

RÈGLE DU JEU DE FICELLES

(Expérience organique de construction de diagramme dans un contexte de recherche-cr  ation.)

S  minaire de master 2 – Recherche Arts plastiques – Universit   Bordeaux Montaigne (P. Baumann)
Automne 2023

M  THODE :

0   - Le groupe de joueur.euses s  tend sur une ligne de conversation (ou pas), en prenant appui sur une situation, un ou des objets, un sujet, etc.

1   - Chaque participant-e d  signe une trame qui le concerne    partir de mots cl  s (en nombre limit  s). Cette trame tend    d  finir ses objets de recherche sous forme de r  ponse    des questions simples tout en   tant concis-e : qui, quoi, comment, avec qui, o   ? (par exemple).

2   - Chacun-e prend une place autour de la table, d  termine un point

3   - Chacun-e y   crit sa trame et y place quelques mots cl  s tr  s simples.

4   - Chacun-e lit ses mots cl  s (l'ordre des interventions est ind  termin  ). Il ou elle ne commente pas. Il ou elle lit factuellement ses mots.

5   - Chacun-e note    c  t   de sa trame avec qui il ou elle a des affinit  s (si possible en quantit   r  duite et par ordre de priorit  ) (une, deux voire trois personnes).

6   - On d  signe au hasard (ou par int  r  t) une premi  re personne qui va commencer.

7   - Cette premi  re personne d  signe avec quelle trame il ou elle a des affinit  s (ou simplement envie de cr  er un lien). On pourra s  interroger sur les mani  res de cr  er des liens.

8   - On trace une ligne (fil) qui les relie la premi  re personne    la deuxi  me.

9   - Cette deuxi  me personne prend la suite et d  signe    son tour la personne avec laquelle il/elle veut rentrer en liaison. On trace    nouveau la ligne qui les relie. Et ainsi de suite jusqu'   ce que toutes les personnes aient   t   identifi  es. On pourrait consid  rer qu'on n'  st pas oblig   de passer par certaines personnes, mais dans ce cas ce serait exclure du jeu certain-es participant-es.

10   - Remarque : si le fil passe par une trame par laquelle on est d  j   pass  , cette personne nomme la deuxi  me personne avec laquelle il/elle avait d  termin   des affinit  s. (cette condition est discutable car ne pas l'appliquer permettrait aussi d'envisager des angles de lecture diff  rents sur une m  me trame).

11   - on aura pris soin de num  roter (pour m  moire) l'ordre de circulation d'une trame    l'autre.

12   - Quand on a fait le tour de l'ensemble des points (personne/trame), on ferme la boucle.

13   - On alors une premi  re figure de jeu de ficelle.

14   - On peut alors entamer la mise en r  cit de ce r  seau de relation. La premi  re personne fait le r  cit de sa trame, bri  vement, comme il/elle l'entend en prenant soin d'introduire, l   aussi comme il/elle l'entend la liaison avec la trame    laquelle il/elle est reli  -e.

15   - On enregistre (pour saisir et avoir trace de ce qui s'  st pass  ). On pourra chercher    comprendre ce qui se passe.

16   - Il est   vident qu'une telle structure rel  ve de l'improvisation et doit assumer les facteurs d'ind  termination. Il va de soi, par exemple, que si on avait commenc   par un autre point, le r  cit aurait   t   totalement diff  rent.

17   - si on veut, on peut   crire sur le fil qui relie une trame    une autre des   l  ments du r  cit qui font la transition entre ces deux points.

18   - On observe la figure que cela a construit. Ce diagramme r  solument   volutif repr  sente une image du groupe qui tient compte de la mise en relation de chaque individu.

19   - Dans le contexte d'un travail de recherche cr  ation, on commente ce qui marche et ce qui ne marche pas. On se raconte ce qui s'  st pass  .

20   - On questionne la mani  re d'enregistrer et de restituer cette exp  rience. Tout ceci est, pour reprendre les termes d'Haraway, une forme de *fiction sp  culative* (SF).

21   - Comme tout jeu d'adresse, il est recommand   de proc  der    des entra  nements, voire de r  p  ter le jeu sur la base d'un m  me sujet (mais pas forc  ment du m  me encha  nement, ce qui permet accessoirement d'observer les d  multiplications du r  cit).

22   - On peut   videmment activer ce jeu de conversation sur n'importe quelle base et n'importe quel sujet. C'  st ce que nous avons fait avec l'exposition *Parler avec elles* con  ue par   milie Parendeau pr  sent  e au Frac Nouvelle Aquitaine M  CA en 2023-2024.