



LE JEU

Ce coffret de jeux d'artistes a pour enjeu de faire découvrir des pratiques artistiques, des démarches et des œuvres de la collection du Frac des Pays de la Loire. Par la pratique ludique, les élèves sont amenés à percevoir des questionnements artistiques.

Le jeu a toujours été une donnée essentielle de la vie quotidienne des hommes. Un besoin, même. Cette trêve dans le réel représente une manière de renouer avec son enfance, même si cela va bien au-delà de cette quête. Le jeu permet d'instaurer un espace parallèle distant de la réalité, du quotidien, où les règles et les comportements sont définis de manière précise pour un temps donné.

« Le jeu est le principe de toute culture » Sigmund Freud

Véritable composante culturelle, le jeu rassemble tout en permettant apprentissage et construction individuels, un peu comme la rencontre sensible d'une œuvre d'art construit à la fois une culture commune, autant qu'elle participe à une expérience individuelle difficilement partageable.

Les artistes s'emparent justement de ce support particulier qu'est le jeu, car il offre un espace de liberté tout en imposant un cadre, des protocoles à respecter autant qu'à contourner, manipuler, détourner. Les jeux présents dans ce coffret ne sont pas conçus seulement pour jouer, ils sont la voie ouverte à des questions plus profondes ; ce sont des créations à part entière qui sont matières à réflexion et se déploient dans différents champs d'action, tels que le détournement, l'interaction, l'identité, la rencontre, le quotidien.

Le coffret de jeux du Frac comporte des jeux créés par des artistes et des livres d'artistes. Car la lecture est aussi une pratique ludique et le livre un objet pensé comme un terrain de jeu à investir. La quinzaine de jeux rassemblée dans ce

coffret peut s'organiser selon différents classements :

les jeux qui se jouent seul, ceux qui se jouent à plusieurs, par exemple. On peut également établir des catégories, qui comme pour les œuvres d'art permettent des classements temporaires ... ces jeux pouvant aisément glisser d'une case à une autre !

JEU SONORE

La forme des livres d'artistes peut rester classique comme avec *Marabout* de CLAUDE CLOSKY, tout en mettant le ludique au cœur de sa conception : référence au jeu de notre enfance, jeu de mots et jeu visuel de la liste interminable, jeu sonore de la déclamation, performance de la diction ... Ici, tout est jeu !

JOUER AVEC LE CORPS

Pour REMY CHARLIP, avec *Reading Dance*, c'est la lecture elle-même qui est un jeu auquel le lecteur-danseur-chorégraphe s'adonne activement, esprit et corps participent à l'aventure.

Entre le contenu, la forme et la pratique impliquée par l'objet livre, le livre d'artiste s'envisage, ici, comme une proposition ludique et trouve pleinement sa place dans ce coffret jeu.

L'IDENTITÉ / LA RENCONTRE

Être soi, être avec l'autre, être ensemble... Le jeu d'artiste éveille l'imaginaire jusqu'à nous faire pénétrer dans un autre univers. Dans le puzzle de PATRICK VAN CAECKENBERGH *Historiettes Naturelles*, le monde imaginaire et le surréalisme intrinsèque au discours de l'artiste amène le spectateur à s'interroger sur la place de l'homme dans le règne animal.

Les jeux de société, impliquant règles et adversaires et ayant la finalité de gagner intéressent aussi les artistes. Le jeu de société est une sorte de métaphore du monde. C'est le cas avec *Le jeu de la vie* de JEAN-JACQUES RULLIER. Comme dans la vie réelle toute stratégie s'avère inutile, mieux vaut s'en remettre au hasard. La fin est la même pour tous : la mort. Le but du jeu étant de mourir de vieillesse, le dernier, le plus tard possible. Comme dans la vie ! Là où le jeu reprend ses droits sur le réel c'est dans la possibilité offerte par l'artiste de ressusciter. On retrouve effectivement dans ce jeu cette parenthèse spatio-temporelle caractéristique ; on joue à faire semblant, à faire comme si ...

Si le jeu de société est une représentation du monde, celle-ci est souvent idéologique, porteuse d'une vision orientée. C'est justement le point de départ de la réflexion d'OLIVE MARTIN et PATRICK BERNIER. Leur

Echiqueté est une version toute personnelle du jeu d'échec. Une réécriture qui met en valeur l'idéologie inhérente du jeu de référence. L'opposition radicale du Noir et du blanc, l'avantage donnée aux pions blancs... A cette altérité radicale, les artistes préfèrent l'égalité des couleurs, le métissage et la remise en jeu. Les pièces prises ne sont pas perdues mais elles se combinent et se mélangent. Un troisième joueur peut rejoindre le jeu en cours.

TRIER / ASSEMBLER / INVENTER / RACONTER

Nous avons déjà évoqué les Jeux de Mots avec le *Marabout* de CLAUDE CLOSKY.

Le livre-jeu est une autre catégorie qui implique une participation active et volontaire du lecteur-joueur.

Si JEAN-JACQUES RULLIER ou DOCUMENTATION CÉLINE DUVAL nous rappellent le cahier d'exercice ou le cahier de vacances avec leurs 10 Questions et Le cahier du dimanche, ils nous proposent également de mettre ces supports à profit afin de ranger, assembler, mais également inventer et raconter de nouvelles histoires à partir de mots ou d'images. L'imaginaire est convoqué chez le lecteur/joueur, à travers l'univers poétique des artistes.

TAKAHIRO KURASHIMA avec Poemotion demande l'implication effective du lecteur qui va littéralement mettre en mouvement, faire vivre l'illustration du fascicule. Page après page, geste après geste, le lecteur met en jeu le livre, construit son récit.

CONSTRUIRE / MANIPULER

Ce rapport au temps, à la programmation autant qu'au hasard est essentiel dans le jeu de construction. Avec ce type de jeu, le joueur invente ses propres règles et assemble les pièces (BRUNO MUNARI, ANNE BERTIER) ou les images (DOCUMENTATION CÉLINE DUVAL) selon un protocole qui lui est personnel : par couleur, suivant un rythme régulier, en vue de former quelque chose, au hasard, pour que ça tienne, pour que ça tombe ... Ici le modèle (l'alphabet de référence chez BRUNO MUNARI, le livre de figures chez ANNE BERTIER) n'est qu'un point de départ à dépasser, une invitation à aller ailleurs. PATRICK VAN CAECKENBERGH joue avec son livre puzzle entre déconstruction et reconstruction de l'image.

En jouant sur les matières, les couleurs, les formes, les pleins, les vides, le volume et l'équilibre, la pratique des jeux de construction est une porte d'entrée formidable pour découvrir la diversité de la sculpture contemporaine (Badaboum ! de DOCUMENTATION CÉLINE DUVAL évoque tout autant les empilements de Constantin

Brancusi que les *One Minute Sculpture* d'Erwin Wurm ou les assemblages d'objets de Fischli et Weiss).

Les jeux d'assemblage et de montage sont proches de ces problématiques tout en ajoutant une dimension narrative (*Piu e meno* de BRUNO MUNARI, les *Cahiers du dimanche* de DOCUMENTATION CÉLINE DUVAL).

Le *Good Stuff* de Bruno Peinado est à la lisière de ces deux familles : véritable jeu de construction qui dialogue avec l'espace, les illustrations des cartes sont aussi un matériau de narration. La construction matérielle se fait narration à moins que ce ne soit la construction narrative qui prenne physiquement forme dans l'espace de jeu ...

JEUX GRAPHIQUES / JEUX VISUELS

Au delà de ces catégories plus ou moins strictes, les jeux proposés ici, sont tous des jeux graphiques, jeux poétiques, jeux de perception qui permettent en premier lieu de s'étonner, d'imaginer, de manipuler, de rêver, de réfléchir.

Voici quelques pistes à explorer avec les élèves pour percevoir la part artistique des jeux du coffret et entrevoir l'aspect ludique des œuvres de la collection du Frac.

- La règle du jeu ou le protocole.
- Le détournement du réel.
- Le jeu, l'art, entre la maîtrise du geste et le hasard.
- Le jeu comme l'art, une affaire de posture.
- Spectateur, acteur, partenaire, quelle place prendre ?

Le jeu peut être le sujet, le support de la séquence mais aussi être inhérent au dispositif pédagogique. Voici quelques pistes pour créer des incitations autour, avec, par le jeu.

- Les jeux du Je
- Faites vos je
- La règle est de règle
- Cette feuille est votre terrain de jeux
- Une œuvre à jouer

A VOUS DE JOUER !



Fonds régional d'art contemporain
des Pays de la Loire
La Fleuriaye, boulevard Ampère, 44470 Carquefou
T : 02 28 01 50 00
www.fracdespaysdelaloire.com