

AU BOUT DU PLONGEOIR, JEU DE SOCIÉTÉ

Un jeu de société aussi pour ceux qui n'aiment pas les jeux de société.

Ce jeu est le fruit d'un travail entre l'association Au bout du plongeur et François Deck. Le bout du plongeur réunit 9 membres fondateurs autour d'un projet de résidences de recherche et de création, ouvert aux champs de l'art (sous toutes ses formes) et des sciences. Un lieu de travail, de vie et de débat. Ce groupe a choisi de faire émerger et vivre cette plate-forme, attachée à un lieu, le manoir de Tizé à proximité de Rennes, sous la forme d'une direction à 9, et de faire de cette codirection, complexe et périlleuse, un projet artistique et politique à part entière. L'idée d'un outil médiateur s'est imposée rapidement : producteur de réflexion et d'appropriation collective au sein de l'association, et objet de restitution et de partage auprès de l'ensemble des citoyens, public de cette plate-forme. François Deck, artiste consultant, travaille les formes du débat et de la prise de décision. Suite à notre sollicitation, il a proposé de construire ensemble un jeu de société : un jeu pour inventer, un jeu à inventer. L'expression jeu de société inclut des notions sensibles et subjectives dans le débat. Elle implique la notion de plaisir. [...] des délibérations à contraintes permettent d'envisager le débat comme processus créatif. Une première forme, un jeu de 32 questions, a émergé à l'issue de notre premier temps d'échange avec François Deck autour de la projection intime de chacun dans ce projet : Au bout du plongeur, qu'est-ce que vous faites ? Faut-il désespérer de l'espoir ? L'artiste peut-il apporter des questions à nos réponses ? Quels silences nous font parler ? Inventer des règles du jeu pour inventer ?... Nous

avons souhaité aller au-delà de ces 32 questions, et poser, chose difficile à faire, des affirmations, valant pour principes du projet. Ces derniers, encore en chantier, fondent le jeu de société, même s'ils n'y apparaissent plus dans sa forme actuelle. Concrètement, le jeu s'inspire de la forme classique du tapis de jeu avec des cases. Chaque case nomme un équipement urbain : école, mairie, entreprise, domicile, supermarché, Anpe, théâtre, palais de justice, etc. ; il existe une case nommée « autre chose ». À ce jour, nous avons cité les équipements, publics et privés, qui nous sont venus à l'esprit. On peut proposer autre chose : sex-shop, cantine municipale, restaurant 3 étoiles, boîte de nuit, église, musée d'art contemporain, crèche, et même un site plus particulier comme le siège d'un parti politique, un TGV, le Sénat, ou le Moulin-Rouge. Le but du jeu est la construction du jeu. L'enjeu du jeu est d'amener à un débat de société. Mais bien depuis un mode ludique, subjectif et sensible. Au cours des premières phases d'élaboration du jeu, nous avons testé des cartes « rôles ». À l'équipement choisi, prenons l'exemple du PALAIS DE JUSTICE auquel nous avons déjà joué, s'ajoutent en effet des fonctions : LE JUGE, LE PROCUREUR, L'ACCUSÉ, déterminées par les joueurs. Une de ces fonctions leur sera ensuite attribuée au hasard. Plusieurs modes d'interprétation de ces rôles sont apparus, liés au degré d'appropriation des personnages. Cela va de « parler depuis le point de vue de l'accusé » jusqu'à « incarner l'accusé ». On élabore conjointement des cartes « thèmes » comme élément déclencheur pour les prises de parole : LA PEINE, L'OPINION PUBLIQUE, etc., dont une est distribuée, au hasard également, à chacun des joueurs. Après un petit

« tour d'échauffement » de 3 minutes chacun, un scénario est inventé par un maître du jeu qui introduit par exemple la proposition : « Le ministre de la justice vient d'être limogé, tout le monde peut être juge, mais ne peut juger qu'une seule fois. » Il nous est apparu bien plus intéressant de mener le débat depuis des personnages ayant pris corps (travail de comédien) que depuis des points de vue qui maintiennent une distance entre le joueur et le rôle. Le jeu se construit donc sur une double subjectivité successive.

On démarre en s'inventant « procureur » par exemple, quitte à exprimer et à s'amuser sans complexe de tous les clichés que l'on véhicule. Cela ne doit pas être un problème de ne pas connaître le métier que l'on est censé représenter. Le plus drôle, et constructif, est de « se lâcher » et laisser libre cours à son imagination. Le personnage ainsi révélé s'avère parfois en conflit avec la personnalité du joueur !

Dans le second temps, chaque joueur « réintègre sa personne », un mot-clé vient donner une couleur, une orientation à la poursuite de la discussion : paradoxe, mémoire, incertitude... Chacun est invité à partager une expérience personnelle, énoncer ses convictions intimes, livrer une hypothèse de résolution. Ce mouvement en deux temps crée une tension, un écart, un déplacement. Il permet d'évacuer les opinions d'ordre général, de questionner les clichés depuis un état d'empathie, de mener la discussion entre sujets, d'abord imaginaires puis réels. L'interprétation du personnage vient nourrir le joueur, qui, peut-être, n'est plus tout à fait le même ? N'est-ce pas 12 protagonistes au lieu de 6 qui animent alors le débat, réinventent la

POLICE

ASSOCIATION

BANQUE

MAIRIE

UNIVERSITÉ

THÉÂTRE

SUPERMARCHÉ

STADE

PRISON

différence dispositif échelle écoute empathie enjeu enquête erreur espace essai



activité crise critique débat décision déconstruction découverte désir devenir

A
é
té

Une partie :
simultanées q
un 6e temps ré

1 Début

- Se munir de coupons
- Sélection d'un équipem
- Définition d'autant de rôl
- Inscription des rôles et de
- Choix d'un animateur du jeu

2 Exposition des

- Un premier joueur tire au sort un
- Le joueur improvise à partir du rôl
- Tour de table. Les joueurs disposer
- Il n'y a pas d'interactions entre les jou

3 Jeu de rôle [20']

- L'animateur propose un problème qui va
- Les thèmes précédents sont en référence a
- Les joueurs conservent les rôles exposés en
- Le premier joueur, tiré au sort, improvise à pa
- Les autres joueurs interviennent quand ils le so

4 Expression directe [30]

- L'animateur introduit un mot clé qui induit une phas
- Chacun abandonnant son rôle exprime son point de v

5 Propositions [10']

- Chaque personne rédige une hypothèse, une proposition,

expérience forme hasard humour hypothèse imagination implication incertitu

AGENCE
POUR L'EMPLOI

PLACE

PALAIS
DE JUSTICE

BOULANGERIE

AGENCE
ARCHITECTURE

CAFÉ

CINÉMA

Agencement anticipation changement collectif contexte contradiction corps cr

Jeux de société au bout du plongeoir

5 à 9 personnes. Il y a autant de parties que l'on veut. A partir de 2 parties, unit l'ensemble des participants.

vierges.
ment.
es et de thèmes que de participants.
s thèmes sur les coupons.

Les rôles

un coupon rôle et un coupon thème.
le sur le thème.
nt chacun de [3].
eurs.

servir de scénario.
au centre du jeu.
n 2.
rtir du problème proposé.
uhaitent.

']
e d'élaboration.
ue personnel.

un mot clé...

de inconnu information intimité invention maquette médium mémoire modèle

MÉDIA

AUTRE CHOSE

BIBLIOTHÈQUE

HOPITAL



négativité négociation œuvre outil paradoxe pertinence problème processus protocole

DOMICILE

ÉCOLE

ENTREPRISE

FRICHE

société, chacun ayant traversé une double identité, éprouvé deux postures ? Étant entendu que ce n'est pas là le nombre qui importe, mais bien l'expérience vécue d'une autre épaisseur de corps, d'un autre costume, d'une complexité induite. ■

Nathalie Travers

Membre de l'Association *Au bout du plongeur*, plate-forme artistique de création et de rencontre.

Le jeu est téléchargeable. N'hésitez pas à vous l'approprier et à nous faire part de vos impressions.
plateforme@auboutduplongeur.fr
<http://www.auboutduplongeur.fr>
http://biennaledeparis.org/Plat_abdpBdp.pdf

POLICE	ASSOCIATION	BANQUE	MAIRIE	BOULANGERIE	AGENCE ARCHITECTURE	CAFE	CINEMA
UNIVERSITÉ	<p>Au bout du plongeur <i>Jeu de société</i></p> <p>Une partie : 5 à 9 personnes. Il y a autant de parties simultanées que l'on veut. A partir de 2 parties, un 6e temps réunit l'ensemble des participants.</p> <p>1 Début</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se munir de coupons vierges. • Sélection d'un équipement. • Définition d'autant de rôles et de thèmes que de participants. • Inscription des rôles et des thèmes sur les coupons. • Choix d'un animateur du jeu. <p>2 Exposition des rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un premier joueur tire au sort un coupon rôle et un coupon thème. • Le joueur improvise à partir du rôle sur le thème. • Tour de table. Les joueurs disposent chacun de [3]. • Il n'y a pas d'interactions entre les joueurs. <p>3 Jeu de rôle [20']</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'animateur propose un problème qui va servir de scénario. • Les thèmes précédents sont en référence au centre du jeu. • Les joueurs conservent les rôles exposés en 2. • Le premier joueur, tiré au sort, improvise à partir du problème proposé. • Les autres joueurs interviennent quand ils le souhaitent. <p>4 Expression directe [30']</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'animateur introduit un mot clé qui induit une phase d'élaboration. • Chacun abandonnant son rôle exprime son point de vue personnel. <p>5 Propositions [10']</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque personne rédige une hypothèse, une proposition, un mot clé... 						DOMICILE
THEATRE	différence dispositif échelle écoute empathie enjeu enquête erreur espace essai	ROLES	THÈMES	ENTREPRISE	FRICHE	ÉCOLE	negativité négociation œuvre outil paradoxe pertinence problème processus protocole
SUPERMARCHÉ	<p>expérience forme hasard humour hypothèse imagination implication incertitude inconnu information intimité invention maquette médium mémoire modèle</p>						HOPITAL
STADE	PRISON	AGENCE POUR L'EMPLOI	PLACE	PALAIS DE JUSTICE	MÉDIA	AUTRE CHOSE	BIBLIOTHÈQUE