

PERFOR-
MING

knowl-
edge

KIT DU JEU DE L'APRÈS

Entretien avec un·e artiste



Mode d'emploi

- 1 : télécharge
- 2 : imprime
- 3 : découpe
- 4 : joue !

LE JEU DE L'APRÈS

Entretien avec un·e artiste

De l'art non divinatoire des retours artistiques - jeu de cartes pour converser entre artistes et spectateur·rice·s - ou comment faire parler un·e artiste de son travail et partager son ressenti.

But du jeu : mener un entretien avec un·e artiste et passer un bon moment avec.

État d'esprit du jeu : les cartes sont des invitations simples et ludiques pour établir une communication bienveillante et horizontale entre artiste et spectateur·rice·s pendant laquelle pourront être échangés observations, émotions, questions et retours artistiques. Elles visent à créer un climat de confiance, de respect et de plaisir pour partager différentes perspectives autour d'un même objet, et pour entrer dans le vif du sujet en évitant, autant que possible, les passages obligés, l'intrusion, le narcissisme ou l'entre-soi. Les cartes proposent de déconstruire l'hégémonie de la parole sous sa forme la plus convenue (questions/réponses) en invitant également à passer par l'écrit, le dessin, le gribouillage ou la photographie.

Nombre de joueur·euse·s : deux joueur·euse·s minimum – l'artiste et un·e spectateur·rice, ici désigné·e sous le terme d'« intervieweur·euse ». Si vous jouez en public, nous vous conseillons de proposer certaines des cartes à compléter aux membres de l'audience s'il·elle·s ont également vu le spectacle ou la performance.

Durée : une partie dure environ une heure mais demande plusieurs heures de préparation (cf. infra « Avant la partie »).

Pré-requis : avoir assisté à un spectacle, performance ou toute autre forme de présentation du travail de l'artiste interviewé·e. Dans la mesure du possible, avoir pris des photographies pendant sa performance.

Decks de jeu et cartes :

- **FAQ (Frequently Asked Questions)** : ce deck contient deux cartes pour poser dix questions dans un temps chronométré de dix minutes afin de traverser le parcours de l'artiste et son processus de création. Les intervieweur·euse·s posent les questions à tour de rôle en suivant l'ordre proposé. Les questions s'arrêtent lorsque le chronomètre sonne.

- **Feedback with Anna** : inspiré de la méthode de la chorégraphe américaine Anna Halprin, ce deck contient trois cartes qui ont été préalablement dupliquées et complétées par chaque intervieweur·euse. Les intervieweur·euse·s proposent à l'artiste de piocher trois cartes parmi toutes celles qui ont été complétées et lui demande d'y réagir : une carte «Ce que j'ai vu» (description factuelle), une carte «Ce que j'ai éprouvé» (émotion), une carte «Ce que j'ai imaginé» (spéculation). Si vous jouez en public, vous pouvez inviter les spectateur·rice·s à compléter également des cartes, puis à les déposer sur la table face à l'artiste ou bien à les lire à voix haute.

- **Auto-interview** : ce deck contient des cartes à compléter pendant la partie ; une pour l'artiste pour les questions qu'il·elle a toujours rêvé qu'on lui pose, et autant de cartes que d'intervieweur·euse pour les questions qu'il·elle·s n'ont pas osé poser (feedback sans filtre). Si vous jouez en public, vous pouvez inviter les spectateur·rice·s à poser leurs questions en les écrivant sur des *post-its* qui sont collectés et déposés sur la table face à l'artiste. L'artiste les lit à voix haute et choisit d'y répondre, ou non.

- **Instantanés** : les intervieweur·euse·s doivent avoir préalablement choisi une série de trois à cinq photos prises pendant la performance ou bien avoir demandé à l'artiste d'apporter une sélection de photographies relatives à son travail. Face aux images disposées sur la table ou montrées sur un ordinateur, l'artiste est invité·e à proposer un titre ou une légende pour chacune des photographies.

- **Pluie d'amour** : cette carte est offerte à l'artiste à la fin du jeu et marque la fin de la partie ; elle n'est pas disposée sur la table dès le début car c'est une surprise. Les intervieweur·euses y ont écrit au préalable une ou plusieurs choses qu'il·elle·s ont adoré dans le spectacle ou la performance. Le public peut également invité à venir coller sur la table un *post-it* cadeau pour l'artiste.

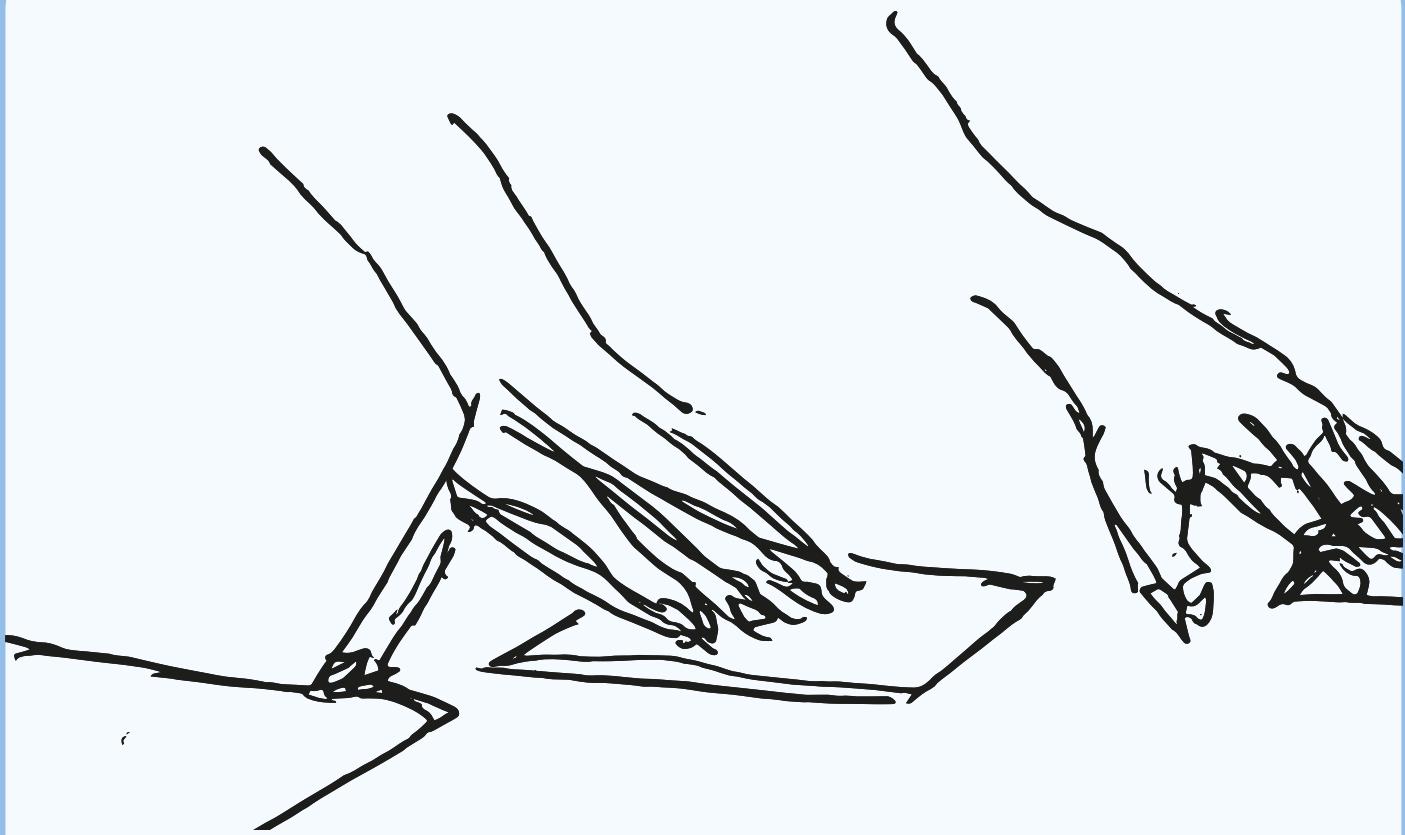
Avant la partie : assure-toi d'avoir autant de cartes à compléter que d'intervieweur·euse·s pour les cartes du deck «Feedback with Anna» et pour la carte « La question que nous n'avons pas osé poser ». Chaque intervieweur·euse doit compléter les trois cartes «Feedback with Anna» ; complétez ensemble la carte «Pluie d'amour» ; choisissez entre trois et cinq photos parmi celles que vous avez prises pendant la performance, ou demandez à l'artiste d'apporter lui·elle-même des images du spectacle. Si tu vas jouer en public, munies-toi de *post'its* et de crayons afin de pouvoir inviter d'autres spectateur·rices à faire des propositions. Si tu joues en bord plateau immédiatement après la performance, sans temps de préparation pour compléter les cartes, tu peux le faire en direct de la partie, en même temps que les spectateur·rices, en assumant que ces retours sont «à chaud» et «sur le vif», avec peu de recul pour élaborer ta réception.

Espace de jeu : tu peux jouer à ce jeu partout, en intérieur ou en extérieur, mais le plus confortable est d'installer la partie sur une table assez grande et stable pour pouvoir y disposer les 4 decks de jeu et étaler les cartes qui seront tirées au sort par l'artiste. Laisse à disposition des stylos, des crayons de couleur et des post-its sur la table pour inviter à des prises de notes, gribouillage ou croquis spontanés pendant la partie. Si tu joues en public assure-toi des conditions d'acoustique et de visibilité de l'espace (micro, caméra zénithale, par exemple).

Début de la partie : dispose les quatre decks de jeu «FAQ», «Feedback with Anna», «Auto-interview», «Instantanés» devant l'artiste et invite-le-la à décider l'ordre dans lequel il·elle tirera les cartes de ces decks. Repositionne les decks sur la table en fonction du choix de l'artiste. La partie peut commencer.

Fin de la partie : la partie prend fin lorsque les cartes des quatre decks ont été tirées et jouées. Les intervieweur·euse·s offrent la carte-cadeau «Pluie d'amour» en souvenir et en remerciements au·à la gagnante, qui n'est autre que l'artiste.

Note : il n'y a pas de perdant·e·s dans ce jeu.



Le Jeu de l'Après a été conçu et imaginé par Marion Boudier et Chloé Déchery (Performer Les Savoirs) en collaboration avec Luna Descamps et Louise Valin. Il constitue une extension du **Jeu des Cartes du retour**, créé par Performer Les Savoirs en complément du Guide du retour, publié par *Vaguenement Compétitif* (Stephane Gornikowski et Vanessa Vallée).

Graphisme et dessins : Luna Descamps et Louise Valin.

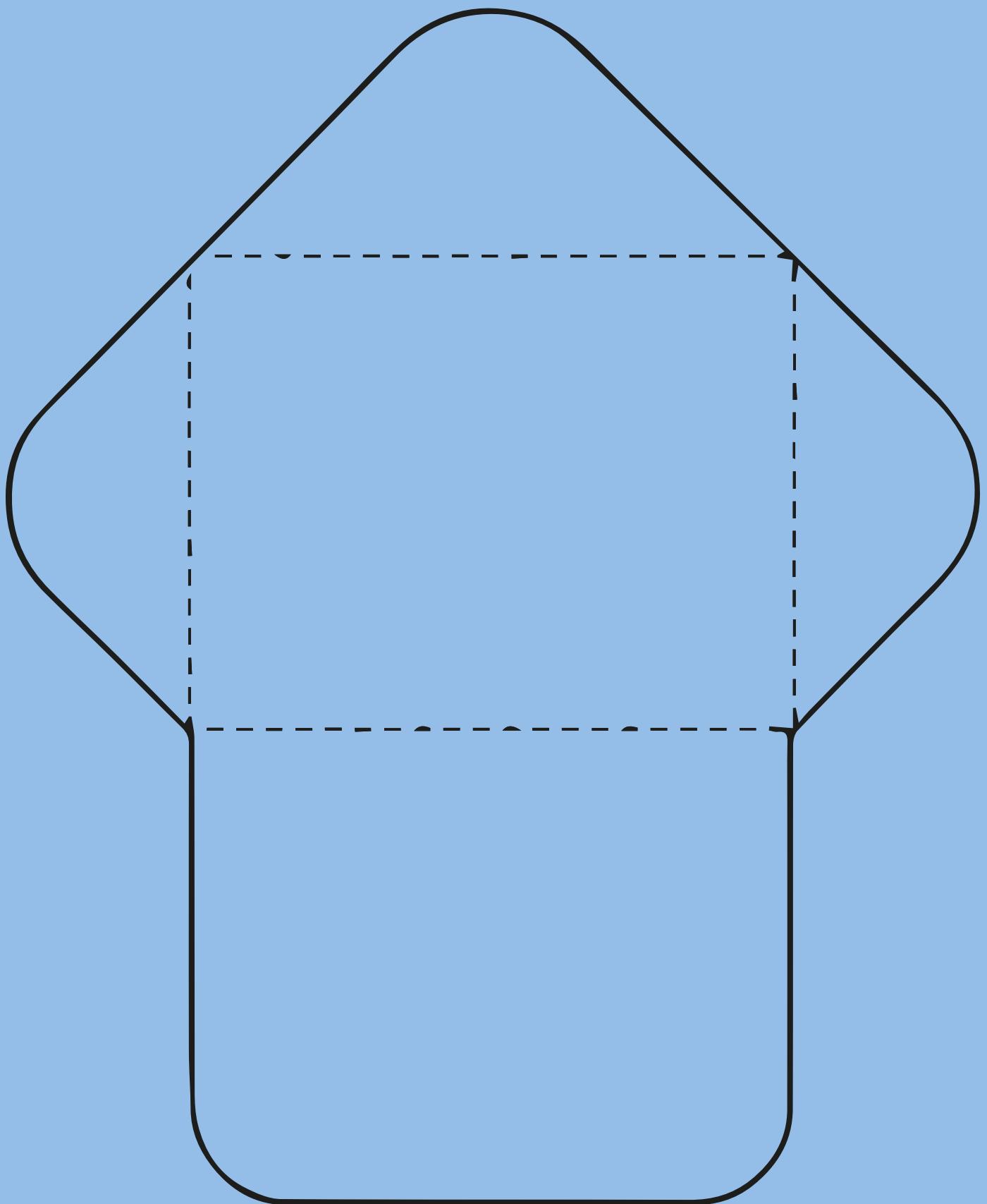
Co-production : Performing Identity, performing art facing contemporary societal challenges, l'ESA Le 75 de Bruxelles, et Performer Les Savoirs, avec le soutien de l'EUR ArTeC.

Le Jeu de l'Après a été prototypé et activé pour la première fois lors de la Biennale New Performance de Turku en septembre 2023 : les trois premières parties ont été conservées sous la forme de portfolios qui peuvent être consultés sur le site de PerformID (perform-id.eu).

Références : Amicale de Production, *Le jeu de l'oie du spectacle vivant*, *Les Thermes*; Marina Abramovic, *Instruction Cards to Reboot Your Life*; Guillaume Désanges, *Questions pour un champion (100 milliards de propositions pour faire parler un artiste)*; Raphaëlle Doyon ; Anna Halprin ; Mathilde Maillard and Lucie Caouder (Club Travail), *Le Jeu du tarot du travail*; feedback method DasArts Amsterdam; Lorette Moreau, *Campement pour Spectatrices*.

Les portfolios sont téléchargeables sur le site de PerformID (perform-id.eu) et le kit du jeu à fabriquer vous-même sur celui de Performer Les Savoirs (performerlessavoir.wixsite.com/performerlessavoirs)

Ton enveloppe à assembler
pour y glisser tes cartes !



FAQ



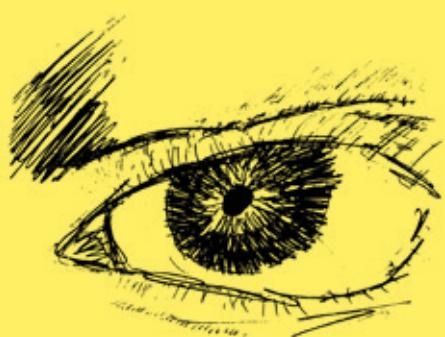
scenari
of life
knowl-
edge

FAQ



scenari
of life
knowl-
edge

INSTANTANÉS



scenari
of life
knowl-
edge

AUTO INTERVIEW



scenari
of life
knowl-
edge

6. quelle est la personne qui vous a le plus influencé pour ce projet ?

7. est-ce que votre projet a beaucoup changé depuis vos premières intentions ?

8. combien de temps avez-vous répéter/ préparer cette performance ?

9. combien de fois le spectacle a-t-il rencontré un public ?

10. gagnez-vous votre vie avec votre art ?

scen-
ario-
kno-
edge

1. quelle est votre formation : êtes vous passé par une école d'art, ou une université, ou êtes-vous autodidacte ?

2. à partir de quand avez-vous entamé une carrière que vous estimatez professionnelle ?

3. dans quel(s) pays travaillez vous ?

4. depuis quand pensez-vous à ce projet...? Depuis quand y travaillez-vous ?

5. quelle est la première personne à qui vous avez parlé du projet ?

scen-
ario-
kno-
edge

Choisis une légende ou un titre pour chaque image de la série sélectionnée :

scen-
ario-
kno-
edge

scen-
ario-
kno-
edge

LES QUESTIONS QU'ON
N'A PAS OSÉ POSER

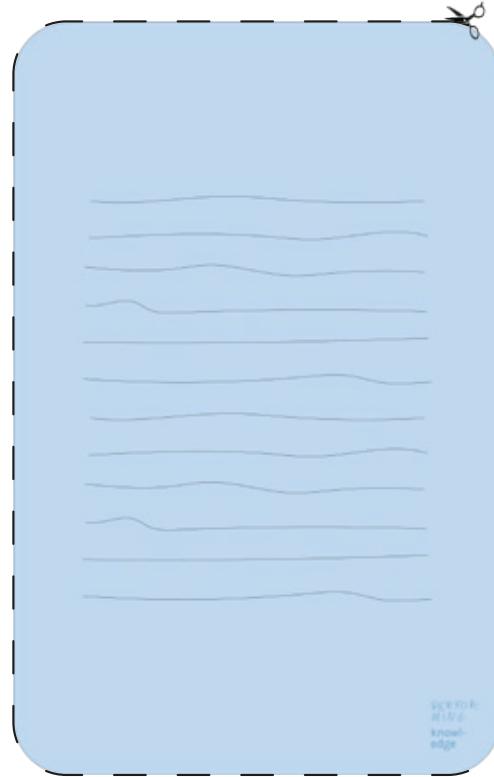
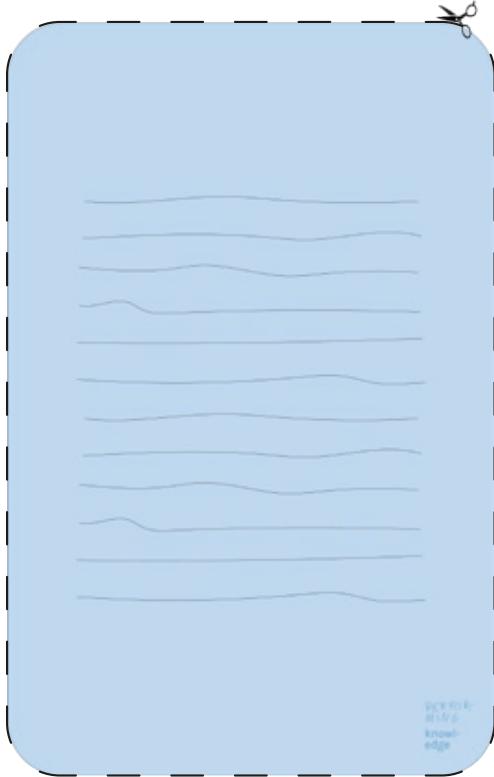
LES QUESTIONS QUE
VOUS AVEZ TOUJOURS
RÊVÉ QU'ON VOUS
POSE

FEEDBACK
AVEC ANNA

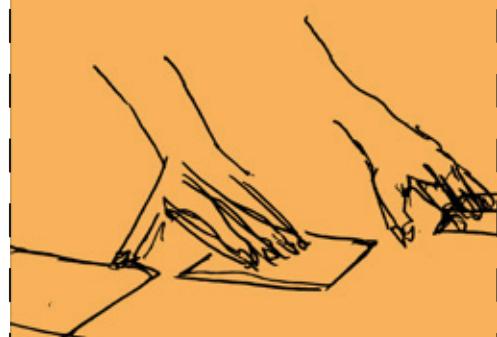
FEEDBACK
AVEC ANNA

Open to
all kinds
of knowl-
edge

Open to
all kinds
of knowl-
edge



FEEDBACK AVEC ANNA

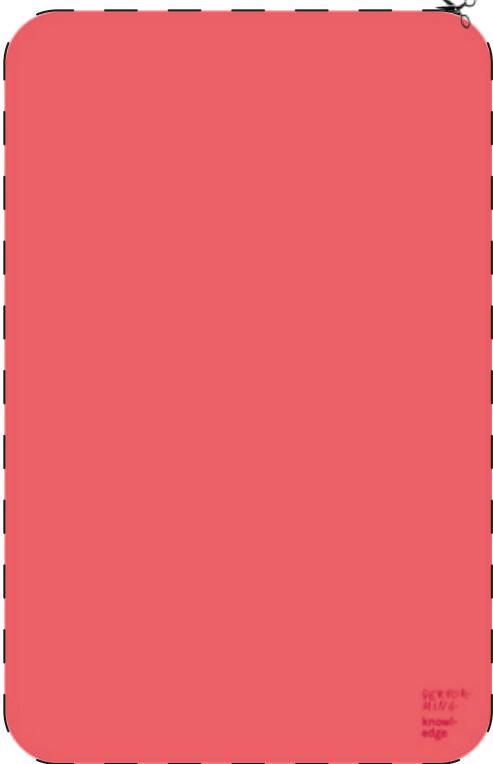


piece to re-
use / knowledge

PLUIE D'AMOUR



piece to re-
use / knowledge



CE QUE J'AI
IMAGINÉ

page 00-
M1/M6-
knowl-
edge

page 00-
M1/M6-
knowl-
edge

Recharge tes cartes !



CE QUE J'AI VU

page to be
filled with
knowledge

CE QUE J'AI VU

page to be
filled with
knowledge

CE QUE J'AI VU

page to be
filled with
knowledge

CE QUE J'AI VU

page to be
filled with
knowledge

FEEDBACK AVEC ANNA



GIVE FEEDBACK
knowledge

FEEDBACK AVEC ANNA



GIVE FEEDBACK
knowledge

FEEDBACK AVEC ANNA



GIVE FEEDBACK
knowledge

FEEDBACK AVEC ANNA



GIVE FEEDBACK
knowledge

CE QUE J'AI
ÉPROUVÉ

CE QUE J'AI
ÉPROUVÉ

CE QUE J'AI
ÉPROUVÉ

CE QUE J'AI
ÉPROUVÉ

page 10
of 14
knowl-
edge

FEEDBACK AVEC ANNA



FEEDBACK AVEC ANNA



FEEDBACK AVEC ANNA



FEEDBACK AVEC ANNA



CE QUE J'AI
IMAGINÉ

CE QUE J'AI
IMAGINÉ

CE QUE J'AI
IMAGINÉ

CE QUE J'AI
IMAGINÉ

SCREWD-
IT! / &
knowl-
edge

SCREWD-
IT! / &
knowl-
edge

SCREWD-
IT! / &
knowl-
edge

SCREWD-
IT! / &
knowl-
edge