

Projets des domaines musique et arts de la scène financés par le fonds de recherche et d'impulsions (FRI)

Rapport d'activité

Autrice du projet : Isis Fahmy

Titre du projet : Jeux de cartes performatif – valorisation

Date : 2024

Institution : La Manufacture, Haute école des arts de la scène – HES-SO

1. Rappel des objectifs fixés dans la demande

Les objectifs, que nous avons fixés, pour notre requête concernant la valorisation de la recherche Jeu de Cartes Performatif, étaient les suivants :

- 1 / Ouvrir les pratiques de la recherche au grand public,
- 2/ Valoriser nos résultats de recherche en diffusant notre outil de prototypage en ligne pour que d'autres praticien.nes l'utilisent,
- 3/ Susciter discussion et rencontres avec d'autres artistes et chercheur.euse.s sur la réalisation et l'utilisation de tels jeux de cartes,
- 4/ Co-concevoir un événement avec un partenaire institutionnel pour partager par la pratique les différentes approches d'écritures performatives avec les jeux de cartes.

2. Objectifs atteints

1 / Ouvrir les pratiques de la recherche au grand public

Les deux événements grand public ont bien eu lieu.

- Un atelier participatif « Le plus beau jeu de cartes du monde » a été programmé à l'occasion de la Fête du Théâtre, le 8 octobre de 14h à 17h au sein de l'exposition permanente du Musée d'Art et d'Histoire de Genève. Il y a eu 7 participant.e.s qui ont collaboré avec les chercheur.euse.s pour écrire un nouveau jeu de cartes aboutissant à une performance au sein du Musée.

- Une journée événement intitulée « Performances à la carte ! » le 22 juin 2024 s'est tenu au sein de l'Hexagone, scène nationale de Meylan en France. Elle proposait 11 performances, avec la présence de 14 artistes et chercheur.euses, ouvertes au grand public. Ce sont près de 100 personnes qui ont participé à cette journée et se sont inscrit.e.s en moyenne à trois projets.

2/ Valoriser nos résultats de recherche en diffusant notre outil de prototypage en ligne pour que d'autres praticien.nes l'utilisent

- Douglas E. Stanley, professeur à la HEAD-Genève a utilisé le site [jeudecartesperformatif](http://jeudecartesperformatif.com) pour mener un workshop auprès des étudiant.e.x.s de la filière Master Media Design pendant le premier semestre 2024. Il l'a également utilisé pour l'écriture de la performance « Tempête » co-signée avec Isis Fahmy, une variation sur la pièce de Shakespeare avec une IA, présentée le 22 juin 2024 à l'Hexagone, scène nationale en France, permettant au public de découvrir cet outil de prototypage de cartes.
- Marion Boudier, dramaturge et enseignante-chercheuse à l'Université Picardie Jules Verne (Amiens, FR), a utilisé notre site jeudecartesperformatif.com pour le projet ADOC¹ (Acteur·rice et Document) lors de la journée organisée au Studio Théâtre de Vitry le 25 mai 2024² réunissant plusieurs artistes et chercheur.euse.s avec notamment une table ronde sur « la puissance heuristique du jeu ».
- Arnaud Chevalier, artiste et initiateur des Labos Mobiles³ qui proposent à des artistes et chercheur.euse.s de se réunir autour de questions de recherche, a également imaginé un atelier collectif en se basant sur [jeudecartesperformatif](http://jeudecartesperformatif.com) pour l'écriture de son nouveau projet « géo-fiction » associant un récit, un espace et des contraintes stylistiques.
- Marion Bareil, game designeuse, a utilisé l'outil de prototypage lors de son cours « Narrations ludiques » en Bachelor Communication Visuelle à la HEAD-Genève pendant l'année 2023-2024.
- Alexandre Simonet⁴ qui travaille au sein de la médiathèque du Carré d'Art, à Nîmes, en charge d'un laboratoire des usages numériques (Labo2) pourrait s'en servir. Il travaille à la création d'un dispositif de télélecture, à la croisée du jeu vidéo, des arts numériques et de la lecture à haute voix. L'idée est de permettre aux lecteurs de pouvoir mettre en espace leurs lectures entre plusieurs lieux géographiquement distants. Une des premières étapes est de créer un outil d'écriture collectif (le scriptorium) permettant de travailler à des formes de narration courtes autour d'un script avec des logiques de programmation et d'interaction autour d'un texte. Il trouve que notre démarche pourrait

¹ <https://adoc.hypotheses.org/>

² <https://www.studiotheatre.fr/en-recherche/rencontre-1/marion-boudier>

³ <http://linstantmobile.fr>

⁴ <https://youtu.be/yw1TnAwXZBg?si=0NIpHJB14Cgstuxz>

l'aider à trouver des scénarios d'écritures collectives avec une diversité d'acteurs qui convient bien à leur manière de faire.

3/ Susciter discussion et rencontres avec d'autres artistes-chercheur.euse.s sur la réalisation et l'utilisation de tels jeux de cartes

- Lors de la journée « Performances à la carte ! », nous avons convenu d'un partenariat avec Radio Campus Grenoble qui a proposé le programme « Entresorts radiophoniques » qui comprenait des interviews d'artistes expliquant leur démarche artistique en lien avec le tirage, le hasard, l'écriture modulaire, la mise en jeu, la prise de rôle, etc.
- Les chercheur.euse.s et artistes présent.e.s à cette journée ont pu assister aux autres propositions et cela a généré échanges et discussions informelles sur des références, des manières de faire et d'expérimenter.
- L'édition du jeu « Performances à la carte » proposait à chaque intervenant de répondre à une question formulée par les chercheur.euse.s Isis Fahmy et Benoît Renaudin éclairant ainsi leur pratique de l'écriture de jeux de cartes performatifs.

4/ Co-concevoir un événement avec un partenaire institutionnel pour partager par la pratique les différentes approches d'écritures performatives avec les jeux de cartes.

A Genève, l'atelier « Le plus beau jeu de cartes du monde » programmé dans le cadre de la Fête du Théâtre a permis de collaborer avec :

- Le théâtre du Poche/GVE qui a accepté de prêter des costumes pour l'atelier « Le plus beau jeu de cartes du monde » dans le cadre de la Fête du Théâtre.
- Le Musée d'Art et d'Histoire qui nous a accueilli au sein de ses collections, a permis de susciter l'écriture de cartes en lien avec les œuvres plastiques nous côtoyant.

La programmation de l'événement « Performances à la carte ! » a été fait par les chercheur.euse.s Isis Fahmy et Benoît Renaudin et le directeur de l'Hexagone, scène nationale, Jérôme Villeneuve. Elle a fédéré des partenaires institutionnels permettant à chaque fois de valoriser les résultats de la recherche Jeu de cartes performatif.

- La directrice Marie Roche du Centre Chorégraphique National – Le Pacifique a proposé de mettre en avant le projet « Danse tout terrain⁵ » et nous a fait connaître les malles outils⁶ des CDN.
- L'Hexagone a également programmé l'artiste associée du Pacifique Ivana Mueller avec « Partituur⁷ », une chorégraphie collective évoluant en fonction de consignes données aux casques et de leur interprétation par les participant.e.s. Ainsi que l'artiste associé Arnaud Chevalier qui a présenté « Bandit Manchot » avec l'artiste plasticien Jérôme Dupré-LaTour
- Un partenariat avec La Maison des Jeux de Grenoble⁸ a été conclu pour que trois animateur.ice.s proposent des jeux de société qui constituaient l'état de l'art de notre

⁵ <https://www.ledancing.com/lets-dance/danse-tout-terrain>

⁶ <https://aset.cnd.fr/Mallettes-pedagogiques>

⁷ <http://www.ivanamuller.com/works/partituur/>

⁸ <https://maisondesjeux-grenoble.org/wordpress/2024/06/13/performances-a-la-carte-22-06/>

recherche. Cette collaboration a permis de faire une passerelle entre les pratiques ludiques et professionnelles.

- Le Théâtre Municipal de Grenoble a accepté de prêter plusieurs costumes pour la performance « Tempête » de Douglas Stanley et Isis Fahmy
- La responsable de Radio Campus Grenoble, Clärlı Honneger, et les bénévoles se sont mobilisés pour animer le *live* et imaginer le programme de la journée « Entresorts Radiophoniques »
- Fundus Theater qui a édité le jeu de cartes « Playing Up ⁹ » de la chercheuse Sybille Peters nous a permis de l'utiliser avec la performeuse Marjorie Kapeluz. Les différents échanges ont été fructueux pour mettre en œuvre les cartes sélectionnées.
- La HEAD-Genève avec les chercheurs Benoît Renaudin et Douglas E. Stanley a proposé deux performances « Oracles » une improvisation sonore sur des tirages de cartes et « Tempête » en collaboration avec Isis Fahmy.
- La Manufacture-Haute école des arts de la scène – HES-SO a permis la venue à l'Hexagone, scène nationale, des artistes et chercheur.euses Isis Fahmy, Delphine Abrecht et Jean-Daniel Piguet avec "S'entretenir", Leslie Astier et Crys Aslanian avec la performance narrative et sonore "Mommo", Tatiana Baumgartner et Caroline Imhof avec la performance improvisée avec un tirage de tarot pour une personne "Interview with" ainsi que DD Dorvillier et Céline Larrère poursuivant les actualisations de "Catalogue of steps".

Description de la démarche et synthèse des résultats

Ce deuxième temps de valorisation de la recherche Jeu de cartes performatif souhaitait partager et mettre en avant plusieurs aspects que nous avons constatés lors de nos premiers résultats.

Avec l'atelier participatif « Le plus beau jeu de cartes du monde » nous avons pour objectif de tester l'efficacité de notre matrice jeu de cartes performatif avec des personnes non initiées aux pratiques d'écriture et de conception de projet artistique. L'idée était de faire le pari que cette partie de notre travail créatif avait une dimension ludique et que toute personne pouvait entrer dans une démarche de création en étant guidée par le jeu de cartes pour écrire son propre jeu de cartes selon des modalités que nous avons conçues. Nous imaginions également que ce travail réflexif avec les contraintes de mise en scène que nous imposions dans le processus pouvait en soi constitué une performance au long court.

Sur ces deux points, le premier s'est avéré opérationnel même si les participant.e.s ont fait part de l'investissement énorme que cela demandait de s'impliquer pendant 3h dans la conception commune d'un projet. La communication réalisée par la Fête du Théâtre ne révélait peut-être pas autant cet aspect laborieux et certaines personnes pensaient initialement assister à une performance. Il y a donc eu deux désistements mais les participant.e.s qui ont suivi le processus jusqu'au bout étaient très fier.e.s et agréablement surpris.e.s d'être parvenu.e.s à écrire et performer leur propre jeu de carte en insistant sur l'importance pour elleux d'être guidé.e.s par des artiste.s chercheur.euses dans ce processus. Pendant quelques heures, iels ont partagé nos protocoles de recherche et méthodologie artistique.

⁹ <http://playingup.thisisliveart.co.uk/>

La dimension performative était opérante puisque les visiteur.euse.s du musée voyaient un groupe en action produisant des textes, des sons et des mouvements. Notre installation était légèrement scénographiée avec des couleurs de costumes en adéquation avec les teintes des tableaux de la salle, il y avait des pôles dans l'espace d'exposition : costumes, musique, micro, table centrale. Le jeu de cartes créé collectivement a en plus abouti à une mini-performance devant deux œuvres exposés dans une salle attenante.

La création de l'événement « Performances à la carte ! » avait plusieurs objectifs. Initialement, nous imaginions séparer la dimension colloque entre pairs sur les pratiques artistiques du jeu de cartes performatif et les activités grand public que nous pensions en termes d'ateliers participatifs ou de rendez-vous en fin de journée pour les artistes et chercheur.euses présent.e.s, en collaboration avec d'autres institutions du territoire.

Il s'est vite avéré pour des raisons de contextes institutionnels, de ressources financières et logistiques qu'il était en fait préférable de condenser notre démarche sur une seule journée. La programmation souhaitait déhiérarchiser les événements, en proposant simultanément des présentations académiques considérées comme relativement spécialisées et des démarches participatives perçues comme ludiques. Nous sommes partis du principe qu'il était possible de passer de l'une à l'autre et que c'était justement ce parcours qui permettait une plus grande accessibilité aux travaux de recherches artistiques.

Sur ce point, cet événement a créé un effet bascule au sein des équipes de l'Hexagone le jour-J mais nous avons eu beaucoup de difficulté à faire comprendre nos intentions et à mobiliser les équipes du théâtre qui éprouvaient une certaine défiance pour un type de projet jusqu'alors inexistant dans leur mur. C'est regrettable car la communication sur le projet et la fréquentation des publics auraient pu être meilleurs. Toutefois, les retours des participant.e.s ont été très positifs et c'est vraiment par la pratique que nous entrons dans la recherche.

L'autre composante était de démontrer par la taille du programme la pluralité des démarches artistiques comprenant des jeux de cartes ainsi que leur actualité dans la création contemporaine et leur dimension transdisciplinaire.

Ici, les objectifs ont été au-delà de notre projet initial car c'est 14 artistes et chercheur.eus.e.s réuni.e.s aux profils très variés du design à la composition sonore en passant par la chorégraphie, le théâtre, les arts plastiques, la vidéo, la performance qui ont présenté et exposé leur démarche en invitant tout le monde à participer selon des modalités très différentes.

L'échange entre pairs a donc pris une tournure moins formelle et la densité du programme ne nous permettait pas d'être totalement disponible pour partager toutes les propositions mais de nombreux échanges ont eu lieu notamment grâce au live radio. Le plateau était comme un îlot central où les participant.e.s pouvaient se croiser, s'écouter et échanger en marge de leur propre présentation. L'édition du jeu de cartes a également permis de créer un dialogue pérenne entre les chercheu.euse.s et consultables pa toustes. La journée a été une mise en relation des pratiques de recherche artistique sur les jeux de carte performatif non négligeable sur le temps long.

Mesures de valorisation réalisées / prévues

- Publication des deux interviews croisés de Douglas E. Stanley et DD Dorvillier, le 15 janvier 2024 sur le site Issue Journal¹⁰
- L'édition d'un jeu de cartes inédit présentant l'ensemble des artistes et chercheur.euse.s au sein de la journée Performances à la carte ! qui répond à une question de recherche sur l'utilisation du jeu de carte dans leur pratique artistique.
- Une émission Apérophonie¹¹ pour présenter la recherche Jeu de Cartes Performative et présenter l'événement Performances à la carte! Radio Campus Grenoble, 98.8, 21 juin 2024 – 18h-19h
- 6 heures d'émission live sur la station Radio Campus Grenoble pour documenter les questions de recherches et d'expérimentations artistiques de la journée et présenter les intervenant.e.s. Un podcast bientôt consultable sur leur site¹².
- Un article paru dans Les Mondaines¹³ d'Adèle Duminy intitulé "Quand l'Hexagone nous donne carte blanche" le 13 juin 2024

Perspectives

- L'Hexagone séduit par le projet « Art-Science » que nous avons mené, se demande comment renouveler cette démarche en capitalisant sur les essais-erreurs de la première version en 2026.
- Plusieurs artistes et chercheur.eus.es ont proposé des configurations inédites pour leur projet lors de la journée « Performances à la carte ! », ils vont certainement poursuivre leur démarche de recherches artistiques dans d'autres contextes en s'appuyant sur cette expérimentation.
- La visibilité donnée aux pratiques de recherches artistiques sur les jeux de cartes performatifs aura sans doute des effets durables et les mises en relation qui ont eu lieu auront certainement des repercussions pour continuer à diffuser et valoriser les résultats de notre recherche "Jeu de cartes performatif" dans les réseaux académiques et professionnels.

¹⁰ <https://issue-journal.ch/flux-posts/jeux-de-cartes-performatifs-interviews-croisees-de-dd-dorvillier-et-douglas-e-stanley/>

¹¹ <https://campusgrenoble.org/?event=aperoophonie-performances-a-la-carte>

¹² <https://campusgrenoble.org/?event=hexagone-direct>

¹³ <https://lesmondaines.com/hexagone-grenoble/>