LES ENSEMBLES



Fondation pour la création numérique

EGS Ernst Göhner Stiftung

REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE

POST TENEBRAS LUX

VILLE DE GENÈVE

fondation suisse pour la culture prohelvetia

Fondation Jean Genoud

LES ENSEMBLES

Quoi Un jeu performatif autour des habitats collectifs

Le dispositif modulaire s'adapte autant pour un format mobile tout-terrain, que pour un format scénique interactif.

Pour qui Soit public adulte, soit tout public à partir de 10 ans. Entre 1 et 20 personnes par session.

Durée Session modulable, entre 10 mn (par personne ou groupe) et 60 mn (pour une session complète de jeu).

Avec qui Deux maîtressexs de jeu

Matériel Une trentaine de modules de construction qui, assemblés, prennent environ 1,20 m de large sur 40 cm de profondeur et 60 cm de hauteur. Vidéoprojecteur projetant sur les modules assemblés.

Zone de jeu 3m x 3m

Pitch

Avec qui construire son chez-soi ?
En plaçant le public autour d'un plateau composé de fragments de bâtiment – cuisines, salles de bain, roulottes, escaliers, terrasses, greniers – le projet propose de se mettre dans la situation de créer un lieu de vie collectif. L'histoire est racontée à la première personne par le bâtiment, témoin de l'histoire du lieu, ses hôtes et ses transformations. « Les ensembles » est une fiction interactive transmédia basée sur des récits réels de personnes ayant décidé de vivre en collectif. Le dispositif fait voir la manière dont nous négocions, souvent sans les nommer, nos frontières entre intime et commun, nos solidarités et nos fuites, nos attachements aux lieux et aux autres. Il engage le public dans des prises de décisions collectives : qu'est-ce que ça veut dire d'aménager la vie quotidienne ensemble ? Et comment ça peut nous inspirer, peu importe à combien et avec qui on vit ?

Habitats collectifs ?

Les habitats collectifs, surtout lorsqu'ils sont choisis et autogérés, peuvent être de formidables espaces de liberté et d'invention de micro-sociétés. Pour réaliser ce projet, l'équipe a mené des entretiens avec des personnes habitant en collectifs autogérés (coopératives minuscules, fermes, occupations politiques ou encore habitats légers). Chaque nouveau lieu est un univers en soi et pose mille questions (et réponses !) autour du vivre ensemble. Les témoignages ont été compilés dans la publication « Les ensembles : extraits d'habitats », disponible pour consultation ou acquisition lors des sessions de jeu.

Le jeu « Les ensembles » s'inspire de ces expériences de vie partagée, de leur diversité et de la créativité des configurations, pour interroger leur capacité à transformer nos imaginaires sociaux y compris face à des enjeux complexes : accueillir quelqu'un, partager une cuisine, répartir les tâches, préserver son intimité, vieillir ensemble et adapter le lieu, etc. Nos manières d'habiter structurent en profondeur nos trajectoires de vie, nos alliances et nos distances aux autres. Le projet vise donc à rendre visibles et partageables ces récits multiples de la vie collective, sans idéalisme.

Une maquette vivante

« Les ensembles » est un jeu performatif mêlant construction, jeu de rôle et récits animés. Le dispositif est composé d'un grand immeuble en bois qui s'ouvre comme un livre, et de différents modules sur lesquels sont projetés les décors et les animations. Ainsi, le public découvre un groupe de personnes qui a investi le bâtiment, un ancien bistrot. Le récit se développe en fonction des choix du public. La

musique de Fred Jarabo accompagne le jeu et ses expérimentations. Le but est de s'amuser et de créer des connexions entre les gens !

L'expérience de jeu

En plus de la maquette et des modules-pièces qui s'encastrent dedans, le jeu comporte des accessoires et mobilier, une grande « roue des tâches » et des cartes « objectifs », « invention », « décision » et « personnages », manipulées par la maîtresse du jeu. Le public plus éloigné reçoit des cartes « ressources », qui leur permettent de réagir, si envie, aux situations (par exemple : « Tu as plein d'idées mais tu as deux mains gauches », « Tu as peu de ressources financières », etc). Toutes ces cartes ont des catégories jeune public ou public adulte, ce qui nous permet d'adapter les enjeux et le vocabulaire au public présent. Des adaptations thématiques des scénarios et des cartes peuvent être envisagées sur demande, selon un calendrier et des conditions à convenir.

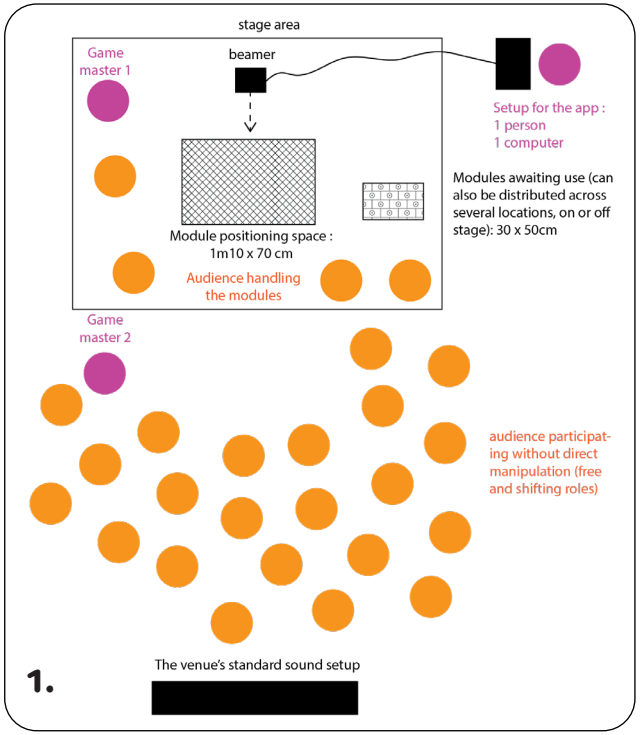
Le public est accueilli par l'une des maîtresse de jeu, qui explique les objectifs et manipule les différentes cartes. Des cartes personnages sont tirées, suite à quoi le public décide de la manière de construire le bâtiment en lien avec les besoins des habitantxs et de l'objectif commun. Leurs manipulations déclenchent l'apparition de récits projetés, de voix, de micro-scènes animées sur l'arrivée dans le collectif, une fête, un chantier, etc. À chaque tour de jeu, la roue des tâches est tournée, ce qui fait piocher au public la carte relative et agir en fonction. Au bout du temps donné, la maîtresse de jeu demande au public s'il pense avoir atteint l'objectif, et pourquoi ?

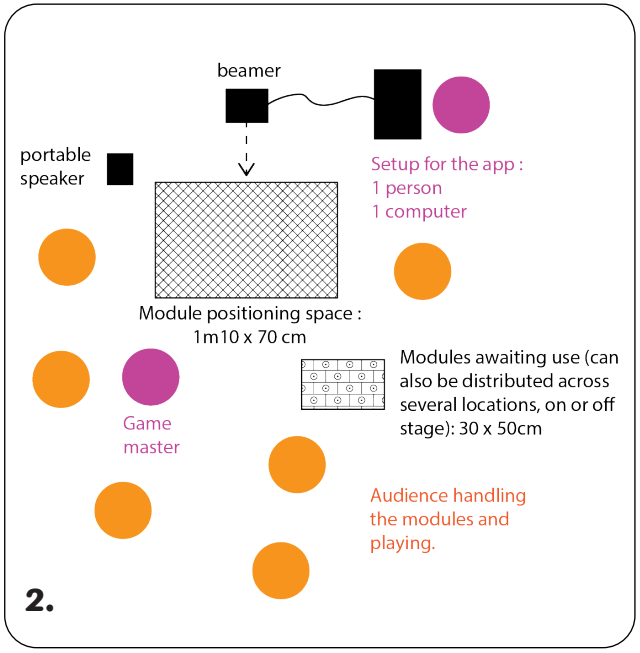
Besoins scéniques

Deux possibilités, en fonction du lieu et du nombre de personnes souhaitées dans le public :

1. **Version scénique**
   Le rapport scène-salle est gardé. Le lieu est en intérieur, il y a une régie son et lumière. L'expérience se fait en entier (~1h). Public entre 7 et 20 personnes. Groupe constitué pour toute la séance. La deuxième maîtressex du jeu fait le lien entre le public plus éloigné et la zone de jeu.

2. **Version mobile**
   La disposition est libre, elle permet au public de ne rester qu'une seule scène (10mn) ou plusieurs. Dans ce cas, le dispositif technique est réduit à son minimum. Cette option peut aussi se dérouler en journée, tant que l'espace est ombragé. Public entre 1 et 6 personnes.





L'équipe

Direction artistique, game design : Cassandre Poirier-Simon
Programmation : Fatou-Maty Diouf
Musique, régie son : Fred Jarabo
Illustrations, motion design : Loulou Nelson
Design d'objet, scénographie : Mara Usai et Léo Affolter
Coordination : Cassandre Poirier-Simon
Recherche, scénarios : Clémence Lehec et Cassandre Poirier-Simon
Mise en page de la publication : Clovis Duran
Administration : Justine Beaujouan

Biographies courtes

Cassandre Poirier-Simon est game designer, artiste performeuse et médiatrice culturelle numérique aux Bibliothèques Municipales. Ses derniers projets impliquaient la création d'un musée imaginaire à partir d'un vrai musée scanné en photogrammétrie, une performance avec marionnettes autour de l'accueil, et un dispositif jouable à partir de sculptures de quartiers genevois. Elle habite dans un cluster avec 10 autres personnes, dans une coopérative à la Jonction.

Clémence Lehec collabore avec Cassandre pour les entretiens et leur adaptation fictionnelle. Géographe sociale, spécialiste en recherche-création, sa dernière recherche porte sur la participation urbaine et les « faiseurs de quartier ». Elle a publié sa thèse chez Metis Presses. Cassandre et Clémence ont habité ensemble dans une grande colocation et elles font partie de deux coopératives de logement collectif.

Le collectif Treize Clou (Léo Affolter et Mara Usai) s'occupe de la conception, fabrication des modules et de leur design d'exposition. Duo composé d'une architecte-urbaniste et d'un artisan-bois, iels se sont rencontréxs dans l'organisation d'un lieu de bricolage collectif en mixité choisie à Genève.

Fatou-Maty Diouf développe les systèmes de communication objets tangibles/univers virtuel et programme l'application. Elle est spécialisée dans les technologies éducatives et la ville virtuelle et donne souvent des ateliers. Avec Cassandre, elle a organisé la création collective de deux jeux vidéo. Fatou habite seule en appartement, et s'organise avec ses voisins.

Loulou Nelson réalise les illustrations et animations. Ses couleurs fluo, son traitement graphique de trame et ses personnages fantaisistes donneront un ton particulier au projet. Loulou fait partie d'une grande maison collective à Genève.

Frédérique Jarabo s'occupe de la bande-son du jeu et de la régie-technique. Technicienne son, musicienne de formation, elle collabore depuis 2011 avec des compagnies de danse pour la composition musicale et sonore de leurs spectacles. Elle fait aussi partie du groupe d'électro-poésie queer Colapostich. Frédérique habite en appartement.

Clovis Duran est graphiste, enseignant et imprimeur à l'atelier Tramons. Il a réalisé la publication « Les ensembles, extraits d'habitats » et co-habite depuis presque 15 ans avec Cassandre.

Conditions financières et logistiques

Version mobile
1'100 CHF pour une présence de 1h30 (2 personnes) + défraiement

Version scénique
2'000 CHF (3 personnes, montage inclus) + défraiement. La régie lumière est gérée par le lieu accueillant.

Le prix est dégressif s'il y a plusieurs représentations.

Contacts

Coordination : Cassandre Poirier-Simon,
cassandre@mythn.ch
Admin : Justine Beaujouan

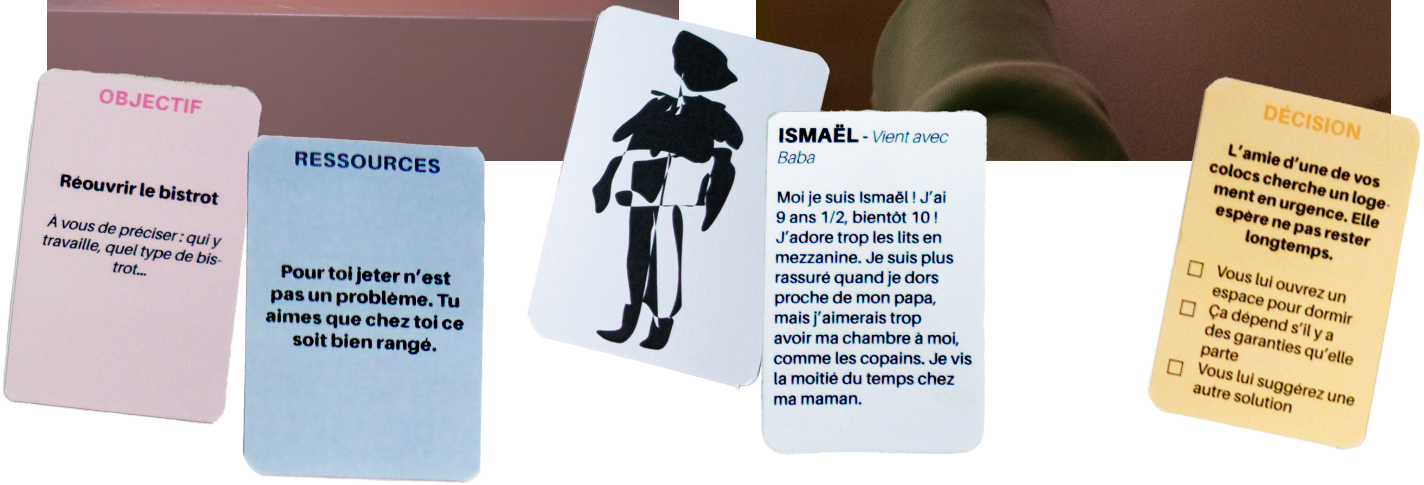
Page web du projet :
www.leschemins.net/les-ensembles
Association Les ensembles,
Chemin du 23 août 5,
1205 Genève.





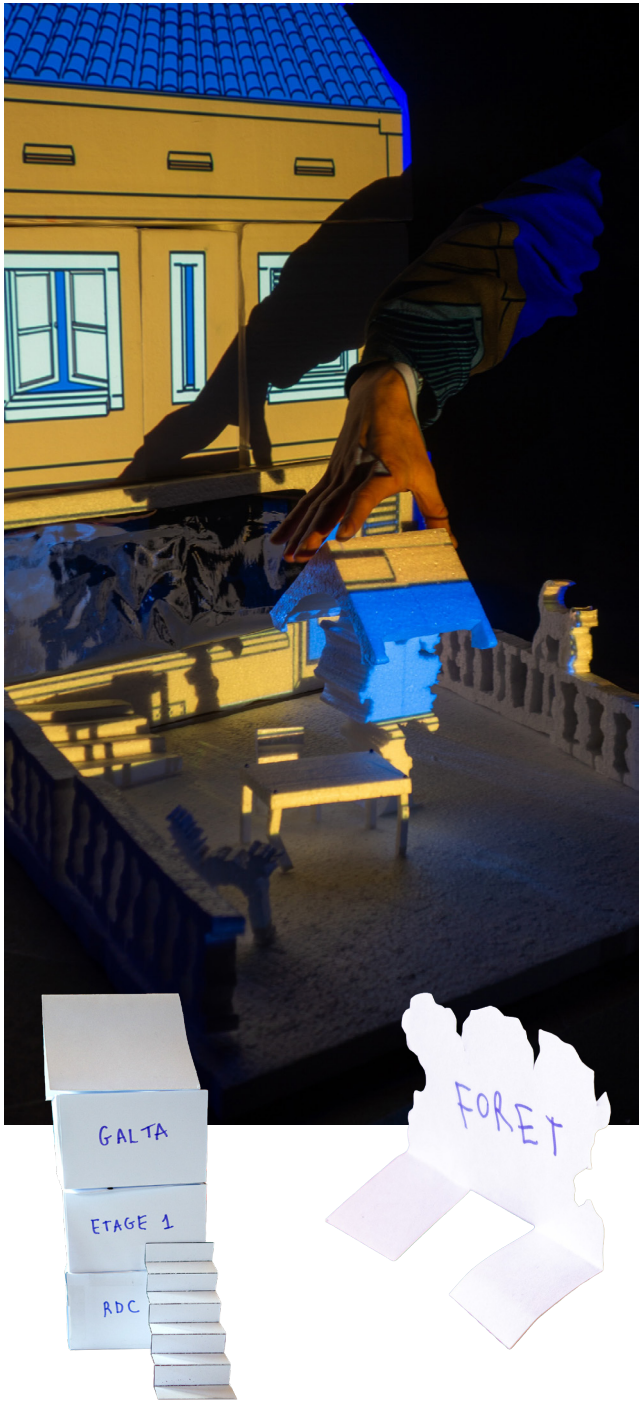


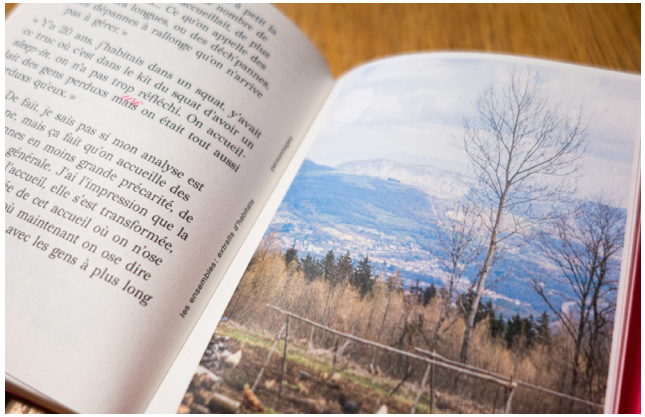


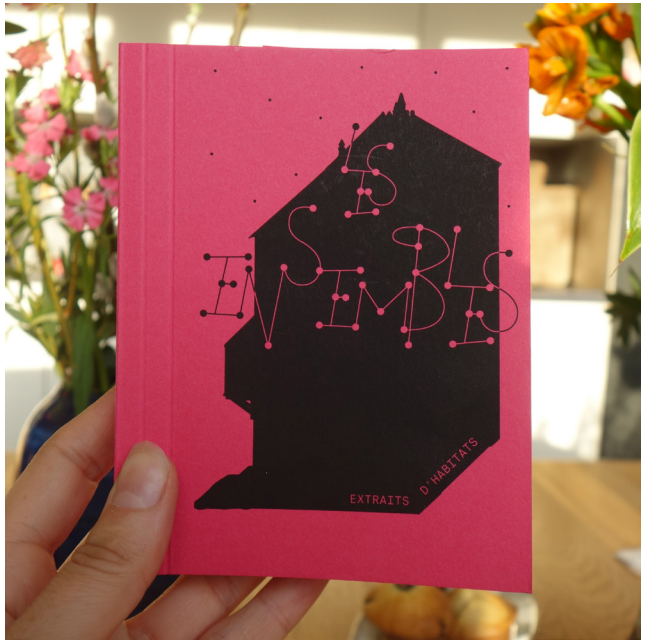


Photographies : images du dispositif, cartes de jeu









Photographies : sessions de jeu en pleine rue et dans un théâtre, modules de papier utilisés pendant les entretiens et publication disponible à l'achat.

LES ENSEMBLES



Fondation pour la création numérique

EGS Ernst Göhner Stiftung

REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE

POST TENEBRAS LUX

VILLE DE GENÈVE

fondation suisse pour la culture prohelvetia

Fondation Jean Genoud

LES ENSEMBLES

What A performative game exploring collective living.

The modular setup can be adapted both to a flexible, portable format for a wide range of settings and to an interactive stage format.

Who it's for Designed for adults, with adaptations available for ages 10 and up. Between 1 and 20 participants per session.

Duration Flexible sessions lasting from 10 minutes per person or group to 60 minutes for the full game experience.

Facilitated by Two game masters

Equipment Around thirty building modules which, when assembled, measure approximately 1.20 m wide × 40 cm deep × 60 cm high. A video projector projects onto the assembled modules.

Playing area 3m x 3m

Pitch

Who would you build a home with? Gathered around a game board made up of building fragments—kitchens, bathrooms, caravans, staircases, terraces and attics—participants are invited to imagine creating a shared living space. The story is narrated in the first person by the building itself, a witness to the site's history, its occupants and its transformations.

Les ensembles is an interactive transmedia fiction based on real-life accounts from people who have chosen to live collectively. The setup reveals how we negotiate, often without putting it into words, the boundaries between the intimate and the shared, our acts of solidarity and our impulses to retreat, our attachments to places and to one another. It involves participants in collective decision-making: what does it mean to organise everyday life together? And how might this inspire us, however many people we live with, and whoever they may be?

Collective living?

Collective living arrangements, especially when chosen and self-managed, can offer extraordinary spaces for freedom and for inventing micro-societies. To develop this project, the team interviewed people living in self-managed housing collectives, including small-scale cooperatives, farms, politically motivated squats and lightweight dwellings. Each place is a world of its own, raising countless questions—and answers!—about living together. These accounts have been compiled in the publication *Les ensembles : extraits d'habitats*, available to browse or purchase during game sessions.

The game draws on these experiences of shared living, their diversity and the inventiveness of their arrangements to explore how they can transform our social imaginaries, including when faced with complex challenges: welcoming someone new, sharing a kitchen, dividing up chores, preserving privacy, growing older together and adapting the space, and more. Our ways of inhabiting places profoundly shape our life trajectories, our alliances and our distances from others. The project therefore aims to make these varied accounts of collective life visible and shareable, without idealising them.

A living model

Les ensembles is a performative game combining construction, role-playing and animated storytelling. The setup consists of a large wooden building that opens like a book, along with various modules onto which settings and animations are projected. Through these, participants discover a group of people who have moved into the building, a former café-bar. The story un-

folds according to the participants' choices. Music by Fred Jarabo accompanies the game and its experiments. The aim is to have fun and create connections between people!

The game experience

Alongside the model and the room modules that slot into it, the game includes accessories and furniture, a large "chore wheel", and "objective", "invention", "decision" and "character" cards handled by the game master. Audience members seated further from the playing area receive "resource" cards, allowing them to respond to situations if they wish. For example: "You have plenty of ideas, but you're all thumbs" or "You have limited financial resources". All cards come in versions for younger participants or adults, allowing us to adapt the themes and vocabulary to those present. Thematic adaptations of the scenarios and cards can be considered on request, subject to an agreed schedule and terms.

Participants are welcomed by one of the game masters, who explains the objectives and handles the different cards. Character cards are drawn, after which participants decide how to construct the building according to the residents' needs and the shared objective. Their manipulation of the modules triggers projected stories, voices and short animated scenes about arriving in the collective, a party, building work, and more.

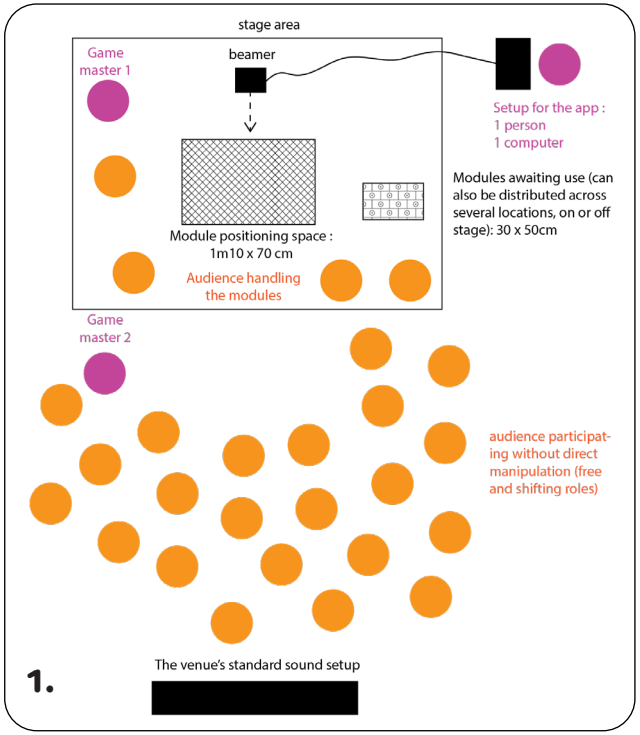
On each turn, the chore wheel is spun, prompting participants to draw the corresponding card and act accordingly. When the allotted time is up, the game master asks participants whether they think they have achieved the objective, and why.

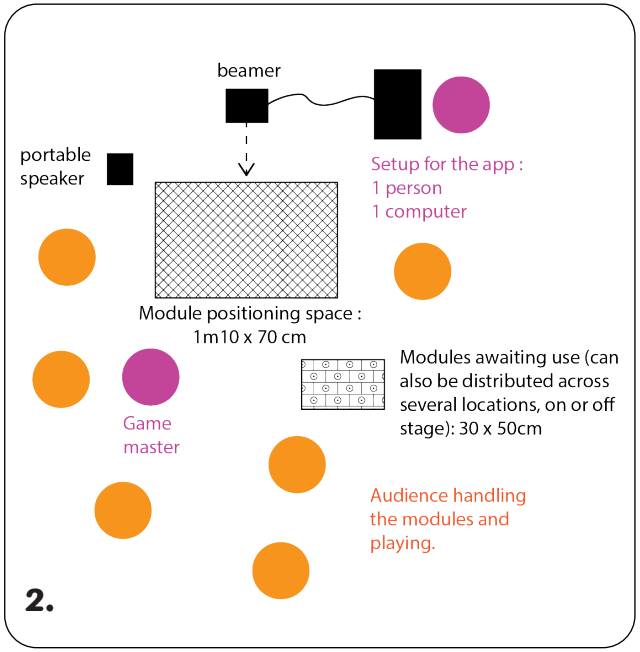
Staging requirements

Two formats are available, depending on the venue and the intended audience size :

1. **Stage version**
   The distinction between stage and audience is maintained. This format takes place indoors, with a sound and lighting control setup. Participants experience the full game, lasting approximately one hour. For 7 to 20 participants, with the same group staying for the entire session. The second game master acts as a link between audience members seated further away and the playing area.

2. **Portable version**
   The layout is flexible, and participants can stay for a single scene of around 10 minutes or for several scenes. In this format, the technical setup is kept to a minimum. It can also take place during the day, provided the space is shaded. For 1 to 6 participants.





The team

Art direction, game design :
Cassandre Poirier-Simon
Programming : Fatou-Maty Diouf
Music, sound operation : Fred Jarabo
Illustrations, motion design : Loulou Nelson
Object design, scenography : Mara Usai and Léo Affolter
Coordination : Cassandre Poirier-Simon
Research, scenario writing : Clémence Lehec and Cassandre Poirier-Simon
Publication layout : Clovis Duran
Administration : Justine Beaujouan

Short biographies

Cassandre Poirier-Simon is a game designer, performance artist and digital cultural mediator at Geneva's Municipal Libraries. Her recent projects have involved creating an imaginary museum from a real museum scanned using photogrammetry, a puppet performance exploring hospitality, and a playable installation using sculptures of Geneva neighbourhoods. She lives in a cluster apartment with ten other people, in a housing cooperative in La Jonction.

Clémence Lehec collaborates with Cassandre on the interviews and their adaptation into fiction. A social geographer specialising in practice-based artistic research, her latest research focuses on urban participation and "neighbourhood makers". Her doctoral thesis was published by Metis Presses. Cassandre and Clémence previously lived together in a large shared house, and they are members of two collective housing cooperatives.

The *Treize Clou* collective (*Léo Affolter and Mara Usai*) designs and builds the modules and develops their exhibition setup. The duo brings together an architect and urban planner and a woodworker. They met while helping to run a shared DIY workshop in Geneva.

Fatou-Maty Diouf develops the systems connecting tangible objects with the virtual world and programs the application. She specialises in educational technologies and virtual cities, and regularly leads workshops. Together with Cassandre, she has facilitated the collective creation of two video games. Fatou lives alone in an apartment and organises collectively with her neighbours.

Loulou Nelson creates the illustrations and animations. Their fluorescent colours, halftone textures and whimsical characters will give the project a distinctive visual identity. Loulou lives in a large collective house in Geneva.

Frédérique Jarabo creates the game's soundtrack and handles its technical operation. A sound technician and trained musician, she has collaborated with dance companies since 2011, composing music and sound for their productions. She is also a member of the queer electro-poetry group Colapostich. Frédérique lives in an apartment.

Clovis Duran is a graphic designer, teacher and printer at the Tramons workshop. He designed the publication Les ensembles, extraits d'habitats and has shared a home with Cassandre for almost fifteen years.

Financial and logistical terms

Portable version
CHF 1,100 for 90 minutes, with a two-person team, plus expenses.

Stage version
CHF 2,000, with a three-person team and setup included, plus expenses. The host venue is responsible for lighting operation.

Reduced rates are available for multiple performances.

Contacts

Coordination : Cassandre Poirier-Simon,
cassandre@mythn.ch
Administration : Justine Beaujouan

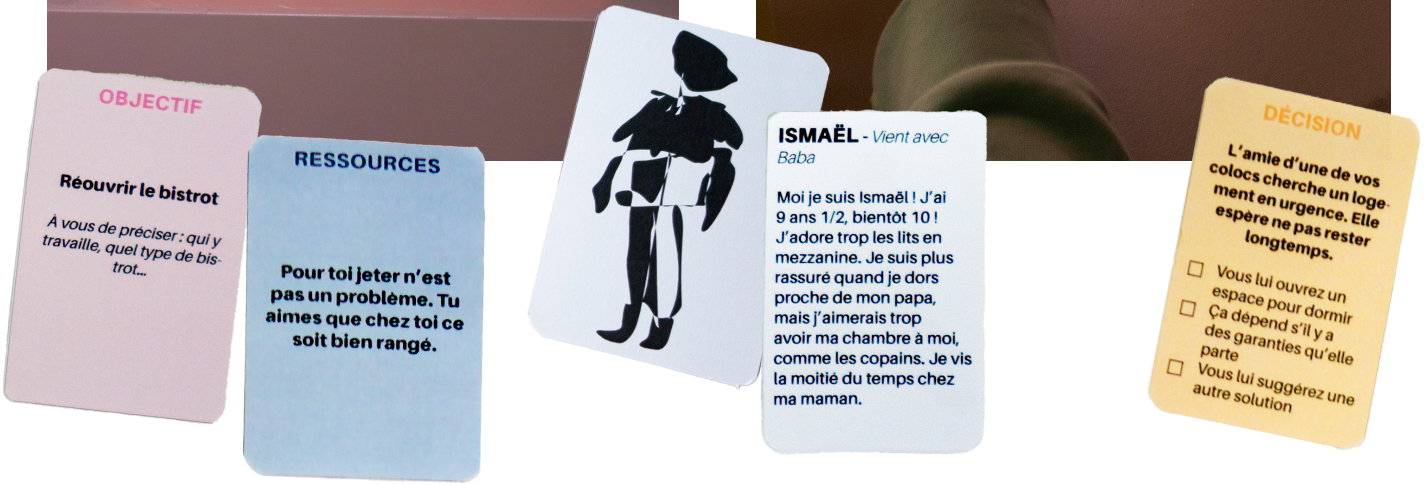
Project's webpage :
www.leschemins.net/les-ensembles
Association Les ensembles,
Chemin du 23 août 5,
1205 Genève





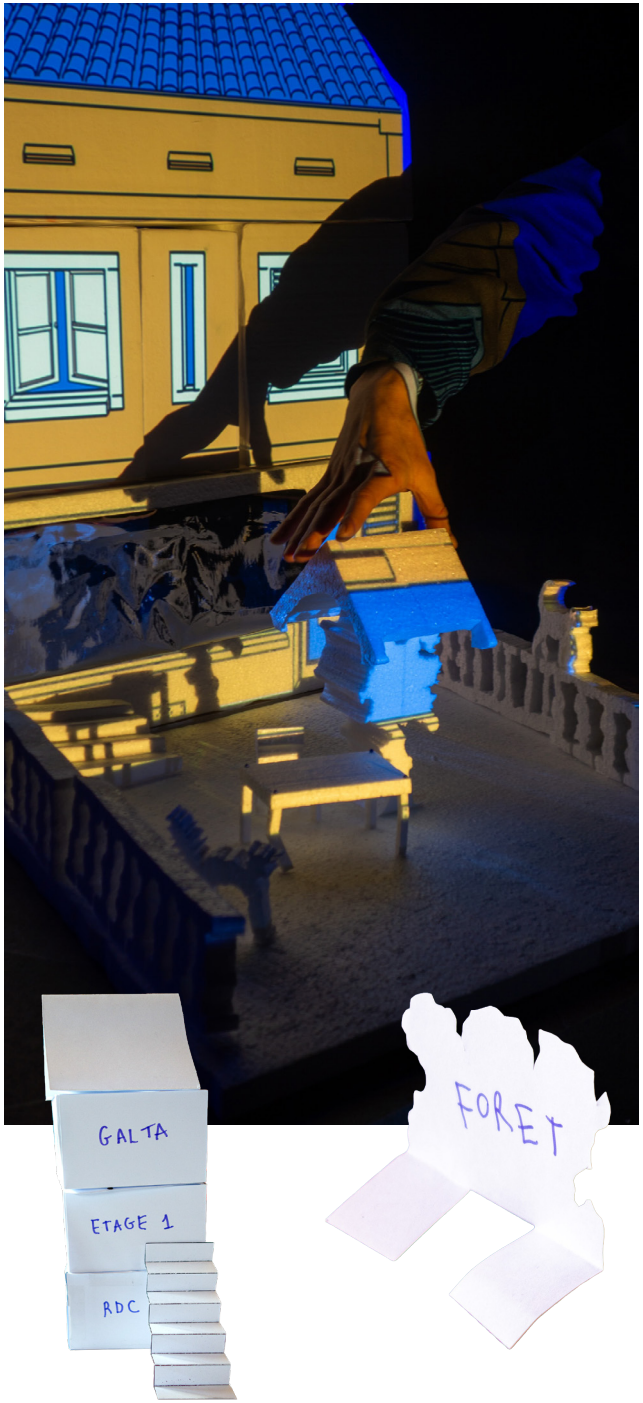


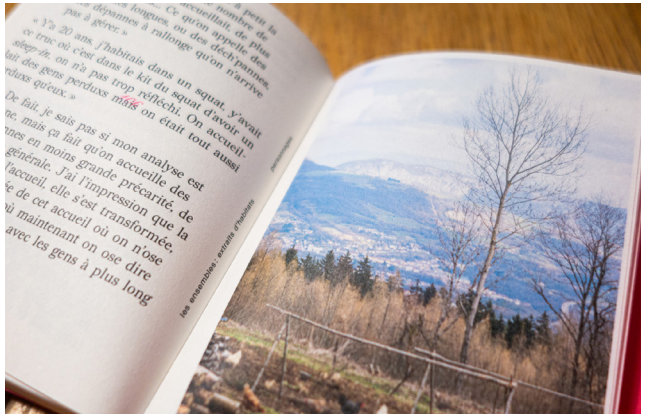


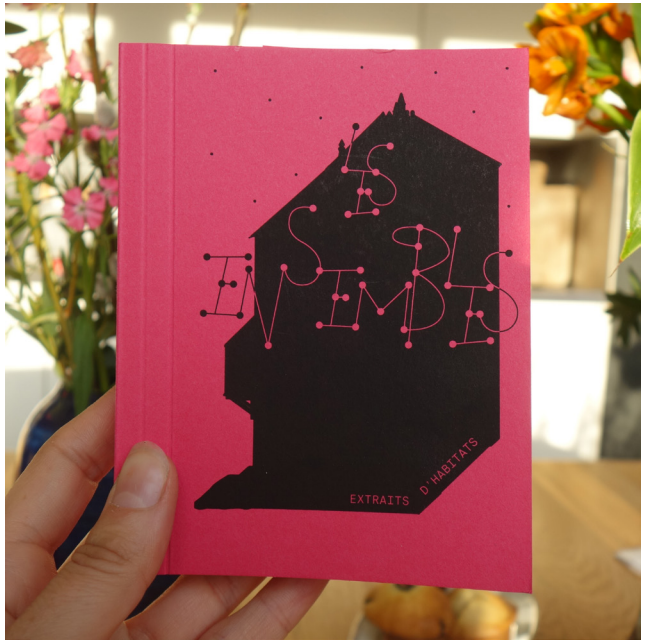


Photographs : the installation and game cards









Photographs : game sessions on the street, in a theater, and paper modules used during interviews and publication available to read or buy.