

PERSONA

77 cartes-portraits en couleur et 33 cartes d'interaction
concernant l'homme et l'interpersonnel

Les cartes PERSONA sont constituées de 2 jeux: un jeu de 77 portraits, en couleur et peints à la main, décrivant une grande variété d'êtres humains de tous âges et de toutes cultures, et un jeu de 33 cartes d'interaction, schémas de liens et de relations. Les cartes-portraits peuvent être utilisées seules ou associées aux cartes d'interaction. Lorsque nous regardons ces portraits, peints par Ely Raman et décrivant 77 personnes pouvant faire partie de n'importe quel coin de notre monde ou de notre imaginaire, nous commençons à nous interroger sur leurs styles de vie, ce qu'ils ressentent et pensent, leurs noms, la manière dont les autres les voient et dont ils se voient eux-mêmes. D'un autre côté, les cartes peuvent nous révéler les divers aspects d'une même personne plutôt que de décrire plusieurs personnes différentes.

Si nous sélectionnons 2 cartes-portraits, nous pouvons commencer à imaginer une relation, avec ses empathies et antipathies, se déroulant quelque part sur le chemin entre comédie et drame. Une carte d'interaction dont le sens est déterminé par le joueur, peut aider à donner forme à la fantaisie et à développer l'histoire.

Notre monde semble devenir de plus en plus petit au fur et à mesure que la vie humaine devient plus complexe et les pays plus peuplés. Les cultures doivent apprendre à se rencontrer les unes les autres, à abandonner les préjugés et à cultiver la tolérance. Les cartes PERSONA sont une invitation à regarder avec amusement à travers les yeux des autres, à les investir, à travers le filtre de notre imagination, de toutes sortes d'actions, de réponses, d'émotions et d'envies.

Jouer à PERSONA nous invite à jouer à lire les visages et à juger le personnage, à imaginer les connexions et coïncidences, à nous retrouver dans l'autre et à retrouver l'autre en nous. Un dicton amérindien dit que pour connaître l'autre il nous faut marcher pendant plusieurs kilomètres dans ses chaussures. On peut utiliser les cartes PERSONA seules pour stimuler l'imagination, la peinture ou l'écriture. La famille, les amis et connaissances peuvent jouer ensemble "simplement pour s'amuser". Des partenaires de travail peuvent utiliser les cartes PERSONA pour explorer des réponses créatives dans les relations professionnelles (exemple, professions sociales et enseignement). Les possibilités de jeu et d'utilisation sont illimitées.

PERSONA n'est pas limité par un ensemble de règles. Ce sont les joueurs qui décident de la forme que va prendre leur jeu. Vous trouverez diverses possibilités de jeu dans les pages suivantes, modifiez-les à loisir. Suivez cependant certaines lignes de conduite:

- Mettez l'accent sur la coopération, il ne s'agit pas de compétition.
- Soyez spontané et personnel; évitez les généralités et les longs monologues.
- Un joueur ne devrait jamais être interrompu ou corrigé par les autres joueurs.
- Tout joueur a le droit de passer son tour.

Les cartes peuvent être choisies au hasard ou distribuées par un joueur. Le jeu peut commencer de manière habituelle par le joueur assis à gauche de celui qui a distribué les cartes, ou par celui qui est le premier prêt à commencer. En général, les cartes ne sont révélées que lorsque c'est le tour du joueur qui les possède et ceci pour deux raisons: d'une part pour que les joueurs écoutent activement, sans préparer leur propre histoire, et d'autre part pour préserver la spontanéité des joueurs. De nouvelles cartes d'interaction peuvent être créées et jointes aux 33 cartes existantes; par exemple, un arbre généalogique peut être dessiné, chaque point représentant chacun des membres de la famille. Les joueurs sont encouragés à co-crée ces jeux avec nous.

POUR DEUX JOUEURS OU PLUS

SOLO

Les joueurs reçoivent ou choisissent une carte-portrait, sans la montrer. Tour à tour, chaque joueur montre sa carte, nommant le visage et décrivant certains des aspects de la vie de ce personnage. Par exemple, sa position dans la famille, sa profession ou ses activités, sa démarche religieuse ou philosophique, l'image qu'il a de lui-même, son instrument de musique, son aliment préféré...

Variante 1: Décrivez comme ci-dessus, mais à la première personne. "C'est mon portrait, je m'appelle Sophie, j'ai 21 ans, je suis au seuil d'une carrière musicale, malheureusement je souffre de"

Variante 2: La carte de chaque joueur représente l'un des aspects d'un même personnage. Ce personnage est décrit par l'ensemble des joueurs. Une carte peut être tirée pour représenter l'aspect physique de ce personnage.

DUO

Chaque joueur reçoit ou choisit 2 cartes-portraits qu'il garde face cachée. Tour à tour, chaque joueur montre ses deux cartes et décrit la relation existant entre les deux personnages.

Variante: L'un des deux portraits représente le joueur, l'autre carte représente un personnage avec qui le joueur est en relation. Décrivez l'interaction du point de vue du "Je".

CHANGEMENTS

Les joueurs choisissent ou reçoivent deux cartes qu'ils gardent en main. Le reste des cartes est placé en un paquet au centre, face vers le bas; la carte du dessus est retournée. Tour à tour, les joueurs prennent une carte et en rejettent une, jusqu'à ce qu'ils soient tous satisfaits de leurs deux portraits, représentant la même personnage à deux moments différents de sa vie. Ensuite, chaque joueur montre ses cartes et raconte l'histoire des changements de son personnage.

VOISINAGE

Placez le jeu des cartes-portraits en un tas, faces cachées, au centre de la table. Tour à tour, chaque joueur prend une carte, la montre et assigne spontanément au personnage un rôle dans le voisinage. Tout est possible, de la grand-mère honorable et du chef postier au voleur d'animaux ou au "pervers de l'allée sombre".

POUR QUATRE JOUEURS OU PLUS

QUATRE FOIS UN

Chaque joueur choisit en aveugle 4 cartes-portraits. Tour à tour, chaque joueur montre ses cartes et décrit un personnage composé des quatre cartes, l'une décrivant son aspect physique, les autres ses aspects émotionnel, intellectuel et social.

CAFE PLURI-CULTUREL

Chaque joueur choisit ou reçoit 4 ou 5 cartes, parmi lesquelles il n'en utilisera qu'une. Tour à tour, les joueurs posent la carte choisie, se présentant à la première personne comme étant ce personnage (prénom, nationalité ou culture d'origine). Évitez d'utiliser un pays déjà mentionné. L'idée, c'est que les joueurs "deviennent" un groupe de voyageurs, de toutes nationalités et de toutes races, qui se sont par hasard tous arrêtés pour prendre un repas dans le même café. Engagez la conversation, discutez les uns avec les autres sans nécessairement parler tour à tour. Discutez des problèmes actuels, des souhaits personnels ou culturels de chacun concernant le futur, et des attentes immédiates, s'il y en a.

INTERACTION

Chaque joueur choisit une carte d'interaction et la regarde. Les joueurs choisissent ensuite, en aveugle et sans les regarder, un nombre de cartes-portraits correspondant au nombre de points de leur carte d'interaction. Tour à tour, les joueurs montrent leurs cartes, arrangeant les portraits en fonction des points, décrivant les personnages et leurs connexions en fonction des lignes et des flèches. L'interaction peut être un événement, une conversation, des pensées ou des souhaits, ou tout ce que détermine le joueur en question.

POUR UN JOUEUR

BIOGRAPHIE

Pour ce jeu et ses variantes, choisissez les portraits en fonction de votre réponse émotionnelle face à une carte plutôt que pour son apparence, restant ainsi indépendant du sexe, de l'âge et de la couleur de la peau du personnage. Choisissez dans le jeu, sur base de votre première réaction, 5 cartes vous représentant vous-même dans l'enfance, l'adolescence, et à l'âge adulte jeune, moyen et âgé. Entamez une conversation entre les 5 personnes.

Variante 1: Choisissez des portraits pour représenter les personnes du sexe opposé qui ont été importantes dans votre vie. Une femme, par exemple, prend des cartes pour représenter père, frère(s), petits-amis, compagnon(s), fils, amant(s) imaginaire(s) etc. Incluez au moins un portrait vous représentant vous-même. Qu'est-ce que ces personnes ont à vous dire, qu'ont-elles à se dire les unes aux autres, qu'avez-vous à leur dire?

Variante 2: Choisissez des portraits pour représenter vos parents, frères, soeurs, et vous-même; éventuellement aussi vos grands-parents, compagnons et enfants. Y a-t-il des cartes d'interaction qui décrivent ces relations? Dessinez un schéma d'interaction dans lequel tous les portraits sélectionnés sont inclus.

CASTING

Vous dirigez une pièce en 3 actes. Choisissez en aveugle (ou intentionnellement) 3 cartes d'interaction, chacune représentant le mouvement de l'un des actes de la pièce. Placez-les, face vers le bas, dans l'ordre choisi et sélectionnez vos personnages parmi les cartes-portraits.

LE GENRE DE NOS CARTES

PERSONA fait partie d'une famille de cartes qui illustrent un genre particulier. Ce ne sont pas des jeux ordinaires, car ils ne tournent ni autour de points, ni autour de stratégie, et il n'y est pas question de perdre ou de gagner. Ce ne sont pas non plus un Tarot, ils n'ont rien à voir avec la prédiction. Il n'y a pas ici de significations "officielles", qu'on pourrait lire quelque part. Et chaque joueur ne peut interpréter que ses propres cartes, et pas celles d'un autre joueur, afin que chaque association reste significative.

Ces paquets de cartes sont comme des livres non écrits, et nous portent à les formuler nous mêmes. Bien que la création artistique et le choix des thèmes varie dans chacun des jeux, ils peuvent tous être combinés les uns aux autres. Ils sont comme des briques, que l'on peut utiliser seules et en commun avec d'autres. De nombreuses manières de jouer sont possibles, lorsqu'on les mélange les uns aux autres.

Nos cartes ont trouvé accès auprès de nombreuses branches professionnelles, dans lesquelles elles ne sont pas uniquement jouées, mais aussi travaillées de manière ludique. Chaque carte est un tremplin coloré vers notre propre imagination. Nos idées et nos associations sont notre propre matériel de jeu. Ce genre se situe entre jeu et livre et permet à l'utilisateur, comme une palette de couleurs, de devenir artiste. Les règles ne préconisent dès lors pas de déroulement exact, mais plutôt créent une atmosphère dans laquelle les jeux peuvent se déployer. Ainsi, notre créativité et notre richesse d'idées sont interpellées et encouragées.