

METTRE EN JEU

Unité d'Enseignement « pratiques curatoriales » - 2019/20

Partenariat entre l'ENS de Lyon et l'Institut d'Art Contemporain

Avec Emma Yves, Hélène Desy, Lukas Brock, Zoé Grange-Marczak,
Lila Wickers-Levy, Marie-Apolline Joulié, Isaure De Montbron, Elie Raufaste,
Elisalex d'Albis de Ficquelmont, Rosalie Tenaillon



Camille Llobet, *Faire la musique*, 2017

Collection IAC, Villeurbanne/Rhône-Alpes

METTRE EN JEU

Au commencement, étaient des jeux. Enfant, c'est par le jeu que l'on découvre et explore l'espace réel et l'espace de notre imagination. On apprend notre corps : sa manière de bouger, de nous répondre, et à travers lui, notre place dans le tissu de la matière et des sensations. On habite le monde activement, sans codes, et plus tard, on oublie, on se fige dans un répertoire gestuel limité et répétitif. Quelle place donnons-nous alors au corps ? Déconsidéré, il semble devenir un lieu de normes et de règles.

Alors, pourquoi proposer de se remettre à jouer ? Choisir le jeu, c'est se ré-approprier le monde, son corps, la vitalité. Cette occupation gratuite en apparence, où le corps et la pensée fonctionnent ensemble sans hiérarchie, permet l'exploration de la part d'émotion dans nos gestes, de la part de fiction dans nos perceptions et les potentialités insoupçonnées du mouvement. Pourtant on a tendance à mépriser le jeu, à le mettre à distance du côté de l'imaginaire, du fictif, voire de l'inutile. Aujourd'hui, on subit les règles : les impératifs d'ordre face au désordre, et leur place dans la société. On connaît des situations plus ou moins contraignantes, physiquement et mentalement, d'enfermement. Dans cette gravité, le réel, le corps et l'Histoire peuvent devenir les lieux d'une expérience pénible d'impuissance. Jouer est le choix, joyeux et naturel, d'inventer soi-même ses propres règles. Le réel échappe à la norme, redevient nouveau, sensible et surprenant : jouer met en mouvement, déséquilibre, place la création permanente au cœur de l'expérience du monde. Le joueur se sent libre d'expérimenter certaines pensées, gestes, émotions : il bouleverse sa relation au réel, reprend contact avec lui.

Notre volonté est d'explorer le potentiel des œuvres à « jouer », à nous faire prendre conscience de notre position dans l'espace, et renouveler notre perception en instaurant un écart vis à vis des codes. À travers ce parcours d'exposition, nous proposons l'expérience d'un pas de côté. C'est à partir de celui-ci qu'il est possible de renouer avec la légèreté, celle qui nous met en présence de poésie, de souvenirs réels ou imaginés, parfois d'ambivalence et de complexité. C'est pourquoi participer au jeu, se mettre en jeu, est pour nous une pratique très importante : celle d'une activation et d'une appropriation du réel, au moyen de notre corps et de notre imagination.

Emma Yves, H  l  ne Desy, Lukas Brock, Zo   Grange-Marczak,
Lila Wickers-Levy, Marie-Apolline Jouli  , Isaure De Montbron,
Elie Raufaste, Elisalex d'Albis de Ficquelmont,
Rosalie Tenaillon

L'exposition *Mettre en jeu* prend la forme d'un parcours au sein d'un espace restreint. Dès l'entrée de la salle, nous vous invitons à explorer ce qui se présente à vous et à être, si vous le désirez, pleinement actif.

La douche de lumière éclairant l'œuvre de Daniel Gustav Cramer offre au visiteur la possibilité de jouer le jeu. Il s'agit d'activer ou non l'œuvre, en prenant une des feuilles de *Unterfeldhaus, Germany, June 17, 1983* sur une des deux piles posées au sol.

Nous vous proposons ainsi de faire le choix d'entrer ou non dans la partie, aussi bien physiquement que mentalement. Dans ce mouvement vers le sol, le visiteur verra peut-être son reflet dans la *plinthe* d'Ann Veronica Janssens, œuvre qui déstabilise la perception humaine et permet de faire l'expérimentation inépuisable de l'espace démultiplié.



Daniel Gustav CRAMER
Unterfeldhaus, Germany, June 17, 1983
2012, Installation

Unterfeldhaus est constitué de deux textes, imprimés sur deux piles de papier posées côte à côte à même le sol. L'une décrit du point de vue d'un des enfants deux amis en train de jouer à un jeu : allongés sur une botte de foin, ils fixent le soleil. Qui cligne des yeux en premier, perd. L'autre est le reflet, imprimé en miroir, de ce texte. Les deux piles de papier sont posées à même le sol. Il faut se pencher pour ramasser les feuilles : quelle règle doit-on alors suivre ? Le visiteur se voit confronté à la possibilité de jouer le jeu, d'activer ou non l'œuvre, en prenant un des papiers, en choisissant d'entrer mentalement et physiquement dans la partie.

Daniel Gustav Cramer nous projette ainsi dans une expérience de jeu. Le texte, fragmentaire et elliptique, repose sur une ambiguïté : on ne connaît ni son origine, ni sa nature. Seul le jeu se présente à nous comme une trace, un indice, mais de quoi ? Fiction ou souvenir ? Symbole ou anecdote ? Rêverie ou défi ?

Unterfeldhaus fait émerger, avec le récit et avec le geste qu'il provoque -celui de ramasser une ou plusieurs feuilles et de les décrypter, une sorte d'espace imaginaire qui, par sa nature indéterminée et hybride, implique mémoire, imagination et corps.

On nous propose une règle, l'inversion, qui nous fait relire sous un nouveau jour le premier récit. En se saisissant des feuilles, on a comme la réponse à une question qu'on doit chercher. Cette étrangeté nous invite à reprendre l'œuvre à notre compte, à la vivre pour la comprendre. La simplicité apparente de la démarche pose la question du jeu dans sa complexité : s'agit-il de dépasser ses limites, braver le soleil au prix d'un aveuglement ? S'agit-il de se plonger dans l'enfance et le rêve ?

Et maintenant, après avoir ramassé ce fragment de récit, ce miroir, allez-vous prendre part au jeu ?



Ann Veronica JANSSENS
Sans titre (plinthe) 1987 – 2008, Installation
Miroir

Jouer avec notre perception. Par sa capacité à se fondre dans l'espace de la pièce, la plinthe comme discrètement « posée là », invite le visiteur à un jeu déstabilisant. Placé en biais contre un mur comme une plinthe, un miroir perturbe la vision que le visiteur a de son corps et de l'espace. *Sans titre (plinthe)* est une œuvre issue du Cabinet en croissance où Ann Veronica Janssens a produit un travail de recherche sur la réalité, l'expérience sensorielle de perception qu'on en a.

Le Cabinet en croissance est un ensemble d'œuvres, ou plutôt de prototypes qui permet aux artistes de tester et expérimenter, à petite échelle, des phénomènes physiques, ici, ceux qui déstabilisent nos repères visuels. Le visiteur est donc ici confronté à un dispositif expérimental et minimaliste qui renouvelle l'expérience physique et sensorielle du lieu. La perception est renouvelée en même temps qu'elle est mise en jeu, rendue fugitive,

éphémère et double. En troublant nos repères spatiaux, *Sans titre (plinthe)* dynamise l'espace d'exposition. Par la simplicité formelle et l'emploi d'un matériau quotidien, Ann Veronica Janssens appelle le visiteur à un double jeu : faire attention aux détails en reconsidérant l'apparente banalité d'une plinthe, puis constater en quoi cette œuvre nous fait entrer dans un espace déformant notre perception.

Plus encore : en dialoguant avec les autres œuvres, en jouant avec la lumière de la pièce et avec le mouvement du visiteur, *Sans titre (plinthe)* invite à prendre en compte toute une variété de manières de se saisir de l'espace d'exposition, toujours sous un angle inédit.

Déplacez-vous le long de la plinthe. Penchez-vous pour l'observer et voyez comme la mobilité du corps face à la matérialité de l'élément ouvre un espace de jeu à modeler selon votre position : renouvelé par ce travail

sur la perception, le regard n'est plus seulement contemplatif mais expérientiel.

L'objet, par sa brillance, la réfraction ou la réflexion de la lumière sur le miroir, révèle l'instabilité de notre perception de l'espace. Le miroir questionne notre perception de la matérialité et nous invite à prendre conscience de ce qui nous entoure. Nouvel espace d'incarnation du corps, la plinthe ne se fait plus seulement médium mais complice, espace de jeu de la perception dans cette expérimentation inépuisable de l'espace démultiplié.

Le second espace de la salle est plongé dans la pénombre. Ce contraste entre les deux environnements de l'exposition permet de mettre en jeu le regard qui doit s'adapter à un espace moins éclairé.

Dans cette deuxième partie du parcours, le visiteur se retrouve, comme dans un corps à corps, face à l'œuvre de Camille Llobet.

Pièce centrale de l'exposition, cette œuvre oblige, d'un moment, à rester statique pour assister au poème gestuel des sujets de la vidéo.



Camille LLOBET
*Faire la musique, 2017**

Faire la musique est une vidéo tout en concentration, perchée au bord d'un invisible. Les yeux fermés, des individus effectuent chacun leur tour, dans les airs, une série de gestes précis. Ignorant les règles du jeu, le visiteur peut être déconcerté : que font-ils ? L'identification de ces mouvements, sortis de leur contexte, demeure incertaine. Nous apprenons alors que ce sont en fait des athlètes qui, en habits de ville, visualisent mentalement les gestes propres à leur sport. Ils les incarnent dans le même temps, face à la caméra, dans un espace épuré. A force de les regarder, on constate que les sportifs semblent se battre contre eux-mêmes, dans une recherche de mobilité, de justesse et d'équilibre.

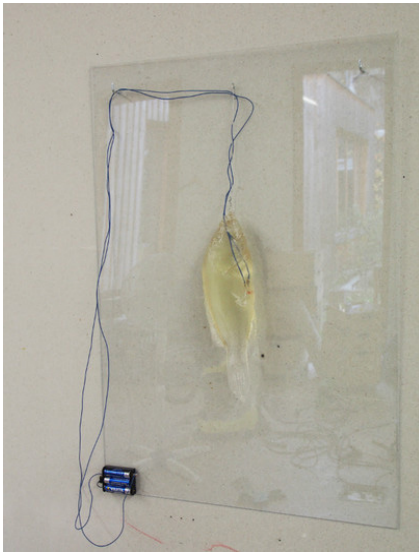
Le protocole mis en place par l'artiste permet ainsi d'appréhender le lien, pourtant invisible, entre le corps et l'esprit. Témoins de l'expérience de visualisation mentale que les athlètes pratiquent avant chaque compétition, nous prenons conscience que la pensée est indissociable du mouvement physique et que cet effort commun permet de mettre en jeu la plasticité du cerveau et du

corps. L'athlète lutte aussi bien pour déconditionner son répertoire de gestes que pour acquérir de nouveaux automatismes.

Le titre « Faire la musique », reprend l'expression donnée par les pilotes de la Patrouille de France aux exercices qui consistent à réaliser la « répétition » physique et mentale de la performance à venir. Au seuil de cette étrange « chorégraphie de la pensée » comme le formule l'artiste, les sportifs nous révèlent une poésie du mouvement qui nécessite de mettre la pensée au service du corps.

* Coproduction des villes de Thonon-les-Bains et Saint Gervais-les-Bains
Réalisation : Camille Llobet
Caméra : Mathilde Fiet
Étalonnage : Théo Delarche
Avec Camille Cabrol, Mathieu Collet, Loïc Costerg, Vincent Descols, Romain Desgranges, Jérôme Grosset-Janin, Mathéo Jacquemoud, Anouck Jaubert, Oliver Marich, Marie Martinod, Lou Pallandre, Stéphane Pion, Thomas Roch-Dupland.

Juste avant la sortie de l'exposition, l'œuvre de Guillaume Leblon s'illumine d'elle-même. L'ambivalence du jeu s'y incarne : sous son apparente légèreté, l'œuvre dévoile une forme d'ironie. L'attention aux matières, nécessaire à la contemplation du *Jeune poisson*, accentue le côté artificiel, ludique et brut de l'œuvre de Guillaume Leblon, à l'opposé de la notion « d'œuvre d'art » comme objet élaboré à partir de matériaux nobles : on voit des piles, du plexiglas et des fils



Guillaume LEBLON

Jeune poisson, 2014

Production Les Amis de l'IAC

Installation avec de la lumière

Résine, système électrique avec interrupteur, plexiglass

75 x 50 x 7 cm

Dans cette œuvre étrange, la référence au vivant se confronte à l'aspect artificiel de l'objet artistique (résine, fils électriques et piles apparentes) : en proposant un jeu minimaliste sur la transparence, par le biais du plexiglas et de l'animal en résine, *Jeune poisson* lance une véritable invitation au regard et au toucher ; un interrupteur permet en outre de déclencher à volonté un clignotement lumineux. Le bleu du fil, du boîtier et des piles, évoque l'élément aquatique, tandis que les matières plastiques ostensibles accentuent le côté ludique et ironique de l'œuvre, à l'opposé de la notion « d'œuvre d'art » comme objet élaboré à partir de matériaux nobles : le cadre pictural laisse place à un rectangle de plastique. Paralysé, le poisson initie également un jeu fantasque avec le visiteur, mobile, confronté à l'altérité physique de ce corps faussement organique. Ainsi, derrière sa fausse légèreté, l'œuvre s'ouvre à une dimension allégorique et incite à méditer sur la labilité des apparences.

L'artiste Guillaume Leblon s'est d'ailleurs inspiré d'un texte de David Foster Wallace, *This Is Water*, transcription du discours que fit ce dernier devant les diplômés de Kenyon College en 2005. Le texte débutait par une parabole, l'histoire de deux jeunes poissons en train de nager, qui croisent un poisson plus âgé qui leur dit : « Salut les garçons, elle est bonne, l'eau ? ». L'un des deux demande alors à l'autre : « Tu sais ce que c'est, toi, l'eau ? ». L'art de glisser une leçon de vie dans une nature morte...

Parce qu'il peut sembler gratuit, irrationnel, tendu vers la seule recherche du plaisir, le jeu fait volontiers l'objet d'un mépris social et moral. Contre les injonctions au sérieux, à la stabilité, il revient aux artistes de lutter pour rendre au jeu sa puissance de création et, peut-être, d'émancipation.

Mettre en jeu permet ainsi d'instaurer du désordre dans l'ordre, de mettre en mouvement, de déséquilibrer, de créer de façon permanente un espace neuf, dénué de préjugés, propre à ressaisir le quotidien avec spontanéité. Dans l'interstice entre le réel et la perception, mettre en jeu son existence permettrait d'acquérir une conscience joyeuse de celle-ci.

Pour aller plus loin...

LENOT, Marc. *Jouer contre les appareils : Une tentative de définition de la photographie expérimentale contemporaine*. 2016.

RANCIÈRE, Jacques et SOTO CALDERÓN, Andrea. *Le travail des images: conversations avec Andrea Soto Calderón*. Les Presses du réel, 2019.

BAUDELAIRE, Charles, « Morale du joujou » in *Œuvres complètes 1*, Gallimard, 1975.

ROUX, Laurence. *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel*. 2008.

DE MEREDIEU, Florence, « Les procédures, les rituels et les jeux » in *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Larousse, 2017.

SCHMITT, Florent. *L'art comme jeu : pratiques et utopies*. 2015. Thèse de doctorat.

Remerciements

L'Unité d'Enseignement « pratiques curatoriales », partenariat entre l'ENS de Lyon et l'Institut d'Art Contemporain, bénéficie du soutien de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Nous tenons à remercier tout particulièrement Stéphanie Fragnon, Isabelle Baudino, Katia Touzlian et David Gauthier pour leur accompagnement et leur soutien. Merci à toutes celles et ceux qui nous ont apporté aide et conseil tout au long de ces mois de préparation et qui nous ont soutenu dans ce contexte particulier.

Région Auvergne-Rhône-Alpes

Laurent Wauquiez, Président de la Région

Florence Verney-Carron, Vice-présidente déléguée à la culture et au patrimoine

IAC Villeurbanne

Jean-Patrice Bernard, Président

Nathalie Ergino, Directrice

Elli Humbert, Chargée des expositions et des projets artistiques

Chantal Poncet, Chargée des projets ex situ

Jeanne Rivoire, Régisseur administratif et documentaire / collection

Romain Goumy, Régisseur ex situ / collection

Katia Touzlian, Responsable du service des publics et des activités culturelles

Amandine Ligen, Responsable de la communication et du développement

Laura Langlet, Assistante communication

Ecole Normale Supérieure de Lyon

Jean-François Pinton, Président

Sylvie Martin, Vice-Présidente aux Études

Christophe Cusset, Directeur du département Lettres et Arts

Olivier Neveux, Directeur adjoint du département Lettres et Arts

David Gauthier, Responsable du service des affaires culturelles et Chargé de la Mission Images

Stéphanie Fragnon, Professeure à l'École Supérieure d'Arts Appliqués – La Martinière Diderot

Isabelle Baudino, Professeure en culture visuelle