

Le jeu de Vitruve, 100 cartes d'artistes autour d'une réflexion en images sur la créativité et l'apprentissage. Mai 2014.

PREAMBULE

Ce projet de jeu de cartes est avant tout un acte artistique. Une manière de participer à une réflexion dans le cadre d'un colloque sur la créativité et les apprentissages. C'est la rencontre entre la pratique des artistes et la pensée scientifique des chercheurs.

Chaque artiste a répondu librement à la question de savoir comment, pour lui, s'articulent créativité et apprentissage. Sur un support vierge comme seule stimulation, et sur un support avec une proposition culturelle comme point de départ : L'homme de Vitruve de Léonard de Vinci.

Partant du fait que tout individu a besoin de manifester son existence en marquant le monde de son empreinte, l'enseignement des arts visuels a pour fonction de permettre à l'individu de se réaliser en tant qu'être psychique original appartenant à un environnement social et culturel déterminé.

Si l'apport culturel d'une œuvre d'art permet d'entreprendre et de poser de nouveaux paradigmes pour imaginer et créer dans la conscience d'une culture commune à un groupe d'individus, la page blanche permet de se tourner vers la source intérieure de son être en se libérant pour un instant de son être social.

Un double regard artistique est ainsi proposé, sur le thème « créativité et apprentissage : un tandem à ré-inventer ».

RÈGLES POUR JOUER

Les cartes se manipulent et se jouent de nous.

Mémory (si l'on dispose de 2 jeux)

Toutes les cartes sont déposées face vers le bas. Chaque joueur tournera deux cartes de manière que les figures soient visibles pour tous. Si les deux cartes retournées ont la même figure, elles appartiennent à ce joueur, qui peut encore retourner deux cartes et ainsi de suite. Si les deux cartes ne sont pas identiques, elles doivent rester à leur place et être retournées. Le jeu passe au prochain joueur. Gagne celui qui, à la fin du jeu, a le plus de paires de cartes. Il est donc important de suivre le jeu des autres participants afin de mémoriser les positions.

Jeu de familles

Après avoir posé toutes les cartes, les joueurs commencent par former 7 familles de cartes (49 cartes). Les cartes en trop sont mises de côté. Il est possible d'enlever certaines cartes pour simplifier le jeu.

Exemples de familles : couleur, écriture, géométrie, femme, mouvement, abstraction, ...

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles, le gagnant étant celui des joueurs qui aura posé devant lui le plus de familles complètes.

Les 49 cartes sont distribuées entre les joueurs. Chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles. La demande se fait carte par carte, autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à

qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite... Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

Jeu de dessin

Illustrer les deux cartes vierges et réaliser ainsi une image qui complètera ce jeu.

Jeu de paires

Il s'agit de former des paires qui invitent à une réflexion. Des liens se créent entre les images d'auteurs différents : ressemblances (couleurs, structures, techniques, approches, poésie, etc), belles choses, questions, ouvertures, et toutes sortes de réflexions pour stimuler notre créativité dans la liberté d'interprétation.

Toutes les cartes sont visibles sur la table. Jouer dans le sens des aiguilles de la montre. Pour commencer, le plus âgé devient meneur de jeu. Le joueur à sa gauche sélectionne deux cartes en expliquant son choix. Si le meneur de jeu accepte l'argumentation, le joueur conserve sa paire et devient meneur. Le joueur à sa gauche sélectionne à son tour une paire et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de la collection de cartes.

On peut s'inspirer de la liste ci-dessous pour constituer des paires.

- Des artistes qui :
- jouent avec la symétrie
 - pensent que créer est une extension en volume
 - proposent de la matière
 - doivent effacer et faire disparaître leurs références pour mieux copier et détourner l'image
 - laissent tourner en roue libre : créatissage et apprentivité
 - associent les bras à des tentacules en faisant un clin d'œil à ceux qui se mélangent les syllabes
 - se cramponnent et qui trouvent que l'apprentissage est une discipline difficile
 - voient une cible sur laquelle la créativité tire
 - voient la créativité à l'état pur, libre, audacieuse, ludique, hors contrôle jusqu'à devenir menaçante
 - proposent une plongée ou une traversée
 - esquivent la consigne
 - manipulent avec frisson quelques traits
 - construisent avec l'écriture
 - noircissent et qui découpent en laissant émerger l'homme
 - lancent spontanément le pinceau
 - recouvrent en transparence
 - rendent hommage à la femme de chaque homme
 - cachent avec des pastilles ou les lancent dans l'espace de la feuille
 - s'habillent et se coiffent à la mode de chez nous
 - nous parlent de la pensée convergente et divergente
 - nous invitent à voir le monde à l'envers
 - nous projettent dans le mouvement
 - nous parlent de l'avenir
 - basculent entre ordre et chaos

- nous plongent dans l'infiniment grand et l'infiniment petit, du cosmos au microcosme
- nous rappellent la quadrature du cercle, entre savoir, faire, créer et vivre
- nous proposent un bain de minuit pour nous souvenir de la dame à la fouine
- chantent en chœur en rentrant du boulot
- nous parlent en couleur
- construisent un plan humain
- amènent l'idée de l'homme au centre de l'univers, soumis à la temporalité, qui mesure le monde en fonction de sa vision frontale et le définit rationnellement
- proposent un homme qui au bout de 3 siècles, ose remettre en question les acquis de la Renaissance, déstructurer les formes, jouer arbitrairement avec la couleur. En multipliant les points de vue, il s'affranchit du temps et devient libre. Dégagé des contraintes de l'apprentissage institutionnalisé (par les académies), il peut enfin redevenir créatif et explorer tous les possibles
- nous témoignent par une feuille d'évaluation la justesse de l'apprentissage
- développent un univers graphique en précision et finesse
- s'éveillent dans l'espace ou que l'espace éveille
- nous lient au Guru par les maillons
- grossissent par excroissance de ses membres en cellules
- oscillent entre pantin articulé et cadre dégradé de douceur grise
- deviennent animal grâce à la main qui voit
- retrouvent leur sauvage animalité
- disparaissent comme un météore
- entachent l'homme d'une croix rouge
- voient le dessin d'enfant comme source
- tournent la roue sans effort
- tissent les petits points dans l'ombre de l'homme

Des cartes :

- recouvertes de blanc où seule l'écriture se lit
- d'un nouveau Tarot qui nous propose une partie de golf
- pas reçues par manque de temps
- jetées parce que sans intérêt
- écartées parce que trop difficile
- pas envoyées parce que sans idée
- à inventer pour ceux qui ont encore plein d'idées...

On peut se procurer le jeu de cartes auprès de Nicole Goetschi au bureau 603. Coût 20.-.