



Coffret jeux d'ar- tistes

Frac
des Pays
de la
Loire 


↳
Document
pédagogique

Service des
publics
↳ T.02 28 01 57 66
l.charrier@
fracpdl.com

Le coffret jeux



Jeu de dés, jeu optique, jeu de construction, ces éditions multiples inventent de nouvelles règles et les artistes y questionnent notre rapport au hasard, au protocole et au monde. Autant d'invitations à entrer, par la manipulation et la lecture, dans l'univers de plasticiens, designers, photographes.

Frac des Pays de la Loire  Fonds régional d'art contemporain
www.fracdespaysdelaloire.com

24 bis bd Ampère, La Fleuriaye,
44470 Carquefou

21 Quai des Antilles
44200 Nantes

Groupes sur RDV :
formulaire de pré-inscription sur le site, rubrique "publics > scolaires"

T. 02 28 01 57 62
c.godefroy@fracdpl.com

T. 02 28 01 57 74
e.leguellaut@fracdpl.com

Professeurs DAAC :
Hélène Quéré, professeure d'arts plastiques
Erwan Mandin, professeur d'arts appliqués


PRÉFET
DE LA RÉGION
PAYS DE LA LOIRE
Liberté
Égalité
Fraternité

 Région
PAYS DE LA LOIRE

Le Frac des Pays de la Loire est co-financé par l'État et la Région des Pays de la Loire.

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, des questionnements artistiques émergent.

Ce jeu est un détournement du jeu d'échecs. 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 blancheur dans le jeu d'échec tout en s'incriminant dans une problématique sociétale. Les deux artistes font pénétrer les joueurs dans une réflexion politique par le jeu.

Les jeux



Marion Bataille, *Numéro*, 2013
Éditions Albin Michel

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.

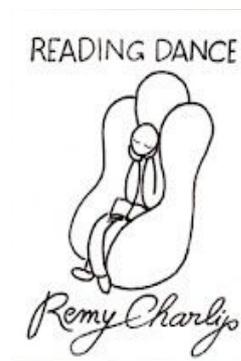


Patrick Bernier & Olive Martin, *L'Échiqueté*, 2012
Éditions Entre-Deux



Anne Bertier, *Chiffres cache-cache*, 2008
Éditions MeMo

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.



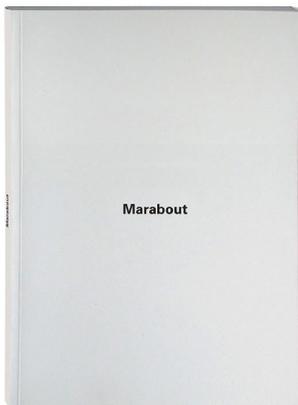
Remy Charlip, *Reading Dance*, 2011
Éditions Minimondi

Ce livre en accordéon se lit comme une partition de lecture, une chorégraphie dans un fauteuil... Danseur et chorégraphe, illustrateur, metteur en scène, graphiste et professeur, Remy Charlip est un esprit libre.



Claude Closky, *Sans titre (Jeu de cartes)*, 2005
Éditions MUDAM

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*, 1996
Éditions Le Parvis

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.



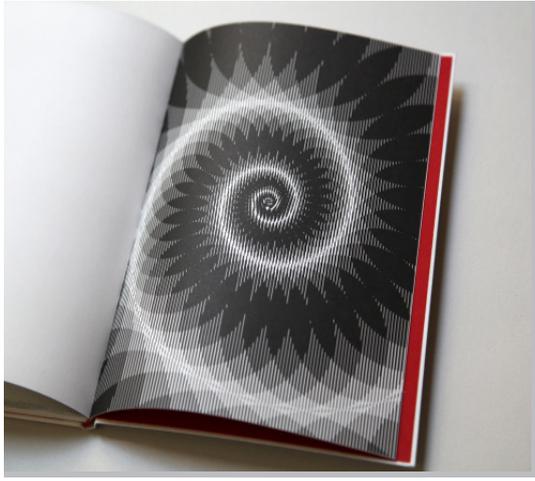
Céline Duval, *BADABOUM*, 2002
Éditions doc-cd, Houlgate

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*, 2002
Éditions doc-cd, Houlgate

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*, 2012
Lars Müller Production

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.



Micah Lexier, *Leporello n°02*, 2021
LL'Éditions

Ce livre correspond à une commande pour *The Leporello Series* sur une invitation de LL'Éditions qui invite des artistes internationaux à contribuer à cette série. La contrainte unique repose dans le format de l'édition : un format accordéon d'une dizaine de panneaux. Le terme italien *leporcello* fait quant à lui bien référence à un "livre en frise".



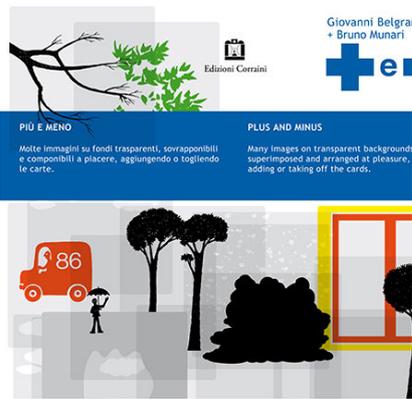
Bruno Munari, *ABC con fantasia*, 2011
Éditions Corraini, réédition

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.



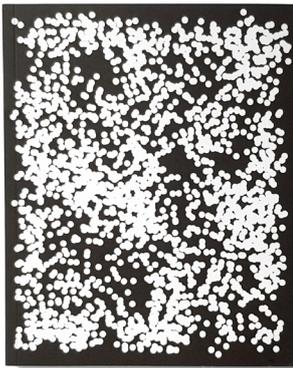
Bruno Munari, *Alfabetiere*, 2011
Éditions Corraini

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 Munari & Giovanni Belgrano, *Più e Meno*, 2008
Éditions Corraini, réédition

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.



Julien Nédélec, *Quatre Cent Vingt et Un*, 2021
Édition Salle des Fêtes

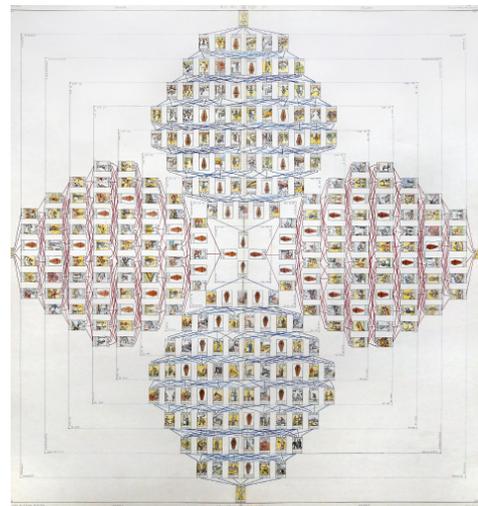
Ce titre mystérieux apporte peut-être un indice sur le nombre total de pointillés accumulés sur la couverture ? Ce livre reprend tous les jets de dés qui ont été nécessaires à l'auteur pour la réalisation de toutes les combinaisons possibles avec 3 dés, à savoir 56 combinaisons différentes.



Bruno Peinado, *Good Stuff*, 2001

Jeu de cartes édité à l'occasion de l'exposition *Good Stuff*, Palais de Tokyo, Paris

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?*, 1993

Édition Villeurbanne : Maison du livre, de l'image et du son

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.



Le match de l'art, 2022

Éditions Pyramyd

Un match = une bataille. Un jeu qui se joue à plusieurs. Sur le modèle de la Bataille, deux cartes s'affrontent, deux artistes avec une esthétique, une expression mais aussi des critères différents. Ce jeu n'est pas la réalisation d'un-e artiste, il permet une première entrée dans l'histoire de l'art et la création contemporaine.

Pistes thématiques

Développées par le service des publics et les professeur·e·s DAAC - Rectorat.

Le jeu a toujours été une donnée essentielle de la vie quotidienne des individus. Un besoin, même. Cette trêve dans le réel représente une manière de renouer avec l'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.

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.

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.

Reprenant un objet emblématique des jeux de hasard (le dé pour JULIEN NEDELEC) ou de réflexion (le domino pour MICAH LEXIER), les artistes opèrent une transformation par le livre, jouant avec la dimension graphique de l'objet et ses motifs iconiques.

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.

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. Mais aussi découvrir l'histoire de l'art en s'amusant avec *Le Match de l'art* !

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

À VOUS DE JOUER !

