



Mentee : Jean-François Meuwly

Coach : Karim Slama

Titre du projet : Interstices

A l'origine de ce projet théâtral, il y a un jeu : *Tiers-Mondopoly*. Ce jeu de plateau familial est édité en 1985 par l'ONG suisse, *La Déclaration de Berne*.

Le temps de quelques tours, en tirant un dès ou des « cartes événements », les joueurs prennent le rôle d'agriculteurs péruviens et tentent de faire face aux difficultés du quotidien et des conditions météorologiques. Leurs revenus dépendent des variations du cours des matières premières ou encore des évolutions de la coopération internationale.

Les effets propres au jeu (identification des joueurs/mobilisation d'affects/développement de coopérations, etc) permettent de considérer ce dispositif ludique comme un jeu de plateau *au service du réel*. L'objectif principal est ainsi de faire prendre conscience aux joueurs de la précarité du statut d'agriculteur dans ce pays du sud global. Le jeu a donc une visée transformatrice.

Partant de ces considérations, je me suis demandé s'il était possible de développer un jeu documenté et actualisé portant sur les enjeux migratoires contemporains. En adoptant une perspective théâtrale, je me suis ensuite demandé s'il était envisageable de transposer ce jeu - actualisé - à la scène. Les pions rouge, jaune, vert ou bleu prennent alors une forme humaine, celle des acteurs et des actrices. Reste à savoir, entre autres questionnements, de quelle capacité d'action hérite le public invité à jouer avec ces acteurs et actrices le temps d'une représentation théâtrale.

Les petits coups bas d'alors, les trahisons ou autres évictions que l'on se garde certainement de reproduire dans la vie réelle, ont-ils la même portée que sur un simple jeu de plateau ?



« C'est là que se situe tout ce travail de documentation - pour que la personne soit chargée des possibilités de jeu qui sont là-dedans. »

Discussions Karim Slama / J-F. Meuwly, septembre 2023

Le mentorat a pris place au sein d'un processus de réflexion se déclinant sur plusieurs axes d'investigation :

1. Réflexion sur la notion d'esthétique critique
2. Recherche documentaire liée au domaine des migrations
3. Conceptualisation du jeu et réflexion sur sa transposition scénique
4. Réflexion sur les modalités de participation du public
5. Gamification/Ludification des matériaux documentaires

Ces différents axes d'investigation dialoguent ensemble et ne sont pas exhaustifs, d'autres viendront s'agréger à cette liste alors que certains fusionneront.

La première date du mentorat a servi à cibler l'objectif de nos rencontres. Nous avons choisi de développer la collaboration sur l'axe 3 - *Conceptualisation du jeu et réflexion sur sa transposition scénique* - sachant qu'il s'agissait de l'axe le plus concret pouvant entrer dans le temps qui nous était imparti lors de ce mentorat. 5 journées se sont déroulées en résidence à la Becque à La Tour-de-Peilz (05 juin au 9 juin 2023). Les 5 autres journées ont été réalisées à Lausanne dans les locaux de la SSA entre août et septembre 2023.



« Je pense qu'on doit aussi rester ouvert à une idée à laquelle on n'a pas pensé, une idée qui serait apportée par le public par exemple »

Discussions Karim Slama / J-F. Meuwly, septembre 2023

Nous avons traité des différentes modalités de participation d'un public. Néanmoins, les questions de ce qu'est un dispositif participatif et comment nous voulons intégrer le public à l'espace scénique restent ouvertes. Ces questions s'insèrent dans une réflexion plus vaste sur le concept de participation.

En nous basant initialement sur *Tiers-Mondopoly*, les réflexions nous ont amenés à prendre en compte une multitude de jeux de plateau ainsi que des jeux de rôles ou autres *Serious Games*. Au cours de ces mois, des conseils avisés nous ont été fourni par le *GameLab* de l'Université de Lausanne ainsi que par d'autres entités académiques et associatives.

« C'est ce que je trouverais intéressant dans cette idée de simultanéité, [...] que cela puisse ressembler à une exposition »

Discussions Karim Slama / J-F. Meuwly, septembre 2023

Ce mentorat a permis de préciser bien des aspects de cette création théâtrale. Beaucoup de temps a été investi dans la conceptualisation du jeu et la réflexion concernant sa transposition scénique.

Néanmoins, beaucoup reste à faire. Le corps du jeu dépend de la recherche documentaire qui débute désormais. En parallèle, un accent particulier est consacré à la réflexion esthétique et au positionnement critique de la pièce dans le paysage théâtral contemporain.



« On doit distordre le temps, parce que sinon, on ne peut pas conter l'histoire de chacun dans leur réalité temporelle »

Discussions Karim Slama / J-F. Meuwly, septembre 2023

Enfin, lorsque le matériel documentaire aura été sélectionné, il importera de procéder à leur gamification/ludification.

Une fois toutes ces questions approfondies, il sera possible d'investir le plateau en vue de la mise en scène.

« Réussir à montrer ... que le public a tout intérêt à ce que collectivement, ... notre but c'est de faire que tout le monde doit être en sécurité. »

Discussions Karim Slama / J-F. Meuwly, septembre 2023



Tous droits réservés.

Ce travail a été réalisé dans le cadre de la plateforme de mentorat et de coaching *double* du Pour-cent culturel Migros.

www.double-mentoring.ch