

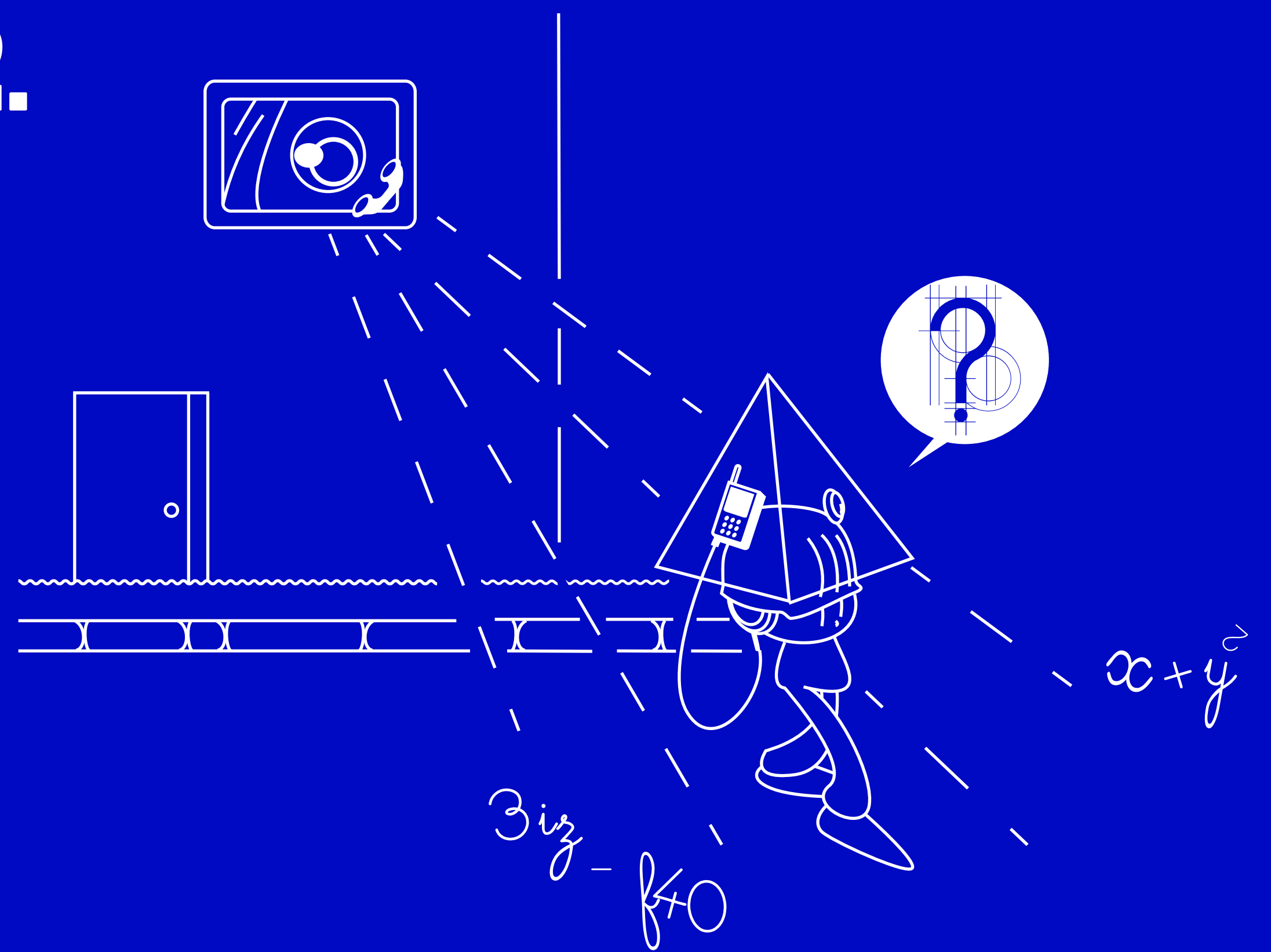
1.



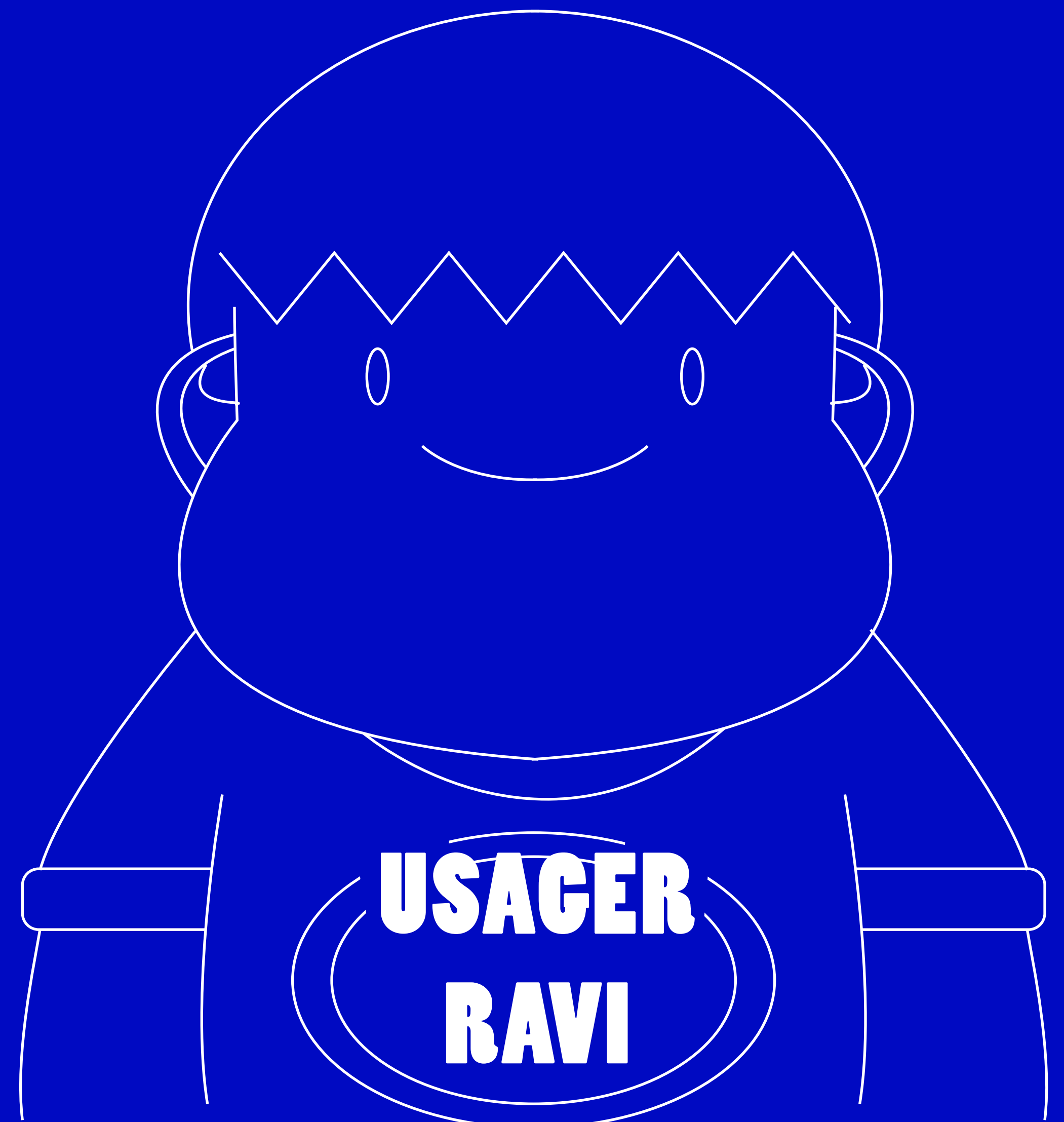
Un dispositif révolutionnaire a
construire soi-meme.

- 1 casque audio
- 1 casque de chantier
- 2 téléphones
- 1 bouton
- 1 polygone en polystyrène

2.



3.



« Bonne expérience ! C'est perturbant d'avoir quelqu'un qui te stalke
mais c'est aussi intéressant »

« C'est vraiment un truc préprogrammé ? »

« On s'autorise plus de choses parce qu'on se dévoile, c'est pas nous qui
donnons les ordres »

« Objet un peu lourd mais très beau »

Notre jeu a été globalement apprécié par tous.tes les joueurs.euses. La seule remarque commune qui est revenue plusieurs fois est le volume sonore un peu trop bas. Notre dispositif eut l'air de particulièrement bien marcher : par exemple, l'un des speakers a imité un bug technique, faisant redémarrer le "guide audio" du début et le.a joueur.euse y a cru. Pour certain.e.s l'interactivité fut une vraie surprise. Comme on se l'imaginait, il y a eu des joueurs.euses timides qui essayaient de rester discret.e.s dans leurs actions et des joueurs.euses expansifs.ives qui se livraient tout entiers dans l'expérience. Tantôt concentré.e.s, ne communiquant pas avec l'extérieur, tantôt enjoué.e.s et bavard.e.s. Certain.e.s trouvaient que c'était déjà suffisamment gênant et d'autres auraient aimé des actions plus folles. Un juste équilibre semble avoir été trouvé. L'objet voyant et le comportement énigmatique du joueur ou de la joueuse a attiré la curiosité du public ne jouant pas, ce qui rend l'expérience intéressante vue de l'extérieur également. Certain.e.s joueurs et joueuses ont été amené.e.s à prendre la place du speaker. Après avoir découvert le speaker, ils montaient le trouver et demandait à jouer le jeu du guide. Il est intéressant de souligner que l'initiative d'étendre le jeu venait d'eux-même.

INTENTIONS

Overthink est une expérience qui propose une nouvelle façon de naviguer dans l'environnement. Nous souhaitons transmettre la gêne et l'état de surconscience qui peut venir avec le fait d'être un.e individu.e.s mal à l'aise dans l'espace public. En effet la position de "freak" dans l'environnement peut pousser certaines personnes à faire attention à tout ce qui les entourent, à guetter les problèmes qui peuvent survenir ou vis à vis desquels elles se trouvent en porte à faux, à craindre ou à porter un nouveau regard sur les inconnu.e.s qui naviguent à leurs côtés. Ici, le speaker est à même de lui donner quantité d'information sur son environnement, qui seraient habituellement inutiles et donc occultées à notre perception.

Cet état d'esprit spécifique que nous transmettons se combine avec la distinction physique criante qu'est le couvre chef. Il place visiblement la personne qui le porte dans une position d'attraction, d'objet de curiosité.

En outre, le speaker propose aux joueurs.euses d'exécuter certaines actions excentriques visant à le.a rendre différent.e du public, pour qu'il ou elle se sente observé.e.

NOTRE DISPOSITIF

Nécessite une équipe de 5 à 8 personnes. Le Speaker et un second se cachent de la zone de jeu tout en gardant une vue dégagée sur celle-ci (en hauteur c'est le mieux). Si le.a joueur.euse devine l'emplacement du Speaker cela n'entrave pas l'expérience de jeu, l'important est qu'il ou elle n'interfère pas physiquement avec le Speaker. Des complices/acteurs se mêlent à la foule. Ils ou elles seront amené.e.s à agir avec le.a joueur.euse pour déclencher des actions embarrassantes (une queue leu leu, séparer un câlin). Le téléphone caché dans le casque est déjà en communication avec celui que le Speaker garde avec lui. Le casque est transmis de joueur.euse en joueur.euse à la fin de leur expérience, suivant les indications du Speaker. Seul le bouton permet au joueur ou à la joueuse d'interagir avec le Speaker s'il.elle n'a pas compris l'indication ou s'il.elle souhaite abrégé l'expérience.

POST-MORTEM

Expérience réussie auprès d'un public composé essentiellement de jeunes adultes, hommes comme femmes, dans le contexte de « Jeux dans la ville » et donc de cette foire. Le contexte semble avoir son importance dans la perception des joueurs.euses. On n'oublie pas que le public fut spécifique : les écoles d'art sont par définition des terrains d'expérimentation. Ainsi, il n'est pas certain que Overthink aurait autant plu dans une foire classique.

Quant à la semaine d'élaboration, elle s'est très bien déroulée. Nous avons su gérer notre temps, nous attarder sur les questions importantes et agir pour avoir notre casque prêt à temps. On s'est bien entendu au sein de l'équipe. Même lorsqu'il y avait des désaccords, nous avons pris soin de débattre pour que chacun.e soit écouté.e et qu'un compromis soit trouvé, notamment sur l'aspect du casque qui portait visuellement nos intentions et qui nous a donc poussé à clarifier lesdites intentions. Cependant, si l'on était tous enjoués à l'idée de jouer le rôle du speaker, une fois en situation nous avons rencontré des soucis : difficulté à improviser, à trouver le ton juste, donner des ordres pouvait procurer un sentiment de malaise.

L'aventure continue sur :

<https://twitter.com/OverthinkM?lang=en>