique, etc.). Cela correspond à la dimension des compétences innées et acquises. Lors d'une des étapes de développement du jeu, les joueur·euse·s avaient deux traits de personnalité qui leur étaient imposés et un qu'ils pouvaient choisir. Nous avons finalement opté pour un système où ces traits de personnalité sont distribués au hasard et arbitrairement, considérant qu'il n'y a pas de choix fondamentalement possible dans la réalité : ils sont déterminés par notre personnalité et le contexte socioculturel et socioéconomique dans lequel nous grandissons et évoluons. Ces profils déterminent les activités auxquelles les joueur·euse·s pourront prétendre au cours de la partie. En effet, personne ne peut tout accomplir. Ils sont une première forme d'inégalité entre les joueur·euse·s.

Vous êtes une personne	Vous êtes une personne	Vous êtes une personne
Opportuniste	Rigoureuse	Méticuleuse
Saine	Sereine	Patiente
Parcimonieuse	Dépendante	Sociable

Évènements

Ils traduisent la part d'impondérable et de surprise que peut receler l'existence. Les évènements sont des cartes qu'un·e joueur·euse pioche au début de son tour. Il peut s'agir d'évènements heureux ou malheureux, qui ont un impact sur sa vie. En fonction de la nature de l'évènement, la carte baisse ou augmente le score de la personne, dans un ou plusieurs domaines. Les évènements sont la part de hasard du jeu, ils sont là pour la dimension ludique. Ils permettent aussi d'écrire une narration de l'existence de chaque joueur·euse, aussi absurde soit-elle. D'autre part, ils amènent également la possibilité de se lancer des vacheries les un·e·s et aux autres ou, au contraire, des "cadeaux", puisqu'au tour de chaque joueur·euse, les autres peuvent choisir (parmi les cartes évènements en leur possession) l'une d'elles et la déposer sur le plateau de la personne dont c'est le tour. Cette possibilité favorise une mécanique de jeu appelée "alliance/trahison", qui permet de s'entraider ou de se mettre en difficulté. Dès le départ, nous voulions aussi que ces évènements soient d'une banalité bête ou tout à fait improbable, et avons opté pour un angle d'écriture plutôt ironique afin de donner une certaine lecture quant aux valeurs véhiculées et à la part d'impondérable que ces évènements représentent. Ce ton ironique rejoint aussi une des caractéristiques du livre de Job. Il est souvent considéré dans celui-ci que la posture de Dieu est en quelque sorte ironique : Job ne souffre que parce que Dieu a fait un pari avec le diable sur l'intégrité de ce croyant.

<p>Un ami vous fait une visite surprise.</p> <p>+  ou - </p>	<p>Votre boulanger vous déteste.</p> <p>- </p>	<p>Votre bureau a été réaménagé de façon ergonomique et vous profitez allègrement de l'espace sieste.</p> <p>+   </p>
--	---	--

Activités

Ils traduisent ce qu'une personne peut entreprendre pour se développer, construire sa réussite, dans les différents domaines. Les activités sont des cartes que chaque joueur·euse place et garde devant lui-elle, et qui lui rapporte des points à chaque tour. L'ensemble des activités se situe dans ce que l'on a appelé un "nuage d'activités". Ces cartes sont les choix personnels que nous pouvons faire pour construire notre réussite et évoluer dans un système méritocratique. Ils sont la traduction de toute la littérature et des vidéos de coaching dont nous avons pris connaissance. Si les événements présentent une dimension ironique dans leur rédaction, les activités sont au contraire rédigées de façon neutre. La vie est envisagée ici comme une petite entreprise où les activités nous permettent d'obtenir du capital dans l'un ou l'autre domaine afin d'augmenter notre score. Ce volet "activités" du jeu traduit la vision productiviste et de rendement. Les joueur·euse·s sont poussé·e·s à prendre les activités pouvant rapporter le plus de points. Et il n'y a pas d'activité qui ne rapporterait rien. Elles sont toutes à rendement positif. Nulle place à l'errance et à la vacuité.

<p>Écriture d'un livre</p> <p>+  </p>	<p>Chercheur d'emploi</p> <p>+ </p> <p><i>Nécessaire pour obtenir une carte EMPLOI mais non cumulable avec celle-ci</i></p>	<p>Relation extra conjugale</p> <p>+  </p>
--	--	---

Nuage d'activités

Il constitue ce que les joueur·euse·s peuvent entreprendre pour augmenter leur score. Ce nuage d'activités est limité et restrictif, en quelque sorte. Si une activité est choisie par un·e joueur·euse, elle devient indisponible pour les autres. Cela traduit qu'il y a possiblement différentes places et assignations sociales. Par exemple, si plusieurs joueur·euse·s d'affilée récupèrent des cartes d'emploi, il n'y en aura plus pour les autres joueur·euse·s qui suivent. Les sociétés sont hétérogènes, composées d'individus aux aspirations et aux fonctions multiples. La limitation de l'accès est aussi un moyen de renforcer la possible compétition entre les joueur·euse·s. Certain·e·s pouvant rencontrer les mêmes aspirations que d'autres.

Tableaux des scores

Il y en a deux types. Des tablettes individuelles qui indiquent, pour chaque joueur·euse, où elle en est dans son parcours. Et un tableau des scores de la société qui, lui, indique l'écart entre les joueur·euse·s dans chaque domaine. Ce système double permet à chacun·e de constater sa progression et celle des inégalités dans la société.

Société

Notre désir étant d'interroger le rapport entre le cadre et l'individu, nous ne voulions pas nous limiter à la seule mise en compétition des joueur·euse·s. Nous voulions aussi l'inscrire dans un cadre. Chaque personne ou institution concourt à faire société. Personne ne peut réellement vivre hors de celle-ci. Il est possible de vivre en dehors ou contre, de souhaiter la destruction de l'État ou de préférer vivre en ermite au fond de la forêt, mais même ces façons de vivre se construisent en rapport avec la société. Et donc en rapport avec un certain cadre, déterminé par celle-ci. Pour traduire cela, nous avons décidé que non seulement les scores des joueur·euse·s étaient comptabilisés, mais qu'en plus elles devaient faire attention à l'écart qui existent entre tou·te·s dans chaque domaine. Si l'écart entre la personne ayant le plus haut score et celle ayant le plus bas est trop important, le domaine tombe en banqueroute. Au bout de trois banqueroutes, la société s'effondre. Cette notion de banqueroute nous permet de traduire un seuil d'inégalité trop élevé dans l'un ou l'autre domaine. Si l'on imagine un élastique entre la personne au score le plus élevé et celle au score le moins élevé, la banqueroute est le point où l'élastique rompt : il traduit une fracture sociétale entre les individus. Cette menace de banqueroute nous permet de mettre en jeu les inégalités et d'insister sur les écarts qui peuvent exister entre des personnes dans différents domaines.

Bilan

C'est une phase spécifique du jeu, qui a lieu après que chaque joueur·euse ait pu jouer un tour (et mis en jeu les cartes activités et évènements). Dans un premier temps, nous optons pour une version "facile d'accès" de cette phase dans laquelle nous voudrions insérer une mise en relation des joueur·euse·s en référence à certains fondements du fonctionnement d'un État. À plus long terme, nous envisageons que cette phase permette le débat et la mise en tension des intérêts de chacun·e. Mais à ce stade-ci de notre recherche, il ne s'agit encore que d'un Bilan (vérification des scores) et de propositions aléatoires (tirées au sort) de changement de lois. C'est le moment où, tout d'abord, on vérifie l'écart entre les joueur·euse·s dans les différents domaines. Si l'écart est supérieur ou égal à 9, le domaine tombe en banqueroute. Si trois domaines de la société se retrouvent en banqueroute, la société s'écroule. Cette phase rappelle aux joueur·euse·s qu'une société est certes composée de membres très hétérogènes, mais que, si elle ne prend pas garde à maintenir un semblant de paix sociale, il n'est plus alors possible de vivre ensemble. Et c'est donc l'implosion des structures qui constituaient jusqu'alors la société. Le Bilan est le moment où les joueur·euse·s constatent la progression ou non de la catastrophe qui menace. Elle est une sorte de rappel de l'obligation qui leur est faite de composer les un·e·s avec les autres. Si ce mécanisme n'existait pas, notre jeu ne serait qu'une course à l'accumulation de points. Ce serait un jeu libéral-capitaliste qui nierait le corps social. Ici, nous instaurons ce mécanisme pour que les joueur·euse·s soient face à la double contrainte d'être gagnant·e tout en devant veiller à préserver le corps social dans lequel elles s'inscrivent. Ce Bilan est une représentation de la social-démocratie en quelque sorte et il fait entrer en jeu le concept d'intérêt général. Sauf que cet intérêt général ne se définit pas de façon positive (nous avons intérêt à faire cela parce que nous obtiendrons tou·te·s des bénéfiques) mais de façon négative (préserver l'équilibre pour que les écarts puissent continuer d'exister). Cette phase du jeu est également un temps où trois lois (ou règles spécifiques) peuvent être votées. Même si (à ce stade-ci de notre recherche) les joueur·euse·s ne choisissent pas les lois à proposer (et qu'elles sont donc tirées au sort), il permet de leur donner du pouvoir sur les règles du jeu. Dans le jeu, elles ne votent pas pour des gens qui les représentent et qui décideront à leur place, mais directement pour des décisions qui les

concernent. C'est à la fois un rappel du système démocratique et un raccourci qui mène à la question de la responsabilité des choix. Pour renforcer cette dimension, nous décidons d'utiliser désormais la dénomination de citoyen·ne (et non de joueur·euse). Celle-ci nous semble renforcer l'immersion dans la fiction et permet d'insister sur la possibilité qu'offre le dispositif de s'emparer du cadre qui le régit. Lors de cette phase Bilan, notre désir est de mettre en jeu la dimension débat, la nécessité de convaincre les autres, mais aussi de permettre aux participant·e·s de penser le cadre qui leur est proposé. En effet, cette phase relève presque du "méta" puisqu'elle rappelle aux participant·e·s qu'ielles sont dans un cadre ludique dont ielles ont le droit de redéfinir les contours. Elle est une manière de montrer l'artifice auquel ielles acceptent de se plier. Un peu comme au théâtre quand on montre les changements de costumes, de décor, etc. et que l'on rappelle aux spectateur·trice·s ce à quoi ielles assistent, faisant appel à une croyance lucide de leur part. Cette phase a donc deux fonctions : rappeler le cadre et permettre de le changer.

Nous avons donc mis en forme le trajet de chaque personne, la façon dont ielle peut être l'entrepreneur de sa vie et dont celle-ci entre en collision, en compétition avec les autres. Il nous faut à présent tester ce jeu avec un public.

Axel : On est bon pour fabriquer six jeux, là ?

Valentin: Ouais... Juste avec la photocopieuse, de la colle et du carton...

Axel : Ca va être galère.

Valentin : Allez, ça va nous permettre de voir si ça tient la route.

Axel: On s'y met ?

Valentin : On ne se prendrait pas un café d'abord ?

8. DEUX PARTAGES AVEC DES PUBLICS

[24 mars et 22, 23 avril 2016]



Nous avons l'occasion d'ouvrir au public notre recherche en l'état, lors d'événements organisés pour la célébration des 25 ans de L.L. Pour ces deux moments d'ouverture, il nous faut pouvoir ouvrir à davantage de personnes qu'à six joueur·euse·s. Nous proposons donc à une petite équipe de se joindre à nous pour confectionner des prototypes de jeu et animer plusieurs tables. Au total, nous sommes six maîtres de jeu, nous pouvons donc proposer six tables. Nous décidons également de diminuer le nombre total de règles et de spécificités, pour renforcer les enjeux principaux et mieux plonger dans le récit de société, le tout dans un temps de jeu pas trop étendu.



Nous présentons une première fois à Paris, au Centre-Wallonie Bruxelles. Il s'avéra que nous avons finalement présenté à l'Atelier de Paris CDCN, le centre Wallonie-Bruxelles étant "en deuil" suite aux attentats de Bruxelles du 21 mars. Cette première rencontre avec des publics a donc dû s'adapter dans l'urgence à un cadre et un horaire différents. Nous nous installons sur trois tables dans le foyer du lieu. Nous avons, pendant 1h30, un public en mouvement, qui s'installe à la table ou regarde de loin. Nous nous concentrons donc sur la première phase du jeu avec les événements et les activités pour tenter de faire rentrer ce public plus "volatil" que prévu dans un récit.

La deuxième ouverture a lieu aux Halles de Schaerbeek (Bruxelles). Nous savons d'avance qu'il s'agira d'un public errant qui, sur deux journées, pourra circuler dans les différents espaces des Halles, allant d'installations en propositions scéniques. Nous décidons donc de présenter une "formule découverte" dans laquelle nous proposons de faire goûter au jeu et à ses idées en un seul tour d'une trentaine de minutes.

Lors de ces deux temps, nous testons essentiellement la première phase du jeu, celle qui s'axe sur le trajet individuel de chacun·e. Il y a certes déjà des lois qui régissent la société, mais la deuxième phase du jeu, qui met au centre le débat entre les citoyen·ne·s pour régir les règles auxquelles elles devront se plier, est très peu développée. Chaque citoyen·ne pioche au hasard une carte loi, qui contient une modification des règles du jeu, en partage son contenu et tou·te·s passent directement au vote

Lors de ces moments d'ouverture avec une durée limitée. Nous ne pouvons présenter qu'un extrait du jeu, mais nous pouvons déjà constater quelques aménagements à faire, les tableaux de scores, notamment. Les citoyen·ne·s ne parviennent pas facilement à se comparer les un·e·s aux autres. Elles voient d'où vient la menace dans chaque domaine, mais ne peuvent identifier clairement qui en est la cause : l'option des tablettes individuelles n'offre pas une bonne visibilité. Il nous paraît important pour davantage cliver les citoyen·ne·s, et leur permettre d'appliquer des logiques de bouc émissaire et d'exclusion, qu'elles puissent clairement se rendre compte de qui est à la tête ou à la traîne dans chaque domaine. Après ces deux tests, nous changeons de fonctionnement, décidons d'attribuer une couleur par citoyen·ne et de rapporter le score de chacun·e sur un tableau général qui sert à la fois pour les citoyen·ne·s et pour la société. Il n'y a plus qu'un seul tableau qui rend compte de tout. Ainsi, ce tableau figure l'état de la société et en est la représentation concrète.

Notre prochaine étape sera de pouvoir pleinement jouer à l'entièreté du jeu, et de réfléchir à la seconde phase, le Forum, qui reconnecte avec une branche de notre recherche que nous avons laissé en jachère : la force de persuasion du discours et la place du débat.

Pour cela, nous avons envie de sortir les citoyen·ne·s de l'espace confiné d'une table à laquelle elles sont sagement assis·es. Nous avons envie de les mobiliser davantage physiquement, qu'elles s'engagent dans la partie. Nous avons le désir de tester une disposition où elles seraient en quelque sorte des tribuns, auraient l'occasion d'utiliser à la fois leur argumentaire, mais aussi leur présence pour influencer sur les décisions des autres. En cela, nous revenons à nouveau à une des pistes explorées dans notre résidence d'essai quand nous décortiquions les postures et phrasés d'orateur·trice·s. Nous décidons donc d'augmenter le format du jeu (de le déplacer d'une table à un espace plus vaste) et, en même temps, de travailler sur les mécaniques qui concernent le débat.

Valentin : Faut tout refaire à un plus grand format.

Axel : Oh putain, j'en peux plus de découper des cartes.

Valentin : En plus de la recherche, on finira par connaître le manuelle de l'imprimante par cœur.

Axel : C'est bien, en cas de reconversion forcée.

Valentin : Ajoute à ça le brevet machine à café et on est au top.

Axel : Tous les joueurs ont confirmé ?

Valentin : Pour les premières parties, oui, mais pas pour celles qui arrivent plus tard.

Axel : Ok. Je relance un perco.

Valentin : Oui, je veux bien des biscuits aussi.

Axel : Renaud, il est dispo vendredi ? On le mettrait bien dans le groupe de Lionel, non ?

Valentin : Non, y a déjà le quota de mecs sur celle-là. Mettons-le dans la partie avec Natacha.

Axel : Ok.

Valentin : Je préférerais quand même le café de l'autre machine.

9. RÉSIDENCES 7 ET 8 : JEU GRANDEUR NATURE

[Entre décembre 2016 et avril 2017]



Aménagement du foyer du grand L'L pour accueillir les parties en "taille réelle". Au premier plan, le tabouret où piocher des événements. À gauche, sur le mur, le panneau "Citoyens" où sont affichées les activités de chacun-e, suivi des "LOIS" actives, suivies du panneau "SOCIÉTÉ" où sont repris les scores de chacun-e dans chaque domaine.

La mise en "taille réelle" du jeu a été une étape importante. En effet, celle-ci prenait une forme qui faisait appel à des questions de mise en espace, de gestion de la circulation, de scénographie de différents espaces traduisant les différentes étapes du jeu : un ensemble de paramètres qui se rapprochaient davantage de questions que nous pouvons rencontrer dans le travail de la scène.

Nous utilisons tout le foyer du grand L'L, que nous aménageons et divisons en trois espaces distincts. Le premier comprend le nom de chaque citoyen-ne, son profil, ses activités, un plateau avec les cartes événements à piocher au début de chaque tour et une table regroupant le nuage d'activités disponibles (en quelque sorte, c'est l'espace des parcours individuels). Dans un deuxième espace, se trouvent les lois actives affichées et le tableau des scores : il représente la société, à la fois le cadre dans lequel les citoyen-ne-s évoluent et leur mise en relation via leurs scores.

Le troisième espace est le lieu du Forum. Les lois existantes que les citoyen-ne-s peuvent proposer sont affichées au mur, une table avec des panneaux et marqueurs leur permettent d'écrire/inventer de nouvelles lois à proposer. Il y a également une urne avec un panneau servant d'isoloir, et une tribune derrière laquelle les citoyen-ne-s se placent pour défendre leur proposition aux autres.



Le panneau "Citoyens" qui comporte le prénom des joueur-euse-s, leurs profil et activités.

Au commencement d'une partie, les citoyen-ne-s tirent un profil au sort. Ensuite, leur nom est affiché sur un tableau en-dessous duquel il y a des activités qui leur sont attribuées pour commencer la partie. Une série de trois lois est affichée à côté du tableau des scores (à chaque citoyen-ne est attribuée une couleur, et tout le monde commence à zéro dans tous les domaines). Le tour du/de la premier-ère joueur-euse commence. Une fois que chaque joueur-euse à jouer son cycle de vie, nous passons à la deuxième phase du tour, le Bilan, le Forum, que nous appelons désormais l'Hémicycle. C'est cette partie que nous avons conçue et explorée lors de cette résidence.

9.1 MÉCANIQUES EXPLORÉES DANS LA MISE EN TAILLE RÉELLE DU JEU

Proposition de Lois

Chaque citoyen-ne peut, s'il/elle le souhaite, choisir une loi qu'il/elle soumettra au vote des autres. Il y a un stock de lois à disposition. Certaines portent sur le calcul des scores, d'autres sur le nombre d'activités ou d'événements qui peuvent se produire, d'autres portent sur l'écart entre les citoyen-ne-s, certaines lois changent la façon de voter, le nombre de lois en vigueur, une loi peut même conduire à l'exclusion d'un-e citoyen-ne, etc. De plus, les citoyen-ne-s peuvent aussi écrire leur propre loi et la soumettre aux autres, histoire de ne pas mettre de restrictions dans ce qu'il était possible de proposer. Une part de notre réflexion a aussi porté sur le nom à donner aux lois disponibles dans le stock et à la perception que les citoyen-ne-s pouvaient en avoir. On n'abordera pas, par exemple, de la même manière la loi intitulée "Charité" et celle appelée "Égalité des revenus".

Débats

Après que chacun-e ait choisi (ou non) la loi qu'il/elle veut soumettre aux autres, s'ouvre l'étape des débats. Chaque citoyen-ne va, à tour de rôle, présenter sa loi aux autres. Il/elle peut commenter les motivations qui le-la poussent à proposer celle-ci et les citoyen-ne-s sont invité-e-s à en discuter.

Si un·e citoyen·ne trouve que le débat prend trop de temps, ielle peut appeler le temps représenté par un sablier mis à disposition des citoyen·ne·s. Une fois le sablier renversé, il reste une minute pour clore le débat sur la loi en question.

Vote

Dernière étape, les lois proposées et débattues sont soumises au vote. Le dépouillement a lieu après chaque vote. En fonction du résultat, les lois sont adoptées et appliquées immédiatement. Le vote prend fin quand toutes les lois ont été soumises au vote. Le système de scrutin de base est à la majorité absolue.

Dans cette deuxième partie d'un tour de jeu, nous proposons un dispositif qui explore les mécanismes de débat et de persuasion. Il est pernicieux dans le sens où il est à la fois une façon de légiférer sur la première partie du jeu et de rétablir les déséquilibres, mais il est aussi le moyen de renforcer ceux-ci. Il est la porte ouverte à la défense de ses intérêts.

Il est une façon de montrer que le champ social est toujours conflictuel, que les intérêts des un·e·s ne sont pas les intérêts des autres, et que tout le monde défendra ses propres intérêts. Ici, nous avons essayé de mettre en avant le fait que la politique est par essence conflictuelle. Pour ce faire, non seulement les citoyen·ne·s sont dans une course entre eux·elles, mais en plus ils siègent au parlement qui régit leur société. Cette double casquette d'individu-parlementaire nous semblait être un bon moyen de faire éprouver, dans le chef de ceux·celles qui participent au dispositif, les interrogations sur la méritocratie et l'intégrité.

Pour donner un ordre d'idée, chaque partie-test dure entre trois et quatre heures, et permet d'aller au bout de la partie avec tous les mécanismes proposés. À l'issue de chacune de ces parties-tests, nous avons un temps d'échanges avec les participant·e·s qui nous permet de réfléchir et d'implémenter le jeu, grâce à leurs remarques, leur propositions, suggestions, etc. Chaque partie-test est également l'occasion de mettre à l'épreuve les mécaniques de jeu et d'essayer différentes possibilités. Nous essayons notamment une variante où nous donnons des objectifs secrets aux participant·e·s. S'ielles réalisent ces objectifs, ielles augmentent leur score final. En termes de lois, nous intégrons au fur et à mesure une partie de celles qui ont été proposées. Les participant·e·s au jeu ne sont donc pas seulement des "cobayes", ielles deviennent aussi des interlocuteur·trice·s qui nous permettent de rebondir et d'améliorer ce que nous essayons de mettre en place.

Durant cette série de parties-tests, nous prolongeons également notre travail sur la dimension fictionnelle du jeu. Notre souhait est que les participant·e·s s'immergent dans le jeu sans se rendre compte des lignes de narration qui pourraient en découler *a posteriori*. Pour ce faire, nous peaufinons le travail de rédaction sur les événements et les lois afin que chacun·e puisse s'y projeter. Dans cette réflexion sur le développement de la dimension immersive, nous nous rendons compte qu'il est très propice de demander aux citoyen·ne·s de lire l'entièreté des cartes et d'annoncer ce qu'ielles font. Lors de la phase "événements", certain·e·s citoyen·ne·s se contentent de seulement annoncer l'effet de la carte (ex. : tu as moins de X points dans X domaine), sans préciser la nature de l'évènement. Ce qui est nettement moins "jouant" que de dire : « Tu essayes de réparer toi-même la plomberie : moins un point dans le domaine matériel ». Cette interaction plus complète ouvre un espace imaginaire et crée des lignes de narrations, cohérentes ou tout à fait absurdes, qui amènent les citoyen·ne·s à se projeter davantage dans le jeu. De la même manière, nous leur demandons de ne pas jouer, dans leur coin, leur tour d'activités, mais d'en faire part aux autres. Exemple : « J'abandonne l'activité Yoga pour commencer l'activité Relation adultère ». Favoriser les interactions et la création d'une "histoire" tant individuelle que collective permet que l'expérience ne se résume pas à un simple comptage de points et que le dispositif proposé soit investi de valeurs et de métaphores.

Nous sommes confrontés à une tension. Certaines personnes prennent complètement le pli du jeu et s'impliquent dedans avec l'envie de gagner. Elles mettent des bâtons dans les roues des

autres, s'emploient à les convaincre du bien-fondé de nouvelles lois dont elles tireront avantage, utilisent un tas de procédés, se permettent d'avoir certaines attitudes sous couvert qu'elles jouent et que donc "ce n'est pas elles". D'autres, en revanche, éprouvent une certaine difficulté avec le cadre très compétitif, avec le fait que le système du jeu, et les issues qui sont proposées, reposent sur le fait d'enfoncer son voisin. À l'inverse des premières, elles vivent une sorte d'adéquation entre leur attitude dans le jeu et la personne qu'elles se représentent être dans la vie. Elles jouent davantage selon leurs valeurs que celles du jeu. Évidemment, ces personnes finissent par perdre. Certaines se révoltent même ouvertement, au point d'arrêter la partie et de terminer la session en buvant un café. Or notre envie est d'arriver à abolir (sur le temps du jeu) la distance critique que les participant-e-s peuvent avoir, qu'ielles se prennent littéralement au jeu et, dans ce cadre-là, soient poussé-e-s à avoir des comportements et des actions qu'ielles n'auraient pas dans la vie de tous les jours. Nous voulons les amener à rompre avec le consensualisme pour parvenir à des points de débat et de modification du cadre, qui interrogent les limites éthiques. Par exemple : « mettons en place la Peine de mort afin de pouvoir éliminer ceux-celles qui risqueraient d'amener la société en faillite ».

Nous voulons que les citoyen-ne-s se plongent dans le jeu, nous cherchions à ce que le cadre ludique leur serve de prétexte pour mettre de côté leurs convictions, qu'ielles aient un prétexte fictionnel suffisant pour oublier d'être "politiquement correct-e-s". Notre dispositif repose sur la mise en tension, la création de conflits et d'intérêts différents, afin d'éprouver dans un cadre ludique des procédés démocratiques. Nous avons donc ajouté une mécanique à notre jeu, des objectifs secrets distribués à chacun-e au début de la partie. S'ielles parviennent à accomplir ces objectifs, ceux-ci leur rapportent des points supplémentaires en fin de partie. Bien sûr, nous avons pris soin de chercher à creuser les écarts à travers ceux-ci. Onze objectifs ont donc été ajoutés au jeu. Le but est, en quelque sorte, de permettre aux joueur-euse-s d'endosser un rôle. Cela leur offre la possibilité de se lâcher.

Nous pensons que la compétition, la réussite, est une fiction savamment construite et qu'il faut y croire pour y participer. Le jeu est la traduction de ce postulat. Finalement, ceux-celles qui décident de ne pas jouer sont ceux-celles qui ne choisissent ni de perdre, ni de gagner.

Finalement, grâce au cadre ludique, les citoyen-ne-s acceptent la compétition dans laquelle les plonge la fiction. Il y a de notre part un effet de manipulation un peu pervers. Une sorte d'expérience de Graham. La fiction et la dimension ludique doivent permettre aux participant-e-s de se lâcher et de faire preuve d'une certaine cruauté les un-e-s envers les autres. Plus ielles feront preuve de cruauté, plus ielles iront au bout du procédé avec un score élevé. Il y a deux manières d'envisager les choses, soit sortir du cadre et refuser les postulats que proposent le jeu et donc refuser de jouer. Soit s'emparer de celui-ci et utiliser tous les moyens possibles pour en sortir vainqueur.

Ces deux résidences autour de parties en taille réelle ont été décisives pour notre recherche. Elles ont marqué un vrai tournant. Nous avons été au bout d'un dispositif. Bien sûr, il nous restait à décider quoi faire de la matière accumulée et de toutes ces parties jouées, mais nous avons "notre" jeu.

Axel : Bon ben, voilà.

Valentin : Ouais, on l'a fait.

Axel : Ouais.

Valentin : On fait quoi maintenant ?

Axel : Aucune idée. On n'en verra jamais le bout.

Valentin : Non.

Axel : Un café ?

Valentin : Franchement, là, je préférerais une bière.

10. RÉSIDENCES 9 ET 10 : TROIS BRANCHES POSSIBLES

[Entre juin et octobre 2017]

10.1 RETRANSCRIRE VERS LA FICTION

Nous ne savons pas quoi faire de plus avec cette matière accumulée au cours des parties. Plusieurs pistes s'offraient à nous. La première : écrire une fiction sur base des parties que nous avons réalisées.

Nous sommes en résidence d'écriture à Mariemont pour explorer cette piste. Nous retranscrivons, dans un premier temps, le plus fidèlement possible le déroulé de certaines parties (chacune avait été enregistrée). Nous veillons à préserver l'oralité de la langue, les tics de langage, ainsi que l'élaboration de la pensée sur le moment. Nous espérons, avec la matière accumulée, pouvoir écrire une super fiction qui couvrirait l'ensemble des interrogations et contradictions que soulevait le dispositif, tout en y ajoutant le filtre de la réussite et de l'évolution de l'individu au sein d'un cadre. Malheureusement, nous nous heurtons à un obstacle, afin que cela soit un tant soit peu intéressant pour quelqu'un-e d'extérieur, il faut avoir intégré les règles du jeu, sans quoi il est difficile de comprendre les enjeux des discussions et d'avoir une lecture possible de la situation. Sans les codes, comment comprendre ce qui se joue ?

Nous ne voyons pas de truchement sur la façon de transmettre les codes : faire une notice explicative du jeu au début nous semble rébarbatif, et tenter (même astucieusement) de faire comprendre ceux-ci au fur et à mesure de l'écriture amènerait le·la lecteur·trice/spectateur·trice à passer plus de temps à comprendre ce qu'on lui veut qu'à avoir une réflexion sur le fond. De plus, une fois ces codes expliqués et intégrés par le·la potentiel·le spectateur·trice, il serait sans doute plus intéressant de jouer ielle-même une partie, afin d'éprouver et de vivre les situations, que de regarder une partie se faire. En effet, il est rarement très passionnant d'assister à une partie de jeu de société quand on y prend pas soi-même part. Pour trancher définitivement en défaveur de cette option, il nous apparaît, dans une discussion avec M&O, qu'il s'agirait en fin de compte d'une toute autre recherche en soi.

Valentin : C'est dur de compiler tout ce qu'on en ressort comme moments intéressants et d'en écrire quelque chose.

Axel : Du genre Lionel propose de voter pour la Peine de mort ?

Valentin : Par exemple. Ou l'Égalité des revenus n'emportent pas assez de voix.

Axel : Ce que je trouve difficile, c'est de revenir à un autre type d'écriture, de transposer une partie qui est très vivante dans quelque chose de figé. J'ai l'impression qu'on est loin de ça.

Valentin : Si on doit s'intéresser aux individus, alors ce n'est pas très amusant de voir ou de raconter ce qui est arrivé à un autre joueur. Et si on s'intéresse aux "sociétés", à tout ce qui est plus en lien avec le cadre, alors on n'a pas tellement besoin de récits individuels aussi poussés.

Axel : En plus, on ne transmet pas "l'expérience". On perd l'enjeu que chaque joueur·euse a pu ressentir ou a dû gérer. On ne joue pas un match de foot, si l'on en connaît déjà le score.

Valentin : Sauf le Brésil contre la France.

Axel : Ouais...

10.2 DIFFUSER LE JEU COMME EXPÉRIENCE : UNE PLATEFORME VIRTUELLE

Une autre piste est d'écrire des fictions foisonnantes de société sur base des différentes parties jouées. Nous envisageons de mettre au point un site, qui serait en quelque sorte un récit-monde des différentes parties, de leur évolution et de leur finalité. Nous imaginons ces fictions comme des laboratoires, des histoires ouvrant à des potentiels pour penser les façons de vivre ensemble. Pour ce faire, nous envisageons plusieurs étapes. Tout d'abord, mettre en ligne le jeu sous un format que chacun.e peut imprimer et découper à la maison, voire de jouer directement en ligne via la création et le développement d'une application ou d'un logiciel. L'idée est aussi de demander aux joueur·euse·s de tenir un compte rendu au tour par tour de leur partie, sous une forme synthétique : lois actives, nom (fictif ou non) des joueur·euse·s, évènements qui ont eu lieu dans sa vie, activités pratiquées, évolution du score, bilan de la société, lois proposées au Forum, résultat des votes, promulgation des nouvelles lois et remplacement des anciennes, commentaires ou faits notables. Avec toutes ces données transmises, nous aurions entrepris la rédaction de chroniques de sociétés fictives, en montrant les mécanismes à l'œuvre, les dérives ou les trouvailles. Nous aurions pu également, via la plateforme (logiciel ou application), alimenter le tout en contenu, en réflexion, et prolonger l'exploration des différents axes de notre recherche.

Cette possibilité nous séduit et remporte presque notre adhésion. Mais il lui manque quelque chose de crucial à nos yeux : la dimension de coprésence et vivante, qui est au centre de nos pratiques. Nous trouvons dommage qu'une recherche en arts vivants trouvent son issue dans la virtualisation et l'anonymisation. De plus, cela ne met pas vraiment de "fin" à notre recherche, mais cela prolonge dans des délais possiblement infinis, jusqu'à notre propre essoufflement.

Valentin : Donc, la société...

Axel : Composée du nom des joueur·euse·s qui composent la partie.

Valentin : La société HLLMNQ au tour 3 a adopté la loi Egalité des chances et Ostracisme. La citoyenne Laura a été poussée à l'exil par 3 voix contre elle, pour un tour. Celle-ci s'en va vers d'autres rivages, en attendant de pouvoir revenir chez elle.

Axel : C'est ça, une chronique qu'on romance un peu.

Valentin : Mais comment traduire les tours ? En quelle unité de temps ? Et il faudrait trouver un ratio entre ce que ça représente pour une société et ce que ça représente dans l'existence d'un joueur.

Axel : Ouais, ouais. C'est toi la tête en math, tu trouveras. Ce qui est génial, c'est qu'on peut faire comme si tous ces récits étaient des micro-récits au sein d'un macro-récit qui est *Vous avez vu ma ruine et vous avez eu peur*.

Valentin : Et ce sont les joueurs qui produisent ce récit. Ils le co-écrivent avec nous.

Axel : Après, le plaisir du jeu, c'est aussi l'objet. Avec cette histoire de plateforme en ligne ou de cartes qu'on découpe soi-même, on perd ça.

Valentin : Oui. Faut aussi que les gens aient envie de nous suivre dans le délire.

10.3 DIFFUSER LE JEU COMME EXPÉRIENCE : LE JEU DE SOCIÉTÉ ET SON DÉPLOIEMENT “DANS LA RÉALITÉ”

Au final, nous sommes partis sur une troisième possibilité : “boucler” notre recherche, en peaufinant la question du jeu de société, autour de deux modalités de partage possibles. Une forme “simple”, qui consiste à imaginer une boîte de jeu pour que tout un·e chacun·e puisse s'en emparer (ce qui implique de réfléchir à l'objet, son esthétique, ainsi qu'à une clarification noir sur blanc des règles du jeu). L'autre déclinaison envisagée est une sorte d'évènement pour lequel nous venons installer le jeu (de 1 à 10 tables) et, par table, un·e maître du jeu se charge d'animer la partie, c'est-à-dire à la fois de transmettre les règles et de veiller à la dynamique et au bon déroulement du jeu. Avec, à la fin, la proposition d'un moment d'échanges et de débat entre tou·te·s les participant·e·s, animé par un observateur·trice extérieur·e (sociologue, économiste, psychologue, urbaniste, biologiste...) qui aura voyagé de table en table et apportera son éclairage/point de vue sur l'expérience vécue et le dispositif proposé, en guise d'amorce à une discussion plus large.

11. RÉSIDENCES 11 À 13 : MATÉRIALISATION DU JEU DE SOCIÉTÉ

[Entre avril 2018 et mai 2019]

Nous nous attelons donc à cette dernière proposition. Nous voulons que le jeu soit léger, facile à transporter et que plusieurs parties puissent cohabiter dans un même espace. Après avoir agrandi le jeu à un format “taille réelle”, il nous faut repasser à un format “table”. Nous devons pour cette étape faire des choix plastiques quant à l’esthétique finale du jeu. L’équipe de L’L nous propose de rencontrer Colin Junius, graphiste, afin qu’il nous accompagne dans cette étape de notre recherche. Nous lui parlons longuement de notre travail. Au final, nous nous amusons à l’idée de donner aux différents éléments du jeu un côté tripot ou casino, qui vient renforcer la fiction ludique du dispositif en lui ajoutant l’idée de parier sur sa vie.

Les panneaux où sont affichés les lois et le score des joueur·euse·s deviennent ainsi des tapis. Les joueur·euse·s se voient attribuer des jetons de couleur qui évoluent sur ces différents tapis. Nous travaillons sur un format de cartes, proche de celui des jeux de tarots. Pour ce qui est de la table, nous réfléchissons au format idéal (ni trop grand ni trop petit) et à un agencement des éléments de jeu qui soit à la fois pratique, “lisible”, et dont la disposition générale peut faire songer au tableau de poker ou de roulette dans les casinos. Nous réfléchissons également à la meilleure disposition pour reproduire, à l’échelle d’une table, ce que nous avons mis en place lors des parties en “taille réelle”. La question des symboles et des typographies est un autre espace de recherche qu’il nous a fallu creuser. Jusqu’alors, nous avons choisi parmi une série de symboles préexistants. Nous avons ici l’occasion de concevoir ceux qui seraient les plus évocateurs pour nous. Colin nous a proposé de partir sur une esthétique proche de celle de Gerd Arntz, dessinateur et graphiste d’origine allemande (1900-1988).

Avec la création de ce que l’on appelle des isotypes, Gerd Arntz a cherché des symboles et une iconographie qui soient compréhensibles par le plus grand nombre. Par des figures, principalement des personnages féminins ou masculins aux traits simples, il a tenté de faire passer des idées politiques, souvent dénonciatrices d’oppressions en lien avec la lutte des classes. Un travail de synthèse et de métonymie qui nous semble en adéquation avec ce que nous avons tenté de mettre en place dans les mécanismes ludiques, en écho avec la façon dont nous nous jouons des codes de la méritocratie, de la réussite et de la compétition, à l’intérieur du dispositif de jeu que nous proposons.

Cette dernière étape de notre recherche (car il s’agissait bien, pour nous et l’équipe de L’L, de clore notre recherche) a été également l’occasion de peaufiner notre vocabulaire du jeu, l’écriture des cartes “événement” et des cartes “loi” et, surtout, d’articuler le plus clairement possible les règles du jeu afin de les rendre accessibles pour tou·te·s, sans pour autant devoir les simplifier.

- Axel : Alors maintenant l'enjeu serait de conclure, de jeter un regard, de transmettre ce que cette recherche nous a apporté.
- Valentin : Un rapport au temps, très différent. Savoir que, pour comprendre ce que l'on fait en se laissant chercher et donc douter, il faut accepter qu'on ne maîtrisera absolument pas la donnée temps...
- Axel : Oui, je n'aurais jamais cru que nous resterions cinq ans à L'L...
- Valentin : Et puis, dans ce rapport au temps, il a fallu aussi apprendre à être davantage attentif au rythme, aux étapes, aux paliers et parvenir à sentir ce que le travail demande. Plus que de quantifier.
- Axel : Penser à sa méthodologie, comprendre qu'elle est constitutive de ce que l'on fait, qu'elle vient se glisser dans tous les interstices.
- Valentin : C'est vrai qu'on a passé beaucoup de temps à discuter de la méthode. Proposer, remettre en question, critiquer, amender. Ce n'est pas forcément la partie la plus gaie.
- Axel : Mais cela a renforcé notre dialogue. Jusque-là, on avait rarement eu l'occasion de discuter autant. Toutes ces discussions ont permis de se débarrasser de pas mal de velléités personnelles.
- Valentin : Certaines aventures sont des matrices dans un parcours artistique... Notre aventure à L'L a teinté tous les projets qu'on a fait pendant, et qu'on fait encore maintenant. On ne peut pas cloisonner. Cette pratique rayonne sur les autres.
- Axel : Sans compter la maîtrise de certains outils sur le tas, comme la machine à café, la photocopieuse, la rogneuse, la plastifieuse...
- Valentin : Excel et Google Drive.
- Axel : Skype, plus récemment...
- Valentin : Oui... On trouve dans la recherche ce que l'on a envie d'y trouver... Tu y as trouvé quoi d'autres encore, toi ?
- Axel : Un certain goût pour la prise de tête et le pinaillage. Le temps passé à ergoter sur comment faire a quand même été considérable. Au début, ça me saoulait beaucoup. Aujourd'hui, je peux vraiment aimer détricoter et passer au crible tout ce qui tient du processus. Ça pourrait en friser la "diptérosodomie"... Blague à part : j'ai l'impression d'être plus curieux de la manière dont se font les choses. Pas que je m'en foutais avant, je ne suis pas tombé à L'L par hasard, mais je n'avais pas un regard aiguisé sur ces questions. Il s'est affiné à force de résidences et de discussions avec toi et au sein de la structure. Pour ce qui est de la matière même de notre recherche, j'ai l'impression d'avoir développé une sacré dose d'ironie quant au modèle que la société nous propose. Et une envie irrépressible de m'en moquer. Parce que j'ai l'impression de me le manger en pleine face au quotidien et que celui-ci me rappelle sans cesse combien je suis un nuisible en tant que chômeur/artiste. Ensuite, un goût pour le dispositif ludique. Je ne jouais pas autant avant notre recherche.
- Valentin : Je pense que le temps passé à L'L m'a surtout permis de confirmer les priorités dans mon travail. Par exemple, un de mes moteurs principaux, c'est d'être en apprentissage en permanence et, mon expérience à L'L, la recherche, m'a confirmé l'intérêt de cela. L'importance aussi du jeu et des contraintes... dans le travail artistique,

comme dans la vie.

Axel : Pfff... Pas évident de conclure, n'empêche.

Valentin : Non, clairement. Tout comme clore une recherche.

Axel: C'est peut-être aussi parce qu'on a encore trop le nez dedans, pour avoir un recul suffisant.

Valentin : Ouais... On va prendre un café ?

Axel : J'allais te le proposer...