



Marion BATAILLE, *Numéro*  
édition Albin Michel, Octobre 2013  
172 x 107 mm, 20 pages

Avec un mécanisme pop-up simple et seulement deux formes basiques – le cercle et le rectangle – Marion Bataille parvient à former, l'un après l'autre, tous les chiffres de 0 à 10. En tournant les pages du livre, on assiste à l'association des formes géométriques, une nouvelle prouesse de Marion Bataille.



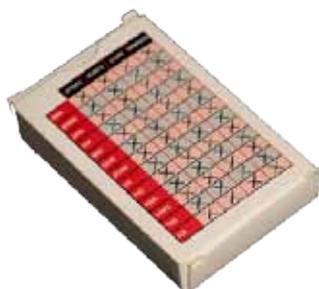
Patrick BERNIER et Olive MARTIN, *l'Échiqueté*  
69,5 x 50 cm

Ce jeu est un détournement du jeu d'échecs classique. Il s'appuie sur les mêmes règles à l'exception près qu'au lieu de disparaître de l'échiquier, les pièces prises se combinent avec celles qui les capturent, faisant apparaître dans le jeu des pièces partagées ou dites « métissées ». Ce changement de règle est symbolique, il vient s'opposer à la suprématie de la couleur blanche dans le jeu d'échec, mais de la même manière, il s'inscrit dans une problématique sociétale. Les deux artistes interrogent le joueur et le font pénétrer dans une démarche politique et historique.



Anne BERTIER, *Chiffres cache-cache*  
éditions MeMo, 2008  
Boîte de 27 x 27 x 6,5 cm et livre de 64 pages, de 25 x 25 cm

Un jeu d'imagination composé de 40 cartes « chiffre », de 2 plateaux et d'un livre. Laissez-vous guider par les figures proposées dans ce livre ou bien construisez vos propres compositions. Le but du jeu est de se laisser surprendre, de redécouvrir des signes que l'on pensait pourtant si bien connaître. Dans sa recherche sur le signe – chiffres ou lettres – Anne Bertier nous livre ici une de ses créations les plus abouties. Un jeu pour tous, seul ou à plusieurs.



Claude CLOSKY, *Sans titre (Jeu de cartes)*  
édition MUDAM, 2005  
84 x 55 mm

Un vrai jeu de cartes sans prétention, sauf celle de nous destabiliser. Ici, pas de figure ni d'enseigne, simplement des colonnes, des lignes, des cases permettent d'indiquer la nature de la carte. Claude Closky perturbe notre approche des cartes et complexifie l'essence même du jeu. Pour gagner le joueur devra avoir un bon jeu mais aussi une rapidité de décryptage ...



Claude CLOSKY, *Marabout*  
éditions Le Parvis, 1996,  
21 x 15 cm, 64 pages, offset

Ce livre est une interminable séquence de mots qui s'enchaînent selon le principe du jeu d'enfant : « Marabout, bout de ficelle, selle de cheval... ». Le lecteur peut alors réciter cette comptine avec ses amis, ou encore s'imaginer la suite de l'histoire.



Céline DUVAL, *BADABOUM*  
édition d-cd, 2002  
12 pages, 20 x 14 cm

À partir d'une photographie anonyme reproduite à la fin du livre et montrant un groupe d'enfants empilant des modules en bois, Céline Duval fait rejouer dans son livre la même scène à deux protagonistes. En couleurs et en opposition avec l'image noir & blanc des enfants, la créativité se joue par l'empilement des cubes de bois du jeu « Badaboum ! » En onze plans photographiques, la chute des différentes combinaisons de modules semble imminente et l'on imagine la suite des photographies, comme un récit. Rien qu'avec le titre du jeu « badaboum » on sait déjà que ces sculptures de bois sont éphémères.



Céline DUVAL, *Le cahier du dimanche*  
édition doc-cd, Houlgate, 2002

Le but est de découper, de manière plutôt spontanée, les images qui nous plaisent dans des livres et magazines puis de les coller dans un cahier, chacun son tour, le jeu se déroulant à plusieurs. Sur le principe du jeu littéraire du « cadavre exquis », il s'agira de donner du sens à cet assemblage d'images. Ce jeu de collage laissera parler la créativité de chaque joueur.



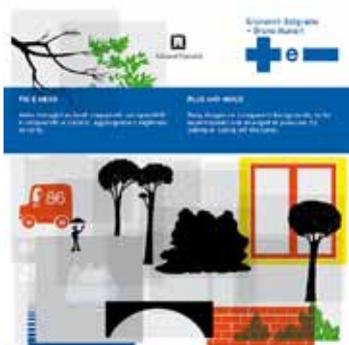
Takahiro KURASHIMA, *Poemotion*  
Lars Müller Production, , 2012  
Design : Takahiro Kurashima, Junij Hata  
14 x 22,5 cm, 64 pages, 30 illustrations, livre de poche

Avec *Poemotion*, nous sommes en possession d'un livre de poche de petit format très sobre. En soi la couverture nous guide sur son contenu. Sur 64 pages, on trouve 30 autres trames ornementales. Parfois elles remplissent tout le papier, d'autres fois elles apparaissent en formes géométriques ou avec des formes complètement différentes, toujours sur fond blanc. Lors de la superposition des trames, les pages commencent mystérieusement à bouger et se transformer en images complexes et vibrantes.



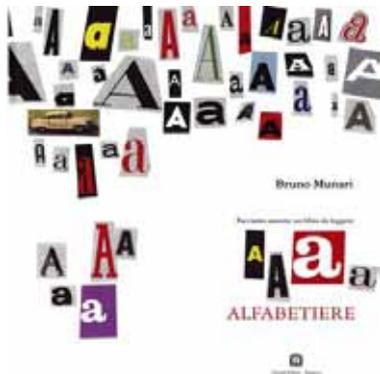
Bruno MUNARI, *ABC con fantasia*  
 édition Corraini, Italie, réédition, 2011  
 Format 17 x 17 cm

Le jeu visuel ABC con fantasia se présente sous la forme de 26 éléments, des droites et des demi cercles : Il permet aux enfants de composer toutes les lettres de l'alphabet et de créer toutes les figures qu'ils souhaitent. Ces éléments sont également souple et modulaire, de sorte qu'ils puissent être rapprochés les uns des autres ou superposés. C'est une manière créative d'aborder la lecture et de l'écriture, mais aussi d'avoir du plaisir en mélangeant des règles et des formes, inventer et réinventer votre propre alphabet.



Bruno MUNARI et Giovanni BELGRANO, *Più e Meno*  
 édition Corraini, Italie, réédition, 2008  
 Format 15,5 x 15,5 x 3,5 cm

Ce livre animé se présente comme un véritable jeu. Il regroupe 72 cartes, dont 48 calques transparents contenant des éléments de décors qui peuvent être superposés sur les fonds opaques. Ceci permet de composer des dessins selon l'inspiration du moment et ainsi de susciter sa créativité.



Bruno MUNARI, *Alfabetiere*  
 édition Corraini, Italie, 2011  
 32 pages

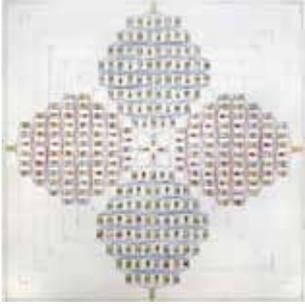
Dans ce livre, les lettres ne sont pas dans l'ordre traditionnel, mais en fonction du degré de difficulté de la conception graphique. Les lettres de l'alphabet sont faites avec un collage de coupures de presse, et sur chaque page il ya un grand espace blanc afin que les enfants puissent coller les lettres qui ont préalablement été identifiées et découpées. Les coupures sont ensuite disposées de manière à reproduire la forme de la lettre.



Bruno PEINADO, *Good Stuff*  
 Jeu de cartes édité en 2001 à l'occasion de l'exposition « Good Stuff », à la Caisse des dépôts et consignations, Paris  
 13,5 x 9 x 2,7 cm

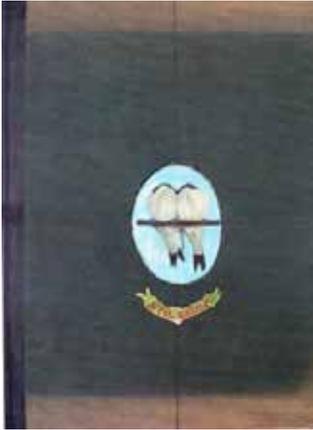
Dans une boîte plastique transparente Bruno Peinado nous présente son jeu de cartes., constitué de 57 cartes de motifs différents, de 2 cartes de couverture et de 2 cartes d'instruction.

Cette forme compacte qui tient dans une poche, nous révèle une part personnelle de l'artiste. Bruno Peinado s'est inspiré d'un jeu, édité par les designers américains Ray et Charles Eames en 1952.



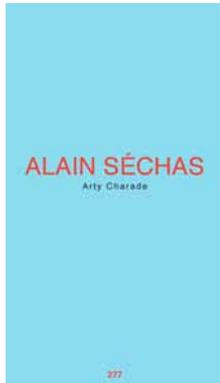
Jean-Jacques RULLIER, *Le jeu de la vie*  
« Parviendrez-vous à mourir le dernier ? »  
Villeurbanne, 1993  
73,5 x 34,5 cm

*Le jeu de la vie* est un véritable jeu de société, avec un plateau de jeu, des dés et des pions, ainsi qu'une règle du jeu écrite. Le but du jeu est de parvenir jusqu'au centre du plateau et ainsi, mourir de vieillesse.



Patrick VAN CAECKENBERGH, *Les Historiettes Naturelles*  
Frac Provence-Alpes-Côte d'Azur, Marseille, 2003  
28 x 20,3 cm, 4 pages

Tout l'univers de l'artiste est présent dans ce livre. Patrick Van Caekenbergh a le goût des contes et des allégories. Dans ce livre, il nous livre une fable, celle d'un homme vivant dans une pierre. Il traite le sujet de l'hermite, de l'hibernation, du repli sur soi comme solution possible aux angoisses de l'homme. Il conclut son propos par la présence d'un puzzle à la dernière page du livre, retraçant cette univers surréaliste et cette vision propre de l'artiste sur le monde qui l'entoure.



Alain Séchas, *Arty Charade*  
Éditions Jannink, 2016  
12,5 x 21 cm (broché, sous jaquette), 48 pages

Pour *Arty Charade*, Alain Séchas élabore dessins et charades évoquant au passage ses artistes de référence (Cézanne, Léger, Marquet...) et les œuvres formant son histoire de l'art personnel. Chaque page de cet ouvrage empreint d'humour, illustrée par un dessin inédit, propose tout à la fois au lecteur une réflexion sur l'art contemporain et une découverte de l'univers de Séchas. Une écriture légère faisant appel au jeu et à la culture.