



L'œuvre-jeu

Un processus de création évolutif et participatif

**Mémoire de Gui Xiaoxin sous la direction de Cyril Jarton
et Véronique Mori**

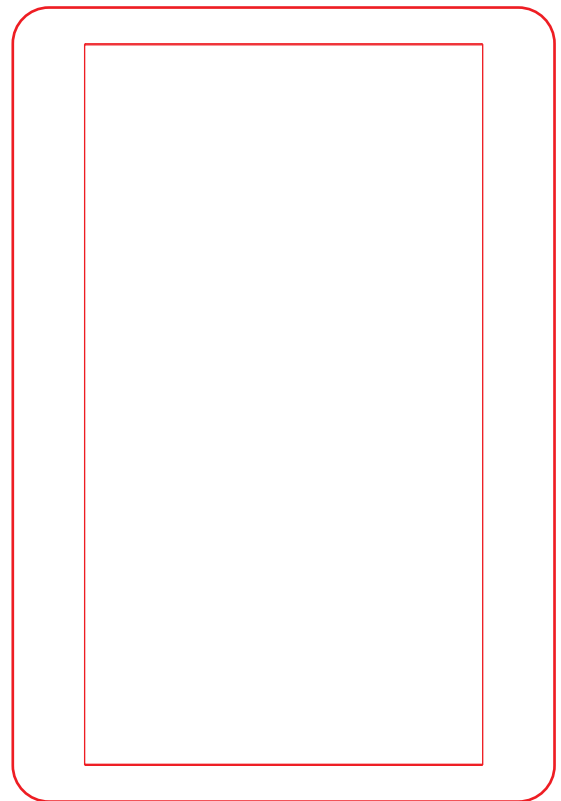
ESAA-École Supérieure d'art d'avignon - 2016





REMERCIEMENTS

Je remercie tous les joueurs : Véronique Mori, Carlos kusnir,
Alain Léonésie, Cyril Jarton, Line H. Arnaud, Emmanuel
Guez, Françoise Guix, Julie Larouer, Cloé Philippe, Pauline
Tralongo, Jenna Laurent
Et tous les spectateurs joueurs.



Propose le r gle du jeu de carte

JE PROPOSE DE JOUER AVEC
VOUS À LA BATAILLE. LÉGERE-
MENT MODIFIÉE POUR NOTRE
RENCONTRE.

LES 52 CARTES SONT PARTA-
GÉES ENTRE 3 OU 4 JOUEURS.
CHAQUE JOUEUR LIT À VOIX
HAUTE LE TEXTE INSCRIT SUR
LA CARTE QU'IL VA JOUER.
CELUI QUI AURA TOUTES LES
CARTES SERA LE GAGNANT.

**Propose un règle du jeu de
carte à la bataille.**

Je propose de jouer avec vous
à la bataille. légèrement modi-
fiée pour notre rencontre.

les 52 cartes sont partagées
entre 3 ou 4 joueurs.
chaque joueur lit à voix haute
le texte inscrit sur la carte qu'il
va jouer.

Celui qui aura toutes les
cartes sera le gagnant.

**Proposition d'une règle
du jeu : la bataille**

3-4 "Surprise"

5-6 "Kaléidoscope"

7-8 "Flipper"

9-10 "Renaissance"

J Q K A : L'œuvre
participative

JOKER : Le sens

2 Origine du projet

Sommaire

1/ Origine du projet

- *Chrysalide papillon métamorphose*
- *En mythologie chinoise ou Égyptienne*
- *Cycles* **6**

2/ Fonctionnement.

« surprise »

- *Explication*
- *Pourquoi j'ai choisi les ballons ?*
- *La machine sur le mur est couverte d'un tissu plastique*
- *Engrenage et roue libre de bicyclette*
- *Situation mécanique* **12**

« Kaléidoscope »

- *Explication*
- *Pourquoi l'objet « kaléidoscope » est ouvert ?*
- *Tourner la « boîte à roulette »*
- *Les traces de ballon*
- *Mise en scène : l'approche de la fenêtre* **18**

« Flipper »

- *Explication*
- *Le "Flipper" au mur*
- *Choisir des balles de ping-pong*
- *L'ombre du spectateur se réfléchit dans le plexiglass*
- *Des mots*
- *Les boulettes de papier sorties de la machine «kaléidoscope»* **24**

3/ L'œuvre participative.

Croisement entre une œuvre-jeu et la performance

- Un art contextuel
 - Contexte de la performance
 - Une œuvre performative qui met en scène des accessoires propices au jeu.
- 31

Le contexte ludique

- Séduire le spectateur pour entrer dans le processus artistique
 - L'œuvre-jeu
 - Le jeu est un objet de création issu de la vie quotidienne, il amuse et renouvelle sans arrêt l'histoire humaine.
- 35

Les spectateurs s'amuse et libèrent leur créativité.

- Agir ensemble
 - Jouer avec son expérience
- 41

Le pouvoir du public (l'expérimentation du public est nécessaire pour l'existence de l'œuvre).

- Le pouvoir du public
 - Le spectateur en jouant fait partie de l'œuvre
 - Le fonctionnement de l'œuvre
 - Intention et réalisation
- 47

Jeu de la performance

- La performance partagée avec un public
 - Participer à la performance
 - Jeu de hasard et « Métamorphose »
- 54

→ **Energie de la machine**

- *L'esprit mécanique*
- *Installer la caméra dans une machine*

61

4/ Le sens

→ **L'œuvre amusante.**

- *Séduire le spectateur*
- *L'idée de l'absurde*
- *Le sens de l'absurde avec le public*

67

5/ Évolution

- *Progression de l'idée du projet personnel*
- *Nous nous moquons de nous-même*

73

Introduction

Il y a peu de temps j'ai été particulièrement sensible et touché par des artistes qui proposaient aux spectateurs de participer et de jouer avec leur travail.

Ce fut ma rencontre avec Jean Tinguely au musée du Mac à Marseille puis avec Sven Jonke, Christoph Katzler, Nikola Radeljkovic au Palais de Tokyo lors de l'exposition Inside - Numen en 2014.

Dès lors mes dessins et mes installations trouvèrent une nouvelle existence dans la mise œuvre de performances motivées par l'envie de jouer avec le public créant ainsi des pièces participatives.

Étant un étudiant de nationalité chinoise je suis dès mon arrivée en France confronté avec la question de la langue mais surtout de la communication qui est pour moi une question vitale et qui a pu se faire grâce à l'image, la performance, le jeu, l'humour et la possibilité de participer ou de faire participer les personnes qui m'entourent à l'œuvre artistique.

1/ Origine du projet.

Le monde est toujours en train de tourner, avancer, se transformer et se renouveler sans arrêt. Nous essayons de réaliser nos rêves tout au long de notre vie. On se met au lit, la nuit, notre corps se repose et notre inconscient s'exprime à travers nos rêves. Le lendemain matin, on se réveille et nous sommes remplis d'énergie pour recommencer une nouvelle journée. Et ainsi de suite, les jours s'enchaînent. Chaque année, la nature change de saisons comme toujours : au printemps, les feuilles d'arbre sortent deviennent vertes, elles se dégradent en automne et en hiver. La nature se fane, ses éléments tombent par terre, mais ce rythme de vie ne cesse de se renouveler. Il est comme notre corps, la médecine contemporaine explique la vie humaine comme une progression, un renouvellement. La peau et les muscles ainsi se renouvellent, c'est la machine parfaite du métabolisme. En plus, nous savons désormais que nous transmettons à notre enfant nôtre ADN, par notre descendance, nous continuons cette chaîne interrompus de transformation.

-Chrysalide papillon

La Métamorphose telle la mue du serpent ou du papillon est expliquée par un procédé chimique. La métamorphose du papillon, par exemple, est un processus fascinant. A l'intérieure de son cocon la chenille est dissoute par des enzymes dans une sorte de soupe composée de différentes cellules mais pourtant le papillon se développe à partir de l'ADN présent dans la chenilles. Ce processus se retrouve dans mon travail si tout est transformé, une réelle métamorphose se produit, mes travaux portent toujours en eux le même ADN : la vision du spectateur.



Photo du papillon en métamorphosant

En mythologie chinoise ou Égyptienne

Les croyances véhiculaient l'idée que la vie continuait dans un autre monde après la mort. Le fait de mourir n'était que l'étape nécessaire pour attendre ce nouveau lieu de « vie ». Par exemple, '投胎转世' (la réincarnation) dans la mythologie chinoise décrit le processus par une histoire de traversée et de choix. Dès la mort d'une personne, son âme se dirige vers un pont spécial. Lors de la traversée de ce pont, l'âme du défunt doit boire un élixir qui lui efface la mémoire pour pouvoir ainsi entamer sa nouvelle incarnation.



Dessin d'illustration. La traversée d'une rivière par le pont. Après la mort, le chemin pour aller dans l'autre monde. L'histoire chinoise traditionnelle. (12cm/18cm, en crayon et stylo)

L'âme ainsi « nettoyée » devra choisir car trois portes seront devant elle, un pour revenir en tant que dieu, un en tant qu'animal et un troisième en tant qu'humain. Dès la porte choisie et traversée l'âme peut recommencer dans un nouveau monde.

De plus, le bouddhisme chinois, quant à lui, par la réincarnation pense que l'âme peut atteindre un état de béatitude : Le 'Féng huàng' qu'on pourrait traduire en français par le terme de phénix. Ces états sont liés à l'animal de feu mythologique. Dans la pensée chinoise, il incarne parfaitement ce processus cyclique de la vie et de la mort.



Dessin d'illustration. Les âmes des morts buvant l'elixir qui fait oublier la vie d'avant. L'histoire chinoise traditionnelle. (12cm/18cm, en crayon et stylo)

L'âme donc ne meurt pas et se renouvelle jusqu'à être prête pour un nouveau monde. Mais avant d'atteindre ce monde, l'âme doit subir différentes étapes, ce cycle de réincarnation est défini par nos actions. Ce processus est long, il forge l'âme par la raison et quand le résultat est là l'âme est prête à la métamorphose finale.

Cycle

Nous pouvons nous pencher sur un exemple concret tiré de notre quotidien. Prenons le jeu de cartes, on mélange aussi bien en début de partie qu'à la fin du jeu pour permettre une nouvelle partie. Qu'importe l'ordre, les cartes qui restent sont les mêmes quelque soit le mélange. Le jeu a subit des transformations qui n'ont rien changés à son essence.

Ainsi le renouvellement est un cycle illimité. C'est une conception temporelle où la relation avec l'objet tel le jeu de carte énoncé plus haut tient une place importante. Par ces objets, nous prenons conscience de notre appartenance à tout l'Univers et à sa temporalité si particulière. À mon avis, le renouvellement n'est pas seulement le fait de 'se changer' mais aussi de s'améliorer. Je m'intéresse donc à découvrir et à expérimenter le renouvellement existant dans notre vie quotidien.

Je m'engage par cette idée à créer des œuvres mettant en relation le public avec l'objet artistique qui par ce lien émettrait la libre circulation de l'énergie qui stimulerait la vie de nos organes, fortifierait toutes les fonc-

tions sensorielles et s'harmoniserait avec les œuvres.

Le temps passe toujours, on ne peut pas le contrôler. Nous nous renouvelons tout le temps en parallèle avec l'environnement extérieur, on ne fait jamais attention aux transformations qui se déroulent autour de nous. Ce changement existe de façon circulaire dans la nature, il nous le faut sentir précisément avec le corps et ses sens : odeur ; bruit ; vue... qui sont surtout des expériences personnelles. Se renouveler est en fait un moment de transformation à part entière. C'est à dire, le temps qui passe contient de nombreux d'éléments de la vie quotidienne qui peuvent soit se mélanger, fusionner; soit s'exclurent et s'entrechoquer.

Il y a une expression chinoise, « pi-ji tai-lai, 否极泰来 , tirée du livre ancien :Yi King¹, Prenons ce caractère par exemple : 否(pi), il veut dire mal chance, 泰(tai) signifie bonne chance, 极(ji) signifie on va jusqu'au bout, 来(lai) signifie il arrive. Si nous traduisons cette expression en français cela donne : « les améliorations reviennent quand l'adversité est à son comble ». Le renouvellement est comme un rythme binaire dans notre quotidien, on peut avoir de la chance tout comme être confronté à des situations difficiles. Le temps et la vie avancent et évoluent en forme de spirales, on peut être parfois au plus haut pour ensuite aller au plus bas. En effet, on fait toujours attention pour contrôler notre vie afin que la balance soit équilibrée. Mais cela est impossible, on ne peut pas tout contrôler. Et ce fait amène dans nos vies le sentiment d'absurdité. Et je voudrais faire passer ce sentiment dans mes œuvres vers les spectateurs. Et ainsi amener dans mes travaux de l'humour pour que la relation œuvres / objet devienne ludique.

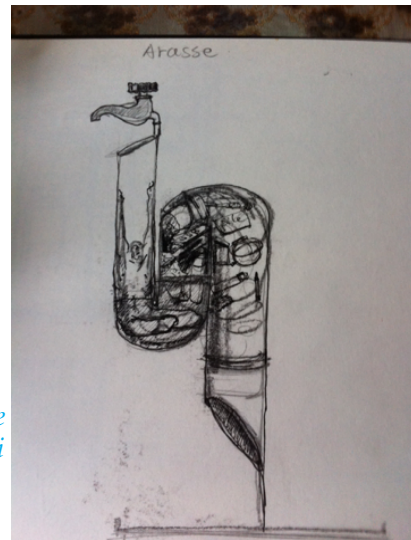
¹ Le Yi King est un manuel chinois dont le titre peut se traduire par « Classique des changements » ou « Traité canonique des mutations ». Il s'agit d'un système de signes binaires qui peut être utilisé pour faire des divinations. Le Yi Jing s'appelle aussi Zhou Yi (周易, pinyin : Zhōu Yì, Wade-Giles : Chou1 I4) c'est-à-dire « changements de Zhou » pour cette raison que son élaboration date du premier millénaire avant l'ère chrétienne, époque des Zhou (-1027,-256 av JC).

2/ Fonctionnement.

Fonctionnement

« Surprise »

Cette idée de création est inspirée toujours de la vie quotidienne. La vie est comme une machine qui fonctionne, elle est circulaire et ne s'arrête jamais. On la sent très ennuyeuse, aride, fade, on ne fait jamais attention autour de la situation qui change. On ne peut pas se contrôler, se rappeler de s'enfuir hors de notre vie, nous oublions de renouveler nos pensées et d'abandonner les choses qui sont déjà passées.



Le dessin "Égout bloqué" réalisé en 2014, est un tube de canalisation en PVC bloqué à cause des personnages qui n'ont pas oublié leurs souvenirs et qui ne peuvent pas sortir afin de renouveler leur vie.

" A force de mal aller, tout ira bien" : cette formule populaire évoque pour moi le fait que l'homme doit traverser des moments difficiles, pour arriver à ses objectifs. Par contre, dès que nous sommes pleinement convaincu de réaliser nos espoirs futurs, ces espoirs ont complètement changé par rapport aux originaux quand ce moment arrive. C'est à dire qu'on ne peut pas prévoir le futur, donc le renouvellement est occasionnel, il nous touche par hasard, on sent une nouvelle situation.

Je voudrais que les spectateurs puissent sentir la sensation, l'instant, par le bruit des ballons éclatés pendant qu'ils jouent de leur côté. Je veux que les spectateurs aient le sentiment d'une action absurde en vivant cette pièce.

Cette œuvre que j'ai créée en décembre 2014, dont le titre est "surprise", est une installation de 10 mètres de long et de 4,50 mètres de haut, elle est en bois et comporte 50 ballons. Les spectateurs peuvent jouer avec

un levier. Ils peuvent tirer le levier par l'avant et l'arrière actionnant un dispositif frappant un mur. L'œuvre fonctionne en temps réel : quand le spectateur tire le levier les ballons peuvent passer à l'intérieur d'un tunnel installé derrière lui. L'Ensemble est synchronisé par le levier : les ballons explosent à l'intérieur du tunnel, le bruit fait sursauter légèrement le spectateur.



« Surprise », 2014 novembre, 10 m/ 4,50 m



Les ballons, 50 pièces

Pourquoi j 'ai choisi les ballons ?

Pour une soirée ou une fête, on décore le lieu avec les ballons, ce moment nous donne à entendre un sentiment joyeux et léger. J'installe les ballons qui permettent de signaler un moment de la vie, cet instant peut être heureux ou catastrophique. Les ballons passent dans le tunnel de l'installation, un par un, et éclatent quand le spectateur tire le levier.

La machine sur le mur est couverte d'un tissu plastique.

Le tissu de plastique est transparent. Quand le spectateur entre et participe à la pièce, il peut voir la grandeur de l'installation à travers la bâche et distingue vaguement les machines sur le mur. Le spectateur qui ne peut pas bien voir derrière la bâche veut comprendre l'origine des sons et entre dans le jeu, il essaye et 2 minutes après, il accepte la situation, il est en confiance.

La bache floue de «Surprise»



Engrenage et roue libre de bicyclette

En tirant le levier, on peut entendre le son de l'engrenage, comme le 'Tic-tac' d'une horloge. Ce mécanisme indique un temps circulaire. La roue libre de bicyclette ne permet pas d'aller en arrière comme le temps qui s'écoule. Le spectateur qui joue peut sentir la sensation de répétition. En activant le levier, il remet le mécanisme en marche.



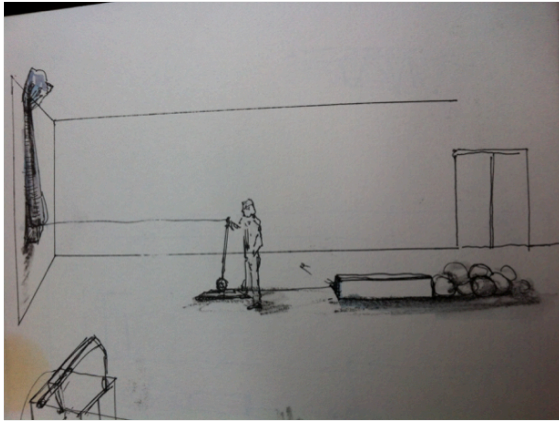
Mécanisme du levier, en bois et contre plaqué

Situation mécanique

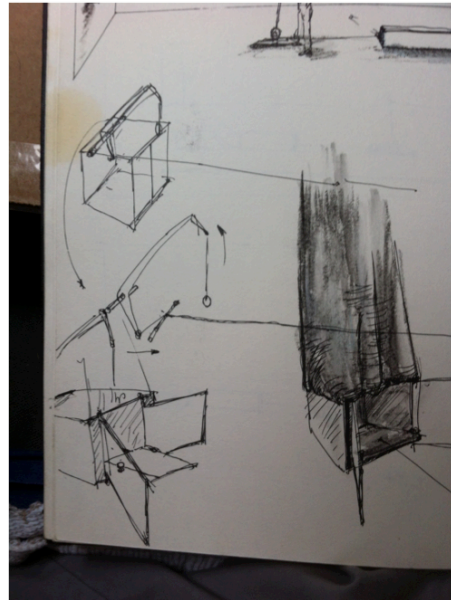
Je voudrais construire une situation où le spectateur peut faire partie de l'œuvre. J'ai essayé de fabriquer un jeu aux possibilités imprévisibles pour le spectateur. Par les situations mécaniques que j'ai déjà fixées et désignées, rappellent aux spectateurs des souvenirs d'expériences personnelle et quotidiennes. Comme par exemple, le rire, l'exagération, la tristesse, l'absurdité ou l'introspection.



L'objet a été utilisé par le spectateur et voici le résultat



Dessin d'installation en crayon et stylo / dimension : 16 cm / 20 cm



Dessin de la machine sur la mue, couverte d'une bâche. Crayon et stylo / dimension : 18 cm / 16 cm

Photo de l'exposition, après éclatement des ballons.



« kaléïdoscope »

La kaléïdoscope comme méthode pour un projet de métamorphose. La Métamorphose est un processus du renouvellement. Comme pour le papillon, les éléments qui composent son cocon vont se dissoudre, se mélanger et fusionner.

Les « éléments hétéroclites » du cocon vont se transformer et s'organiser en papillon.

Dans la vie, tous les éléments extérieurs et les ressentis intérieurs nous influencent et inflent, organisent notre vie. On s'efforce de travailler pour résoudre les problèmes, et d'évoluer dans notre chemin.

Dans ma pièce « Kaléïdoscope » la forme s'inscrit dans la notion du jeu de hasard comme dans le jeu de la Roulette, ou shuffling en anglais (jeu de hasard également), Shuffling, basé sur le mélange des cartes, geste renouvelé plusieurs fois. Ce jeu est également en rapport avec la participation qui est un élément fondamental de mon travail.

Je reviens sur la notion de hasard car elle est pour moi présente en tout lieu, en tout temps et pour chacun d'entre nous. Le hasard nous apporte de la chance comme des catastrophes ce qui nous insiste à tenter d'éloigner ces dernières et d'obtenir plus de chance. C'est possible par le biais du jeu qui va nous permettre d'apprendre à maîtriser la chance du fait d'avoir la possibilité de démarrer, redémarrer et d'investir plus d'énergie à chaque nouvelle partie.

La forme du kaléïdoscope est ludique, simple et accessible, mais dans mon œuvre sa forme ouverte vers l'extérieur permet de créer des images multiples aussi bien intérieures qu'extérieures.

À la fin de l'année 2014, j'ai créé, « kaléïdoscope », une pièce qui fait 1,60 mètre de hauteur, 0,80 mètre de longueur et dont les matériaux sont mixtes (bois, contre plaqué, roulement à bille et miroir). Les spectateurs peuvent regarder à l'intérieur du kaléïdoscope par une ouverture de 5 centimètres de diamètre. En parallèle, ils sont invités à faire tourner les parties mobiles de l'œuvre. La forme évasée est ajourée par des fils qui peuvent laisser passer certaine boulette de papier qu'elle contient. Les

boulettes de papier sont des reçus de la banque, quittances de loyer et des dossiers de la vie passée. Avec ces boulettes de papier, il y a aussi les fragments des ballons d'une autre œuvre que j'ai réalisé avant « Kaléidoscope ». Mes œuvres sont liées entre elles. En tournant la structure mobile de « Kaléidoscope », les spectateurs peuvent voir par la lorgnette et par la « grande ouverture » que les boulettes de papiers forment un mélange, ainsi les figures créées se déforment et changent. De plus, en jouant avec cet objet, les boulettes de papiers tombent hors de la structure de manière hasardeuse.



Installation de Kaleïdoscope au bilan 2015. Esaa

Pourquoi l'objet « kaléidoscope » est ouvert ?

Grâce au jeu de miroir de l'œuvre, les personnes peuvent regarder en même temps ce qui se passe à l'intérieur du kaléidoscope (boulette de papier..) et ce qui se passe également à l'extérieur de ce dernier c'est à dire le lieu où l'œuvre se trouve. Les images multiples qu'il forme sont des « images hybrides intérieur-extérieur ».

Mon œuvre s'éloigne du point de vue formel et conceptuel du kaléidoscope À l'exposition «Porte d'Ouverte» de classique fermé en son extré l'école supérieure d'art Avignon. À L'hotelmité qui n'interagît pas avec du Cloître Saint Louis. l'extérieur. « Keléïdoscope » est œuvre ouverte vers l'extérieur.

C'est un peu comme

si le kaleidoscope pouvait absorber en lui même les éléments extérieurs à lui. Le public est invité à déplacer l'œuvre à l'endroit où il pense que le point de vue peut être intéressant et trouver « son idéal ». Il peut le mettre près d'une fenêtre. Ils peuvent également faire tourner la machine horizontalement. Le public peut l'utiliser afin de retrouver des expériences connues.

Tourner la « boîte à roulette »

D'habitude, on joue avec le kaléidoscope en le positionnant en face de la lumière du soleil, et on tourne le tunnel au même temps. En revanche, dans mon œuvre, j'ai installé une forme de roulette qui peut être tourné



À l'exposition «Porte d'Ouverte» de classique fermé en son extré- l'école supérieure d'art Avignon. À L'hotelmité qui n'interagît pas avec du Cloître Saint Louis.

par la main des spectateurs, de cette façon, ils peuvent sentir un intérêt de jouer également à la roulette du hasard illustré par le jeu des boulettes de papier qui sortent du kaléïdoscope lorsqu'on le tourne, une sorte de loto commercial.

Lorsqu'on tourne la boîte, on peut voir dans les trois miroirs les effets chaotiques et les bruits cacophonique. Le spectateur est invité à disposer autour de la boîte des objets qu'il souhaite ; c'est complètement disponible.

Les traces de ballon

Les ballons cassés à côté d'une autre pièce qui s'appelle «ballon», sont remis dans la boîte de « kaléïdoscope », je profite de ces traces qui appartiennent à des parties du jeu précédent pour rappeler aux spectateurs que mes œuvres ne sont jamais toute seule et qu'elles sont toutes reliées. le public est invité

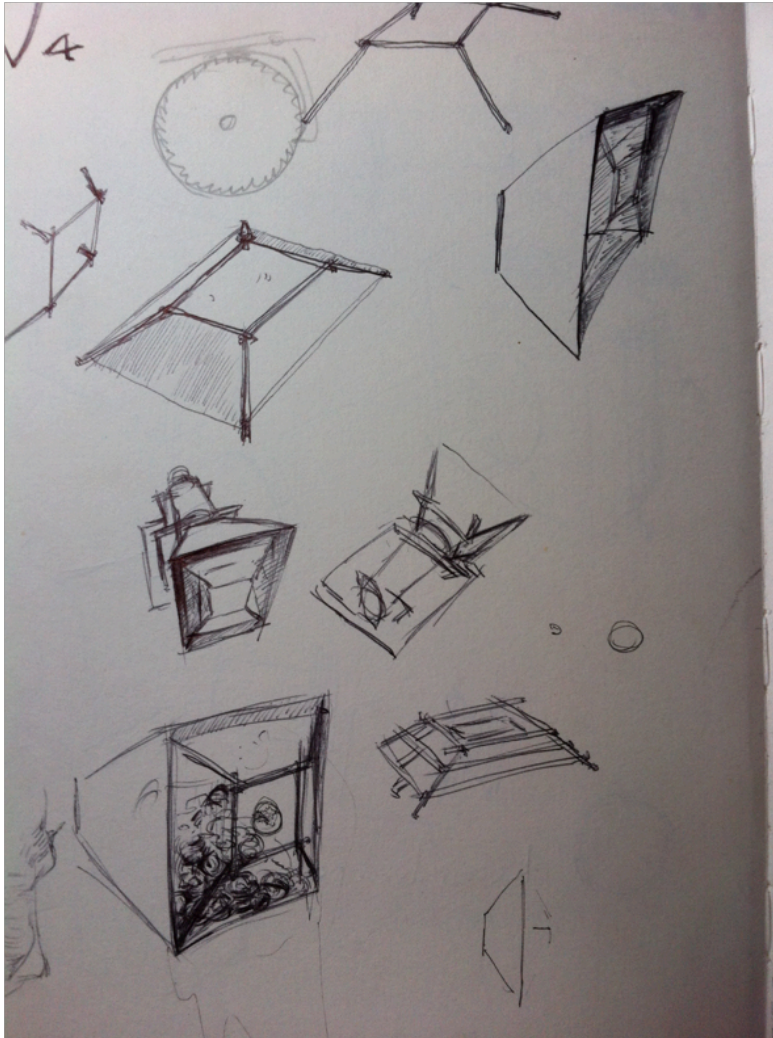
à créer des relations entre chaque œuvre en récupérant des éléments d'un jeu pour les incorporer dans un autre. Le spectateur participant est invité à jouer seule s'il le desire ou à partager avec d'autres joueurs. C'est une relation au public, comme on le trouve à Disneyland.



Intérieur du «kaléïdoscope», lors du mouvement circulaire de l'objectif.

Mies en scène : l'approche de la fenêtre

Je préfère poser le kaléidoscope à côté de la fenêtre ou le vitrine, il s'approche de l'environnement du dehors. Les spectateurs peuvent sentir les différentes expériences contextuelles entre l'extérieur et eux-même. Le spectateur peut être dans mon œuvre comme une partie de celle-ci œuvre, il est aussi dans le public. Le «spectateur-joueur » participe dans cette situation.



Croquis du préparation dimension : 28 cm / 21 cm, en stylo

« *Flipper* »

Le Jeu de flipper habituel, est un jeu où le cycle est primordial, nous le contrôlons pour qu'il fonctionne sans arrêt, sans fin. Sinon, on recommence, renouvèle et recharge la boule une autre fois. Je ne suis pas un bouddhiste croyant, mais si le temps n'a pas de point de départ et ni de destination, alors la vie est toujours en mouvement comme un cycle.

Dans ce jeu nous pouvons agir pour sauver la balle et continuer le parcours, nous sommes motivés pour lui donner une durée la longue possible. Avec le jeu, la machine, nous avons un contact physique.

Le Flipper que j'ai construit, est une planche verticale de 60 cm de large, placée à 220 cm du sol et dont l'inclinaison est de 15 % par rapport au mur. Sur cette planche j'installe de nombreux obstacles pour varier la vitesse de circulation de la boule (petite bille en acier) lancée par un démarreur qui l'envoie dans un couloir de lancement vers le parcours du jeu.

J'ai créé cette pièce en mars 2015. La planche est transparente et peut réfléchir comme un miroir l'image du joueur. On peut utiliser différentes balles comme des balles de Ping pong, des boulettes de papier ou des billes d'acier pour jouer. J'ai construit un mécanisme composé de deux planchettes qui permettent de relancer la balle vers les obstacles que j'ai aménagés pour ce jeu. Ils sont accompagnés de textes qui informent le joueur des actions qu'il doit entreprendre pour gagner c'est à dire atteindre le trou qui permet de rejouer avec la même balle.

Parfois la balle sort du jeu et vient se mélanger avec les éléments d'une autre de mes pièces comme le kaléidoscope que je prends soin d'associer ou de placer à côté, ainsi la balle peut continuer son existence à travers ce nouveau jouet devenant un élément participant à l'esthétique et au fonctionnement de ce celui-ci.

Le "Flipper" au mur

Normalement, le jeu du flipper est installé comme une table avec un peu d'inclinaison, la bille peut descendre et le joueur fait juste une action qui consiste à 'démarrer' chaque fois. Nous pouvons juste contrôler le départ et pour continuer le plus longtemps possible le jeu, le spectateur doit se battre avec la machine.

J'ai accroché cette machine au mur, dressée devant le spectateur. Quand nous lançons les "billes" assez fort, elles peuvent voler partout et si nous ne mettons pas de force, elles tombent dans les trous de la planche, le jeu est très exagéré, drôle, le spectateur se sent un peu ridicule et décalé. Ce jeu ne peut pas être bien contrôlé comme un vrai flipper. L'originalité et l'imprévisibilité du jeu proposé peuvent attiser la curiosité du public.



L'exposition du bilan 2015 à l'Esaa. Au mur la machine «flipper»

Choisir des balles de ping-pong

Le Ping-pong est un sport où l'énergie croît de façon exponentielle, la balle de ping-pong est plus légère que la bille d'acier, quand on la lance elle fait un bruit cristallin. La balle est très vive, elle rebondit rapidement, saute partout, si bien que les yeux du spectateur-joueur, ne peuvent la suivre. En conséquence le joueur

devient un peu stressé, la machine «flipper» en fabrication dans il doit plus se concentrer, l'atelier.

néanmoins il ne faut que quelques secondes, pour nous rendre compte de la situation absurde et même grotesque dans laquelle le joueur se trouve



a machine «flipper» en fabrication dans il doit plus se concentrer, l'atelier

L'ombre du spectateur se réfléchit dans le plexiglass

Pour fabriquer la table du «flipper», j'ai utilisé une plaque de plexiglass, dans l'intention de créer un effet réfléchissant. Le spectateur peut voir son ombre réfléchi en train de jouer malgré sa concentration. Il peut se voir lui-même et son geste en parallèle

Des mots

J'ai incrit des mots au dessus de l'objet, comme 'départ', 'démarrer', 'à la fin', 'Pong', 'Dong'. À l'origine se sont des mots qui n'ont pas de sens, les mots du jeu, des mots qui communiquent avec le spectateur-joueur, les mots des bruits produits par le jeu, et enfin comme j'ai pu le constater, prononcés, répétés par le joueur lui-même en pleine action. Ces mots sont écrits sur des pages de croquis dessinés pour d'autres idées, ou des papiers de mes factures recyclées en boules pour mon Kaléidoscope.



*Mot écrit sur le flippers
dans la machine «flipper».*

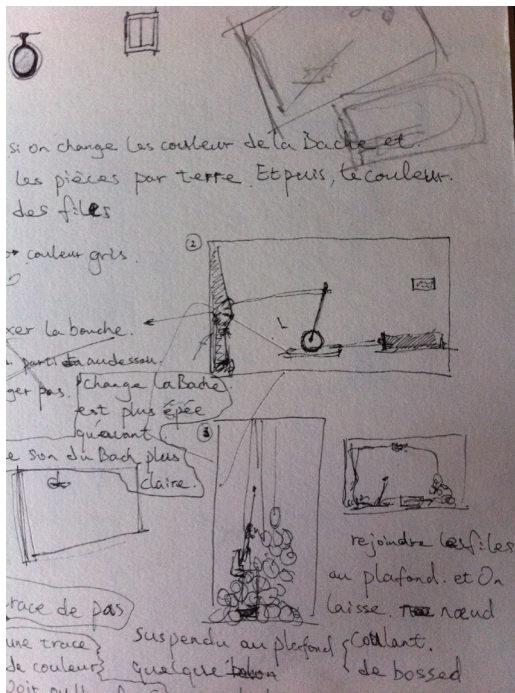
En haut, il est écrit ciel. .



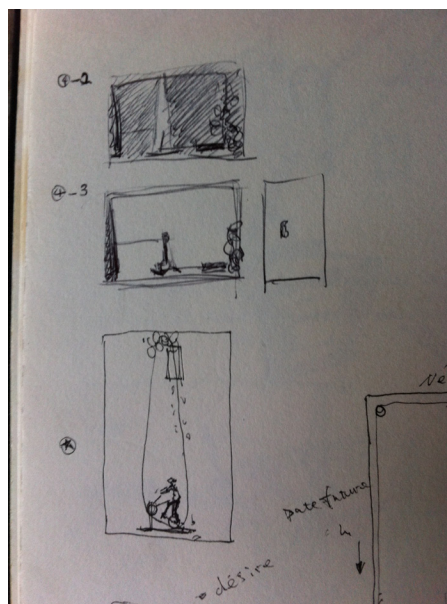
Les boulettes de papier sorties de la machine «kaléidoscope»

Quand les balles de ping-pong sont épuisées pour le jeu de flipper, le public peut utiliser à la place des objets issus d'autres performances installations. C'est le cas pour les boulettes en papier, sorties de la machine «kaléidoscope». Au cours des manipulations des spectateurs, on peut les ramasser et les introduire dans le flipper. C'est un réseau permettant une participation contextuelle. Différents éléments et matériaux des différentes œuvres que je présente sont recyclables dans toutes les œuvres jouets que je mets à disposition du public et peuvent être réutilisés.

C'est ce qui arrive aux ballons éclatés, aux boules de papier, aux balles de ping-pong voyageant de jeu en jeu. Ce principe donne une sensation de gaieté et crée une ambiance joyeuse. Le spectateur et moi-même rions devant la légèreté de la situation devenue drôle et ludique.



Croquis sur la notion de 'cycle'



Évolution de la pièce « Surprise »

3/Œuvre participative

Œuvre participative

Croisement entre une œuvre-jeu et la performance

- Un art contextuel

Je crée des installations et des performances afin de placer le spectateur dans un contexte de jeu.

Dans « Un art contextuel, Paul Ardenne nous dit :

' Un art dit « contextuel » - à savoir cette création artistique différant par sa nature, son contenu et son esprit de vecteurs d'expression plus traditionnels tels que le tableau, la sculpture ou l'art de musée. Mais encore ? Les pratiques telles que l'art d'intervention, l'art engagé de caractère activiste, l'art in situ , la création collective ou encore diverses manières artistiques développées dans un cadre non artistique, tributaires du monde matériel et de l'environnement le plus concret qui soit '.¹

L'art contemporain, contextuel traversé par l'installation permet de donner aux spectateurs une situation ouverte. Le public est influencé par la plasticité des formes, et son corps est sollicité par la proposition de l'artiste.

L'environnement autour du public, dans lequel les artistes mettent

Comme François Morellet le disait : ' Ce conditionnement du spectateur doit tenir compte, entre autres, des données suivantes :

*De la force de la lumière,
De la température du lieu,
Des bruits,
Des odeurs,
De la nature sol,*

Du cheminement droit, courbe, brisé, etc.

Nous ne voulons absolument pas réinventer le spectacle complet ou la synthèse des arts '.²

¹ L'art in situ se définit par rapport à son site d'accueil et d'exposition, pour lequel il est créé spécifiquement. En général éphémère, il constitue moins un élément de décor qu'une proposition esthétique de nature critique. Il se développe à grande échelle à compter des années 1960 avec l'art minimal ou encore à travers l'œuvre d'artistes tels que Daniel Buren, Lothar Baumgarten ou le courant néo conceptuel (années 1980-90, dans le sillage de l'art conceptuel originel, plus intéressé en son temps par l'autoréflexivité, l'analyse du statut de l'art et de son rapport à l'institution, au musée, à la critique et au marché)

² François Morellet.

en scène leurs œuvres, révèle le plus souvent une atmosphère personnelle partagée avec les spectateurs. On peut dire aussi que cette atmosphère est comme un champ magnétique, où le spectateur interagit avec son expérience esthétique personnelle.

¹Comme l'écrit Daniel Buren, partisan de l'art in situ (créé en fonction du lieu de son exposition et interdépendant de celui-ci) : « je demande que l'on fasse bien attention au contexte. A tous les contextes. A ce qu'ils permettent, ce qu'ils refusent, ce qu'ils cachent, ce qu'ils mettent en valeur . »²

-contexte de la performance

Le performer réalise son action avec son corps et son énergie qu'il confronte au public. Par exemple, un artiste fait une performance en utilisant des gestes et une langue étrangère, sa parole n'est pas comprise par les spectateurs français éloignés de l'histoire et du concept mais captés par les gestes qu'ils interprètent à travers leur expérience personnelle. Ce contexte crée une intensité dans l'énergie physique qui se dégage de l'artiste comparable à celle d'un sportif. Une puissance est produite entre ce contexte et les spectateurs ainsi motivés pour expérimenter une esthétique personnelle.

- Une œuvre performative qui met en scène des accessoires propices au jeu.

Parfois, le performeur profite d'outillages et d'accessoires afin de renforcer la performance. L'outil est un élément que les spectateurs peuvent sentir et penser par leur expérience quotidienne. Après l'exposition de la performance, toutes les 'traces' que le performeur a laissées comme les accessoires peuvent être réutilisées par le public. Ainsi on peut penser que les outillages proposent une 'fenêtre ouverte' au public. Le spectateur peut être motivé et incité à participer à la performance grâce à la présence de ses outils.

En revanche, l'artiste fabrique une installation, ou une machine, d'une grande puissance communicative avec les spectateurs, qui transforme ces derniers en performeurs inspirés devant un public.

¹ Paul Andenne, 'un art contextuel', page 180

² Daniel Buren, à force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin y monter ? Paris, Sens & Tonka, 1998, P. 86.

L'accessoire' au théâtre ' est au service d'une histoire et d'un acteur et pour l'art, il est un contexte, un parti pris, un croisement entre installation et performance.

L'Œuvre participative, à partir d'un contexte fourni par l'artiste, ouvre aux spectateurs la possibilité et l'envi d'agir. Avec l'invention de la performance et le mouvement Fluxus, le public pouvait devenir acteur de l'œuvre.

En tant qu'artiste je me consacre à la fabrication « d'œuvres-jeux » qui invitent le public à participer. Je souhaite que le spectateur soit l'acteur principal de mon travail, ainsi il peut toucher, jouer et recréer en utilisant son expérience esthétique.

Le contexte ludique

- séduire le spectateur pour entrer dans le contexte artistique

Dans le contexte de l'œuvre participative, une situation doit stimuler le spectateur à toucher, rentrer dans la pièce proposée par l'artiste. Une ou des situations, des objets, des consignes, des effets, deviennent des intermédiaires des prétextes, capables de créer un champ de communications entre le spectateur et l'œuvre dans un espace.

Le spectateur peut toujours trouver l'élément qui l'intéresse personnellement; l'œuvre participative présente un espace très ouvert dans lequel le public peut trouver une certaine liberté.

L'œuvre qui propose des actions ludiques, propose un comportement inhabituel et chaque fois inédit aux spectateurs de la galerie ou du musée. Le contexte ludique, permet d'offrir une activité physique et collective sur place, comme c'est le cas pour de nombreuses performances des années 60-70.

Après avoir suivi les conférences de John Cage, Allan Kaprow introduit l'élément son dans son travail et à partir de là introduit dans le contexte

Je pense par exemple à « Yard » d'Allan Kaprow.



Yard (1961) Allan Kaprow, qu'il crée pour l'ouverture, à New York, du spectacle de Hauser & Wirth, Environnement - Situations - Spaces. Dans ce travail de pionnier il recrée un dépotoir, une accumulation de pneus, dans la cour de la Galerie Martha Jackson Gallery, créant un environnement immersif dans lequel le public interagit. Kaprow réalise des environnements fortement liés à l'espace et au public, réduisant le fossé qui séparait l'œuvre d'art et le spectateur.

artistique le Happening. Son premier happening été créé à la chapelle du Campus Voorhees Douglass, le 22 avril 1958.

'Un Happening est un environnement exalté, dans lequel le mouvement et l'activité sont intensifiés pendant un temps limité (disons une demi-heure) et où, en règle générale, des gens s'assemblent à un moment donné pour une action dramatique> ¹

Ces idées l'ont conduit à la création de Happenings combinant performance et installation. Pui sous son influence les Happenings ont pleinement évolués vers la notion d' «Environnements», qui étaient de grands collages sculpturaux.

Œuvre ou jeu

Une œuvre qui suscite le jeu amène, motive le spectateur à entrer dans l'œuvre.

Histoire du jeu est très ancienne, puisque l'homme a commencé à découvrir les lois de la nature, le jeu s'est accompagné de l'évolution de la parole.

²Exemple1 : En 2013 le site Web du National Géographique a signalé qu'une équipe archéologique américaine dirigée par l'archéologue Barbara Voorihes au Chiapas, au Mexique a découvert un trou mystérieux, supposé être un jeu préhistorique. Ici, on peut trouver des trous organisés en demi-cercle mystérieux (centre et figure en bas à droite) pouvant constitué un tablier de jeu. Les joueurs jetaient une petite baguette en bois gravé de chiffres et on déplaçait un cailloux par les trous de la gauche à la droite. Le vainqueur était celui qui atteignait le plus rapidement l'extrémité de la rangée de droite.

¹ Le site « National Géographique » aux United states,

² Le site « National Géographique » aux United states

Photographie d'un ancien jeu découvert par une équipe d'archéologues américains au Mexique.



Photographie du jeu moderne ressemblant à l'ancien jeu Mexicain.



Exemple2 :

¹En Chine, le «Rhino» est un tube de cuivre à grain ou un vase en bronze où les joueurs tiraient des flèches en se plaçant à 20 mètres de distance. Dix joueurs tiraient chacun son tour. La victoire est à celui qui a lancé les plus grand nombre des flèches dans ce vase.



Ancienne peinture chinoise qui décrit le jeu le Rhino.



- Jouet est un objet de création sur la vie quotidienne, il s'amuse et renouvelle sans arrêt sur l'histoire humaine .

¹ <http://sns.91ddcc.com/b/37228> présentation du premier jeu en Chine.

Le jeu, sans utilité pratique dans la vie se développe juste pour le plaisir et pour notre imagination. Il apporte un très fort sentiment par rapport à la physiologie humaine et en jouant, il peut nous donner à satisfaire notre curiosité. La règle du jeu dévoile des aspects inconnus de la vie .

Entre jeu et joueur, il y a une relation de communication. Cette relation réalise une atmosphère de communication avec les spectateurs. Cette situation ludique demande à chaque joueur de puiser des ressources dans sa propre vie.

Les joueurs laissent des traces après avoir joué : ce sont les marques, la mémoire de cette passion ludique. Grâce à cela le jeu peut progresser et sa forme se modifier en fonction des nouveaux joueurs.

Les spectateurs s'amuse et libèrent leur créativité.

- Agir ensemble

'Tout contact avec une œuvre d'art est d'emblée participation. On connaît la formule toujours reprise de Duchamp : « ce sont les regardeurs qui font les tableaux. ». Pas d'œuvre d'art, en effet, sans échange d'affects, comme le souligne Freud en forgeant le principe du transnarcissisme¹.

L'artiste séduit grâce à l'œuvre ? Soit, mais pour qu'il y parvienne, suggère Freud, il lui faut un public, et plus précisément cet autre que lui-même qui tout à la fois reconnaît ses mérites, le valorise et fait exister l'œuvre d'art en lui prêtant attention. De prime abord, la différence entre art classique et art à proprement parler participatif, ou s'en réclamant, paraîtra mince, voire purement formelle : la manière change mais le principe demeure. Il y a pourtant divergence sur un point essentiel, celui de la « reliance », de la nature du lien réunissant œuvre plastique, d'un côté, et spectateur, de l'autre. L'art participatif relève de la sollicitation, il recherche de manière ouverte et souvent spectaculaire l'implication du spectateur.'

Pour s'impliquer, le jeu a la capacité remarquable, car c'est dans sa nature, de faire accepter facilement des règles qui le plus peuvent permettent de communiquer entre les joueurs sans parole. Cette situation crée déjà un art contextuel pouvant rejoindre la vie et offrir au spectateur une expérience esthétique originale.

-Jouer avec son expérience

'... Nous ne pouvons répondre à ces questions, pas plus que nous ne pouvons retrouver la façon dont l'art se développe à partir de l'expérience quotidienne, à moins d'avoir une idée claire et cohérente de ce que nous entendons par « expérience normale ». Heureusement, la voie qui permettant de parvenir à une telle idée est ouverte et clairement balisée. La nature de l'expérience est déterminée par les conditions fondamentales de l'existence. Si l'homme est différent des oiseaux et des bêtes, il partage avec eux des fonctions vitales de base, et comme eux, il lui faut fondamentalement s'adapter s'il veut survivre. Possédant les mêmes besoins vitaux, l'homme a hérité de ses ancêtres les animaux tout ce

¹ Paul Andenne, 'un art contextuel', page 180s, Sur l'examen de la créativité chez Freud, et ses déterminants psychologiques, voir Sarah Kofman, L'Enfance de l'art Une interprétation de l'esthétique freudienne, Paris, Galilée, 1985.

*qui lui permet de respirer, de se déplacer, de regarder et d'écouter, le cerveau même avec lequel il coordonne ses sens et ses mouvements. Les organes avec lesquels il se maintient en vie ne viennent pas uniquement de lui, mais existent grâce aux luttes et aux avancées d'une longue lignée d'animaux qui l'ont précédé.*²

L'expérience' est une mémoire de notre corps. Elle peut nous faire se rappeler et déformer l'œuvre que l'artiste fabrique.



*'L'Homme qui s'est envolé dans l'espace depuis son appartement'*³ est une installation, de Ilya Kabakove qui peut être identifiée comme une œuvre contestataire du régime politique dans lequel vivait l'artiste. Elle se développe à l'aide de, photos, croquis et textes de l'époque de Union soviétique collés au mur. Ilya Kabakove voudrait partager avec le spectateur son expérience de vie.

Il construit un espace contestataire à partir de sa catapulte capable de vous expédier au delà d'un mal être. Les spectateurs s'arrêtent, s'approchent du trou ou de l'espace non fermé de cette pièce pour en observer l'intérieur, mais ne peut pas entrer et expérimenter les objets. C'est un

² John Dewey, *l'art comme expérience, l'être vivant*, page45.

⁴ Ilya et Emilia Kabakov, 1985, / ADAGP, Paris 2014

projet qui m'intéresse mais je préfère que l'espace soit ouvert à la présence du public à qui il revient de donner encore plus de sens et de participation à la proposition à la fois émouvante et dérisoire. Transformer, ce malheur ou cette incapacité, en jeu pour partager une expérience

Le jeu fournit une opportunité, les joueurs peuvent se souvenir d'une expérience sensible mettant en jeu les éléments de l'œuvre.



L'extérieure de l'œuvre 'L'Homme qui s'est envolé dans l'espace depuis son appartement'

'L'expérience est le résultat, le signe et la récompense de cette interaction entre l'organisme et l'environnement qui, lorsqu'elle est menée à son terme, est une transformation de l'interaction en participation et en communication. Puisque les organes des sens et le dispositif moteur qui leur est associé permettent cette participation, toute tentative pour y déroger, quelle qu'elle soit, qu'elle soit pratique ou théorique, est à la fois l'effet et la cause d'un vécu étriqué et terne. Les oppositions entre l'esprit et le corps, l'âme et la matière, l'esprit et la chair ont toutes leur origine, fondamentalement, dans la crainte de ce que la vie nous réserve. Elles sont signes de contraction et de retrait. Par conséquent, une pleine reconnaissance de la continuité des organes, des besoins et des impulsions de la créature humaine avec ceux de ses ancêtres appartenant à l'espèce animale n'implique en aucune façon la nécessité de réduire l'homme au niveau de la bête. Au contraire, elle rend alors possible l'élaboration des fondements de l'expérience humaine sur lesquels est érigée la superstructure de l'expérience distinctive et merveilleuse qui est celle de l'être humain. Ce sont les traits distinctifs de l'homme qui lui permettent de s'abaisser au-dessous du niveau de la bête. Mais cela lui permet aussi de porter à de nouveaux sommets, jamais atteints, cette unité entre les sens et les impulsions, entre le cerveau,

*l'œil et l'oreille, unité dont la vie animale donne une illustration, la saturant de significations conscientes issues de la communication et de l'expression délibérée.*¹

- Les joueurs en participant peuvent sublimer une expérience personnelle

Lors du jeu, les joueurs, jugent de l'activité et réagissent selon leur expérience, leur personnalité. Le joueur joue pour proposer une nouvelle réaction répondant au joueur précédent. Le jeu fabrique un moment où l'excitation grandit de plus en plus et quand ce moment devient plus long, on l'appelle « la puissance du jeu », donnant en retour au joueur un sentiment de puissance.

Par exemple, au jeu du ping-pong, les deux joueurs sont de part et d'autre de la table, c'est la règle pour jouer, ils se jugent et réagissent avec leur expérience. Parfois ils jouent pendant dix minutes sans arrêt, jouant de plus en plus vite et fort, il se crée une atmosphère qui ressemble à un « champ magnétique » invisible mais présent, c'est le moment le plus concentré du jeu. De plus, les spectateurs autour d'eux, sont pris par l'action et s'enferment dans cette situation. J'appelle cette situation « champ magnétique », en me rapportant au monde de la science.

Einstein avança la suggestion révolutionnaire que la gravitation n'était pas une force comme les autres, mais une conséquence du fait que l'espace-temps n'est pas plat, ce qui avait déjà été envisagé : il est courbe, ou « gauchi » par la distribution de masse et d'énergie qu'il contient. ...²
'Les rayons lumineux aussi doivent suivre des géodésiques de l'espace-temps. Encore une fois, le fait que l'espace soit courbe signifie que la lumière ne peut pas plus apparaître dorénavant comme voyageant en ligne droite dans espace.'³

Je m'inspire de l'idée de Stephen Hawking selon laquelle l'univers est en train de grandir petit à petit, sans arrêt. Je pense que la situation des spectateurs-joueurs dans mon travail peut aussi évoluer comme cette théorie : le jeu s'étend à d'autres cercles de joueurs qui à leur tour, influencent d'autres joueurs créant une sorte de champ atmosphérique en expansion.

¹ John Dewey, *L'art comme expérience*, pages 60,

² Stephen Hawking, *Une brève histoire du temps du big bang aux trous noirs*, pages 50

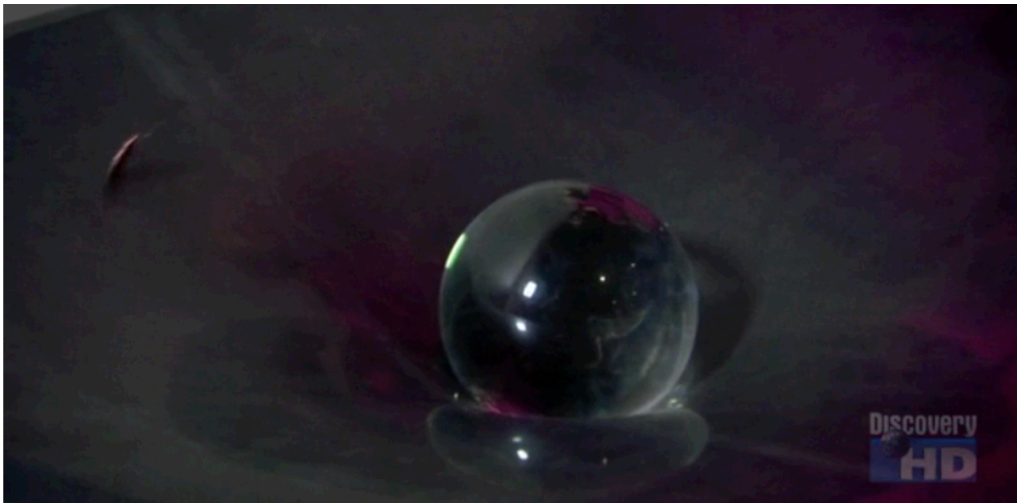
³ Stephen Hawking, *Une brève histoire du temps du big bang aux trous noirs*, pages 51

Le pouvoir du public (l'expérimentation du public est nécessaire pour l'existence de l'œuvre)

- Le pouvoir du public

Le public a le pouvoir de donner une présence forte à l'œuvre grâce à sa participation. Lors de ce moment se crée une communication intense entre le spectateur et la matérialité de l'objet révélant un espace comme un « champ magnétique ».

*'Par exemple, la terre, si on ose la métaphore est telle une sphère en verre très lourde, qu'on dispose sur la surface moelleuse d'un canapé, elle descend et enfonce un peu la matière qui l'accueille en formant ainsi une surface concave autour de la sphère, et si on lance une petite pièce de monnaie, elle peut rouler de façon concentrique en se rapprochant de plus en plus d'elle. Parce qu'autour de la terre existe une espace vide, mais aussi la puissance d'un champ magnétique.'*¹



l'image du film 'Discovery', un exemple de 'champ gravitationnel'

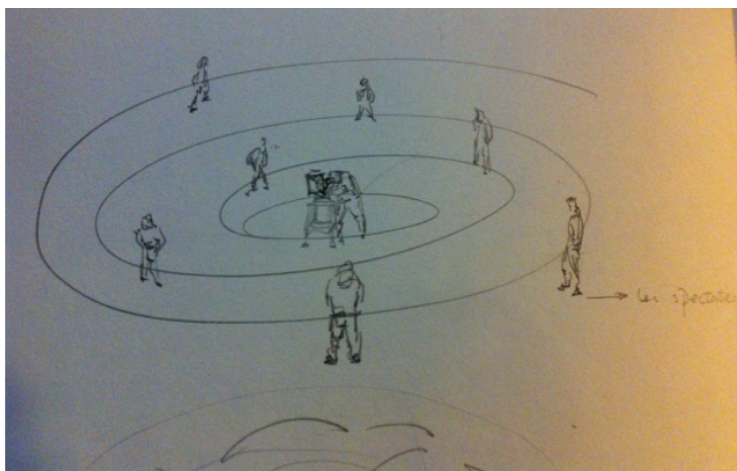
Après la découverte de la puissance d'attraction du jeu, les joueurs remplissent leur mission qui est de faire vivre l'œuvre par l'action de jouer. Ils sont détendus, rient, et testent plusieurs façons de la

¹ Film *'Stephen Hawking and theory of evething'*, est un film biographique britannique réalisé par James Marsh, sorti en 2014

pratiquer, s'éloignant souvent des règles et des routines. Nous observons d'autre part, qu'entre chaque joueur s'installe une communication non verbale, inconsciente. Tout en gardant leur indépendance, un lien interdépendant se manifeste c'est la création d'un champ magnétique existant par ses expériences esthétiques. Cette puissance prolifère en forme de cercle grandit pareil aux rides à la surface de l'eau. Imaginons le champ magnétique tel une forme hélicoïdale dont le centre est la personne expérimentant l'œuvre, les différents spectateurs se trouvant dans ce champs ressentent les forces différemment selon la place qu'ils occupent sur la spirale. C'est une forme exposition très ouverte, on multiplie les expérience par l'expérimentation mais aussi par l'observation de celle-ci.

L'œuvre-jeu fournit un art contextuel où les spectateurs sont parti intégrante de la machine esthétique que l'artiste installe. Le spectateur profite du jeu artistique qui ne fonctionne pas sans l'imagination et l'expérimentation de ce dernier. Le spectateur qui joue produit la puissance du jeu par le plaisir, et incite l'action des autres, ce produit alors un effet domino, un effet d'envie, qui suscite le désir de jouer. Une envie qui naît d'un contexte comme peut l'être des attractions à Disneyland ou bien le sport qui délivrent à notre corps l'endorphine qui nous donne l'envie de continuer à pratiquer.

Le contexte de l'exposition est joyeux, ludique et l'atmosphère est inondée d'activité. Après l'exposition, les spectateurs peuvent repenser l'intérêt esthétique de cette expérience. Et je pense que cet avantage découle d'un contexte ouvert



le croquis explicatif de l'imaginaire qui est lié à l'atmosphère de l'œuvre-jeu

- Le spectateur en jouant fait partie de l'œuvre.

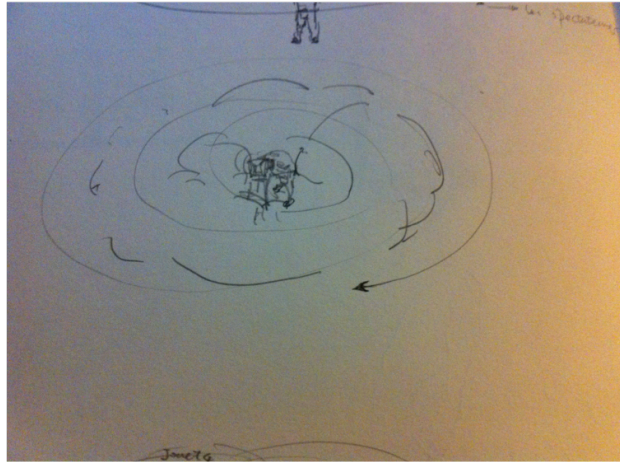
Pour l'œuvre participative, le spectateur entre en contact avec l'objet dans sa matérialité et sa fonctionnalité, il est une partie de l'œuvre. Notamment en jouant devant les autres spectateurs, il est observé comme on observe une peinture.

Ce spectateur qui joue, et qui par ses expériences fait vivre l'installation de l'artiste est là par hasard. Il multiple la diversité de compréhension et de fonctionnement de l'œuvre ainsi que la prolifération des formes. Mais n'oublions quand même pas que la base et la pensée de l'œuvre reste

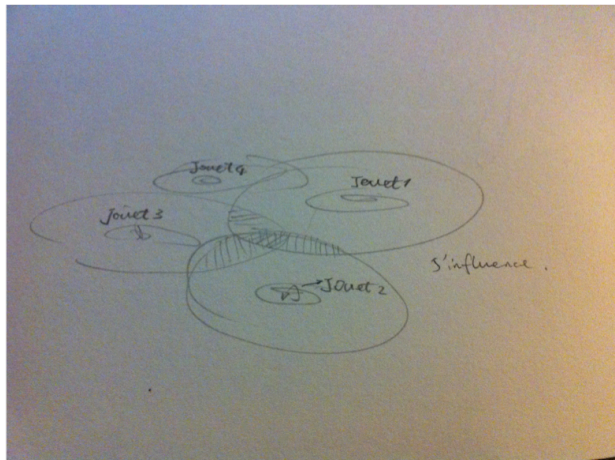
unique, elle découle du concept qu'à créé l'artiste qui a pris en compte les différents possibles venant de l'utilisation par un tiers.

Je fais une hypothèse : il y a un grand restaurant qui propose un buffet à volonté, le chef décore la salle, crée une atmosphère chic et organise avec beaucoup de style le buffet. Il propose à chacun de faire son assiette. Il n'y a pas une assiette mais autant d'assiettes possibles que de clients.

- Le fonctionnement de l'œuvre



Croquis explicatif d'une œuvre -jeu..



Croquis des réseaux de plusieurs œuvres-jeu.

En effet, dans les œuvres-jeux, le spectateur a le droit de toucher directement le jeu et il peut expérimenter comme il veut le réel. Communiquer avec l'œuvre par le corps, qui est une approche des œuvres qui sortent de la norme. Le spectateur peut ainsi sentir le processus de la fabrication et sentir la conception de l'artiste. Le contact avec l'objet peut –être multiples, il peut évoluer en fonction de la température de l'objet, permettre de sentir l'objet dans sa matérialité et son volume, offrant ainsi plus d'informations sur l'œuvre.

'Grâce à ça, les spectateurs peuvent récupérer accès de condition, pour reconstruire sa compréhension imagination dans son cerveau. Ensuite, il bouge la machine, il essaye à répondre par ses expériences, aller et retourner plusieurs fois, il commence à réaliser son intention personnelle, donc la forme est déformée et récréée par les gestes. C'est à dire, l'œuvre participative, peut fournir une priorité élémentaire, que le spectateur fait création activité sur place, sans arrêt créer. Conception de l'artiste est la base de l'œuvre, par contre, ce concept peut continuer à plus loin, lorsque le spectateur change intention et réalisation. Le spectateur différent, l'état de l'œuvre est différent, la création sans fin véritable, l'œuvre toujours être ouverte maximum'.

Par rapport cet état, je pense que la conception d'originale de l'artiste, n'est pas seulement changée, mais transformée par les tests des visiteurs qui passent, la pièce va devenir une œuvre ouverte, aux multiples sens. C'est la finalité de l'œuvre participative. Ainsi, les idées et la création de l'artiste rejoignent et profitent au spectateur, ils réussissent ensemble à faire une œuvre, une exposition.

- Intention et réalisation

La création à un début mais pas de fin. On a une conception personnelle, à partir de ce constat, on commence à avoir une intention, quand on ne peut pas la réaliser, on change tout en gardant notre concept d'origine. En revanche, quand la technicité et le décorum prennent trop de place, on s'éloigne de notre intention créative.

Le spectateur par sa participation, n'est pas de prime abord intéressé par la conception d'origine, il préfère le côté ludique et le plaisir qui en découle

J'aimerais citer l'exemple de l'œuvre de Boris Achour 'Banc'-2014

Il réalise une vidéo où deux personnes sont en train de faire une performance face à face, ils jouent un jeu qui ressemble au jeu d'échec, mais ils n'ont pas les mêmes règles. Sans règles précises, ils jouent une action personnelle, propre à chaque joueur et créent l'œuvre sur place.

Comme Boris Achour dis : 'je joue un jeu, mais je ne connais pas les règles.'

Je veux dire, en effet, l'œuvre participative est plutôt une œuvre de 'liberté', on laisse l'espace de création au spectateur.



L'œuvre de Boris Achour, 'Bench' 2014

Parfois, les spectateurs recréaient mon travail; pour moi, c'était l'opportunité de le renouveler, tout en continuant à correspondre à mon projet personnel. Je trouve que la création artistique est une progression par le renouvellement et m'incite à fabriquer et expé- rimer de manière plus engagée l'œuvre jouet.

- Des accidents pour réenclencher un jeu « réseau ».

Comme je l'ai déjà dit, chaque œuvre a son « champ gravitationnel » pour influencer les spectateurs et leur donner envie de jouer à leur tour. Dans la même exposition, plusieurs « champs gravita- tionnels » se croisent et proviennent des œuvres. De plus, le spec- tateur en participant, joue sur une machine avec de plus en plus d'enthousiasme, et atteint la puissance esthétique. Ensuite, il joue sur l'œuvre suivante, avec la puissance qu'il ajoute à celle d'avant, il peut si il le désire prendre les « traces » d'une autre pièce. Les « traces » de l'œuvre sont les débris du jouet. Son senti- ment est transformé d'un jeu à l'autre, il évolue, après quelques œuvres, les « traces » et les sentiments du spectateur peuvent construire un «

réseau » esthétique.

Je l'appelle « réseau », car celui-ci a la capacité de connecter tous les éléments dans cette exposition. Les pièces que l'artiste fabrique, s'influencent entre elles, le spectateur découvre l'espace des jeux, auquel il peut participer et ainsi récréer et faire évoluer l'œuvre.

Jeu de la performance

- la performance partagée avec un public.

Depuis le mouvement Fluxus, la performance artistique permet d'être devant le public avec son corps, son énergie. Cette manifestation artistique très directe, réalisée sur place devant les spectateurs, permet au temps de la réalisation et au temps de la création de fonctionner en parallèle et d'être vus en direct par le public.

Bien sûr ce n'est pas du théâtre, ni de la compétition sportive, l'artiste performe librement et selon le concept qui l'intéresse et les spectateurs sont concernés parce que l'œuvre est très proche d'eux et se déroule en même temps qu'ils sont là.

La performance possède une forte puissance face au public qu'elle doit motiver à participer, à expérimenter avec toute sa personne.

Pour moi dans un premier temps la performance est une mise en place technique et matérielle pour ensuite rapidement être mise au service d'une idée qui surgit tout d'un coup. Je fais une performance pour tester une nouvelle idée.

Dans la partie de mon texte qui s'intitule 'le contexte ludique' j'explique qu'il y a un croisement entre « jeu de la performance » et « installation jeu », les deux contextes sont au service de la même idée. Je teste d'abord la performance, puis j'essaye de créer une installation qui se rapporte au contexte de cette action. Lorsque que je refais ou réactive la performance je lui apporte des modifications ou des transformations de manière à se qu'elle évolue en s'augmentant et que le spectateur ait envi d'y participer.

- Participer à la performance.

2013, au Festival Frasq de Gentilly, j'ai fait une performance qui s'appelle 'le masque'. J'ai fabriqué un masque en latex que je place sur mon visage pendant la performance.

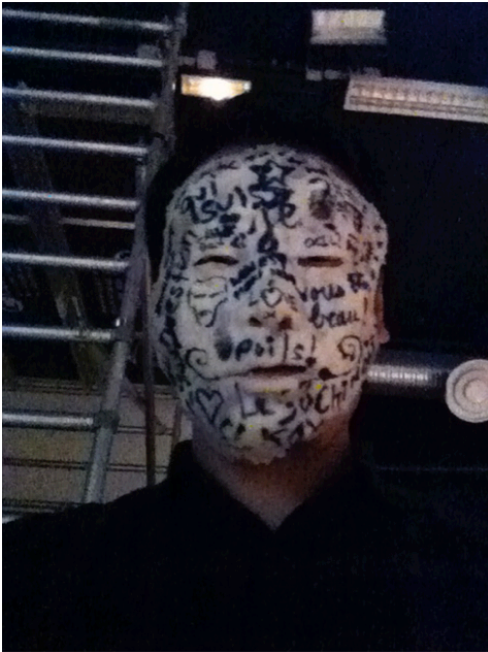
Je marche de manière aléatoire avec ce masque et lorsque je croise des personnes je leur demande de me laisser une marque ou un message inscrit sur le masque. Les écrits des visiteurs s'accumulent. Je continue

de marcher jusqu'à l'usure du masque qui laisse ensuite apparaître mon visage au public. Celui-ci peut continuer à laisser des messages mais à présent directement sur la peau. Mon intention était de prêter une attention particulière aux visiteurs et de provoquer la rencontre.



«la Masque» 2013 à Paris Frasnq, la performance

À partir de ce travail, je me suis plus concentré sur la mise en œuvre de performances participatives. Cette forme peut faire émerger les idées du spectateur en les associant à l'œuvre. Pour faire participer le public je suis en constant mouvement, je peux réactualiser la performance, la changer ou renouveler l'intention, afin d'être « ensemble » avec le spectateur. Les idées du spectateur sont importantes, elles viennent de ses expériences quotidiennes et personnelles, qui se mélangent avec la performance en construction, le contexte est très ouvert au public.



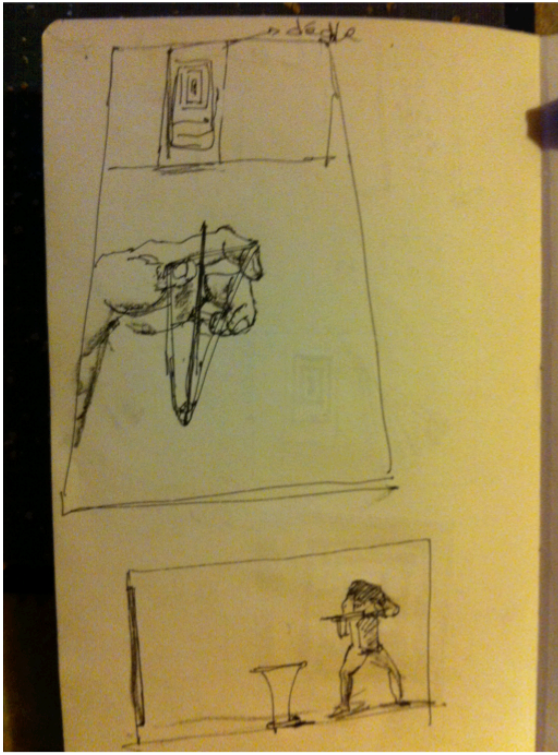
Traces de la performance «le Masque»



Dés qu'il n'y a plus d'espace sur la masque, le performeur continue la performance sur son visage.



Exposer les traces de la performance



Croquis «rattacher» 2013 à Paris, la performance.

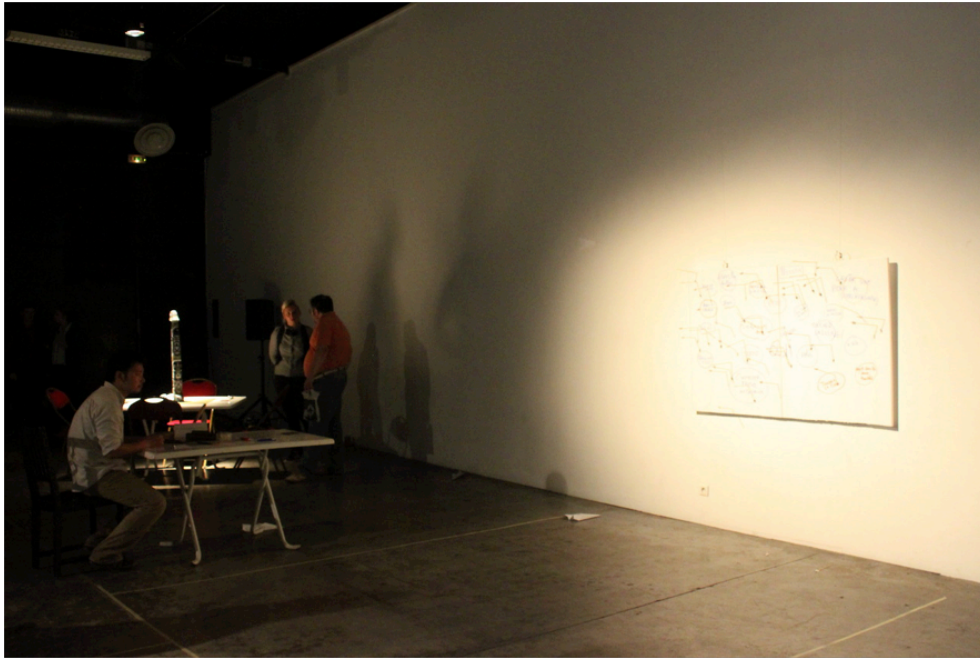
En 2013, au Frac, à Paris, j'ai créé une performance, qui s'appelle 'rattache ton désir'. J'ai accroché un panneau vide sur le mur à 3 m du sol, placé des flèches et des élastiques sur une table. J'ai commencé par montrer au public l'action qu'il devaient faire : inscrire un désir au stylo sur le panneau murale, puis à l'aide de l'élastique tirer une flèche en visant son texte. Le spectateur réussit rarement à frapper sa cible mais lorsque c'est le cas il reçoit de ma part un cadeau, une forme en argile que je confectionne sur place et qui représente son désir.

Dans cette performance, j'ajoute plus d'accessoires, les spectateurs peuvent toucher l'objet, expérimenter les gestes

de la performance, notamment en utilisant l'outillage.

Après la performance ses objets et ses outils peuvent devenir les éléments d'un jeu. Les « accessoires » de la performance, sont améliorés, reformés pour devenir une sorte de sculpture et plus précisément pour le public, une sorte de jouet.

Je peux aussi conserver des traces laissées après la performance et qui sont l'œuvre du public, comme dans, par exemple 'rattacher ton désir' où les spectateurs ont laissé des textes et des flèches sur le panneau. Cet objet est comme un tableau, un dessin faisant parti de l'œuvre.



Performance «rattacher»

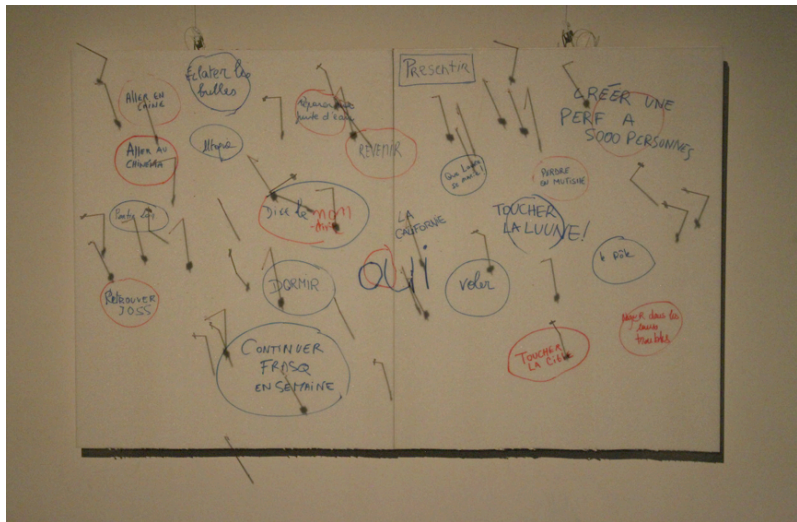


Préparation de la performance

- jeu de hasard et « Métamorphose ».

« Métamorphose » est une pièce qui évoque parfaitement mon intérêt pour la question du renouvellement. Cette idée aussi me permet de montrer des éléments organisés ou disposés par hasard. Dans le résumé de mon dossier sur la « Métamorphose », j'ai expliqué, qu'il arrivait à un moment donné une sorte de fusion des éléments due au hasard.

La performance participative, peut fusionner les idées, les actions, les sentiments du spectateur.



les spectateurs ont laissé leur désir inscrit sur «le panneau cible».

Les spectateurs qui participent, créent en utilisant eux aussi le hasard et il peut y avoir des instants absurdes. Je m'intéresse au moment où le hasard nous mène au jeu, je crée des œuvres participatives avec un sens de l'humour, où la plaisanterie, la légèreté font parties du contexte. Les spectateurs s'amuse, rient, ils sont pris par l'atmosphère du jeu, ils sont libres, les gestes du public se répètent et changent sans arrêt proposant des esthétiques différentes. La forme artistique est renouvelée par l'énergie physique, le spectateur ne s'intéresse plus au concept d'origine mais à l'esthétique qui peut-être un 'gag', un jeu. Ce qu'il reste après la performance, dans sa mémoire est une impression forte qui libère de l'excitation due à sa participation, à son implication. Comme par exemple, le jeu au Casino, où la libération fait suite à de fortes tensions. Se Concentrer, faire la performance sous la forme de jeux, renouèle l'œuvre participative.

Energie de la machine

- *L'esprit mécanique*

Depuis la fin de l'année 2013, j'ai commencé à fabriquer une installation autour de la machine au fonctionnement mécanique. Sur un plan préparatoire, je définis la mécanique grâce au dessin. Ensuite je passe à la conception, à la fabrication. La machine peut bouger elle-même face au spectateur et exprime ainsi la conception du projet personnel. Ce qui est très important est que je voudrais faire évoluer la machine ou mon œuvre grâce au « bricolage » : réparer, renforcer, à nouveau réparer. Cette pièce sans cesse réparée, serait réussie grâce aux multiples changements et déformations, mais aussi renouvelée par son énergie. L'installation mécanique séduit d'avantage les spectateurs que l'objet immobile, car ils souhaitent aussitôt entrer en contact par le toucher ou utiliser cette machine. Ce dispositif peut inspirer les visiteurs lorsque celui-ci bouge et exprime un concept sur des questions qui ne lui sont pas indifférentes, et c'est en parcourant l'œuvre que le spectateur réagit, exprime une certaine liberté d'action.

Par exemple, l'œuvre de Jean-Tinguely, 'Cyclogra-veur' Musée Tinguely à Bâle, est un modèle d'inspiration pour moi concernant l'installation participative. En effet le spectateur peut activer la machine vélo et ainsi créer un dessin par la gravure, il s'amuse avec cette situation mécanique.



'Cyclogra-veur' Musée Tinguely à Bâle



'Strandbesests' («animaux de la plage»), de Theo Jansen en BVC, Artiste de hollandais.

Ce qui m'intéresse c'est, au de-là de l'énergie physique en mécanique, de donner aux spectateurs la possibilité de choisir la manière dont ils veulent utiliser la machine, de recréer leur propre règle, différemment de ce que l'artiste avait imaginé. Il n'est pas obligé de suivre l'utilité première, il peut profiter de l'énergie de la mécanique et reconstruire son propre jeu. Je souhaite que les spectateurs jouent avec mes œuvres jusqu'à les casser car la pièce que j'ai fabriquée a l'opportunité de se renouveler et d'évoluer. Une fois cassée, je reconstruis avec les « traces » et débris, l'œuvre suivante.

Par exemple, le portable Iphone, a été crée principalement comme un outil de communication, mais dans le métro, ou dans tout autre lieu sans réseau, il est l'utilisé par beaucoup de gens pour jouer à des jeux vidéos. Le créateur de l'iphone n'aurait pas pensé que son idée originale évoluerait ainsi et permettant un jeu quotidien. L'utilisateur a profité de l'énergie de l'Iphone pour modifier son utilisation quotidienne. De même dans l'œuvre l'énergie de la machine offre la possibilité de reconstruire l'esthétique de la proposition artistique.

Je m'inspire de l'œuvre 'Strandbesests' («animaux de la plage»)¹, de Theo Jansen. Theo Jansen se consacre à la fabrication de machine bioniciennes ressemblant à un myriapode, celle-ci bouge sur la plage, grâce à la force du vent de la mer qui agit sur des sortes d'ailerons. L'artiste ne la déclenche pas, c'est elle qui utilise la force motrice de la nature.

Je me questionne toujours sur la possibilité de la création d'un robot, est-ce qu'il peut être indépendant comme un animal ? On le fabrique pour nous même, mais il peut aussi exister en tant que tel dans notre société. Il décide lui-même de ses propres actions, il dispose aussi de sa propre vue. Il peut communiquer avec l'humain comme un ami, il peut nous proposer des conseils sur la santé. Quand on pense à l'œuvre participative, le spectateur fait une partie de l'œuvre, mais l'autre partie est le robot, comment nous voit-il ? Comment nous observe-t-il ? Il évolue et se transforme par hasard.

- Installer la caméra dans une machine

Pour imaginer la vue d'un robot, on installe une caméra à l'intérieur. Il nous observe aléatoirement, ses yeux se posant partout par hasard. Si on récupère la vidéo, on peut retranscrire l'expérience du robot à travers ses yeux. Par exemple, on suspend une caméra au plafond par une ficelle, elle se balance au grès du vent et filme aléatoirement le croisement des spectateurs. On peut découvrir 'le langage' de la caméra dans son environnement naturel.

La caméra n'a pas la même utilité que le miroir, le miroir réfléchit ce qu'il y a en face de lui, son environnement alors que la caméra a une énergie physique car elle bouge de façon aléatoire et mémorise ce qu'elle voit à ce moment là. Elle réorganise son souvenir enregistré pour nous le rappeler traduite par une esthétique humain.

Le rôle et le statut du robot ou de la machine dans le jeu sont des éléments important dans mon questionnement.

¹Strandbeest : Les Machines de rêve de Theo Jansen célèbre pour ses créations cinétiques tout à fait uniques qui brouillent les frontières entre art, science. Travaillant le long de la côte néerlandaise, Jansen a passé les 25 dernières années à développer et à faire évoluer ses Strandbeests, qui aujourd'hui sont devenus un phénomène mondial.



Arcangelo Sassolino «Untitled» (2008) cette machine permet de casser le bois petit à petit.

4/ Le sens

Le sentiment du spectateur

- *La place de l'humour dans l'œuvre*

Je cherche à intégrer une forme d'humour dans mon processus de création. Une forme de facétie peut permettre au spectateur d'accepter son quotidien. Le spectateur peut alors se libérer de sa vie ordinaire, transformant son malheur et sa douleur en plaisir, mais aussi comme le dit le proverbe chinois : « transformer leurs épées en socs de charrue. »¹. Pour moi, ce processus est de l'ordre de la métamorphose. Après avoir ri, le spectateur lâche prise, il va prendre du recul sur son existence.

- attirer l'attention

Je voudrais créer quelque chose dans mes œuvres qui peut donner le sentiment du comique et de l'absurde. Je pense en effet qu'un rapport de sympathie à l'œuvre peut mettre le spectateur dans une meilleure condition d'écoute du message que je souhaite lui passer. C'est une forme d'accueil, d'ouverture, qui a à voir avec l'œuvre participative.

- *exagérer les objets*

Je fabrique des objets à une échelle bien plus grande que la taille normale ; cela crée un décalage par rapport aux perceptions habituelles ; Il y a une forme de fantaisie dans le changement de statut d'un objet. Ces formes d'exagération jouent une sorte de séduction à l'égard du spectateur. Celui-ci passe du sentiment de curiosité à celui de surprise, ce qui le conduit à être confronté à une situation insolite.

Pour revenir sur l'exemple utilisé précédemment, « l'homme qui s'est envolé dans l'espace depuis son appartement »², voici l'une des pièces de l'appartement imaginaire de l'artiste russe Ilya Kabakovo. On y voit la machine qui a propulsé le personnage dans l'espace, et le trou dans le plafond. Cette machine ne peut pas réellement lancer quelqu'un dans l'espace : l'artiste construit un objet irréaliste, une catapulte absurde afin que les spectateurs puissent comprendre sa conception absurde et ludique.

¹ Une phrase proverbe chinois.

² Ilya Kabakov, 1985



- L'idée de l'absurde

Je ne veux pas faire des œuvres sérieuses dans leur manière d'ironiser sur la vie réelle ou sur la politique. Je préfère donner une sensation d'absurde au spectateur, quand il est confronté à l'œuvre. Il peut ensuite retourner au calme. Ainsi il peut repenser à son expérience.

Un autre exemple, celui de Romain Signer « Punkt »¹. Cet artiste a réalisé une vidéo d'une performance, dans laquelle il s'installe pour faire une peinture. Il s'installe et attend une explosion qui a lieu derrière lui. Quand celle-ci a lieu, le bruit le fait sursauter et son bras touche la toile par hasard. Ensuite, il s'en va, tranquillement. Quand on regarde la vi-

¹ Une figure majeure dans l'art contemporain international depuis les années 1970 et l'un des artistes les plus importants de la Suisse.

déo, on passe par un moment de l'absurde.



Roman Signer, «Sala de Arte Público Siqueiros»

- Le sens sur absurde au public

François Rabelais a créé une littérature grotesque et son « vocabulaire de la place publique » m'inspire beaucoup. Pour citer Mikhaïl Bakhtine : *'la question qui surgit de prime abord est celle de l'atmosphère spécifique de la place publique et de l'organisation particulière de son vocabulaire. Cette question, nous la trouvons au seuil même de l'œuvre de Rabelais, dans ses célèbres « prologues ». Et si nous avons commencé notre étude par un chapitre consacré au vocabulaire de la place publique, c'est parce que, dès les premières lignes de Pantagruel, nous nous trouvons logés d'emblée dans cette ambiance verbale spécifique... '2.*

En effet, Rabelais a utilisé les mots qui sont très proche des expressions populaires du Moyen Âge ; ainsi les lecteurs peuvent entrer immédiatement dans atmosphère du récit et l'écrivain créer une certaine relation de sympathie avec le lecteur. En utilisant le vocabulaire de la place publique,

2 Mikhaïl Bakhtine, 'l'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance. Pages 162 chapitre vocabulaire de la place publique.

il a réussi également à créer une situation ouverte.
Je m'intéresse à réaliser des l'œuvres participatives qui mêlent le sens de
l'absurde et ce langage populaire, simplement partageable et accessible.

ÉVOLUTION

- Progression de l'idée du projet personnel

Je me suis toujours engagé à faire évoluer le concept de renouvellement et de métamorphose dans mon travail artistique. Cette pratique m'amène à mêler des événements de la vie (de la réalité) à des conceptions scientifiques et théoriques. Au départ, mon travail s'intéressait au principe de la mue et plus particulièrement la mue du serpent. Actuellement il s'est tourné vers la notion de cycle. Ces différentes approches restent toutefois liées à des notions de renouvellement et de métamorphose.

Même si le renouvellement admet l'idée de cycles, ceux-ci ne fonctionnent pas toujours de manière rassurante. Par exemple, selon Stephen Hawking :

« La théorie de la Relativité Générale d'Einstein prédit que l'espace-temps a commencé dans une singularité de type Big Bang et qu'il finira soit dans un grand écrasement, ou Big Crunch (si l'univers se recontractait), soit dans une singularité à l'intérieur d'un trou noir (si une région locale, comme une étoile, s'effondrait). Toute la matière tombée à l'intérieur du trou serait détruite à la singularité et seul l'effet gravitationnel de sa masse continuerait à être ressenti à l'extérieur. D'autre part, lorsque l'on prit en compte les effets quantiques, il sembla que la masse ou l'énergie de la matière retournerait finalement au reste de l'univers, et que le trou noir, en même temps que la singularité de son sein, s'évaporerait et disparaîtrait à tout jamais. »¹ ...

« Le trou noir n'est pas la fin, en effet il est un début » - Stephen Hawking². C'est à dire que le parcours de la recontraction de l'espace-temps serait le parcours d'une renaissance.

Cet effondrement de l'espace-temps sous la forme d'un trou noir est déjà en soit un renouvellement, la renaissance est liée à la mort ou à la disparition. Peut-être que sous le concept de renouvellement, il nous est proposé de repenser quelque chose de catastrophique comme une opportunité, une nouvelle chance.

¹ Une brève histoire du temps 'Du big bang aux trous noirs, chapitre 8 'Origine et destin de l'univers', pages 149

² Film 'Discruver' « theory of evething »

- L'évolution de l'œuvre se fera sous la forme d'un jeu

Je fabrique une pièce/un jeu que j'installe pour le public et j'invite les visiteurs à venir découvrir le fonctionnement de ce jeu. Les règles du jeu sont créées sur place par les spectateurs (ou les joueurs), dans un principe d'évolution perpétuelle. La capacité spéciale du jeu est de créer des règles nouvelles à chaque tour. Le but étant de faire passer les sentiments (la joie, l'action physique, ect...) du joueur aux spectateurs qui le regarde. Plus le joueur joue longtemps, plus la curiosité des spectateurs est renforcée. Et plus le nombre de spectateur augmente plus l'atmosphère d'exitation s'accroît.

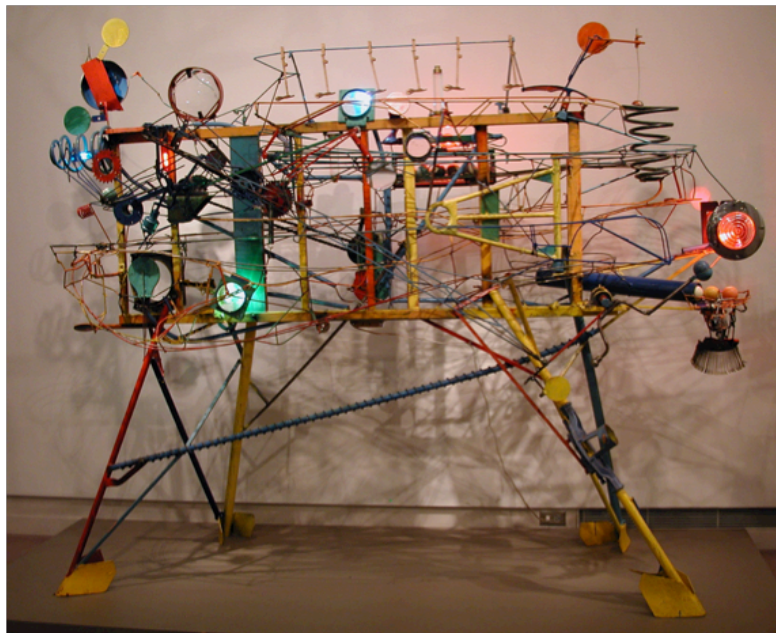
Ce jeu est une œuvre participative, que je conçois d'abord dans un espace intérieur mais que je pourrais aussi réaliser dans un environnement extérieur. La forme ainsi produite pourrait se rapprocher des jeux que l'on peut trouver dans les parcs d'attractions, comme "les Montagnes Russes". La différence entre les deux est que l'œuvre devenue une sorte de jeu peut proposer au spectateur une esthétique et un fonctionnement transformable, évolutif. Si le jeu permet de partager un moment avec d'autres spectateurs, de vivre des sentiments variés, l'implication du jeu dans une forme artistique vise à faire réfléchir le spectateur sur sa propre idée de l'esthétique, du beau.

Toutefois, tous les spectateurs n'ont pas la volonté de participer. Si certains visiteurs ne veulent pas toucher la machine, ils s'éloignent de cette situation. En même temps, ils ont la possibilité d'en observer le fonctionnement.

Cet objet/jeu est une œuvre en soit. Sa simple installation dans un espace d'exposition suffit à la faire exister en tant qu'œuvre. L'énergie de son mécanisme, sa réalisation bricolée, les matériaux utilisés et surtout les traces laissées par des "spectateurs joueurs" influenceront le regard des visiteurs.



Jean Tinguely, 'Cyclograaveur', présentée au Musée Tinguely à Bâle



C'est le cas pour l'œuvre de Jean Tinguely, 'Cyclograveur', présentée au Musée Tinguely à Bâle : si personne ne joue avec le mécanisme de son vélo, alors l'œuvre reste tranquillement posée sur place avec les dessins des spectateurs précédents. Elle apparaît comme une statue ou comme une sculpture cinétique.

- *Nous nous moquons de la vie quotidienne.*

L'autodérision est une méthode pour soulager la douleur. Le renouvellement du cycle est un rythme qui évolue sous la forme d'une spirale. On a dans la vie, parfois de la chance et parfois de la malchance, mais nous ne pouvons pas prévoir le futur, nous pouvons seulement l'imaginer et l'espérer. Et plutôt que de nous laisser envahir par le doute et la tristesse, nous pouvons nous moquer de nous même et faire des expériences apparemment absurdes à travers le jeu, la performance et l'objet.

BIBLIOGRAPHIE

- 'L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la Renaissance' - Mikhail Bakhtine, pages 162 chapitre vocabulaire de la place publique. Édition Gallimard, 1970.

- 'l'art comme expérience' - John Dewey, l'art comme expérience, l'être vivant, page 45. Édition Tractatus & Co, 2005.

- 'un art contextuel' - Paul Ardenne, un art contextuel, l'art comme participation, Édition Dépôt légal : 2009.

- 'une brève histoire du temps Du big bang aux trous noirs, Stephen Hawking, chapitre 8 'Origine et destin de l'univers', pages 149, pages 51, pages 50, Éditions, Flammarion, 2008,

- Film 'Stephen Hawking and theory of everything', est un film biographique britannique réalisé par James Marsh, sorti en 2014

- John Dewey, L'art comme expérience, pages 60. Édition Tractatus & Co, 2005.

- François Morellet. 4 Ilya et Emilia Kabakov, 1985, / ADAGP, Paris 2014 Éditeur, Marie-anne Sichère.

- '左传', 左丘明,

左传 - *Commentaire Zuo*, page 《左传. 襄公二十五年》：“今宁子视君不如弈棋，其何以免乎？弈者举棋不定，不胜其耦；而况置君而弗定乎？必不免矣。 Traduction 'Echecs-chess si vous êtes indécis vont échouer, sans oublier de mentionner dans son traitement de la question de déchéance de la monarch, telle une éruption

- <http://sns.91ddcc.com/b/37228> présentation du premier jeu en Chine.

- Le site « National Géographique » aux United states.

- Yi King, 已经来注图解, 巴蜀古社出版发行, 成都社会福利东方彩印厂印刷, 1985, premier édition. pages 6 ䷋

