

Jouer / Déjouer

Les jeux de la recherche-crédation
Colloque, jeux et performances

Le 12 et 13 décembre 2024,
au Musée Français de la carte
à jouer à Issy-les-Moulineaux.

Entrée libre.

Programme

Jeudi 12.12

09:00

Introduction au colloque
Gwenaël Beuchet, Gwenola Wagon,
Pierre Cassou-Noguès, Arnaud Regnaud

09:30

À quoi jouez-vous ?

Elie During

Les variantes d'un jeu sont parfois si différentes qu'on en vient à douter qu'il s'agisse du même jeu. Je propose d'envisager le cas inverse, a priori moins évident : des jeux apparemment très différents qui s'avèrent formellement identiques. J'en tirerai une ou deux conclusions touchant les jeux ambigus de l'art contemporain.

10:00

Des divertimenti à la
jazz-philosophy: ce qui est déjoué
dans la recherche-crédation

Thomas Morisset

Le point de départ de cette communication est l'idée que l'épistémologie de recherche-crédation doit s'inscrire dans une histoire longue de l'esthétique. S'appuyant sur les travaux de l'historienne Deborah Blocker sur l'académie florentine des Alterati, il ne s'agira pas de prétendre que l'implication de ces académiciens dans la naissance de l'opéra était de la recherche-crédation, mais, par comparaison avec un usage contemporain du jeu musical dans une recherche-crédation en philosophie (la Jazz-Philosophy Fusion de James Tartaglia), de comprendre ce qui motive la philosophie à adopter une forme ludique pour tout ou partie de son exposition.

Jeu de cartes, de tarot, jeux de rôles, jeux vidéos, combinatoires inspirées par les jeux cybernétiques, la recherche-crédation passe par des jeux. L'objet de ce colloque est à la fois de revenir sur l'histoire du jeu comme méthode de recherche, expression théorique, mais aussi d'explorer la jouabilité contemporaine de la recherche-crédation. Il s'agirait aussi bien de comprendre le rôle des jeux dans la sphère cybernétique ou celui des jeux vidéo dans le développement de l'informatique que de participer aux méthodes de recherches qu'ouvrent aujourd'hui des jeux entièrement différents, inspirés des pratiques divinatoire ou du théâtre. Faut-il y voir une « gamification » qui toucherait la recherche aussi bien que d'autres activités sociales ou un mouvement qui pousse la recherche hors du texte vers des pratiques singulières et des formes de vie ? Quels sont les jeux et les enjeux contemporains de la recherche-crédation ?

11:00

Le Donjon des Aliénations
Sophie Prinssen & Icare Bamba

Situé en lisière, entre lecture et jeu de rôle, le Donjon s'inspire des littératures ergodiques et autres guides de jeu pour revisiter nos conceptions classiques de l'édition de la littérature en SHS. Cette synthèse d'une approche ludique et expérimentale de la théorisation scientifique, nous chercherons à en communiquer les éléments, sans trop nous perdre dans les méandres d'un compte rendu d'arpentage exhaustif et descriptif ; et ainsi à circonscrire le mode de connaissance spécifique d'une telle pratique. A l'aune de nos recherches et réflexions, il apparaît que le Donjon opère un brouillage qui contamine jusqu'aux modalités même des discours qui cherchent à l'explicitier et l'exprimer, rendant toute compréhension fortuite et inappropriée. *Sophie P. et Icare B. chercheront au cours de leur présentation à rendre compte des trouvailles faites aux cours de leurs explorations spatio-discursives et à témoigner de leurs recherches propres. Enfin, ils tenteront de converser avec leurs collègues restés là-bas.*

11:45

Mettre le savoir en jeu -
un panorama en recherche-crédation
Isaac Pante

Si les humanités numériques ont un mérite, c'est bien celui d'avoir rebattu les cartes des disciplines en invitant à mélanger nos méthodes et nos objets et brouillant nos identités scientifiques. Cette conférence propose un bref panorama de diverses expériences en recherche-crédation menées dans le cadre du Gamelab de l'Université de Lausanne. Elle montrera comment la recherche-crédation peut aller à la rencontre d'un public friand de savoir scientifique, sitôt celui-ci mis en jeu.
Un atelier-performance à 14h00 (Inner Healers - rêver et guérir) illustrera l'une de ces approches.

12:15

Discussion et pause déjeuner

14:00

Atelier
Inner Healers - rêver et guérir
Isaac Pante

«Nous savons depuis longtemps que l'esprit est structuré comme un langage, mais nous sommes les premiers à offrir un moyen d'explorer l'univers psychique de nos patients et de le modifier. J'ai appelé cette méthode la "thérapie computationnelle immersive".

Bienvenue dans *Inner Healers*, le jeu de rôle coopératif sans dés ni création de personnage. Dans ce mélange réussi entre une escape room, un jeu d'enquête et un jeu de rôle, joueuses et joueurs incarnent des thérapeutes qui s'immergent à plusieurs reprises dans le monde mental de patient-e-s endormi-e-s afin de les guérir de leurs troubles mentaux. Avant chaque plongée, les thérapeutes pourront modifier les paramètres du rêve et choisir le personnage qu'ils/elles souhaitent y incarner. Mais attention : l'esprit se défend contre ses intrusions et il faudra bien des ruses pour guérir les traumas sans en provoquer. Pendant un peu plus d'une heure, une équipe de thérapeutes (tiré-e-s du public) s'efforceront de guérir un patient affublé d'un bien étrange manie. Venez assister au triomphe ou à la déroute de ces thérapeutes d'un jour, lors d'une partie en direct menée par Isaac Pante, créateur de *Inner Healers*.

14:00

Ce qu'aurait pu être *Boolean Vivarium*
Nicolas Baillleul

Si Boolean Vivarium raconte le développement chaotique et incertain d'un jeu vidéo qui n'a jamais vu le jour, le processus de création du film a été tout aussi tumultueux. La version finale – un moyen métrage documentaire terminé en 2024 – est le résultat d'un parcours accidenté : trois ans d'écriture, de résidences, de tournage, de montage et de remontage. Le film, tout comme le jeu, aurait pu ne jamais exister ou prendre une forme totalement différente. Je propose une version alternative de mon film Boolean Vivarium, avec « commentaires du réalisateur », accompagnée de séquences coupées au montage ou jamais dérushées, d'idées abandonnées, de fausses bonnes idées et de bonnes fausses mauvaises pistes.

14:30

Cosmotaxi : dérive spatiale
ou flânerie en survol

Angelica Ceccato

Cosmotaxi est un voyage virtuel à travers certains des lieux clés du voyage spatial, en utilisant un célèbre logiciel de visualisation satellitaire de la Terre. L'exploration en survol de paysages à la fois terrestres et aliens, étrangers et familiers, participe à une enquête sur les actuelles stratégies de colonisation et sur une littérale course à l'espace. Inspiré par les pratiques performatives de dérive et de flânerie numérique, Cosmotaxi est une tentative de déploiement et d'immersion dans ma recherche de thèse en cours, où le progrès technologique joue le rôle de protagoniste, dans des récits à la fois utopiques et dystopiques.

15:00

Double immersion au Benny's :
Je détricote ma recherche-performée,
en direct, devant vous.

Lorena Lisembard

Sur l'île de Los Santos, Rachel Rosedell est journaliste au Weazel News. Depuis bientôt un an, elle s'est donnée pour ambition de faire évoluer l'image du journal, trop sensationnaliste à son goût. Le 20 octobre dernier, elle présente Immersion au Benny's, un court-métrage documentaire faisant état de son enquête de deux mois parmi les mécanicien-nes du garage le plus célèbre de l'île. Simultanément sur Twitch, une poignée de regardeur-euses averti-es découvre Rachel, que j'incarne sur le serveur Los Plantos (une version moddée du jeu vidéo GTA Online, dédiée aux jeux de rôles). En revenant sur les étapes de cette soirée, je tenterai de remonter à la surface de ma recherche performée.

16:00

Déjouer la rhétorique des plateformes
d'ADN récréatif

Maria Hellström Reimer et Tania Ruiz

Dans le cadre du projet *ADN en jeu*, nous avons produit deux expositions, contenant une série d'artefacts, dont certains jouables. Invitées à l'exposition collective 'Relational technologies', qui aura lieu en février 2025 à la Fondation Färgfabriken à Stockholm, nous avons entrepris de nouvelles expérimentations. *Direct-to-consumer* résulte d'une expérience de génération poétique à partir des textes qui enrobent les tests ADN grand public. Les multiples tensions entre espoirs d'appartenance, logique commerciale et prétendue validité scientifique sont amplifiées dans ce jeu de répétition. *ADN en jeu* est un projet de recherche sur les tests d'ADN dits récréatifs. Nous étudions, par des moyens artistiques, les conditions qui sous-tendent ces services ainsi que leur utilisation très controversée de fluides corporels, Big Data et imaginaires généalogiques.

16:30

World Games, pourquoi avons-nous
besoin de nature artificielle ?

Natalia Fedorova

En règle générale, la nature artificielle est utilisée comme modèle d'un environnement, d'un phénomène ou d'un être vivant. Il peut s'agir de modèle de distribution des ressources terrestres (*G 80* du Collectif Fragmentin, d'après le *World Game* de Buckminster Fuller) ou de l'activité d'un être vivant (Philippe Parreno, *With a Rhythmic Instinction to be Able to Travel Beyond Existing Forces of Life*, d'après le *Jeu de la Vie* de John Conway). La « serre intelligente » individuelle de Spela Petric dans *PLAI. G80* et *With a Rhythmic Instinction to be Able to Travel Beyond Existing Forces of Life* n'imitent pas la nature, mais proposent des modèles spéculatifs. Dans l'œuvre de Spela Petric *PLAI*, des algorithmes jouent avec les vrilles des concombres pour rappeler aux spectateurs qu'ils sont aussi dépendants de leurs écrans que les plantes de la lumière.

Vendredi 13.12

09:00

Ce qui se négocie

Dominique Dehais

Le dispositif *Négociation* est un plateau de jeu constitué d'une table de grande dimension, d'assises rudimentaire et d'un marquage mural. Il évoque un plateau de télévision dédié au débat ou une salle de réunion spécifique aux entreprises. Pour activer le jeu, huit personnes sont nécessaires. Le jeu de carte *Négociation* est un jeu d'argent basé sur des images faciales sans valeur nominale. Tirant son inspiration du jeu traditionnel *Mercante in fiera*, Marguerite Fatus s'est attachée à illustrer les formes du travail salarié et ses représentations sociales en caricaturant l'imaginaire de l'entreprise. Activé pour la première fois au Syndicat Potentiel en 2000, le jeu a été coédité par le CNEAL, Le Quartier, le MaachenKulturhauf, le Crédac et la galerie La Ferronnerie.

09:30

Penser les mondes persistants en ruines à partir du *World Imagining Game* de Benjamin Hall et Frances Lingard

Hortense Boulais

Le *World Imagining Game* de Benjamin Hall et Frances Lingard est une simulation hypertextuelle où les joueur-euse-s, endossant le rôle de concepteur-ric-e-s de mondes persistants, sont confronté-e-s à des décisions cruciales pour la survie de leur univers. « Comment le serveur de votre monde est-il organisé ? »
« Comment votre monde est-il économiquement viable ? »
« Que se passe-t-il lorsque l'espace ne génère plus de profit ou que sa base d'utilisateurs diminue ? »
A partir de ces paramètres, le jeu projette un avenir possible. Hall et Lingard font ainsi la lumière sur des nœuds de dépendances invisibles et soulèvent des problématiques essentielles de préservation.

10:00

Passe-passe planétaire

Vincent Bonnefille

L'escamoteur habile, contre l'attention du joueur / de la joueuse, fait passer la balle de droite à gauche puis au centre. Mais, à chaque fois qu'on croit la pointe du doigt, elle disparaît comme absorbée par les regards qui croyaient la prendre. L'on flatte l'égo de celui, celle qui pense pouvoir défaire la complexité apparente du hasard : déjouer, c'est déjà jouer, se croire maître du jeu, c'est ignorer qui joue. Ce combat de l'intelligence, de la clareté, dé faisant la complexité, il nous attire, attise nos désirs de résolution de l'énigme / du conflit. Aussi, face à ces processus de clarification transparentistes que la machine automatise, les mouvements anarchistes luttent, tordent les grilles d'un monde qui voudrait leur donner une origine distincte / propre / singulière. Être, plusieurs à la fois, en des points différents, voilà ce qui les rend invisibles aux regards qui voulaient les suivre.

11:00

Philosophie pratique:

En crevant la peau des choses 1 - Grains de performance et de jeu

Elena Theodoropoulou

Coincée entre l'expérience vécue et les discours désincarnés, la philosophie se trouve dans un mouvement incessant et intensif, récalcitrant et obstiné d'attraction-répulsion vis-à-vis de la possibilité d'une congruence entre théorie et pratique. Poser sans cesse cette question, interroger la congruence, créer une pensée au rythme du vivant, philosopher comme intensité, révèle un seuil possible à la philosophie pratique qui devient ainsi un scandale, car la pression des intentions pratiques tend à faire exploser la philosophie pratique de l'intérieur, en dépassant ce que la philosophie semble être historiquement. Nous allons penser la performativité et le ludique en philosophie pratique à travers deux projets expérimentaux : le Soma e Body et les Objets philosophiques (OPhs).

11:30

Probing (with) Operative Fiction: Embodied Spatial Strategies in Finite and Infinite Games

Thomas Ballhausen et Elena Peytchinska

Cet atelier explore des relations spatiales à travers des exercices de fiction spéculative, rendant les jeux finis et infinis tangibles pour les participants. Il examine comment les jeux avec des délais et des limites spatiales contrastent avec la nature adaptative des jeux infinis, invitant à une participation évolutive. À l'aide d'extraits provenant de la littérature de science-fiction et des instructions d'une performance en direct, les participants s'engagent dans un jeu hybride fini-infini, opposant des limites fixes à des rôles adaptatifs. L'atelier comprend un jeu de 30 minutes (avec participation numérique ou analogique), une discussion et des contributions supplémentaires sur les jeux et la pratique spatiale incarnée en tant que méthodologies génératives pour la création de la recherche.

L'atelier aura lieu l'après-midi à partir de 14 heures.

11:45

Le Rio Buenaventura

Stéphanie Solinas

Stéphanie Solinas présente la genèse et la mécanique de jeu du *Rio Buenaventura*, pièce hybride entre réseau de données et territoire à arpenter, qu'elle a élaborée à partir d'une table de roulette rachetée à Las Vegas. Conçu pour 7 joueurs-voyageurs en course vers l'immortalité, le *Rio Buenaventura* propose l'expérience d'une traversée individuelle et collective de l'essai de Solinas *L'Être plus*, enquête au long cours sur les routes de l'Ouest américain, berceau commun de la Silicon Valley et du New Age, pour connecter des lieux et rencontrer des individus choisis qui fabriquent l'humain augmenté du futur, entre spiritualité, intelligence artificielle et quête d'immortalité.

12:15

Discussion et pause déjeuner

14:00

«Faire connaissance» avec le jeu de la recherche-création

Mathilde Roussel

Les artistes du collectif Raffard-Roussel ont dessiné un jeu de cartes qui permet d'imaginer à la volée des propositions de travail en activant des gestes de recherche-création. Lors de cette intervention, Mathilde Roussel présentera le fonctionnement général de ce jeu et les différentes utilisations que l'on peut en faire. Dans un second temps, il sera proposé au public de participer à un tirage de cartes en relation avec un problème de recherche très concret. Si vous êtes bloqué dans votre enquête de terrain, si vous avez des difficultés à formuler une hypothèse ou si vous hésitez encore sur la manière avec laquelle vous devez diffuser les résultats de votre travail, le jeu de la recherche-création peut certainement vous aider !

14:00

Lire l'avenir avec le tarot de la micro-mobilité.

Matthieu Raffard

Matthieu Raffard présentera un jeu de tarot dessiné lors d'une enquête menée par l'atelier Raffard-Roussel autour des trottinettes électriques disponibles en free-floating. Ce tarot cartographie les différentes forces en présence qui se sont affrontées lors des diverses controverses survenues à l'occasion de l'implantation de ces véhicules à Paris, entre 2019 et 2022. Matthieu Raffard activera ce jeu de tarot, ce qui lui permettra à la fois de présenter son travail de recherche et d'émettre quelques prédictions pour nos villes connectées.

14:45

L'Irlande du fin fond: un itinéraire dans les paysages du tarot Rider-Waite-Smith

Mathew Staunton

Après un bref aperçu de l'histoire de la publication du célèbre tarot Rider-Waite-Smith (1909), Mathew Staunton partagera sa lecture personnelle des créations de Pamela Colman-Smith. Afin de mieux comprendre le profond sentiment de familiarité qui l'a attiré vers ce jeu de tarot en particulier, il explore actuellement les paysages à l'arrière-plan des cartes grâce à la création d'une série de linogravures. Cette enquête visuelle et cette création personnelle lui ont permis de mieux comprendre le processus de Smith et la généalogie de ses images. Tirer les cartes du jeu WRS est une exploration du système occulte, cosmologique et astrologique de Waite, mais aussi, du fait de la collaboration artistique prolifique de Smith avec des artistes et auteur-ices nationalistes irlandais-es, un voyage visuel à travers une Irlande nationaliste idéale en construction, moins d'une décennie avant le début de la longue révolution qui rompraient les liens de l'Irlande avec le Royaume-Uni.

15:00

Guide pratique pour défaire les plis de la pensée

Nancy Murzilli

Au-delà du vrai et du faux, les histoires que nous nous racontons permettent de nous orienter dans le chaos de l'existence. Changer la vie par nos fictions ordinaires est un essai allégre qui vise à mettre du jeu dans la vie.

15:45

Le tarot comme outil de réflexion non linéaire, chez Suzanne Treister

Marie Lechner

Au sein du tentaculaire projet *Hexen 2.0*, qui s'applique à cartographier les enchevêtrements entre programmes militaires américains, développement de la cybernétique et contre-culture, l'artiste britannique Suzanne Treister retrace l'histoire des technologies de l'information dans un jeu de tarot de 78 cartes qui convoquent des personnalités historiques de la science et des figures de la contre-culture (2009-2011). Elle met en regard certaines pratiques occultes et la cybernétique comme deux méthodes différentes mais dont les objectifs sont comparables : reconnaître des motifs dans le comportement humain et prédire les événements futurs. Treister considère l'occultisme et la recherche empirique comme les deux faces d'une même pièce : la tentative désespérée de créer du sens dans un monde fragmenté, régi par des processus arbitraires.

16:15

Toxic Tarot

Stéphane Degoutin et Anjara Rodado

Nous projetons d'utiliser la structure séculaire du tarot pour créer une série de 78 cartes, chacune saturée de la toxicité qui imprègne le monde, chacune incarnant une figure d'un présent empoisonné. À l'image d'un-e chamane ou d'un-e psychanalyste qui, par un mécanisme d'absorption, prend sur ellui la toxicité du monde, ce tarot agit comme un filtre, une tentative de désenvoûter un environnement saturé de polluants chimiques, économiques, sociaux, médiatiques, affectifs ou symboliques. En embrassant l'obscurité, le Toxic Tarot devient un espace de confrontation directe avec les dynamiques néfastes, non seulement au niveau des individus, mais aussi des systèmes sociaux et environnementaux, des relations et des réseaux.

Organisation :

Icare Bamba, Pierre Cassou-Noguès, Angelica Ceccato, Stéphane Degoutin, Arnaud Regnaud et Gwenola Wagon

Partenaires :

Musée Français de la Carte à Jouer, TransCrit EA1569, LLCP EA4008 Université Paris 8, École Universitaire de Recherche (EUR) ArTeC, Université Paris 8

Conception graphique :

François Favé et Jeanne Saliou

Conception du site web :

Vincent Bonnefille



institut
universitaire
de France



École
Universitaire
de Recherche



ERUA
European Reform
University Alliance

