

Plongez dans l'histoire de la culture populaire, des débuts du 20^e siècle à nos jours !

Explorez ses images, ses figures, ses événements, ses expressions !

Revivez les utopies qui animent et traversent la culture populaire !

Imaginez, inventez la culture populaire de demain !

Marie-Pierre Duquoc
06 20 72 18 42 mp.duquoc@free.fr
<http://www.collectifr.fr/reseaux/marie-pierre-duquoc>



Photo © CHT

À Nous de Jouer : Opus 1 Saint-Nazaire [juil. 2017]

Séance de jeu dans le cadre de l'exposition **Bonjour Collègues ! La convivialité au travail de la fête des médaillés à la pause-café**, à la Maison des Hommes et des Techniques, à l'invitation du CHT, Centre d'histoire du Travail, Nantes



Photos © Marc Domage

À Nous de Jouer, Opus 1 Saint-Nazaire [oct.- déc. 2016] Séance de jeu dans le cadre de l'exposition *Wiwildu*, au *Grand Café* centre d'art à Saint Nazaire

À Nous de Jouer : Opus 1 Saint-Nazaire [2015-2016]

Jeu pour 8 joueurs (30min-1h)

Réalisé à partir d'une collecte d'images d'archives, ainsi que des énoncés, empruntés dans le lexique des expressions de la culture et de l'éducation populaire, ce jeu invite les joueurs, à découvrir et réactiver cent ans d'histoire de l'éducation et de la culture populaire à Saint-Nazaire, des débuts du XXe siècle à nos jours.

Le but du jeu basé sur l'échange sera de trouver ensemble l'image corolaire à l'énoncé.

Une proposition de Marie-Pierre Duquoc et Julien Zerbone, en prolongement de la résidence **Donner Lieux**, (janv.-Juill. 2015) au CCP, Centre de Culture Populaire, à Saint-Nazaire.

Un jeu, présenté et activé, à l'invitation de Patrick Bernier et Olive Martin, dans le cadre l'exposition **Wilwidu**, au centre d'art contemporain le **Grand Café** Saint-Nazaire [oct. nov. dec. 2016].

À nous de jouer a été formulé en 2015, dans le cadre d'une résidence, au CCP, Centre de Culture Populaire, à Saint-Nazaire, en dialogue avec l'équipe et Julien Zerbone.

Au cours de cette résidence nommée **Donner Lieux**, nous avons interrogé, sous une forme ludique, la culture populaire, l'organisation de la structure, son histoire, son utopie, ses modalités d'actions dans le champ culturel.

Afin d'en dégager ensemble des perspectives, à travers divers jeux, de mots, de cartes, d'images, nous avons interrogé les acteurs et les usagers à propos de ce qui, à leur yeux, incarne ses valeurs. Nous avons rencontré, rassemblés ses salariés, militants, membres du bureau et membres élus des comités d'entreprises Nazairiens adhérents à l'association, bénévoles, etc.

Au cours de notre enquête la nécessité de faire, d'agir ensemble, de faire corps commun, de se constituer en nous s'est imposé comme condition sine qua none de la culture populaire.

Un nous qui cependant prend de multiples formes, et s'incarne selon divers occurrences comme celui de l'entreprise, de l'usine, du sport, des ateliers collectifs, des syndicats et des comités d'entreprises, ces nous des femmes, des peuples, des travailleurs qui ne cessent de se croiser, de s'unir, parfois de s'affronter.

Un premier opus a été réalisé, une version enrichie du jeu, ouverte sur le territoire Nazairien, s'est déployée à l'invitation de Patrick Bernier et Olive Martin.

À la collection d'images issues des archives du CCP Centre de Culture Populaire de Saint-Nazaire, ce sont ajoutés des images provenant des archives de : l'Union Méan-Penhoët, de la Maison des Jeunes et de l'éducation Permanente, de l'écomusée et des archives municipales de Saint-Nazaire et du Centre d'Histoire du Travail de Nantes. Cette collection, composés de photographies, professionnelles ou amateurs et de quelques documents graphiques offre un terrain d'exploration des événements et figures de la culture populaire. Les images relatent les fêtes de la mutualité, les parades comiques, les fêtes des écoles, les manifestations et luttes syndicales, les réunions, les ateliers, etc.

Des énoncés, empruntés dans le lexique des expressions de la culture populaire, titres d'événements, slogans, témoignages, mots-clés sont autant d'indices qui permettent en contrepoint des images, de s'approcher, de s'approprier, une histoire ou des histoires et ses utopies.

Les joueurs disposent de livrets qui document les images et étayent leurs hypothèses. Un index des légendes numérotées, un lexique et explication des textes, les règles de jeu et notes, et un récit du projet complètent la boîte de jeu.

Le jeu s'adresse à tous à partir 8 ans et ne présuppose aucune connaissance particulière. Il rassemble 4 à 8 joueurs ou plus autour de la table.

Le but du jeu sera de trouver ensemble l'image corolaire à l'énoncé. La partie qui se joue résulte d'une combinaison entre le hasard du tirage mais aussi les choix de chacun et de l'ensemble des joueurs. Aucune partie ne peut alors se ressembler.

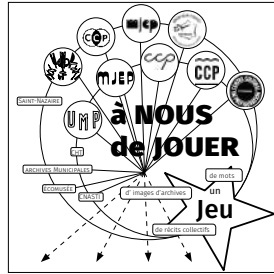
Pour s'accorder sur un choix commun qui relie une image et un énoncé, les joueurs sont invités à discuter, échanger, débattre sur le sens de l'énoncé et la pertinence des images proposées. Il faudra alors pour argumenter son point de vue, user de certaines qualités d'observation et d'analyse des images, ajouter une bonne dose d'imagination, un goût pour la ruse, le jeu, et le plaisir de débattre ou de simplement gagner.

Les joueurs activent une histoire, une histoire lacunaire composée d'images et de mots, ici celle de la culture populaire. C'est une forme d'écriture orale collective, une forme qui appartient aussi à l'histoire qu'elle met en récit. Ensemble, les joueurs l'interprètent, la réfléchissent, la rejouent, la débattent, la commentent, l'imaginent, la projettent.

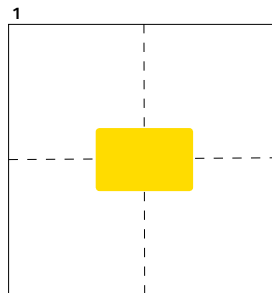
Dans un passé relaté par les images et le présent partagé entre les joueurs, le jeu, comme son titre l'indique, engage cette assemblée hétérogène autour du plateau, dans un *nous* éphémère, à rejouer et inventer ici et aujourd'hui la culture populaire

Composition du jeu

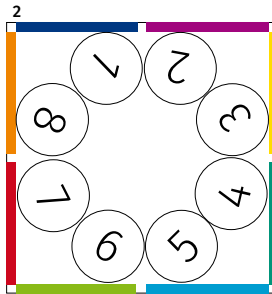
6 plateaux :



Titre et présentation du projet



Plateau de présentation de la carte énoncé



Plateau de vote pour 8 votants

5 La partie se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte énoncé ou au bout du temps accordé par le groupe de 30 min à 1h. Le gagnant est alors celui qui au terme de la partie possède dans son jeu le moins de cartes énoncé et le plus d'images sélectionnées.

À nous de jouer / version 2 / exemplaire n°1

Règle de jeu-1



8 pions

1 jeu de 100 cartes image
1 jeu de 50 cartes énoncé

4 cahiers :

Légendes des cartes image numérotées
Lexique et commentaire des cartes énoncé
Règles de jeu et notes
Histoire du projet

Déroulement

1

Le maître de jeu ouvre la partie en choisissant dans son jeu une carte énoncé qu'il pose face visible au milieu du plateau, puis en posant face cachée une carte image dont il considère qu'elle illustre cet énoncé.

Chaque joueur pose à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, une carte image face cachée qui illustre l'énoncé proposé.

Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, le maître de jeu les mélange et les distribue dans les cases prévues à cet effet, de manière à ce que personne ne puisse en déterminer la provenance.

Chacun à son tour, chaque joueur argumente en faveur ou à l'encontre de l'image de son choix, en lien avec l'énoncé placé au centre du plateau. La nature et la stratégie de cette argumentation est au choix de chaque joueur, et peut être fictionnelle, réelle, reposer sur des observations tangibles ou hypothétiques, favoriser son image ou non, tromper ou non les votants..

2

À l'issue de ces tours de parole, tous les joueurs, munis de leur pion, au signal du maître de jeu et tous ensemble, votent pour l'image qu'ils considèrent le mieux correspondre à l'énoncé.

Au cours de ce premier tour de vote, les joueurs ne peuvent pas voter pour leur propre image.

3

Dans le cas d'une égalité des votes, un nouveau tour d'élection d'image est organisé. Chaque groupe de votants apporte collectivement de nouveaux arguments, sous la forme et par les moyens qui lui semblent convenir pour convaincre les autres joueurs de choisir l'image pour laquelle il a voté.

Un nouveau vote a lieu, jusqu'à ce qu'une majorité se dessine.

Les joueurs minoritaires ont le droit d'exprimer, s'ils le souhaitent, les raisons qui les poussent à ne pas se ranger au vote majoritaire ;

Lors de ce tour de partage, les joueurs propriétaires des images en lice, sont libres dans leur choix de vote. Ils peuvent aussi utiliser toutes sortes de stratégies pour convaincre les autres joueurs du choix de leur image, sans cependant révéler qu'ils en sont les dépositaires.

À la demande de la majorité des joueurs, le maître de jeu peut, le cas échéant, procéder à la lecture de l'explication de l'énoncé et de la légende des images, afin de motiver le vote.

En dernier lieu, si aucun accord n'est trouvé sur une image, alors le maître de jeu tranchera en utilisant la documentation mise à sa disposition ou selon son intime conviction. Sa voix compte double.

À l'issue du tour, un joueur peut solliciter l'explication de l'énoncé et la légende d'une ou plusieurs images de son choix.

4

Le joueur qui obtient la majorité des voix sur son image peut jouer à son tour une carte énoncé.

Les cartes énoncé et les cartes image qui s'y rapportent sont laissées sur la table de jeu pour rendre visible son déroulement et, en fin de partie, départager le gagnant si nécessaire.

But du jeu

Découvrir collectivement l'histoire de la culture populaire à Saint-Nazaire. Faire parler les images pour la re-jouer.

Distribution

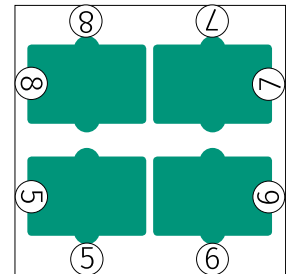
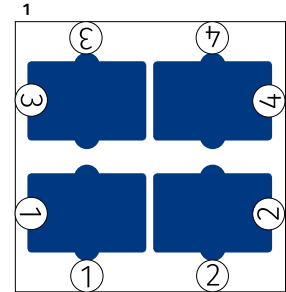
Au début de la partie l'un des joueurs est désigné maître de jeu.

Chaque joueur choisit un pion.

Le maître de jeu distribue à chaque joueur 3 cartes énoncé, et 5 cartes image.

Au début de partie, le joueur peut échanger seulement une carte image ou une carte énoncé de son jeu.

Après chaque tour de jeu, les joueurs sont invités à prendre une nouvelle carte image, pour garder un choix de 5 images tout au long du jeu. Les cartes énoncé ne sont pas renouvelées.



2 plateaux de présentation pour 8 cartes image

Bonus

En cas d'égalité, et seulement à la demande de la majorité des joueurs, un nouveau tour de jeu peut être lancé pour départager les gagnants.

Un énoncé tiré de la pioche est posé sur le plateau, seuls les joueurs en lice pour le tour gagnant déposent une image sur la table. On procède au vote sans tour de parole. Tous les joueurs y participent. On continue jusqu'à obtenir une majorité. En cas de difficulté d'accord, les procédures sont identiques aux règles précédentes sans discussion cependant entre les joueurs. Seule la documentation vient étayer si nécessaire le choix des joueurs.

Composition du jeu :

1 boîte de jeu

8 pions, 1 jeu de 100 cartes image, 1 jeu 50 de cartes énoncé

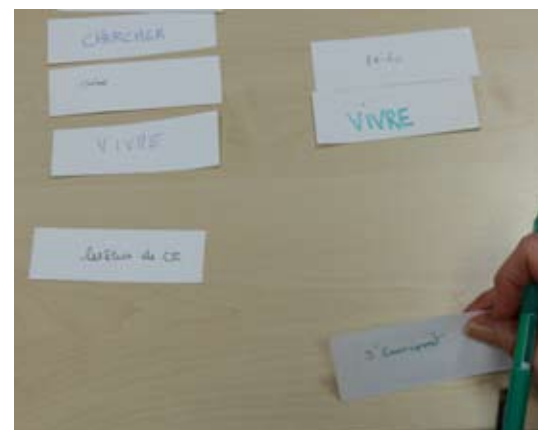
6 plateaux : titre et présentation du projet (recto verso), règles de jeu, présentation et discussion (avec carte énoncé au centre), 2 plateaux galeries pour 8 cartes, 1 plateau de vote pour 8 électeurs

4 cahiers : index des légendes numérotées, lexique et explication des des énoncés, règles de jeu et notes, histoire du projet.



Photos © Marc Damage © mp Duquoc © Nicolas Gautron

À Nous de Jouer : Opus 1 Saint-Nazaire [oct.- déc. 2016] Séances de jeu dans le cadre de l'exposition *Wiwildu*, au *Grand Café* centre d'art à Saint Nazaire



Donner Lieux [janv. Juill. 2015] Résidence au CCP, Centre de Culture Populaire, Saint-Nazaire.

Séances de jeux dans le cadre de conseils d'administration, de l'assemblée générale, de réunions de salariés, de réunions des membres du bureau et d'anciens acteurs du CCP, et lors d'une réunion au PCP.

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
sujet

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
verbe

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
adjectif

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

CULTURE POPULAIRE
mot de liaison

Jeu N°1 CULTURE POPULAIRE

DÉROULEMENT DU JEU

1 - COLLECTAGE

Chaque joueur note sur le recto des cartes 1 mot par carte : verbe à l'infinitif, sujet, adjectif, mot de liaisons qui lui vient à l'esprit autour de l'idée de CULTURE POPULAIRE. Cette phase n'excède pas 10 mn.

2 - MISE EN COMMUN

Au centre du plateau est déposé la carte au cadre noir. Le groupe choisit une phrase-clé, qui sera notée sur cette carte et formera le point de départ du jeu. Exemple : UN LIEU OÙ, DES MOMENTS OÙ, etc. Les joueurs sont invités à composer des phrases pour construire collectivement le CENTRE DE CULTURE POPULAIRE.

Chaque joueur dépose sur la table 1 seul mot à la fois en l'énonçant à voix haute afin que tout le monde l'entende. Le joueur suivant poursuit la phrase commencée en disant les deux mots, et ainsi de suite jusqu'à la composition complète d'une phrase. Le verbe est conjugué oralement. Une phrase peut contenir un ou plusieurs sujets, verbes ou adjectifs et mots de liaisons. Le dernier joueur relit pour tous la phrase qui se compose sur la table. Une phrase est terminée lorsque tout le monde est d'accord et n'a plus rien à ajouter. Pour finir ou compléter une phrase, il est autorisé d'écrire de nouveaux mots.

Le joueur suivant peut démarrer alors une nouvelle phrase jusqu'à épuisement des cartes. Un même mot peut être utilisé dans la composition de plusieurs phrases, en disposant les cartes de manière horizontale ou verticale.



NOUS
JOUONS
ENSEMBLE
SUR
SCÈNE
ENSEMBLE



Donner Lieux [janv. Juill. 2015]. Résidence au CCP, Centre de Culture Populaire, Saint-Nazaire.

Jeu n°1, pour redéfinir collectivement le terme Culture Populaire / Édition Passerelle support de diffusion de l'actualité et des actions du CCP/

Exemple de tirages avec les salariés du CCP

Que faut-il s'attendre à voir au Grand café ?

La nouvelle exposition du Centre d'art contemporain a ouvert. Patrick Bernier et Olive Martin y tissent - au propre comme au figuré - des liens entre Saint-Nazaire, le Sénégal ou la Chine.

Des tissages

Tout est parti d'une photo retrouvée dans les archives du Centre de culture populaire de Saint-Nazaire. On y voit des Sénégalais travailler sur un métier à tisser. « **Eux qui exercent le dur travail de sableur sur les chantiers, ils démontrent là un tout autre savoir faire** », précise Olive Martin, artiste.

Les tissages exposés peuvent se révéler très contemporains. Ils ressemblent à des ADN ou des pixels, comme sur cette « girouette à pastille » exposée dans l'escalier. La machine, qui sert en temps normal à afficher les destinations dans les bus, change toutes les minutes dans un cliquetis qui ponctue la visite. Au cœur de l'exposition se trouve aussi un curieux métier à tisser. Les artistes sont allés jusqu'au Sénégal pour apprendre les motifs manjaques.

Des bateaux

Le symbole du paquebot se glisse partout. Avec notamment l'*Ancestor*, ce bateau construit à Saint-Nazaire assurant par le passé les liaisons maritimes entre Marseille et Dakar. Devenu depuis un hôtel chinois, sa silhouette témoigne d'une période révolue, celle où l'on faisait de la publicité en Afrique pour favoriser la venue de main-d'œuvre en France.

Des jeux

Outre l'échiqueté (lire par ailleurs), l'exposition Wilwildu présente un jeu inventé par un autre couple d'artistes, Marie-Pierre Duquoc et Julien Zerbone. À nous de jouer s'inspire de la culture populaire nazairienne. C'est un vrai jeu de plateau, avec des cartes imaginées à partir de photos d'archives dans lesquelles les Na-



A l'occasion du vernissage, l'artiste Marie-Pierre Duquoc explique son jeu. En bas : *Transat biplace*, invention de Patrick Bernier et Olive Martin ; les archives trouvées par les artistes sont exposées.

zairiens pourront peut-être se reconnaître.

Des questions

Le travail des artistes est toujours en cours. D'où l'impression possible d'inachevé, pour le visiteur. Sensibles aux thèmes de l'immigration ouvrière, de l'histoire coloniale et des relations internationales, Patrick Bernier et Olive Martin posent des œuvres qui sont des bouts de réflexion, des clins d'œil.

Ici un échafaudage en écho aux Sénégalais venus travailler sur la coque des bateaux, ailleurs un film sur les travaux des artistes au Québec, plus loin encore un transat biplace où l'un a la tête au nord l'autre au sud.

Quels liens possibles entre tous ces échos ? On peut s'imaginer son propre fil de visite. Ou demander aux artistes. Car pour poursuivre leurs recherches, les Nantais navigueront encore un peu à Saint-Nazaire. À l'étagé du Grand café, ils se sont

installé une tente pour travailler à un nouveau film.

Claire ROBIN.

Grand café : place des 4-Z'Horloges, ouvert du mardi au dimanche, de 14 h à 19 h, et le mercredi, de 11 h à 19 h. Gratuit. grandcafe-saint-nazaire.fr