

virus



Création 2020
Yan Duyvendak

Production : Dreams Come True

Judith Martin - Ligne Directe | développement international | judith.martin@lignedirecte.net

Marine Magnin | management et administration | marine.magnin@duyvendak.com

Charlotte Terrapon | production et communication | charlotte.terrapon@duyvendak.com

virus

Hollywood et l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) sont d'accord : l'humanité est menacée par des pandémies. Plus dangereuses que jamais, parce que nous sommes plus nombreux, plus proches les uns des autres et plus mobiles que jamais. Il suffira d'une mutation d'un virus animal au temps d'incubation long, au développement rapide et mortel pour l'humain pour que les conséquences soient pires que celles de la grippe espagnole ou de la peste.

Les scientifiques agissent. Ils. Elles font des simulations qu'ils. elles testent avec des personnes sur le terrain : ministères, responsables d'hôpitaux et des forces de l'ordre. Tous. toutes professionnels. les, mais tous. toutes ignorant. es quand il s'agit de traiter l'intraitable.

Nous avons eu accès aux scénarii utilisés pour ces simulations. Nous avons pu les copier, et nous les adaptons et développons en un jeu de simulation, avec la collaboration de scientifiques de terrain et de développeurs. euses de jeu.

Vous avez les charges d'un. e ministre, d'un. e chef. fe de police, d'un. e directeur. trice d'hôpital, et avez un cabinet, des collaborateurs. trices et des flux de personnes à gérer. Vous recevez une charte avec vos impératifs professionnels. La situation de départ fait état d'une trentaine de malades qui apparaissent en un temps serré. Vous fermez les frontières ? Votre PIB chute. Vous ne les fermez pas ? De nouveaux cas sont recensés. Suivant les scénarii, à chaque décision que vous prenez, le nombre de malades et de mort. es augmente – ou pas. Peut-être que vous perdez la moitié de vos collaborateurs. trices, votre cabinet entier, ou que vous mourez vous-même et vous retrouvez hors jeu. Chemin faisant, vous apprenez les bases de la gestion de crise requises pour endiguer un fléau et les principes de survie d'une société – ou d'un groupe de joueurs. euses - au bord de l'explosion.

A la fin de la simulation, aurez-vous réussi à sauver votre peau ? Aurez-vous réussi à collaborer pour sauver l'humanité ?

la simulation d'origine

Fin juin 2018, un ami médecin qui travaille pour l'OMS et le département de la Défense de la République Française organise une simulation de pandémie (dans le cadre d'un projet d'amélioration de la gestion ouest-africaine des crises épidémiques, appelé projet48¹) avec les gouvernements et hôpitaux du Maroc, de la Mauritanie et du Sénégal. La situation de départ proposée aux participant.e.s est une fiction basée sur des éléments réels.

Un salon international du dromadaire a lieu du 15 au 18 juin 2018, à Nouakchott en République Islamique de Mauritanie, attirant environ 5'000 participants de 19 pays (du Bahrein à la Mongolie, en passant par l'Egypte et l'Inde) et 12'000 dromadaires, pour un concours de beauté, un grand prix de distance sur 6 kilomètres et une bourse de vente.

Les jours suivants, les cheptels repartent, ainsi que la plupart des participants. Mais le 23 juin, 5 personnes tombent malade près de Nouakchott, toutes ayant été en contact avec les dromadaires. D'autres malades s'ajoutent les jours suivants et dès le 26 juin, des gens commencent à mourir. L'Organisation Mondiale de la Santé lance une alerte pour situation d'urgence sanitaire de niveau 3 (sur 3) sur l'échelle de l'OMS et en phase 5 (sur 7) de pandémie.

Dans la présentation de la simulation, les participant.e.s sont appelé.e.s « joueur.euse.s ». Ils.elles sont prié.e.s d'occuper les postes responsables des secteurs suivants:

- Santé humaine – département de surveillance des maladies
- Force de sécurité intérieure
- Forces armées
- Sécurité civile
- Agriculture - élevage
- Police des frontières
- Affaires étrangères
- Protection civile
- OMS

Puis, plusieurs scénarii sont possibles, avec des « injects » venant de la part du scientifique qui gère l'exercice. Ces « injects » ajoutent des imprévus qui doivent être gérés : une manifestation des éleveurs qui s'opposent à l'abattage des dromadaires ou encore une conférence de presse à visée internationale à organiser en un temps record. A chaque décision, le scientifique fait grimper – ou pas – le nombre de cas et de décès. Un *tree-scenario* – arbre généalogique de possibles – rend la simulation ouverte et lui donne des issues multiples. La simulation d'origine de l'OMS se déroule sur un jour entier, en trois moments distincts dans le temps (le début de l'alerte, le lendemain de l'alerte, puis quinze jours plus tard). Elle est précédée d'un après-midi d'information et suivie d'une matinée de débriefing.

¹ <https://www.cbrncoe48.org/>



Funded by the European Union



EXERCICE - EXERCICE

Centres
of Excellence
An initiative of the European Union

FICHE ANIMATION EXERCICE					
DATE	26 JUIN 18	HEURE	13H30	ACTEUR	SANTE
Bulletin épidémiologique et de santé publique Message d'alerte et de suivi d'évènement Evènement en cours au Sénégal					
Message numéro : 1			Date : 26/06/2018		
Objet	Situation épidémique de caractère exceptionnel Saturation des capacités sanitaires			URGENT	
Nombre de pages	2				

Objet : Bulletin d'alerte diffusé suite à une situation épidémiologique exceptionnelle :

Situation au 26/06/2018

Trois cas groupés de patients présentant des difficultés respiratoires associées à une forte fièvre, dont la moitié des détreesses respiratoires nécessitant une prise en charge intensive,

Tous ces cas sont rapportés dans la commune de BAMBILOR.(village de Deni Biram Ndao).

La majorité de ces patients sont en lien direct avec un évènement international autour du Dromadaire ayant eu lieu à Nouakchott Mauritanie (personnes revenant de Mauritanie depuis le 18 Juin).



On note également des cas groupés de pneumonie dans le cheptel de dromadaire.

l'adaptation

Ce qui ressort des analyses des scientifiques, c'est qu'il n'y a que la bonne collaboration qui peut endiguer une pandémie. Si les réactions des « joueurs.euses » sont bonnes, c'est-à-dire rapides, concrètes et souples par rapport aux besoins des différents groupes, alors la pandémie peut être maîtrisée. En revanche, si chacun.e travaille pour soi, il est fort probable que des conflits humains s'ajoutent à la crise épidémique, rendant toute action efficace difficile voire impossible.

Notre adaptation travaillera particulièrement sur ces sens profonds : celui de l'être ensemble et de l'être solidaire. Outre le plaisir du *ludens* - du jeu - le plaisir de la collaboration est mis en avant dans cette adaptation.

C'est avec cette intention et à partir du matériel existant que nous créons notre simulation, la limitant à une soirée d'une à deux heures, durée raisonnable pour une pièce de ce genre, et qui peut se dérouler dans n'importe quelle salle plane, pour une centaine de *spectateurs.trices* qui jouent en petits groupes.

Pour ce faire, nous ajoutons des éléments du monde ludique : cartes, chartes, règles du jeu, missions secrètes, dés, choix multiples, récompenses. *Virus* est donc un jeu de simulation mais nous y ajoutons des éléments de jeu de plateau (*board-game*). En travaillant avec un.e développeur.euse de jeu expérimenté.e nous pouvons nous assurer de la technicité d'un bon jeu, un jeu auquel on a envie de jouer et que l'on veut gagner.

Les défis qui se posent sont multiples : l'apprentissage doit faire partie intrinsèque du jeu ; ce dernier doit être bref et bon dès la première partie de chaque joueur.euse ; il doit contenir des éléments prédéfinis mais aussi laisser une part à l'improvisation et à l'invention des spectateurs.trices.

Puis, nous ajoutons des éléments du monde du spectacle. Des objets scéniques : projections, lumières, musique, oriflammes, rideaux ; et des éléments identifiants : chapeaux, T-shirts. En travaillant avec un.e scénographe et un.e costumier.ère nous assurons l'aspect esthétique de la proposition.

agenda

Automne 2018 - Hiver 2019

Constitution de l'équipe et lancement du travail de production

- Recherche développeur.e de jeu et scénographe
- Définition de l'agenda de travail avec développeur.e de jeu, scénographe et scientifique
- Finalisation du budget de production, recherche des coproducteurs et des accueils en résidence.

Printemps 2019

Mise en oeuvre de la production

- Travail avec le scénographe et le/la développeur.euse de jeu, pour arriver à une cohérence entre le fond et la forme
- Finalisation des recherches de coproducteurs.

Sur une année et demie (printemps 19 > automne 20)

Travail d'adaptation et finalisation des scénarii au cours de

- 6 sessions de 5 jours de travail en résidence
- avec ouvertures publiques sous forme de tests lors de chaque résidence.

Automne 2020

Première et tournée

TEAM

Concept : Yan Duyvendak

Game developing : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière / Kaedama

Conseil scientifique : Dr. Philippe Cano

Scénographie : TBC

Documentation vidéo : David Daurier

Technique : Eric Mutel

Management : Marine Magnin

Développement international : Judith Martin / Ligne Directe

Production & communication : Charlotte Terrapon

Production : Dreams Come True, Genève

Coproduction (en cours) : ARSENIC - Centre d'art scénique contemporain, Lausanne

Supports (en cours): Ville de Genève; République et Canton de Genève; Pro Helvetia – Swiss Arts Council

Un jeu pour sauver l'humanité.

Un jeu où vous jouez *nos vies*.