

Jeu de cartes performatif

Sept. 2021 — Oct. 2022

Institutions requérantes
HEAD – Genève
La Manufacture

Requérant·e·s
Benoît Renaudin
Isis Fahmy

Équipe

Benoît Renaudin
Isis Fahmy
Raphaël Muñoz
(*Aprobado Studio*)
Valérie Pierre-Humbert
(*Ta-Daaa Studio*)
Marion Bareil
(*game designeuse*)
Kevin Juillerat
(*compositeur*)
Delphine Abrecht
(*dramaturge*)
Tatiana Baumgartner
(*performeuse*)

Participants

Stefano Caria
Stefan Despotovic
Thierry Terraz
Daniel Larose

Site Web

Raphaël Munoz

Financement

HES-SO, fonds stratégiques
des domaines Design & Arts
visuel (RCDAV) et Musique
& Arts de la scène (IRMAS)

Co-financement

HEAD – Genève
La Manufacture

Initié par le designer d'interaction, musicien, scénographe et auteur Benoît Renaudin (HEAD – Genève) et la metteuse en scène et dramaturge Isis Fahmy (La Manufacture), le projet «Jeu de cartes performatif» explore notre rapport à la création. À la croisée du design et des arts de la scène, retour sur une démarche collective et participative.



© Emmanuelle Bayart

Questionner la notion d'«objet performatif»

Les jeux de cartes, en tant qu'outils de facilitation, offrent un cadre ludique et structuré pour l'idéation. Que ce soit dans le cadre professionnel ou personnel, il n'est pas rare que nous nous tournions vers les cartes pour stimuler notre créativité et générer des idées innovantes. Le *design thinking*, le *brainstorming* et bien d'autres termes sont associés à ces processus. Au-delà de la promesse de productivité, il est possible d'adopter une approche plus sensible de ce sujet.

Avant d'entreprendre le projet «Jeu de cartes performatif» en 2021, Isis Fahmy (La Manufacture, Haute école des arts de la scène) et Benoît Renaudin (Haute école d'art de design de Genève) s'attachent à définir la notion d'«objet performatif». Pour ce faire, ils engagent plusieurs créations interdisciplinaires et expériences pédagogiques.

Avec le spectacle «Oscillation[s]» (2014), né du travail de Master d'Isis Fahmy «Pour un travail de l'immanence, Comment éprouver le concept deleuzien au plateau?», et la performance sonore de dix heures «HORDE» (2017), librement adaptée du roman *La horde du contrevent* d'Alain Damasio, les deux chercheur·euse·s expérimentent la notion de performance à travers l'écriture modulaire et aléatoire. Les cartes utilisées pour chaque répétition/représentation produisent une certaine flexibilité dans le jeu et la mise en scène, loin de l'adaptation traditionnelle du script.

En parallèle de ces expériences scéniques, Isis Fahmy et Benoît Renaudin animent plusieurs workshops visant à explorer l'écriture collective à travers les jeux de cartes; aborder des thèmes liés aux médias et aux enjeux sociétaux de façon ludique plutôt que sous une forme journalistique classique (EPJT et Polytech

Tours); développer une série d'installations, d'outils ou de situations dans lesquels le principe d'échange et de réciprocité constitue le point central (Option Construction, HEAD); générer la participation, les pensées et la mise en jeu des participants (EPJT et Jeune Théâtre de la Région Centre-Val de Loire); explorer des scénarios alternatifs inspirés de la ville post-révolutionnaire du Caire (workshop transversal Master media design, HEAD – Genève et La Manufacture, en collaboration avec l'artiste égyptien Shady El Noshokaty). Ces ateliers illustrent comment le jeu de cartes peut transcender les frontières disciplinaires et encourager l'interaction entre différents domaines, artistiques ou non.

Depuis les premières expériences pédagogiques et créations interdisciplinaires jusqu'à la mise en place du site Web final, une problématique émerge: comment explorer la dimension performative des jeux de cartes?



© Emmanuelle Bayart

Un outil d'écriture graphique et numérique

Le site Web dédié au projet (développé par Raphaël Munoz) permet aux utilisateur·ice·s d'avoir accès à un générateur en ligne de jeu de cartes ainsi qu'à plusieurs jeux développés durant le projet de recherche. Retour sur ces créations collectives et participatives.

En 2021-2022, Isis Fahmy et Benoît Renaudin organisent cinq journées consacrées à expérimenter des jeux de cartes. Chaque session réunit un joueur·euse issu·e du monde associatif et un·e artiste qui intègre le jeu de cartes ou l'écriture modulaire dans sa pratique artistique. Les artistes sollicité·e·s pour participer à cette recherche-action comprennent Delphine Abrecht (dramaturge), Tatiana Baumgartner (metteuse en scène et performeuse), Kevin Juillerat (compositeur et saxophoniste), Valérie Pierre-Humbert (graphiste et designeuse d'interaction) et Marion Bareil (*game designeuse*). Ensemble, ces mêmes participant·e·s développent les principes de performance que les cartes engendrent, en fonction de caractéristiques telles que le « type de jeu », la « mécanique de jeu », la « durée/limite » et la « mise en place ». Les mécanismes d'écriture identifiés au cours de ces recherches-action servent de fondement à la création de la « Matrice_objet », un jeu d'écriture de jeux de cartes.

Initialement destinée aux personnes appartenant aux champs du design et des arts de la scène, la « Matrice_objet » constitue la première phase de conception. Dans un deuxième temps, la « Matrice_performative » permet aux joueur·euses de poursuivre l'écriture du jeu de cartes. Au commencement de la partie, le groupe sélectionne une carte « mode de jeu/scénario » qui détermine la manière dont les participants doivent réagir aux présentations issues de la « Matrice_objet ». Chaque joueur·euse reçoit ensuite des cartes « profils rhétoriques », qui fournissent des indications spatiales et une façon spécifique de s'exprimer devant le groupe, ainsi que des cartes « modalités d'échanges », qui régissent la temporalité, la méthode et l'ordre des prises de parole. Tout au long du jeu, les cartes « Action » introduisent des modifications dans la dynamique d'échange, favorisent les approches non-verbales ou musicales, et encouragent la créativité.

Grâce à ce processus, une performance collaborative entre chercheur·euses et artistes a abouti à la création du jeu « Netflix_love ». Ce jeu met en compétition deux équipes de scénaristes qui doivent convaincre un producteur en utilisant des cartes avec des contraintes narratives.

Le jeu et les matrices utilisées sont disponibles en libre accès sur le site :
jeudecartesperformatif.com



© Francesca Palazzi

Requérant·e·s du projet

Isis Fahmy est metteuse en scène et chercheuse associée à La Manufacture – Haute École des Arts de la Scène (HES-SO) à Lausanne depuis 2018. Elle codirige plusieurs recherches HES-SO sur la notion d'objet performatif en partenariat avec la HEAD et l'Université Américaine du Caire. Parallèlement à ses recherches, Isis Fahmy poursuit ses projets artistiques au sein de la Compagnie [IF], qu'elle a fondée en Suisse Romande en 2015. Elle collabore régulièrement avec des artistes d'autres disciplines pour créer des spectacles pluridisciplinaires mêlant textes philosophiques et poétiques, musique contemporaine, design d'interaction et chorégraphie.

Benoît Renaudin est designer, musicien, scénographe et auteur. Il mène des recherches à la HEAD – Genève (HES-SO) sur les nouvelles utopies technologiques au Caire, dans le cadre du programme Leading House Mena. Il est également artiste associé de l'Abri à Genève, où il explore les architectures performatives, les cabanes et la création d'instruments de musique expérimentaux. Il a co-créé le projet Kairo[s] avec Isis Fahmy, metteuse en scène, explorant la mégalopole du Caire à travers des créations théâtrales et des performances musicales. En tant que musicien, il crée des instruments expérimentaux sur commande et collabore avec différents artistes et ensembles.