

JEUX W

JORIS LACOSTE & JEANNE REVEL

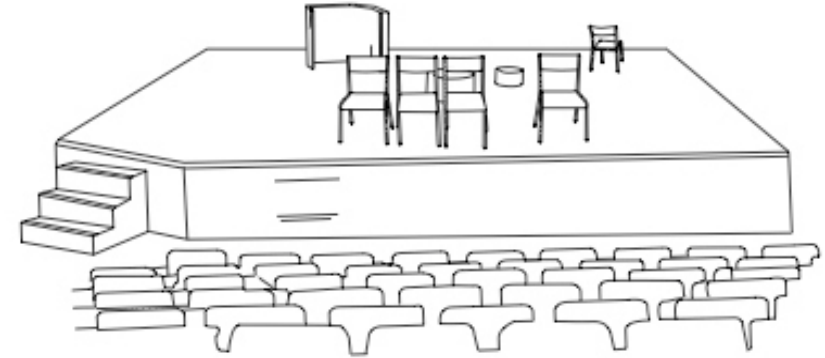
20

Les *jeux W* sont des performances auxquelles chacun est libre de participer, soit comme spectateur, soit comme joueur : il suffit de connaître les règles. Ils se pratiquent seul ou en équipe. On y joue pour le plaisir, même si à certains il y a des gagnants et des perdants. Toutes les parties sont imprévisibles ; elles sont souvent animées ; elles peuvent être belles.

La plupart des *jeux W* se pratiquent au cours d'ateliers et de stages ; certains d'entre eux peuvent toutefois constituer des pièces à part entière représentées en public. Dans ce dernier cas, on distinguera deux sortes de jeux : les jeux-spectacles, qui invitent le public à assister depuis les gradins à des parties mettant en jeu des équipes constituées, et les jeux-dispositifs, qui proposent aux spectateurs de participer directement à la partie.

Les jeux W sont présentés tous les derniers mardi du mois aux Laboratoires d'Aubervilliers.

GÉNÉRIQUE



GÉNÉRIQUE est un jeu qui prend la forme d'une discussion d'après-spectacle.

Les spectateurs et les performeurs se retrouvent pour parler d'un spectacle comme s'il venait d'avoir lieu et en discutent les pourquoi et les comment ; ce faisant, ils le créent ensemble, les uns en inventant de possibles questions, les autres en imaginant des réponses cohérentes entre elles.

En même temps qu'il joue avec les codes et les figures du discours artistique, *Générique* crée les conditions de l'élaboration en temps réel d'une fiction ouverte à tous.

21

RÈGLES DU JEU

1. *Générique* construit collectivement la fiction d'un spectacle qui aurait pu avoir lieu juste avant la partie.
2. Les joueurs se divisent en performeurs (de 3 à 6) et spectateurs (de 3 à 30)
3. Le jeu commence quand l'un des performeurs salue et remercie le public ; il prononce alors une brève introduction du type : « *Bonsoir, merci d'être restés pour la discussion. On est très curieux de connaître vos impressions sur la pièce que vous venez de voir. Si vous avez des remarques, des observations, même des critiques à faire, n'hésitez pas, ça ne peut que nous faire avancer... Vous avez des questions?...* »
4. Les spectateurs posent tour à tour des questions aux performeurs. Ces questions dessinent peu à peu les formes du spectacle fictif.
5. Les performeurs répondent tour à tour aux questions des spectateurs, en inventant au fur et à mesure des justifications pour les éléments spectaculaires imputés par les spectateurs. Ces réponses assurent la cohérence formelle du spectacle fictif. Des fonctions (chorégraphe, interprète, éclairagiste...) peuvent se distribuer dans le temps du jeu.
6. Performeurs comme spectateurs veillent à ne pas contredire la fiction du spectacle qui est en train de se créer.
7. Options :
 - a) Un des performeurs peut arriver 10 minutes après le début de la partie et prendre le spectacle en cours.
 - b) Des extraits du spectacle peuvent être improvisés à titre d'exemple.
8. Le jeu finit quand l'un des performeurs remercie le public pour sa participation.

LE JEU DU TOMBEAU



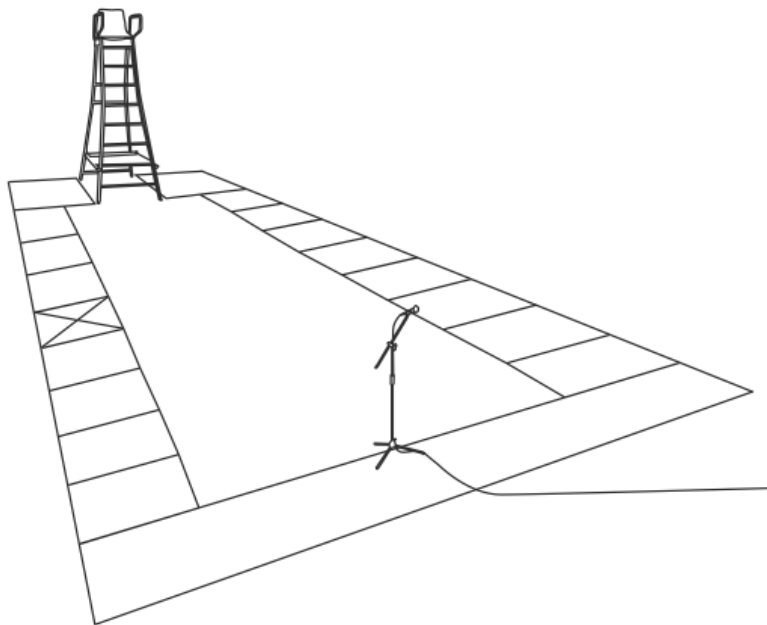
LE JEU DU TOMBEAU prend la forme d'une conversation informelle autour d'une table. Les joueurs s'efforcent de se parler les uns les autres à tour de rôle, à ce détail près que chaque réplique ne doit entretenir aucun rapport avec toutes celles qui l'ont précédée. En obligeant à des ruptures systématiques de contenu sous une apparence de continuité, le jeu du tombeau met en œuvre des tactiques de composition qui touchent à une poétique de la disjonction.

RÈGLES DU JEU :

1. Le nombre de joueurs est de 2 à 7. Au début de la partie, chaque joueur est doté de 7 jetons blancs et de 3 jetons noirs. Un croupier en bout de table organise le jeu, répartit les jetons et vérifie la comptabilité.
2. Le croupier annonce que la partie va se jouer avec un mot qu'il choisit (dit le «goupillon»).
3. Une manche commence quand le goupillon est lancé, c'est-à-dire quand le mot annoncé par le croupier est prononcé par l'un des joueurs au détour d'une phrase de la conversation.
4. À partir de ce moment, les joueurs prennent tour à tour la parole, sans ordre déterminé; chaque fois qu'un joueur parle, il dépose au centre de la table (dit le pot) un jeton blanc.
5. Chaque nouvelle réplique s'efforce de n'avoir aucun rapport avec toutes celles qui l'ont précédée depuis le début de la manche (y compris la phrase contenant le goupillon), que ce soit un rapport de sens ou un rapport de forme.
6. Quand un joueur A est en mesure d'établir un rapport entre la réplique qui vient d'être prononcée par un joueur B et l'une des répliques précédentes de la manche, il dépose un jeton noir sur la table et s'écrie «Tombeau!»

7. Si le tombeau ne fait de doute pour personne, le joueur B ramasse le pot; si quelqu'un en fait la demande, le croupier peut demander d'«ouvrir le tombeau». Le joueur A est alors tenu d'explicitier le rapport qu'il a perçu. Une fois ce rapport validé par le croupier, le joueur B ramasse le pot; si au contraire le croupier déclare le rapport invalide, c'est le joueur A qui ramasse le pot. Dans les deux cas, la manche est conclue.
8. Une nouvelle manche commence dès que le goupillon est relancé.
9. Lorsqu'un joueur n'a pas entendu la réplique qui vient d'être prononcée, il peut demander «Pardon?» pour qu'on la lui répète, sans qu'il y ait en rien risque de tombeau.
10. Un joueur qui n'a plus de jetons noirs ne peut plus s'écrier «Tombeau!»
11. Un joueur qui n'a plus de jetons blancs est déclaré «fou». En conséquence il peut intervenir à n'importe quel escient, que ses répliques aient ou non un rapport avec celles qui précèdent. Les répliques d'un fou sont «hors-jeu», c'est-à-dire qu'elles ne peuvent jamais faire l'objet d'un tombeau. Les autres joueurs sont néanmoins tenus de répondre aux attaques d'un fou. Si un joueur inconsidérément s'écrie «Tombeau!» suite à la réplique d'un fou, le croupier déclare «Le fou a parlé», et le joueur imprudent ramasse le pot.
12. La forme générale de la conversation doit être préservée en dépit de son non-sens. Cela autorise d'une part toutes les articulations en usage dans le discours oral; cela demande d'autre part une attention particulière à la circulation de la parole à l'intérieur du groupe, au mouvement des adresses, aux marques d'accord ou de désaccord, de question et de réponse, etc.
13. En particulier, si dans la conversation un joueur attaque, c'est-à-dire adresse une réplique à un autre joueur, ce dernier (à moins qu'il ne soit sauvé par l'intervention d'un autre joueur) est tenu de défendre, c'est-à-dire de répondre ou de répliquer dans le rythme de la conversation. Si ce n'est pas le cas, le croupier déclare «Le muet prend le pot», ce qui condamne ledit joueur muet à ramasser tout le pot. La manche reprend alors où elle avait été interrompue.
14. Par ailleurs, si un joueur place impertinemment une réplique sans tenir compte du mouvement de la conversation, le croupier déclare «Le sourd prend n jetons», ce qui condamne ledit joueur à ramasser une partie du pot, cette partie ayant été évaluée à la hauteur de l'impertinence commise. La manche reprend alors où elle avait été interrompue.
15. Quand un joueur pose son dernier jeton, il s'écrie «Flambeau!», il est déclaré vainqueur de la partie.

LE JEU DE L'ÉCHELLE



24

LE JEU DE L'ÉCHELLE travaille les rapports entre la parole et le geste, entre partition et interprétation. Il se présente comme une succession de solos effectués alternativement par un joueur de chaque équipe sur la base d'une instruction. Les joueurs performent tour à tour à partir d'un énoncé commun qui se complexifie à mesure que ses interprétations se succèdent. C'est la reformulation permanente (et tacite) de la partition par les performeurs qui sert de base à une modulation qui va s'amplifiant, chaque proposition augmentant en quelque sorte la précédente. Le *Jeu de l'échelle* permet donc d'expérimenter collectivement une sorte de poésie en actes.

MISE

- un terrain de jeu
- un arbitre muni d'un chronomètre
- deux équipes (orange et gris) de 3 ou 4 joueurs
- un jury critique de 5 à 7 personnes, dont un rapporteur
- un chapeau

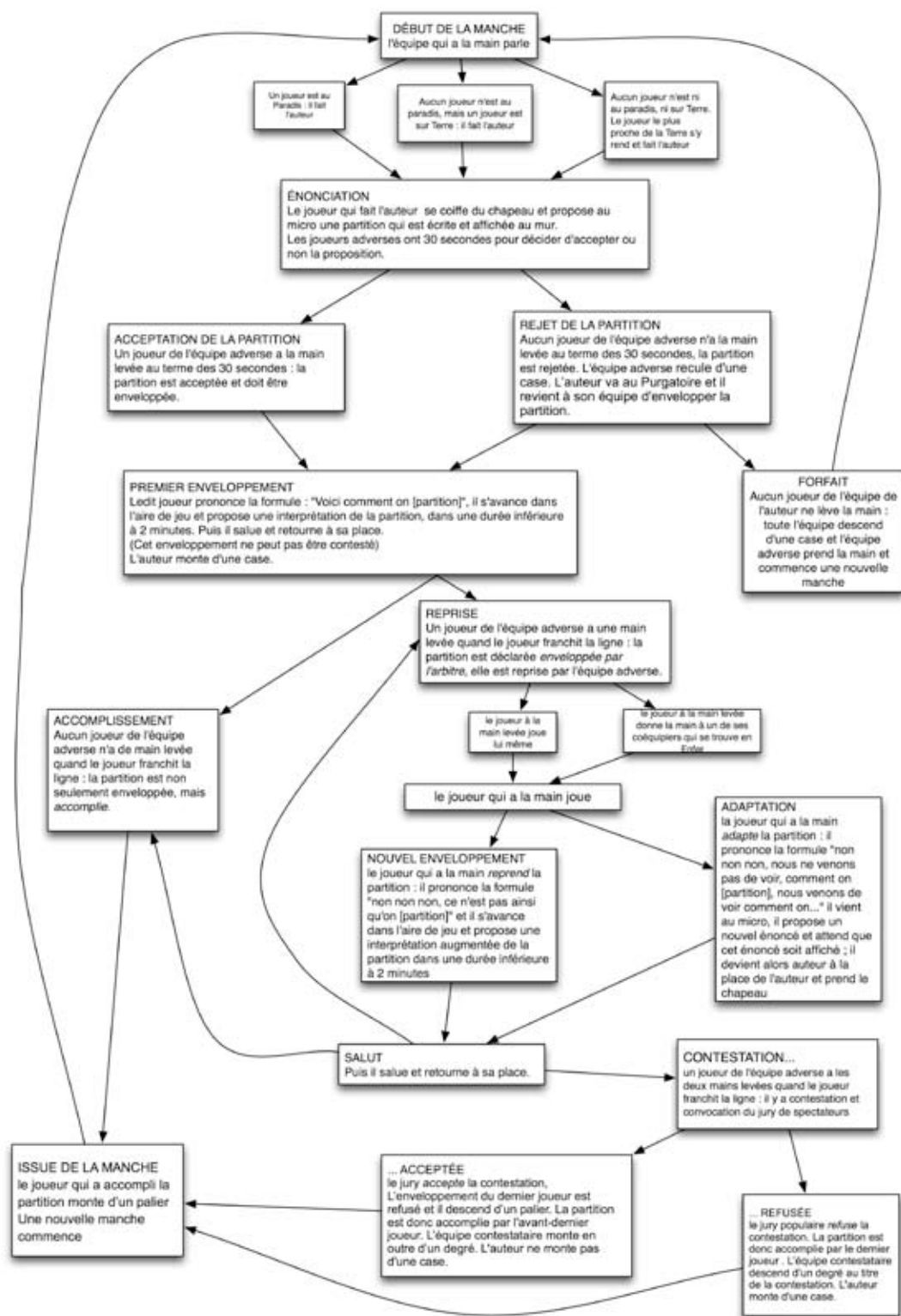
RÈGLES DU JEU

1. Une partie est composée de plusieurs manches. Les deux équipes prennent alternativement la main. Au début de la partie, les deux équipes sont sur la Terre. L'arbitre désigne à pile ou face laquelle des deux équipes a la main.
2. Une manche commence quand l'un des joueurs de l'équipe qui a la main parle, c'est-à-dire prend le chapeau de l'Auteur et propose au micro une partition, c'est-à-dire un énoncé comprenant au moins un verbe à l'infinitif. Cet énoncé est affiché à la vue de tous.

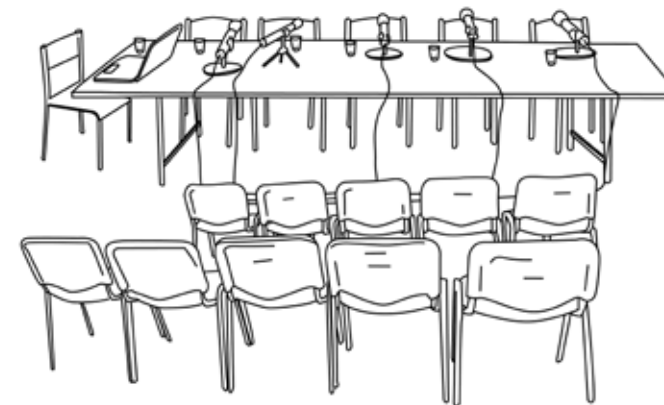
25

3. La partition proposée est effectuée tour à tour par chaque équipe.
4. Chaque effectuation (ou *enveloppement*) a lieu à l'intérieur du terrain de jeu par un seul joueur, dans un temps maximum de 2 minutes. Le premier enveloppement est précédé d'une minute de temps de préparation, qui sert aussi à rassembler d'éventuels accessoires.
5. Une manche correspond à une série d'enveloppements alternés d'une même partition. Chaque équipe surenchérit sur l'équipe précédente en proposant une effectuation qui ajoute quelque chose à la partition. Un joueur peut également proposer une adaptation du texte de la partition : il devient alors Adaptateur et prend le chapeau de l'Auteur.
6. Chaque proposition est précédée d'une formule prononcée par le joueur avant qu'il n'entre sur le terrain de jeu :
Premier enveloppement : « Voici comment on [*texte de la partition*] »
Reprise : « Non non, ce n'est pas ainsi qu'on [*texte de la partition*] »
Adaptation : « Non non, nous ne sommes pas en train de [*texte de la partition*], nous sommes en train de [*texte de l'adaptation*] »
7. Chaque proposition est conclue par un salut au centre du terrain de jeu ; dans le cas d'une adaptation, l'Adaptateur attend pour saluer que son adaptation soit affichée au mur à la vue de tous.
8. Le joueur qui souhaite reprendre ou adapter doit avoir une main levée au moment où le joueur précédent regagne sa place après avoir salué. Si une équipe souhaite contester, un de ses joueurs doit avoir les deux mains levées. Si plus d'un joueur d'une même équipe a la ou les mains levées au moment où le joueur précédent regagne sa place, la reprise et/ou la contestation sont annulées, et le joueur précédent remporte la manche.
9. L'arbitre sanctionne les éventuels vices de forme par des reculs d'un degré sur l'échelle.
10. Le gagnant de la manche est le joueur qui produit un enveloppement sans surenchère : la partition est alors dite « accomplie ».
11. En cas de contestation d'un enveloppement, le jury critique est convoqué pour statuer sur la validité de la contestation : il doit se prononcer sur la réalité de l'augmentation de la partition par l'effectuation contestée.
12. Le premier enveloppement ne peut jamais être contesté.
13. L'Auteur (ou l'Adaptateur) de la partition monte d'un degré à chaque enveloppement de sa partition.
14. À l'issue d'une manche, les joueurs montent ou descendent sur l'échelle qui va de l'Enfer au Paradis, par degrés ou par paliers, selon un barème décrit en annexe.
15. Un joueur descendu en Enfer ne peut plus prendre la main ; il doit attendre qu'un de ses coéquipiers la lui donne.
16. Une équipe a gagné quand tous ses joueurs sont au Paradis.

UNE MANCHE DU JEU DE L'ÉCHELLE :



LE BLOC

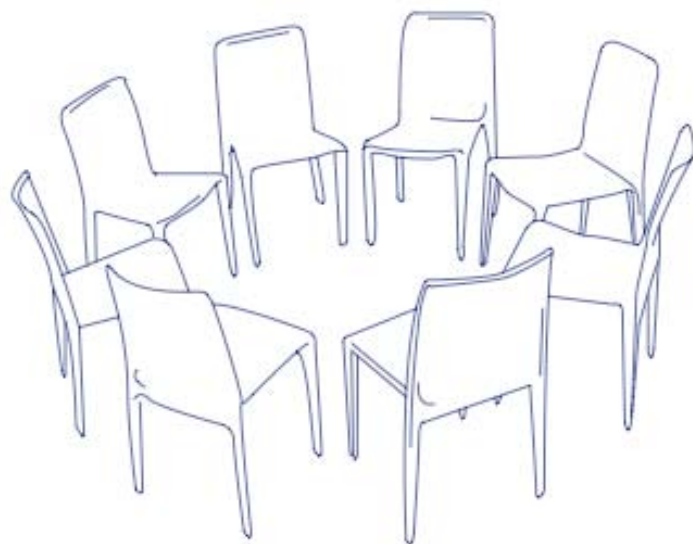


LE BLOC prend la forme d'une conférence improvisée à plusieurs voix. L'élaboration en temps réel est assurée par un petit nombre de règles formelles : le discours se constitue au fur et à mesure qu'il avance, selon une logique d'enchaînements qui peu à peu l'éloigne de son point de départ. Par ces moyens simples, le bloc travaille ainsi la possibilité d'une énonciation collective, qui est aussi un puissant moteur de langage et de fiction.

RÈGLES DU BLOC :

1. Le bloc élabore collectivement un discours adressé à un public.
2. Le bloc est activé lorsque les cinq places sont occupées par n'importe quels membres du public.
3. Le bloc commence par « Bonjour » et finit par « Merci ».
4. Le discours est constitué de répliques brèves, distribuées entre les joueurs sans ordre déterminé.
5. Une réplique ne peut jamais s'opposer à une autre.
6. Le bloc dit « nous » plutôt que « je ».
7. Les joueurs ne parlent jamais entre eux.
8. Le discours n'a jamais de thème défini à l'avance. Il part toujours de la situation présente, c'est-à-dire que les premières répliques adressées au public portent sur une réalité partagée par tous.
9. Chaque réplique, d'une manière ou d'une autre, prolonge celles qui la précèdent.
10. Le bloc s'abstient d'importer des idées sans rapport avec le discours.
11. Le bloc s'abstient de parler de lui-même.
12. Le bloc ne craint pas les silences.
13. Un joueur est tenu d'occuper sa place jusqu'à la fin du bloc, sauf irrémédiable désaccord avec ce qui est dit. En ce cas, le joueur quitte le bloc et la place laissée vacante peut être occupée par n'importe quel membre du public.
14. Une partie dure jusqu'à 20 minutes. Une indication de durée est donnée au bloc 15 minutes après le premier « Bonjour ».
15. Le bloc est désactivé lorsque tous les joueurs ont dit « Merci » et sont retournés au public.

LE JEU DE LA RÈGLE



LE JEU DE LA RÈGLE est une sorte de poker poétique : des joueurs sont assis autour d'une table et parient des jetons sur des énoncés qu'ils lancent tour à tour. Les énoncés doivent composer une série à la fois toujours cohérente (à tout moment, une règle doit pouvoir rendre compte de la série construite depuis le début de la partie) et toujours en mouvement (les règles sont caduques sitôt qu'énoncées). En fixant des critères objectifs d'évaluation des règles, le jeu conduit à une évolution réelle, quoique la plus progressive possible, des séries poétiques. C'est en cela qu'on peut dire qu'il est une modélisation de la pratique de la variation.

RÈGLES DU JEU

1. Le nombre de joueurs est de 3 à 10. Chaque joueur possède 20 jetons. L'utilisation d'un papier et d'un crayon est autorisée.
2. Une partie se déroule en plusieurs tours.
3. Les joueurs qui souhaitent participer à la partie misent un jeton.
4. Premier tour : un joueur adresse un énoncé aux autres joueurs, et mise en même temps un ou plusieurs jetons supplémentaires.
5. À partir de ce moment, n'importe quel autre joueur peut adresser un deuxième énoncé (deuxième tour), à condition de miser à nouveau un ou plusieurs jetons supplémentaires. Ainsi de suite avec un troisième énoncé (troisième tour), etc. À chaque partie correspond donc un certain nombre de tours, et une série d'autant d'énoncés.
6. À chaque tour, n'importe quel joueur peut surenchérir sur l'énoncé proposé : il s'écrie alors « J'ai mieux ! », propose un énoncé alternatif et augmente la mise courante. N'importe quel autre joueur peut surenchérir et ainsi de suite, jusqu'à ce que plus personne n'« ait mieux » pour ce tour.
7. Lorsque les enchères sont terminées, tous les joueurs qui souhaitent rester en lice peuvent soit augmenter la dernière mise, soit l'égaliser, « pour voir ». Ceux qui n'égalisent pas « se couchent » et ne peuvent plus parler.
8. Si tous les joueurs se couchent, le dernier énoncé est validé et inscrit dans la série, le joueur qui l'a énoncé ramasse tous les jetons, et le tour suivant commence et continue la série.

9. Si plusieurs joueurs restent en lice, le dernier à avoir parlé est tenu d'énoncer une règle apte à rendre compte de la totalité de la série d'énoncés inscrits dans la série, plus celui qu'il vient de proposer. Sa règle ne doit en revanche pas être vérifiée par les énoncés concurrents adressés précédemment pour ce tour. Le pénultième joueur fait de même et ainsi de suite, jusqu'au joueur « régulier » (celui dont l'énoncé a fait l'objet de la surenchère).
10. La meilleure règle est la plus étroite, c'est-à-dire celle qui détermine l'ensemble d'énoncés le plus petit.
11. Une règle doit pouvoir justifier de toutes les occurrences, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas s'appliquer à seulement une partie de la série (règle dite de la « bouteille de coca »). Par ailleurs, une règle ne peut pas être composite, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas comporter la conjonction « ou bien ».
12. S'il est impossible de déterminer laquelle de deux règles est la plus étroite, s'engage alors une bataille : les deux joueurs doivent tour à tour adresser un énoncé qui vérifie la règle de son adversaire. Est perdant le premier des deux qui est incapable de suivre.
13. Le gagnant ramasse tous les jetons, son énoncé est inscrit dans la série en lieu et place de celui qui avait donné lieu à l'enchère, et un nouveau tour commence pour continuer la série.
14. Les énoncés des tours qui suivent ne doivent pas vérifier la règle gagnante.
15. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'une seule règle apte à rendre compte des occurrences proposées. Le premier joueur à s'en apercevoir s'écrie « boucle ! » et mise tous ses jetons. Si la règle qu'il propose n'est pas contestée, il ramasse tous les jetons sur la table. Si un autre joueur prétend qu'il y a encore au moins deux règles en circulation, il s'écrie « contre-boucle ! » et mise tous ses jetons. Il doit alors énoncer une deuxième règle rendant compte de tous les énoncés de la série. Si sa règle est validée, il ramasse tous les jetons sur la table et la partie reprend là où elle avait été interrompue.
16. Un joueur qui n'a plus de jetons est éliminé.
17. Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie.

W est un collectif de recherche sur l'action en situation de représentation, fondé en 2004 par Joris Lacoste et Jeanne Revel.

W développe simultanément trois approches complémentaires : une pratique, qui construit des outils et des techniques pour l'acteur ; une critique, qui propose des protocoles de réception pour le spectateur ; et une théorie, qui travaille à définir des notions utiles aux deux premières.

W produit notamment des jeux, un lexique de notions opératoires, un séminaire critique hebdomadaire, un appareil théorique, des articles et des conférences, des sessions de recherche, des interventions en école, ainsi que des pièces pour théâtres ou expositions.

Un site regroupera des éléments sur la théorie W ainsi que divers articles et textes de conférences, la pratique W (description précise des outils, dispositifs et méthodes) et la critique W (description des protocoles + publication de textes critiques).

W est en résidence (2007-2009) aux Laboratoires d'Aubervilliers.

LES JEUX W sont des performances à jouer, selon des règles simples, où chacun est libre de participer.

Ils ont lieu tous les derniers mardis du mois à 19h30 (sauf en juin : lundi 29) aux Laboratoires d'Aubervilliers.

Prochains rendez-vous : mardi 31 mars, mardi 28 avril, mardi 26 mai et lundi 29 juin.