Savoir Asseoir Corneille

Margot Banchereau, 2016-2017.

« Jouer avec les mots » : voilà comment j'ai construit ce projet artistique. J'ai eu envie de m'amuser avec la langue française, c'est alors que j'ai conçu un jeu de cartes à piocher. Sur chaque carte figure un mot recueilli dans des expressions populaires françaises. Le but du jeu est d'inventer de nouvelles expressions et de leur attribuer une définition. Au préalable, le protagoniste jette le dé pour déterminer le nombre de cartes à piocher. Celles-ci sont disposées de manière à construire une phrase. Les mots peuvent être légèrement modifiés et liés par l'ajout de pronoms, de conjonctions, de prépositions et de quelques verbes afin que la phrase prenne un sens.

J'ai fait l'expérience de partager ce jeu autour de moi et de recueillir les expressions qui en découlaient. Elles ont ensuite été rassemblées dans un dictionnaire. Puis, j'ai décidé d'illustrer ces nouvelles expressions et de les rassembler dans un recueil à part. J'ai découvert des langages et des imaginaires bien différents, c'est ce qui fait la richesse de cet ouvrage. Je tente d'en utiliser quelques-unes au quotidien pour observer les réactions, et certaines fonctionnent ! C'est une expérience sociale amusante et enrichissante. Depuis, ce jeu est devenu un outil de création : d'autres projets sont en germe, certains vont éclore...

(voire la règle du jeu à la page suivante)

«Nom du jeu»[2016]

Règle du jeu

Ce jeu est un jeu littéraire, adapté d'expressions populaires françaises.
Il se joue avec un dé, une pioche de 1230 cartes, ainsi qu'un crayon et une feuille.

<u>But du jeu:</u>
Créer de nouvelles expressions loufoques ayant du sens.

<u>Comment jouer:</u>
Tous les joueurs se réunissent autour d'une table, munis de quoi écrire.
Le premier joueur lance le dé (1 = relancer).
Il pioche le même nombre de cartes qu'indiqué sur le dé, puis les dispose de manière à former une phrase.
Le joueur à sa gauche pourra ainsi faire un tirage à son tour, et ainsi de suite.

À partir des mots piochés, chaque joueur devra écrire une phrase ressemblant à une expression. Les mots peuvent subir des modifications et être liés par des pronoms et des conjonctions en suivant les règles ci-dessous. Les joueurs devront ensuite écrire une définition de cette expression, tout en précisant la manière dont elle doit être utilisée dans le langage courant. Pour les inspirés, il est possible d'écrire l'histoire ou la provenance de cette expression.

Enfin, un à un, les joueurs lisent leur création à haute voix.
La partie dure jusqu'au bout de la feuille.

<u>Contraintes et avantages, ce que vous pouvez faire:</u>
- accorder un nom (masculin, féminin, pluriel)
- ajouter des pronoms personnels (je, tu, il, me, te, le, lui, en, y, soi...), démonstratifs (c', ce, ça, celui, ceux-là...), possessifs (le sien...), interrogatifs (qui? quand? où?...), relatifs (qui, que, quoi, dont, où, lequel...)
- ajouter des conjonctions de coordination (mais, ou, et, donc, or, ni, car, mais, pourtant, ainsi, enfin...), de subordination (afin, alors, jusqu'à, aussi, comme, puis...)
- conjuguer un verbe ou utiliser sa racine comme nom (il doit avoir le même sens)
- ajouter les verbes *être*, *avoir* et *faire*.

Bonne création!