

Rapport de recherche

Titre : Jeux de cartes performatifs (<https://www.manufacture.ch/fr/5576/Jeux-de-cartes-performatifs-Un-prototype-source-de-dramaturgies>)

Auteur : Isis Fahmi et Benoît Renaudin

Date : 2023

Institution : La Manufacture – Haute école des arts de la scène / HES-SO, en partenariat avec la HEAD-Genève

1. Rappel des objectifs fixés dans la demande

Par un processus de recherche-action autour de la création d'un outil de prototypage de jeu de cartes en ligne, nous, soit Isis Fahmy (La Manufacture-HES-SO) et Benoît Renaudin (HEAD-Genève) cherchions à explorer la dimension performative du jeu de cartes, lorsque théâtre et design sont confrontés dans un processus de création artistique commun.

Ce projet de recherche faisant suite à celui sur l'« objet performatif¹» (La Manufacture, 2018-2020), nous voulions cette fois mettre à l'étude le potentiel du jeu de cartes comme objet performatif. C'est-à-dire, un objet qui impose et génère une narration, une mise en forme (design) et une mise en jeu (théâtre) ainsi qu'un mode d'interaction particulier à l'objet lui-même, et entre les personnes en lien avec celui-ci.

Lors de la formulation de notre projet, nous avons identifié dans notre état de l'art plusieurs jeux susceptibles d'être des « jeux de cartes performatifs ». Nous les avons sélectionnés car ils étaient conçus par d'autres artistes en vue d'une performance ou d'un outil d'écriture collaboratif pour des interprètes, ou encore connus pour leurs mécaniques d'écritures rôdées et éprouvées puisqu'ils provenaient de la création indépendante ou de jeux plus grand public. Par écriture, nous entendions décrypter des systèmes, des dispositifs ou encore des nomenclatures qui structurent l'organisation spatiale et/ou narrative du jeu, la distribution de la parole entre les joueur.euse.s, des manières de créer des renversements ou des événements pour modifier les dynamiques en cours de jeu. L'objectif était de les éprouver en y jouant afin de les étudier pour parvenir à des modalités d'écritures de jeu de cartes plus complexes que le simple croisement de mots-clefs par un tirage aléatoire. En effet, cela venait à la fois d'un constat de nos propres limites dans l'utilisation de jeu de cartes lors d'intervention pédagogique, mais aussi dans la création de jeu de cartes par des artistes venant des arts performatifs. En sollicitant des spécialistes de jeux de cartes dans les mondes associatifs et amateurs et des créateurices venant du théâtre et du design et ayant déjà éprouvé l'écriture de jeu de cartes dans des contextes professionnels, nous souhaitions confronter les pratiques pour établir des règles d'écriture de jeu ou des principes dramaturgiques qui conduiraient à la constitution de jeu de cartes performatif.

¹ <https://www.manufacture.ch/fr/3517/Theatre-Design>

2. Objectifs atteints

- **Expérimenter le corpus de Jeux de cartes pour tester leur dimension performative**

Nous avons organisé cinq sessions de jeu avec un cercle de joueur.euse.s à la HEAD en septembre 2021. Chaque session de jeu se déroulait pendant une journée et était constituée d'un joueur venant du monde associatif, d'un.e artiste qui utilise le jeu de carte ou l'écriture modulaire dans sa pratique, et de notre duo. Les artistes que nous avons sollicités pour prendre part à cette recherche étaient : Delphine Abrecht (dramaturge), Tatiana Baumgartner (metteuse en scène et performeuse), Kevin Juillerat (compositeur et saxophoniste), Valérie Pierre-Humbert (graphiste et designeuse d'interaction), Marion Bareil (game designeuse). Afin de préparer ces sessions, nous avons discuté avec chacun.e des participant.e.s de la définition que nous avions du jeu de cartes performatif et leur avons demandé de choisir un certain nombre de jeu de cartes pour les sessions de jeu et de les répertorier sur un catalogue en ligne, en précisant le titre, le nombre de joueur.euse.s, la durée et le type de jeu. Grâce à cette dernière catégorie, sont apparus les termes de « jeu de rôle », « *deck building* », « jeu d'énigme, d'enquête », « jeu narratif », etc. Lors de ces 5 sessions, nous avons donc joué à des jeux de cartes en questionnant à chaque étape leur potentiel performatif. La discussion s'engageait sur la notion de performance dans le jeu, avec des approches différentes sur les notions de composition, d'écriture et de prise de rôle ou d'improvisation entre artistes et joueur.euse.s averti.e.s.

Ces sessions ont permis l'élaboration d'une terminologie pour décrire plus précisément comment nous pouvions caractériser les ressorts d'écriture. Ainsi, nous avons déterminé la catégorie « type de jeu » qui définit des approches narratives, compétitives, collaboratives, etc. Nous avons ensuite commencer à définir des « mécaniques de jeu » qui visent à expliciter des règles pour l'écriture du jeu de carte comme la possibilité d'imaginer « trois variantes sur la même carte », le fait de « masquer son identité auprès des autres joueur.euse.s », ou le « tirage de missions » qui induit une écriture par pallier. Ensuite, l'écriture des jeux de cartes se structure grâce à des « durées/limites » pour contraindre les temporalités en proposant, par exemple, d'utiliser un chronomètre ou d'aller jusqu'à la fin du tirage des cartes, ou encore que la fin dépende du tirage d'une certaine carte ou de l'atteinte d'un objectif fixé au préalable. Enfin, il y a aussi l'importance de la « mise en place » qui donne des notions de distribution ou d'organisation spatiale du jeu de cartes en définissant, par exemple, le nombre de cartes en main, ou le fait d'avoir une pioche au centre, ou encore de placer les cartes de façon linéaire avec des mécaniques de dévoilement spécifique.

Ces échanges nous ont aussi permis de découvrir d'autres jeux et ainsi d'enrichir notre bibliographie par rapport à notre état de l'art initial. Dès lors, ces sessions de jeux ont permis d'approfondir la notion de jeu de cartes performatif sur les mécanismes d'écriture de jeu de cartes, ce qui s'est révélé très important pour la deuxième phase de la recherche.

- **Élaborer un outil de prototypage de Jeux de cartes performatifs**

D'octobre 2021 à juillet 2022, nous avons réuni en plusieurs petits groupes les artistes qui avaient participé aux sessions initiales en veillant à mélanger les artistes du design et des arts performatifs. Les discussions s'articulaient sur l'importance du format de la carte en analysant sa taille, ses angles arrondis, ses données recto-verso. Bref, en mettant en avant ce que le

design du jeu de cartes recoupait dans son aspect expérientiel en créant, par exemple, plusieurs catégories identifiables ; en permettant l'uniformité visuelle ; en induisant les gestes particuliers pour leur maniement.

Nous souhaitons aussi faire émerger comment les cartes induisent des principes de performances en déterminant, par exemple, des placements entre les joueur.euse.s selon la formation d'équipe ou le rôle différent d'une personne ; des manières de prendre la parole en imposant des contraintes narratives, temporelles, spatiales. En remplissant notre tableur Excel avec ces quatre principales entrées : « type de jeu », « mécanique de jeu », « durée /limite » et « mise en place », nous cherchions à extraire les mécaniques d'écriture à l'œuvre dans les jeux que nous avons testés ensemble. Cela a constitué ce que nous avons nommé la base de la « *Matrice_Objet* » qui est un jeu d'écriture de jeu de cartes, à laquelle nous avons ajouté des extensions à l'initiative de Delphine Abrecht. Ces extensions sont conçues comme des aides supplémentaires à l'écriture du jeu de cartes à partir des premières contraintes tirées depuis la « *Matrice_Objet* » en proposant à la discrétion de chaque joueur.euse de circonscrire, en plus, des « thématiques » (ex : la randonnée, la pollution, l'amour etc.), des « genres » (aventure, enquête, S-F Anticipation etc.) des « contraintes physiques et spatiales » (ex : les yeux bandés, en silence, au sol etc.), et en offrant aussi une panoplie d'outils d'écriture du jeu de cartes pour favoriser la constitution d'un environnement plus performatif avec des « événements » (ex : perte soudaine de qlqch ou qlqn, un coup de folie, une vengeance etc.), ou des « caractéristiques personnages » en proposant deux pôles pour aider au positionnement (ex : sincérité/hypocrisie, célébrité /anonymat, richesse/pauvreté etc.), ou encore des « ingrédients de narration » (ex : un objet, une époque, une peur, un lieu etc.).

Pour pouvoir imaginer reconfigurer l'écriture de jeu de cartes à l'infini en fonction des tirages, nous avons commencé, en parallèle, à mettre en place un outil de prototypage en ligne, avec l'aide du designer et développeur Raphaël Munoz. C'est en constituant le tableau que nous pouvions tester le site et vice-versa, c'est en testant nos tirages grâce au site que nous pouvions affiner l'écriture de notre tableau. Nous avons opté pour des cartes au seul recto personnalisable, au format « tarot », avec la possibilité de mettre au choix : un titre, une image, un texte, un badge ou numéro, le nom d'une catégorie et une couleur.

Ces sessions d'expérimentation ont permis la mise en ligne du site web *jeudecartesperformatif.com* qui est donc un outil de prototypage développé tout au long de la recherche, ouvert au contenu de toute personne (artistes, chercheur.euse.s, étudiant.e.s) écrivant par l'intermédiaire d'un jeu de carte. Il permet, dans sa version finale, de générer des *decks* de cartes personnalisables à partir d'une feuille de calcul en ligne. Il est possible de manipuler ces *decks* sur le site web ou de les imprimer en version papier.

- Tester l'outil et évaluer son potentiel de création de jeu de carte performatif

Lors de nos sessions de travail, nous avons séparé en deux jeux complémentaires ce qui relève de la création de jeu de cartes et ce qui implique une mise en jeu de ce processus créatif. Le premier jeu, que nous avons donc appelé *Matrice_objet*, avait pour objectif d'écrire un jeu de mise en idéation de jeux de cartes, de manière individuelle, pour un cercle de joueur.euse.s d'artistes créateur.ice.s. venant des champs du design, du théâtre et de la musique.

Le deuxième, intitulé *Matrice_performance*, commençait sur le choix collectif d'un jeu à créer à partir de la *Matrice_Objet* en proposant plusieurs « mode de jeu/scénario » (ex : « Retirage » soit un nouveau tirage mais à partir des cartes déjà tirées ; « habemus papam » soit des tours

d'argumentations : chaque joueuse a 30 secondes pour convaincre de son choix (iel peut choisir n'importe quel projet). Les tours continuent jusqu'à ce qu'une majorité se dégage pour un projet qui sera celui choisi, etc. Nous avons donc ensuite co-écrit une série de cartes pour performer cette création de jeu. Dans cette deuxième matrice sont ainsi listés des modes d'interaction entre les joueur.euse.s avec des « modalités d'échanges » (ex : prise de parole à main levée ; 10 secondes de silence à la fin de chaque prise de parole ; tout le monde chuchote, etc.), des « profils rhétoriques » avec des indications comme des didascalies qui contraignent les placements dans l'espace de jeu. Par exemple, « le.a schématiser.se » ne communique qu'en traçant un schéma sur un grand tableau à la vue de tous.tes ; « le.a paraphraser.se » doit reprendre les idées de la dernière personne venant de s'exprimer en prenant sa place, etc.. Il y a aussi des cartes « actions » dont le but est de modifier la dynamique d'échange (ex. « Changement de rôle » où tout le monde change de profil rhétorique, ou « Entracte » qui propose cinq minutes de discussions hors-sujet, etc.), ou de modifier les modalités d'échanges en favorisant des approches non-verbales ou plus musicales (ex : « prototypages » où chacun.e a dix minutes pour imaginer une mise en œuvre de son idée ; « chronomètre ² » qui est comme une composition sonore).

Par extension, cette *Matrice_Performative* peut être utilisée dans n'importe quel contexte de réflexion commune pour déjouer les mécanismes habituels de prises de parole et donc aussi les mécanismes de pouvoir au sein d'un groupe de personnes. Ainsi, l'échange créatif devient lui-même un jeu performatif avec l'objectif d'écrire un jeu de cartes. En créant un jeu de cartes pour créer des jeux de cartes, tout en constituant une performance, nous avons souhaité donner à voir l'acte de jouer, de performer et de créer.

Ces deux jeux de cartes ont ensuite été testés dans une performance qui regroupait l'ensemble des chercheur.se.s et des artistes. Le matin, nous avons donc débuté avec la *Matrice_Objet* pour que chacun d'entre nous présente une première idée de jeu de cartes en fonction de son tirage. Puis, nous avons mis en jeu la *Matrice_Performative* pour mettre en scène et rendre performatif pour les créateurices la réflexion collective. Vers 15h30, l'équipe a réussi à produire le jeu « *Netflix-Love* » qui mettait en concurrence deux équipes de scénaristes qui devaient chacun.e leur tour défendre le pitch de la prochaine série *Netflix* auprès d'un.e producteurice, qui tirait des cartes ajoutant à chaque fois de nouvelles contraintes narratives. Après cinq manches, l'équipe la plus convaincante, selon des critères tirés au fur et à mesure par le.a producteur.ice, recevait le budget de production pour la réalisation. Pour rendre compte de cette journée, nous avons mis en libre accès sur le site jeudecartesperformatifs.com, les deux matrices auxquelles nous avons jouées ainsi que le jeu de cartes performatif créé lors de cette journée que nous avons pu éprouver avant de nous quitter.

² Chaque joueuse choisit son nom ou son prénom, iel divise 60 secondes par le nombre de lettre de celui-ci : en suivant les lettres du mot, iel doit rester silencieux.se sur les consonnes et peut (et doit au moins une fois) s'exprimer sur les voyelles. Un chronomètre est lancé et le schéma est répété trois fois de suite. Par exemple pour Marion : M = 0-10s. silence / A= 10-20s. parole / R=20-30s silence/ IO=30-50s. parole / N = 50-60s. silence

3. Description de la démarche et synthèse des résultats

Nous avons favorisé les temps d'échanges en invitant systématiquement des collaborateurs.ice.s venant des arts de la scène et du design pour élaborer un mode opératoire pour la création de jeu de cartes performatifs, au moyen de l'outil de prototypage qui se développait parallèlement. D'une journée à l'autre en changeant d'interlocuteur.ice.s et en améliorant sans cesse nos deux matrices « *Objet & Performative* » de jeux de cartes et les fonctionnalités du site en affinant la disposition des éléments sur la carte et son graphisme, l'affichage des catégories et les modes de tirages en ligne, nous avons pu aboutir aux résultats suivants :

- L'édition limitée de 20 « Jeu de cartes performatif » en version papier qui incorpore la *Matrice_Obj* et la *Matrice_Performance*. Une boîte a été archivée dans les bibliothèques de La HEAD, de La Manufacture et leur diffusion est ciblée auprès de lieux de création (RAMDAM - un centre d'art et l'Hexagone-scène nationale Art-Science) ou d'artistes susceptibles de l'utiliser.
- Publication de notre outil de prototypage en ligne sur l'url suivante : <https://www.jeudecartesperformatif.com/> Sa diffusion est assurée par les canaux de communication des institutions et auprès de nos réseaux professionnels via les newsletters, les sites internet et les réseaux sociaux.

Nous avons par ailleurs sollicité des rencontres avec des chercheur.euse.s et artistes qui développent des recherches ou des projets de création autour de l'écriture en lien avec les jeux de cartes. Ainsi, nous avons échangé avec Nicolas Tilly, interactive media designer notamment autour de ces projets : *Cards & Coding* et *Les Cartes impossibles*, avec Leslie Astier, en post-diplôme de recherche à l'ESAD Orléans autour de son jeu MOMMO et du Pang Pang Club. Nous avons aussi interviewé en vue d'une publication dans le journal *Issue*, le designer Douglas E. Stanley et la chorégraphe DD Dorvillier (cf. annexes). Ainsi, nous avons pu comprendre les motivations de chacun.e à se tourner vers le format du jeu de carte avec les qualités visuelles, de gestion de groupe ou de mise en place d'un système d'écriture que le jeu de carte induit ou génère. Ces échanges nous ont aussi permis de comparer la façon dont les cartes étaient mises en jeu et selon les contextes comment devenaient-elles performatives en impliquant par la voix et le corps les joueur.euse.s dans un espace-temps donné.

4. Mesures de valorisation réalisées / prévues

1er semestre 2023

La publication des interviews de Douglas E. Stanley et de DD Dorvillier sur le site *issue-journal.ch*

28 mars 2023

Isis Fahmy et Benoît Renaudin, communication : *Imaginaire, fabulation, spéculation, dramaturgie, performatif : des outils de conception ?*, Programme « Scènes et Design à l'ère de l'anthropocène », Module d'Innovation Pédagogique (MIP) – EUR ArTec/Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Campus Condorcet, 15 rue Waldeck Rochet, Aubervilliers. Piloté par

Flore Garcin-Marrou, dans le cadre du programme de recherche « Scènes de mondes possibles » (2021-2024), soutenu par l'EUR ArTec, coordonné par Eliane Beaufiles (MCF HDR en Arts de la scène, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis) et Flore Garcin-Marrou (MCF Arts de la scène, Université Toulouse Jean Jaurès).

23 janvier 2023

Isis Fahmy et Benoît Renaudin, workshop *Comment créer un jeu de cartes performatif?*, journée d'étude « méthodologies et expérimentations en compagnie des objets », RAMDAM - un centre d'art, Sainte-Foy-lès-Lyon.

7 décembre 2022

Isis Fahmy et Benoît Renaudin, communication, séminaire « Actualité de la recherche », organisé par la HEAD-Genève et l'UNIGE.

15 novembre 2022

Benoît Renaudin, Présentation d'une pièce pour synthétiseur modulaire et jeu de cartes, [poésies en mouvement #13](#), 6 Toits, Genève.

5. Perspectives

L'équipe de recherche, formée de game designers et de créateur.ice.s des arts de la scène, a apprécié travailler dans un processus commun pour créer des jeux de cartes performatifs à la fois comme processus et comme finalité. Ainsi, nous avons édité depuis le site [jeudecartesperformatifs.com](#) des projets de création à destination de plusieurs programmeur.ice.s des arts de la scène. Ce projet est un format au long cours pendant plusieurs jours où chaque matin l'équipe créative se retrouve et tente de créer « *Le plus beau jeu de cartes du monde* » sous l'œil des spectateur.ice.s qui peuvent venir à différent moment du processus. À la fin de la journée, iels sont convié.e.s à participer au jeu créé le jour même pour un temps de partages et d'échanges.

Des discussions ont actuellement lieu avec la Fête du théâtre à Genève pour le mois octobre 2023 et avec L'Hexagone - scène nationale Art-Science (FR) pour le mois de juin 2024. Avec cette dernière institution, il est aussi question en juin 2024 de créer un temps de rencontres et d'échanges entre plusieurs praticien.ne.s et chercheur.eu.se.s qui proposent des formes d'écritures performatives à partir de la conception de jeu de cartes. Cela pourrait être des rencontres-débats, des ateliers collaboratifs, des expositions, des « bords de scène » à la suite de la représentation d'un spectacle en lien avec la recherche.

Nous cherchons également à valoriser notre recherche en déposant une proposition d'article auprès de L'International Conference on Gamification and Serious Game (GSGS 2023) <https://gsgs.ch/> et auprès de la revue Azimut <https://revue-azimuts.fr/>