



**HAL**  
open science

## Fragiles en ville. Récits vagabonds, la fragilité dévoilée

Héloïse Vrignon

► **To cite this version:**

Héloïse Vrignon. Fragiles en ville. Récits vagabonds, la fragilité dévoilée. Art et histoire de l'art. 2013. dumas-00948053

**HAL Id: dumas-00948053**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00948053>**

Submitted on 17 Feb 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Université Paris I Panthéon-Sorbonne – Centre Saint-Charles

UFR 04 – Département arts plastiques et sciences de l'art

---

## MÉMOIRE

Master Arts Plastiques – Métiers de l'enseignement

Présenté et soutenu par

**Héloïse Vrignon**

---

## FRAGILES EN VILLE

## RÉCITS VAGABONDS, LA FRAGILITÉ DÉVOILÉE

---

**Dirigé par Diane Watteau et Sandrine Morsillo**

Soutenu le 10 septembre 2013 devant le jury composé de :

Diane Watteau et Sandrine Morsillo, enseignantes de l'UFR 04

## Résumé :

Avec l'âge et l'habitude, notre regard sur les personnes et les objets qui nous entourent perd peu à peu en sensibilité. Par ailleurs, l'ordre social qui nous régit nous impose de véritables frontières psychologiques. Plongés dans la ville, nous nous couvrons le visage d'un masque d'invulnérabilité protecteur aux effets pervers : il nous aveugle, nous enferme.

Dans ce contexte, comment mettre à jour et revaloriser la fragilité humaine ? Peut-elle, par là même, devenir un moteur de création partagée ? En quelle mesure la forme artistique peut-elle s'affirmer comme un « pouvoir de reliance » à directions multiples ?

Au cœur de l'espace urbain, des figurines de pâte à sel, minuscules et vulnérables, instiguent une sorte de jeu à plusieurs mains dans la ville par le biais d'une interface numérique. Par l'interaction avec mes personnages, il s'agit non seulement de sortir les passants de la routine du trajet quotidien, mais aussi de questionner leur rapport au monde et aux autres. La participation spontanée des passants (qui deviennent tour à tour voleurs, joueurs, parents d'adoption, acteurs et narrateurs), propage mon dispositif dans le temps et l'espace de manière imprévisible.

La notion de jeu irrigue donc l'ensemble de ma démarche ; elle pose également la question de la compatibilité entre enseignement et approche ludique au collège.

## Mots-clés :

- Art hybride
- Art participatif, interactif
- Blog
- Figurine
- Jeu, jouet
- Miniature
- Narration
- Parcours, déplacement
- Pratiques vidéoludiques
- Rencontre
- Street art
- Virtualité

## Remerciements

Je tiens à remercier les professeurs et tous ceux qui m'ont accompagnée au cours de ce master et de l'écriture de ce mémoire :

En premier lieu, je remercie Mesdames Sandrine Morsillo et Diane Watteau, professeurs à l'université de la Sorbonne Paris I, centre Saint-Charles. En tant que directrices de mémoire, elles m'ont guidée et épaulée dans mon travail. Je remercie également Madame Agnès Foiret, professeur de l'université Paris I, pour son soutien et ses conseils méthodologiques.

J'adresse aussi mes remerciements à ma mère pour sa relecture attentive, ainsi qu'à tous mes camarades qui m'ont aidée à avancer dans ma recherche. Merci enfin à tous ceux qui ont visité mon blog et m'ont encouragée à approfondir et perpétuer ce projet.

## SOMMAIRE

<b>Introduction.....</b>	<b>6</b>
<b>Précieuses figurines : le rôle du jouet dans la création.....</b>	<b>16</b>
1. Mise en rapport entre mes personnages et la projection mentale dans le jouet.....	17
2. La figurine-trophée, le précieux bout de pâte.....	24
3. La manipulation de l'autre via la manipulation du jouet.....	37
<b>Jouer avec la rue... Lieu d'éviction ou de rencontre de nos vulnérabilités ?.....</b>	<b>45</b>
1. La rue : lieu de la rencontre par excellence ?.....	46
2. Reconsidérer son environnement comme un décor potentiel.....	53
3. Jeux de contraste, un rapport particulier au lieu et aux autres.....	59
4. Provoquer la rencontre : facteurs mis en jeu.....	64
<b>Jouer ensemble... Fragilités partagées, liées, dépassées ?.....</b>	<b>67</b>
1. Le blog, une interface moins virtuelle qu'il n'y paraît.....	68
2. L'interactivité, cause du partage de l'autorité artistique.....	75
<b>Partie pédagogique.....</b>	<b>81</b>
1. Le jeu et l'art – le jeu et l'apprentissage.....	81
2. Proposition d'un dispositif d'enseignement convoquant ces notions.....	93
<b>Conclusion.....</b>	<b>98</b>

*« (...) Dès qu'il repose, il rentre aussitôt au fond de lui-même. Au contraire sa pudeur l'oblige à se mouvoir dès qu'il montre sa nudité, qu'il livre sa forme vulnérable. Dès qu'il s'expose, il marche. (...) »*

*Certainement c'est parfois une gêne d'emporter partout avec soi cette coquille mais ils ne s'en plaignent pas et finalement ils en sont bien contents. Il est précieux, où que l'on se trouve, de pouvoir rentrer chez soi et défier les importuns. Cela valait bien la peine.*

*Ils bavent d'orgueil de cette faculté, de cette commodité. Comment se peut-il que je sois un être si sensible et si vulnérable, et à la fois si à l'abri des assauts des importuns, si possédant son bonheur et sa tranquillité. D'où ce merveilleux port de tête. »*

Francis Ponge, « Escargots », *Tome premier, Le Parti -pris des choses*, éd. Gallimard, 1989

*« L'artiste contemporain est un séminote, il invente des trajectoires entre des signes. »*

Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du réel, 1998

*« L'art est un jeu entre tous les hommes de toutes les époques »*

Marcel Duchamp

## INTRODUCTION

Ma démarche artistique est partie d'un constat : avec l'âge et l'habitude, notre regard sur les personnes et les objets qui nous entourent perd peu à peu en sensibilité. Non seulement le caractère répétitif de nos trajets journaliers efface progressivement l'intérêt que nous pouvions éprouver, à l'origine, pour le décor dans lequel nous évoluons, mais aussi l'ordre social qui nous régit nous impose de véritables frontières psychologiques. C'est comme si, lorsque nous sortions, nous cherchions à nous protéger d'une éventuelle agression en nous fondant dans la masse : il faut se camoufler, marcher droit et sans faillir, intégrer le flux humain sans se laisser distraire par quoi que ce soit. Si l'individu est vulnérable, le groupe assure une certaine sécurité... Serions-nous en territoire hostile pour abandonner aussi ostensiblement notre individualité au profit d'un esprit global d'indifférence ? Quoi qu'il en soit, la grande majorité d'entre nous se couvre le visage d'un masque d'invulnérabilité protecteur. Or, ce masque produit des effets pervers : il nous aveugle, nous enferme. Notre méfiance vis-à-vis de l'autre s'accompagne d'oculaires ; l'uniformisation des apparences conduit à une uniformisation des regards. Ce constat pessimiste trouve écho dans l'introduction de *L'Esthétique Relationnelle* de Nicolas Bourriaud, accusant notre structure sociale, axée autour d'un mode de vie citadin, d'appauvrir les relations humaines.

J'ai également constaté qu'à l'inverse, les enfants, encore préservés des codes que la société nous inculque plus ou moins consciemment, réagissent souvent avec une spontanéité toute autre à ce qu'ils découvrent dans la rue. Leur comportement peut parfois nous gêner, tout en nous révélant des situations humaines ou des éléments du décor urbain auxquels notre regard d'adulte « sérieux et respectable » est devenu insensible.

Ainsi ma démarche puise-t-elle son origine dans les questionnements suivants : comment mettre à jour et revaloriser la fragilité humaine ? Peut-elle, par là même, devenir un moteur de création partagée ? En quelle mesure la forme artistique peut-elle s'affirmer comme un « pouvoir de reliance »<sup>1</sup> à directions multiples ?

Partant de cette double observation, j'ai installé, directement dans l'espace urbain, des figurines de pâte à sel susceptibles d'interpeler les passants. Cette intervention au cœur de la ville peut être comparée aux pratiques actuellement développées au sein du mouvement Street art, composé d'artistes désireux de transformer notre rapport à l'espace urbain. Elle se frotte également à la question de *l'in situ* instiguée par Daniel Buren, interrogeant les rapports formels et sémantiques qui rattachent une œuvre à son lieu d'implantation. Que ce soit par le choix des

---

<sup>1</sup> MAFFESOLI Michel, *La Contemplation du monde*, Paris, Grasset, 1993



sujets ou des matériaux, j'ai cherché à représenter ce qu'il y a de plus faible, de plus vulnérable, afin de pousser les arpenteurs de trottoirs à prendre conscience de leurs propres fragilités. En éprouvant une forme d'empathie pour mes personnages, ils laissent alors glisser leur masque et reconsidèrent sous un angle nouveau l'univers urbain qu'ils traversent quotidiennement. En outre, par l'interaction avec mes personnages, il s'agit non seulement de sortir les passants de la routine du trajet quotidien, mais aussi de questionner leur rapport au monde et aux autres. Dans ce jeu de rencontre entre spectateur et sculptures miniatures, mon dispositif peut évoquer les propositions de Slinkachu, Jim Doran ou Isaac Cordal. Nous verrons ainsi combien le petit objet, modeste et précieux à la fois, suscite une large gamme de comportements, depuis l'affection possessive jusqu'à la soif collectionneuse.

Dans un premier temps, je considérais qu'il me fallait abandonner mes personnages au cœur de la cité. Or, laisser mes créations au beau milieu d'un lieu de passage, sans savoir ce qu'il allait en advenir, constituait un acte douloureux : je ne trouvais pas saine l'idée de rester continuellement à proximité de mes sculptures, tel un gardien invisible, mais il me coûtait terriblement de m'éloigner en sachant que mes figurines risquaient fort de disparaître. Qui plus est, je souhaitais profondément capter la réaction des passants prenant conscience de mon travail. Il me fallut donc trouver le juste équilibre entre l'affirmation de mon autorité artistique, d'une part, et l'ouverture du champ d'action de mon travail, d'autre part. En un sens, il me fallait tourner à mon avantage la conséquence probable de l'abandon de mes œuvres en milieu urbain, à savoir leur disparition. Consciente que leur petite taille les rendait simultanément désirables et faciles à transporter, je transformais la fatalité du kidnapping de mes figurines en règle du jeu.

Je me suis donc inspirée d'une pratique se développant dans le domaine littéraire : un ouvrage est déposé par son lecteur dans un lieu public (une brasserie, un banc de parc, un magasin...) avec une petite note stipulant que cet objet est destiné au prêt. Celui qui le trouve peut l'emporter et le lire, avant de lui trouver une nouvelle cachette, indiquée sur un site internet précis. Ainsi, afin que mes figurines ne soient pas complètement livrées à elles-mêmes, j'ai mis en place un blog internet, dont l'adresse figure à leur dos ou sur la boîte qui leur sert de support. Sur ce blog, se trouvent principalement :

- un texte poétique présentant mon travail,
- quelques consignes adressées à ceux qui trouveraient et « adopteraient » l'une de mes créations, expliquant comment prendre soin de la sculpture recueillie et la réinstaller en milieu urbain,
- une page dédiée à chaque figurine, composée de photographies et d'un « suivi de

parcours » amené à évoluer dans le temps, grâce aux indications laissées par les acquéreurs temporaires.

Ainsi le fait d'avoir complété ma démarche par ce blog soulève-t-il de nouveaux enjeux, rejoignant les préoccupations de nombreux artistes et chercheurs contemporains. Tout d'abord, s'il me permet de suivre l'évolution de mes figurines à distance, le blog transforme avant tout les spectateurs en acteurs de l'œuvre, puisqu'ils sont clairement invités à participer en suivant les consignes d' « adoption » indiquées sur le blog. Cette dimension participative fait l'objet de la recherche de Nicolas Bourriaud, qualifiant les nouvelles pratiques artistiques d' « interstices sociaux ». Elle est également au cœur des démarches de Marylène Negro ou Franz West, faisant de l'intervention d'autrui la condition essentielle de leur processus artistique. De plus, en invitant les volontaires à devenir responsables de la « vie » de mes figurines, je m'inscris dans la dynamique impulsée par Claude Rutault, concernant la question de l'autorité artistique. La participation spontanée des passants (qui deviennent tour à tour voleurs, joueurs, parents d'adoption, acteurs et narrateurs), propage mon dispositif dans le temps et l'espace de manière spontanée et imprévisible. Toutefois, les déplacements des figurines dans le monde réel sont régis par des règles et matérialisés par l'outil informatique, qui les dote d'un contenu narratif, significatif de l'appropriation faite par les intervenants. Selon l'avancement du processus, les médiums et supports de l'œuvre se succèdent : on passe de la pâte à sel au récit écrit, du monde réel de la rue à l'espace virtuel du blog, et inversement. Cette mixité des interfaces rejoint les recherches du collectif Blast Theory, interrogeant également le rôle du jeu dans notre société.

Or, c'est bel et bien la notion de jeu qui constitue le fil conducteur traversant l'ensemble de mon dispositif : par le biais d'une sorte de jeu à plusieurs mains et plusieurs dimensions, oscillant entre réel et fiction, je tente d'ouvrir un dialogue autour de la fragilité et de faire tomber les masques. D'abord, nous verrons comment le passant, progressivement conduit au rôle d'inventeur d'histoires, se « prend au jeu » de la fragilité et en devient le chantre. Dans un second temps, les figurines instaurent un jeu au sein de l'espace urbain, le faisant passer de lieu d'éviction à lieu de rencontre de nos vulnérabilités. Enfin, pour activer le dispositif, il nous faut jouer ensemble, afin de partager, lier et dépasser ces faiblesses, qui deviennent autant de forces constructives.

Le jeu irrigue donc l'ensemble de mon travail ; afin d'en cerner les enjeux et caractéristiques, je me suis penchée sur les recherches de ludologues renommés tels Johan Huizinga et Jesper Juul, mais aussi sur les considérations de plasticiens tel Kra N'Guessan. J'ai choisi de faire de cette notion le centre de gravité d'une proposition pédagogique, posant ainsi la question de la compatibilité entre enseignement et approche ludique au collège.



*Fragile, Baigneur,*

Pâte à sel naturelle et teintée au piment doux.



*Fragile, Homme d'affaires,*

Pâte à sel naturelle dans canette évidée et recouverte de papier journal.



*Fragile, Lectrice assoupie,*

Pâte à sel naturelle et teintée au piment doux,  
dans une boîte de conserve recouverte de  
papier journal.





*Fragile, Petit homme malade,*

Pâte à sel jaunie à l'œuf  
dans une boîte de sardines



Fragiles attendant  
d'être lâchés au cœur de  
la ville...



# Fragiles

Présentation

Règles du jeu

Crédits et droits d'auteur

## Règles du jeu

Depuis quelques temps, d'étranges petits bonshommes s'installent dans les rues de Paris et sa banlieue...  
De fragiles personnes de pâte à sel, qui se fondent dans l'univers urbain et viennent titiller l'attention des passants. Leurs attitudes sont autant de simulacres de nos fragilités, celles qu'on préfère ne pas montrer.

Et pourtant, ils sont là, présents, parfois amusants, parfois dérangeants. Ils questionnent notre comportement : que devons-nous faire face à ces êtres vulnérables ? Certains auront sans doute pensé qu'il était bon de se les approprier, de les mettre bien au chaud dans leur petit chez soi... Pourquoi pas ?

Mais il faut alors respecter les règles du jeu :



## Les différents acteurs :

- Au bord de l'eau
- La terrace endormie

Publié par Héloïse



Recommander ce contenu sur Google

Libellés : Le temps d'une petite pause

## 4 suivis du parcours:



**Héloïse**  Mar 25, 2012 08:29 AM

le 25/03/12, à 17h00 : l'homme d'affaires se trouve sur la passerelle piétonne de Rueil Malmaison, entre la rue Henri Sainte-Claire Déville et la rue André et Edouard Michelin.

[Répondre](#) [Supprimer](#)



**Matthieu** Mar 27, 2012 04:50 AM

Le 26/03/2012 à 12h15 : l'homme d'affaires a été déposé sur le parvis de la Défense à Courbevoie au pied de la Tour Egée en attente de son prochain messenger.

[Répondre](#) [Supprimer](#)



**Anonyme** Mar 27, 2012 01:12 PM

le 26/03/12, à 7h30 : l'homme d'affaires a pris le RER pour se rendre dans le quartier... d'affaires de la Défense. Après une matinée très chargée il a voulu faire une petite pause à l'heure du déjeuner et s'est posé au pied de la tour Egée vers 12h30 (en haut des escaliers mécaniques). Il a attiré l'attention d'un certain nombre de passants et heureusement pas celle d'un agent de propreté qui est passé juste à côté. Qu'ai fait après ????

nota : il a été pris en photo mais je n'ai pas trouvé la solution pour en poster quelques exemplaires.

Fragiles,

Aperçu du blog depuis la page « Règles du jeu »  
et commentaires publiés le 27 mars 2012 sur la page de *l'Homme d'affaires*.



Sortir.

Marcher, droit. Droit au but.

Ne pas regarder. Ne pas dériver. Dévier. Tomber ?

Marcher droit. Regarder droit.

Indifférence.

Garder le masque. Imperturbable. Invulnérable, inébranlable. Marcher sans faiblir.

Faiblir ? La Chute assurée.

Un sourire, une seule hésitation, et tout s'écroule.

Simulacre.

Surprise !

Petit. Fragile. Si petit...

Presque invisible mais juste là. Obstacle ?

Éclat.

Clin d'œil dans un recoin.

Le Masque a glissé. Tombé. Vertige !

Se pencher. Contempler.

Si fragile...

Miroir, écho. Le masque, en miettes d'indifférences éparpillées au sol.

Humanité. Respiration.

Souffle.

Souffler, s'essouffler. Parfaites imperfections du corps.

Souffler, reprendre son souffle. Liberté.

Fragile.

Et alors ?

Personnages de pâte à sel, si vulnérables qu'on s'arrêterait peut-être...

*Fragiles,*

Texte publié sur la page du blog « Présentation »

## PRÉCIEUSES FIGURINES : LE RÔLE DU JOUET DANS LA CRÉATION

La petitesse de mes sculptures les classe d'emblée dans la catégorie des figurines. Ces dernières sont omniprésentes dans notre environnement domestique ; dans la majorité des cas, il s'agit d'une variété de jouets. Aussi, c'est avec un certain naturel que notre esprit considère, plus ou moins consciemment, ces figurines de pâte à sel de la même manière qu'un jouet. Cette considération n'est pas sans conséquences quant à l'usage que nous en faisons ; elle guide certains comportements des participants, convergeant vers la mise en place de narrations fictives.

Par ailleurs, les figurines sont également prisées par les collectionneurs, qui accumulent avec une patience de chasseurs les pièces nécessaires à l'élaboration de dioramas, ou reconstitutions aussi vraisemblables que possible. Aussi peut-on penser que certains aborderont mon dispositif selon cette mentalité de chasseur urbain, à l'affût de minuscules trophées.

Enfin, les figurines existent depuis des millénaires et au sein de nombreuses civilisations : elles ont souvent été conçues dans un but sacré ou religieux. N'y aurait-il pas, dans ces petits bonshommes de pain, une sorte de rituel presque fétichiste ? Les poupées engendrées sont semées tels des appâts ; elles tracent un chemin, tendent un fil, entre leur génitrice et les joueurs qui sont pris au piège du jeu... Bien que ce ne soit plus moi qui manipule mes personnages, ne s'agit-il pas d'une vaste manipulation ?

## 1. Mise en rapport entre mes personnages et la projection mentale dans le jouet

La plupart d'entre nous avons manipulé des jouets-figurines dès notre plus jeune âge : playmobil, polypockets, petits soldats, barbies, petshops, petites voitures et autres zouzoupets, abondent toujours dans les catalogues de jouets actuels ; on remarque aussi le grand nombre d'expositions que consacre le musée des Arts Décoratifs de Paris à l'univers du jouet<sup>2</sup>, montrant ainsi à quel point ce domaine a inspiré les créateurs et motivé l'invention de formes nouvelles. Cette profusion témoigne de l'affection particulière que portent les enfants à cette forme de jeu, et au-delà, de l'importance qu'elle revêt dans la construction de leur identité.

Or, le jouet miniaturisé recèle un véritable pouvoir immersif, qui transparaît dès que l'on observe un enfant en train de jouer : nous sommes tous capables de visualiser un petit garçon faisant rouler avec une extrême concentration une voiture le long d'un mur, tout en vrombissant exagérément des lèvres. L'enfant se projette complètement dans l'univers induit par le jouet, il devient le jouet. Le degré d'immersion est incroyablement poussé. Peut-être en partie parce qu'il s'agit d'enfants, mais aussi en raison de la nature même du jouet et de tout ce qu'il implique en terme de comportements. Qu'est-ce qui pousse les enfants à s'investir de tout leur corps et leur esprit dans ces objets miniatures ?

### **Le détenteur du jouet éprouve un sentiment de puissance jouissif**

Pour commencer, le joueur se trouve en situation de maître omnipotent face à un micro-univers. De son regard, il englobe un ensemble de figurines ; de sa masse, il les domine. Il est dans la sur-dimension qui gouverne, la catégorie des dieux. On peut penser à la trilogie de science-fiction de Bernard Werber<sup>3</sup>, qui propose une cosmogonie organisée à la manière de poupées gigognes : les humains seraient les « dieux » des fourmis, elles-mêmes dominant la dimension des acariens, et ainsi de suite. Cette situation grisante de domination entre également en résonance avec la description du pain que nous soumet Francis Ponge<sup>4</sup> :

*« La surface du pain est merveilleuse d'abord à cause de cette impression quasi panoramique qu'elle donne : comme si l'on avait à sa disposition sous la main les Alpes, le Taurus ou la Cordillère des Andes. »*

---

<sup>2</sup> Cf archives des expositions « Quand je serai grand je serai... » et « Histoire de jouets », au Musée des Arts Décoratifs de Paris.

<sup>3</sup> WERBER Bernard, *Les Fourmis*, Paris, Albin Michel, 1991

<sup>4</sup> PONGE Francis, « Le Pain », *Tome premier, Le Parti -pris des choses*, Paris, Gallimard, 1942

Le pain lui apparaît tel un micro-univers captivant de réalisme, mais, ce qui est frappant, c'est sa jouissance à l'idée de *disposer* de ce territoire minuscule, de l'avoir « sous la main ». Si l'on en revient au domaine du jeu, cette main avide d'éprouver sa force joue un rôle primordial. Sans joueur, les figurines restent inertes, abandonnées. Lui seul décide, par le biais de ses mains réjouies, de faire entrer deux véhicules en collision, de créer des dialogues, des disputes, de prêter des envies, des passions, des sentiments aux objets. Cette toute puissance correspond à une aspiration sous-jacente que ne rencontre jamais la réalité, et qui ne peut s'exprimer que par le jeu. Aussi cette possibilité de pouvoir absolu pousse-t-elle le joueur à s'immerger dans l'univers proposé.

Cet accès à une forme d'omnipotence se retrouve dans un autre domaine, rattaché aux préoccupations de l'adulte : le jardin à échelle normale, déjà, peut être considéré comme un micro-univers dont le jardinier est le dieu<sup>5</sup>. Cela est encore plus frappant dans le cas des jardins à modèles réduits, comme la culture de bonsaïs. Là encore, le propriétaire du jardin domine les végétaux de tout son corps. De plus, l'élevage d'un bonsaï peut atteindre le degré de l'art lorsqu'on parvient à diriger complètement la croissance du végétal et à en maîtriser la forme. Il faut créer artificiellement un arbre miniature convaincant, c'est-à-dire ayant tous les attributs et caractéristiques du vieil arbre centenaire que l'on pourrait trouver dans une forêt réelle : une ramure harmonieuse et équilibrée, un tronc noueux, des racines tortueuses, un feuillage fourni et contraint à pousser à une échelle plus réduite pour rester proportionnel au reste... Le jardinier accède au rang d'artiste, et quelque part à celui de dieu, s'il plie à sa volonté un matériau a priori imprévisible, sauvage, et si sa création est suffisamment réussie pour conduire ceux qui la contemplant à une immersion dans le paysage. L'immersion est aussi ici l'une des conditions requises au succès de l'exercice.

### **La manipulation de l'objet miniaturisé : projection du corps, flux vital**

À ce moment intervient également le rôle prépondérant de la manipulation. Continuons un instant notre étude en nous appuyant sur le modèle du jardin miniature : la projection du jardinier dans son micro-univers peut être facilitée par l'usage d'outils de jardinage miniaturisés. Par exemple, on trouve chez Nature et Découvertes des mini jardins zen avec un râteau de quelques centimètres, permettant de ratisser une surface de gravier et créer des motifs réguliers propices à la méditation zen. L'immersion se fait donc par une sorte de transition, de passage, du corps entier à la main seule, qui devient la représentante du tout.

---

<sup>5</sup> MÉCHIN-BENOIST Jacques, *L'Homme et ses jardins*, Paris, Albin Michel, 1998

Ce phénomène de manipulation de l'objet miniaturisé s'observe également dans le cas du jeu infantile, et ce, de manière essentielle et surprenante : lorsque l'enfant touche un objet, il prend vie, peut bouger, s'exprimer..., tandis que les autres objets environnants restent des témoins immobiles et incapables. Ainsi, un garçonnet prendra beaucoup de plaisir à écrabouiller un « méchant » inerte avec un « gentil » qui bénéficie de la force vitale transmise par son seul contact. C'est en quelque sorte un « courant magique » qui circule le long du bras du joueur jusqu'au bout de ses doigts.

### **Identification au jouet manipulé et interprétation d'un rôle**

J'ai nommé ce phénomène de transmission de l'être dans son extrémité le "syndrome du ventriloque". Non seulement le joueur transmet à sa main ou à l'objet touché sa force vitale, mais l'échange est réciproque puisqu'on constate une identification au jouet manipulé. Selon le personnage détenu, la voix, les attitudes, le caractère changent. L'enfant, lorsqu'il joue, ne construit que rarement un scénario ; généralement, il se laisse guider par ses instincts et par ce que lui dictent les différents protagonistes et les intentions qu'il leur prête. Jouer peut aussi être considéré sous l'angle du jeu théâtral : l'enfant se projette dans la mentalité présumée de la figurine qu'il tient en main et interprète son rôle.

Cette relation étonnante au jouet que l'on observe couramment chez le jeune enfant, se retrouve, par certains aspects, dans mon travail.

### **Domination des Fragiles et mise en responsabilité**

Pour commencer, alors que l'enfant jouit d'une forme d'omnipotence face à son jouet, le spectateur est pour sa part érigé au statut de puissance supérieure protectrice et bienfaitrice : effectivement, dans le cas présent, la domination physique que l'on peut éprouver face à mes figurines a pour conséquence de faire ressortir leur extrême vulnérabilité. Aussi nous fait-elle davantage ressentir des instincts protecteurs qu'elle ne satisfait notre désir de toute puissance divine.

Par ailleurs, lors de la prise de connaissance du blog et des règles du jeu, le passant se voit confié le personnage dont il s'est saisi : il « l'adopte » et est chargé de lui trouver un nouvel emplacement. Ainsi, sa supériorité physique, confrontée à la fragilité du matériau et du parcours, est canalisée vers une forme de responsabilité psychologique. En outre, les spectateurs-participants sont également conduits à manipuler précautionneusement ces sculptures, à leur trouver une place adéquate, et, s'ils ne décident pas clairement de leur avenir, ils influent sur leur destin. Ils sont les garants et les transmetteurs d'un flux vital en partie similaire à celui que l'enfant commu-

nique à son jouet : sans leur bonne volonté, l'existence de mes créatures de pâte à sel est fortement compromise.

### **Amorces d'un jeu de rôles**

Mes personnages sont élaborés selon un procédé qui les dote d'un fort potentiel narratif, favorisant l'immersion du spectateur dans un jeu de rôle comparable à celui de l'enfant. Dans un premier temps, je photographie des lieux choisis, puis imagine le ou les personnages susceptibles d'occuper chaque site. Ainsi, c'est l'emplacement même qui me suggère le caractère ou l'attitude du personnage à venir. Par exemple, la circularité du rebord d'un porte-poubelle m'évoque une piscine, un lieu de baignade... Voilà qui serait incongru sur une passerelle piétonne, majoritairement empruntée par des cadres se rendant au bureau ! Ce serait comme un petit écrin de vacances infiltré dans un quotidien studieux... Je joue donc ici sur le décalage entre deux univers a priori assez distants, qui vont se rencontrer inopinément, créer la surprise, le choc visuel.

Qui plus est, les vacances appartiennent au domaine de la vie privée, de l'intime. C'est un instant privilégié que l'on ne dévoile pas forcément à tout le monde. L'instant particulier de la baignade est aussi significatif : se mettre en maillot serait, en effet, presque une mise à nu. J'ai donc décidé de réaliser, pour cet emplacement, un petit monsieur un peu enrobé. On peut imaginer que dans sa vie professionnelle, son embonpoint est plus ou moins dissimulé par sa chemise, sa cravate, son costume respectable. Mais ici, au bord de cette piscine fictive, cette imperfection physique saute aux yeux. Il est seul, un peu penché, pensif. Il a abandonné sa respectabilité toute professionnelle et se livre, sans le savoir, à nos regards un peu voyeurs. Sa « mise à nu » vestimentaire correspond à un abandon de soi plus fort encore.

Ainsi, les attitudes de mes figurines en font des personnages au sens narratif, voire théâtral du terme : ils sont déjà détenteurs d'une histoire, portent déjà en eux des éléments hautement évocateurs. En ce sens, ils se distinguent clairement du jouet standard, moulé et reproduit en série : un playmobil ne diffère d'un autre que par sa taille (adulte ou enfant), la couleur et la forme de ses cheveux, les motifs de son vêtement. Les détails sont d'ailleurs interchangeable grâce à un système d'emboîtement de différents composants. Les traits du visage restent minimalistes, figés dans une expression joviale unique assez passe-partout. Les particularités individuelles sont estompées, cela sans doute pour favoriser une liberté d'adaptation et d'interprétation maximale. Le jeu de rôle est orienté par des indicateurs d'époque, de métier ou d'univers (le pirate, le chevalier, la cavalière, le dompteur...). Cependant, on notera qu'un enfant possède souvent un personnage préféré, qu'il peut extraire de la masse des figurines lambda, par le biais d'un détail parfois infime. Et il arrive que ce soit l'ancienneté, extériorisée par une déformation, une trace d'usure,

une rayure sur la coque parfaite du jouet, qui distingue le favori de ses pairs. Chacun de mes personnages, pour sa part, a été modelé individuellement, selon une intention précise : certes, son corps est complètement immobilisé dans une posture unique et sa personnalité s'avère par la suite moins malléable, mais il contient une expressivité supérieure, une base interprétative plus prononcée. Le jeu de rôle est peut-être plus orienté mais davantage impulsé. À cette intention/impulsion de départ s'ajoutent les aléas de la matière : au fil de sa manipulation lorsqu'elle est fraîche et de sa cuisson, la pâte à sel s'affaisse, dessine des plis et des crevasses, comme autant de rides, de marques involontaires qui semblent être l'œuvre du temps, les signes d'une vie écoulée. Interpréter le rôle de l'une de mes figurines équivaut à enfiler le costume d'un personnage à l'identité déjà riche et complexe.

Grâce à la réunion de ces différentes données, qui constituent une sorte d'enveloppe narrative autour de mes personnages, des micro-fictions sont susceptibles de se créer aisément, dès leur exposition en milieu urbain.

### **Le joueur, créateur et raconteur d'histoires**

Toutes les conditions citées précédemment semblent réunies afin de susciter le désir de narration chez le participant. Aussi le spectateur se prête-t-il naturellement au jeu ; c'est notamment au moment d'indiquer les déplacements de la figurine sur le blog qu'il entre concrètement dans le « syndrome du ventriloque ». Là encore, ses instincts de narrateur sont discrètement encouragés. En effet, par certaines tournures de phrases, je suggère une existence réelle aux figurines : elles « s'installent dans les rues de Paris », « adorent se promener »... La dimension fictive de ces formulations incite donc le participant à dépasser, de manière plus ou moins consciente, le simple rapport de faits lorsqu'il relate ses actions.

Considérons le tout premier commentaire reçu sur le blog, à la suite du dépôt du personnage baptisé « l'homme d'affaires », le 27 mars 2012. Un dénommé Matthieu commence par indiquer le nouvel emplacement de la figurine d'un ton sérieux et professionnel :

*« Le 26/03/12 à 12h15 : l'homme d'affaires a été déposé sur le parvis de la Défense à Courbevoie au pied de la tour Égée en attente de son prochain messenger. »*

Mais, quelques heures plus tard, suit un autre message, beaucoup plus volubile, comme si « Matthieu » n'avait pu résister à donner un aperçu plus large de son expérience :

*« Le 26/03/12 à 7h30 : l'homme d'affaires a pris le RER pour se rendre dans le quartier... d'affaires de la Défense. Après une matinée très chargée, il a voulu faire une petite pause à l'heure du déjeuner et s'est posé au pied de la tout Égée vers 12h30 (en haut des escaliers mécaniques). Il a attiré l'attention d'un certain nombre de passants et heureusement pas celle d'un agent de propreté qui est passé juste à côté. Qu'a-t-il fait après ??? »*

Plutôt que de décrire froidement l'endroit où il a déposé la figurine, le participant devient conteur ; il détaille les aventures du personnage qu'il a adopté et déplacé, effaçant spontanément son action propre, prêtant des intentions à la miniature : il a pris le RER, s'est rendu dans le quartier de la Défense, a eu une matinée très chargée... On observe une fusion entre la sculpture et son détenteur temporaire : le petit homme d'affaires en aurait-il rencontré un grand ? Il l'a sans doute accompagné dans son trajet quotidien, attisé la curiosité des collègues, devenant son camarade-vedette d'une journée, son compagnon de la pause déjeuner. Le participant s'est approprié avec humour l'intitulé de mon post sur le blog, « le temps d'une petite pause ». On sent également qu'il a pris plaisir à observer les réactions des autres personnes découvrant le personnage disposé par ses soins à un nouvel emplacement. Il a sans doute aussi un peu tremblé au passage de l'agent de propreté, craignant pour la sécurité de son petit protégé, faisant, par là même, l'expérience douloureuse de l'abandon de la création. Cet exemple nous montre que c'est le plus naturellement du monde qu'une part de fiction s'est introduite, presque imperceptiblement, dans la structure narrative.

Il semblerait que l'artiste londonien Slinkachu ait obtenu le même effet de projection narrative vis-à-vis de ses microscopiques installations, alors même qu'il ne s'y attendait pas. En effet, on apprend dans la courte biographie lui étant consacrée par Jérôme Catz<sup>6</sup>, que « C'est en découvrant les histoires naissant dans l'imaginaire des personnes confrontées à ses œuvres qu'il prend conscience de l'importance de son travail. » Or, par bien des points de vue, il existe des liens entre son projet des *Petites Personnes* lancé en 2006 et les *Fragiles* : Slinkachu récupère et transforme de minuscules figurines de maquettes de trains miniatures, qu'il place, photographie et abandonne dans les rues. Toutefois, il n'attend pas particulièrement de retour des personnes ayant « rencontré » ses créations. Du moins, aucun dispositif, blog ou autre, n'est prévu dans ce sens. La réalisation de l'artiste se suffit à elle-même, les spectateurs ne sont pas participants. Pourtant, certains d'entre eux ont, semble-t-il, ressenti le besoin de lui faire part des histoires suscitées par ses montages. Aussi peut-on se demander si les impressions dont il a eu écho émanaient de personnes ayant découvert ses installations urbaines, ou ayant juste admiré ses photographies. D'où émane cette pulsion créatrice ? De la rencontre fortuite avec un élément incongru ? Du tremplin narratif instauré par la mise en scène des personnages ? Slinkachu explique qu'à ses yeux, ce sont ses photographies qui permettent de mieux cerner la dimension psychologique de ses compositions :

---

6 CATZ Jérôme, *Street Art, mode d'emploi*, Paris, Flammarion, 2013, p.234



*« Les scènes que je compose, plus évidentes à travers le médium photographique et les titres que je leur donne, ces scènes donc, ont pour but de refléter la solitude et la mélancolie découlant de la vie dans une grosse ville, le fait de se sentir perdu, submergé. »<sup>7</sup>*

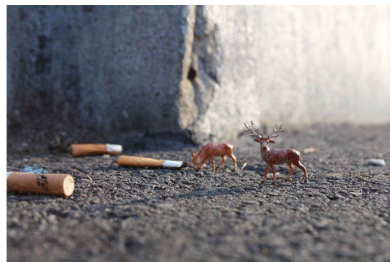
Les tirages photographiques, de très grand format, opèrent en effet une mise au point qui met en valeur les personnages hauts de quelques millimètres, et creuse l'écart avec un environnement paraissant surdimensionné (on observe un basculement des valeurs par rapport à la réalité : en trouvant les minuscules figurines dans la rue, ce sont elles qui nous paraissent minuscules et non l'inverse !). De plus, le cadrage choisi permet de sélectionner plus précisément le décor, d'évacuer les éléments parasites. Enfin, le titre joue un rôle prépondérant, titillant la réflexion du spectateur en injectant une dose d'humour, un décalage parfois teinté d'ironie ou de tendresse.

Ainsi, tandis que l'installation lilliputienne sert à provoquer la surprise chez le passant attentif (une sorte d'électrochoc en somme), la photographie renforce pour sa part la scénographie, donc la charge signifiante, émotionnelle, narrative, de l'œuvre. De ce point de vue, le dispositif de Slinkachu s'éloigne de mon projet qui concourt tout entier à l'émergence d'une trame narrative chez les spectateurs-participants.



Slinkachu, *Taxi !*

2009, Photographie 80x120 cm



Slinkachu, *Magestic*,

2008



Slinkachu, *Bones*,

2011

---

<sup>7</sup> Slinkachu, site personnel : <http://slinkachu.com/little-people>

## 2. La figurine-trophée, le précieux bout de pâte

Si les Fragiles entretiennent un rapport étroit au jouet dans leur manière de susciter l'immersion et la narration, ils le rejoignent également dans l'assouvissement (partiel) d'un autre instinct : celui du collectionneur. En effet, il s'agit de l'une des autres particularités de l'objet de type figurines qui dépasse la tranche d'âge enfantine en devenant parfois l'obsession de grands enfants.

En regard de cette réalité courante et populaire, on peut noter l'apparition du « Toy » dans le street art<sup>8</sup>. Il s'agit de figurines, généralement en plastique moulé, pouvant atteindre un mètre de hauteur, reproduisant en volume les personnages emblématiques des fresques de certains maîtres du graffiti. Les toys marquent le passage au sein du street art de la planéité du mur à la volumétrie, mais au-delà de cette transition de genre, il s'agit surtout d'une sorte de trophée, d'objet souvenir, amassé et exposé par les connaisseurs. Le terme de « toy » n'est pas anodin. Plus qu'au domaine de la sculpture, cette figurine s'affilie à celui du « jouet » : tout d'abord, cet objet emprunte au jouet populaire son mode de fabrication en série et son matériau synthétique. Il n'a pas de valeur matérielle particulière, mais sa préciosité relève davantage de la popularité de la figure représentée, fonctionnant comme un symbole, une référence, un modèle, aux yeux des fans. Le toy donne corps à une effigie reconnue, immortalise un personnage familier et populaire susceptible de disparaître (puisque les graffitis sont régulièrement recouverts ou enlevés par les services d'entretien de la ville). Le toy peut être considéré comme un reliquat des héros fictifs et emblématiques qui animent un temps l'espace urbain. Collectionner les toys street art, c'est rendre hommage aux artistes dont on reconnaît la valeur emblématique ; c'est témoigner de son intérêt pour ce réseau d'artistes et montrer que l'on fait partie du cercle des initiés. Quelque part, c'est aussi récupérer un peu du prestige du créateur, comme si chaque figurine contenait un peu de l'aura du modèle d'origine.

Les Fragiles s'inscrivent dans cette dynamique artistique actuelle, en empruntant au jouet sa valeur totémique, fétichiste, stimulant la pulsion du collectionneur. Cette dernière peut paraître à bien des points de vue emprunte d'absurdité : d'où vient cette affection primitive, cet attachement jaloux vis-à-vis d'un objet *a priori* dénué de valeur ? L'un des paradoxes les plus frappants réside sans nul doute dans la vacuité des objets amassés. Comment peut-on se passionner pour la quête d'objets inutiles ? Peut-on concilier préciosité et pauvreté matérielle ? Nous verrons comment d'un vulgaire bout de pâte, peut émerger une série d'objets désirables, susceptibles d'accaparer l'attention des passants à la manière de sangsues affectives...

---

8 CATZ Jérôme, *op. cit.*, p. 185

## La mie, la chair.

Avant d'étudier l'impact de mes figurines sur les passants et potentiels participants, il me faut revenir à leurs origines et détailler le rapport personnel que j'entretiens avec mes créations. À mes yeux, l'émergence de ces sculptures s'apparente à un enfantement symbolique. En cela, je ne fais que m'inscrire dans la continuité de nombreux autres artistes. Il semblerait en effet que depuis l'Antiquité, et même auparavant, un parallèle se soit établi entre la création divine, qui insuffle la vie, et celle de l'homme lorsqu'il réalise une œuvre d'art. Tout particulièrement, on remarque une connivence entre le travail du sculpteur ou modelleur et la naissance de la forme vivante. Rappelons donc la création de l'homme telle qu'elle est décrite dans le second chapitre de la Genèse<sup>9</sup> :

*« Mais une vapeur s'éleva de la terre, et arrosa toute la surface du sol. Le Seigneur Dieu forma l'homme de la poussière de la terre, il souffla dans ses narines un souffle de vie et l'homme devint un être vivant. Puis le Seigneur Dieu planta un jardin en Éden, du côté de l'orient, et il y mit l'homme qu'il avait formé. (...) Alors le Seigneur Dieu fit tomber un profond sommeil sur l'homme, qui s'endormit ; il prit une de ses côtes, et referma la chair à sa place. Le Seigneur Dieu forma une femme de la côte qu'il avait prise de l'homme, et il l'amena vers l'homme. Et l'homme dit : Voici cette fois celle qui est os de mes os et chair de ma chair ! On l'appellera femme, parce qu'elle a été prise de l'homme. »*

Afin de réaliser son chef-d'œuvre, celui qui règnera sur le reste de sa création, Dieu se livre à un étonnant travail de modelage : il pétrit la poussière de la terre, humidifiée par une mystérieuse vapeur, pour former l'homme, avant de lui insuffler un souffle de vie. Puis il l'endort pour en extraire une côte et former la femme. Ainsi, l'homme et la femme, façonnés à partir de la même terre, ne font qu'un. Le travail de modelage de l'instance divine ne peut s'effectuer que lorsque sa créature est inerte, soit encore à l'état d'argile, soit en proie au sommeil. L'humain n'est alors qu'une masse malléable qui se plie à la volonté omnipotente. On peut penser que l'homme, par la suite, tente depuis des millénaires de reproduire ce modèle divin, sans toutefois parvenir à animer sa création... L'art serait-il une imitation figée et incomplète du merveilleux chef-d'œuvre que constitue l'être vivant ? C'est ce que met en scène Ovide dans son récit des aventures de Pygmalion, tombé éperdument amoureux de la sculpture qu'il a réalisée<sup>10</sup> :

*« Ébloui, le cœur brûlant d'amour, Pygmalion s'enivre d'une flamme chimérique. Plus d'une fois il avance la main vers son idole ; il la touche. Est-ce un corps, est-ce un ivoire ? Un ivoire ! non, il ne veut pas en convenir. Il croit lui rendre baisers pour baisers ; tour à tour il lui parle, il l'étreint ; il s'imagine que la chair cède à la pression de ses doigts ; il tremble qu'ils ne laissent leur empreinte sur les membres de la statue. (...) »*

---

<sup>9</sup> Bible, Livre de la Genèse, chapitre 2, versets 6-8 et 21-23

<sup>10</sup> OVIDE, *Les Métamorphoses*, livre X, Traduction de Louis Puget, Th. Guiard, Chevriau et Fouquier (1876)

Le jeune prince, rendu fou d'amour pour sa statue d'ivoire, entre dans une sorte de délire et se berce de l'illusion de partager un amour véritable avec sa dulcinée d'ivoire. Désespéré, il supplie les dieux de lui insuffler la vie. Vénus répond à ses offrandes et apporte au chef-d'œuvre la touche finale que l'homme seul ne peut obtenir... En revenant du temple, Pygmalion assiste à l'éveil de la sublime créature :

*« Dieux ! ses lèvres sont tièdes ; il approche de nouveau la bouche. D'une main tremblante il interroge le cœur : l'ivoire ému s'attendrit, il a quitté sa dureté première ; il fléchit sous les doigts, il cède. Telle la cire de l'Hymette s'amollit aux feux du jour, et, façonnée par le pouce de l'ouvrier, prend mille formes, se prête à mille usages divers. Pygmalion s'étonne ; il jouit timidement de son bonheur, il craint de se tromper ; sa main presse et presse encore celle qui réalise ses vœux. Elle existe. La veine s'enfle et repousse le doigt qui la cherche »*

Dans ce récit, c'est quelque part le fantasme de tout artiste qui se réalise. L'ivoire s'apparente à la chair dans sa douceur, sa tiédeur, sa teinte claire mais moins spectrale que le marbre. Ne dit-on pas « avoir une carnation d'ivoire » ? La comparaison semble naturelle, évidente. Pourtant le passage de l'un à l'autre ne peut s'effectuer sans l'intervention divine. Ovide compare le phénomène de l'assouplissement miraculeux du matériau au façonnement de la cire, faisant ainsi écho à la métaphore biblique : de la sculpture au ciseau, l'on passe au registre du modelage, faisant appel au travail direct de la main de l'artiste ou de l'ouvrier. D'ailleurs, on remarque que, tout au long du texte, le contact physique entre l'artiste et son œuvre est omniprésent : Pygmalion « avance la main » vers sa sculpture, il « la touche », « l'étreint », y exerce la « pression de ses doigts », craint d'y laisser son « empreinte »... Différentes parties du corps sont tour à tour évoquées : le cœur, la main, la chair, les membres, la bouche, les doigts, le pouce, la veine... Plus que le caractère magique de cette métamorphose, il nous faut retenir la fusion entre la multitude de gestes opérés par le protagoniste, le champ lexical du toucher conférant un certain érotisme au récit, et le délire sentimental qui hante l'artiste. Immanquablement, tout créateur, sans forcément atteindre cet extrême que représente l'état amoureux, s'attache à la créature qu'il façonne ; son émergence physique s'accompagne d'une charge sentimentale. En même temps que l'artiste modèle le matériau, l'investit de sa force, le presse de ses doigts, le polit, le lisse, l'apprivoise, et fait peu à peu surgir la forme de la matière informe, il s'investit émotionnellement, mûrit son projet, se tend, se relâche, se concentre, bifurque, adapte ses intentions, se maudit, se félicite... Ainsi, la réalisation de mes figurines me plonge-t-elle dans un état d'esprit particulier : en les façonnant, je m'imprègne de leur caractère, j'imagine leur histoire personnelle, j'éprouve un très fort sentiment d'empathie à leur égard. C'est une tendresse quasi maternelle qui éclot parallèlement à leur lente création ; je pense d'ailleurs que cette connivence entre le matériau et moi est indispensable à la réussite de chaque figurine : si je la façonne sans cet étrange sentiment d'affection, elle sera beaucoup moins imprégnée d'individualité, d'une certaine part d'humanité. Ce pathos intrinsè-

quement présent, cette expansion du champ de l'affect, sont exprimés par Kra N'Guessan lorsqu'il décrit sa méthode de travail<sup>11</sup> :

*« À ces deux stades, j'éprouve un profond plaisir à faire et à défaire la forme qui se décline tantôt figurative, tantôt abstraite. »*

*« Dialogue sans fin, car la fin d'un tableau s'érige en acte de naissance d'un autre et ainsi de suite. Aucun espoir d'être secouru, autre que les éléments qui contribueront à bâtir les fibres vives du curieux objet en gestation.*

*Véritable conquête !*

*Conquérant solitaire, sans cesse à la recherche du salutaire.*

*Tel un missionnaire, l'artiste, héros comme dans les jeux d'enfant d'autrefois, se laisse guider par son flair, sa foi et sa spontanéité.*

*Dans ce jeu de cache-cache, rien n'est gagné à l'avance.*

*L'issue n'est ni garantie ni certaine, ce qui est infiniment excitant et palpitant. C'est à trembler de joie quand la forme apparaît : graphiquement, chromatiquement, le rêve devient réalité, juste pour un temps car cela doit recommencer pour que le jeu prenne tout son sens : éternel recommencement. »*

La succession de ces deux extraits montre bien l'ambivalence et la complexité de l'état d'esprit dans lequel se trouve plongé l'artiste au travail : à la jouissance de la création, s'apparentant au plaisir du jeu, s'ajoutent le lexique d'une lutte quasi guerrière, ainsi que le terme « gestation » qui rappelle encore une fois l'enfantement d'un être vivant. Kra N'Guessan accouche de son œuvre et son dénouement imminent le transporte dans un état d'excitation presque comparable à l'émotion hystérique de Pygmalion.

Ma formation d'illustratrice me conduit au même sentiment d'exaltation lorsque je dois donner corps à un personnage et le vois progressivement gagner en force et en autonomie. L'illustrateur doit poser un visage sur des mots, traduire visuellement une description verbale ; et au-delà de l'enveloppe visuelle conférée au personnage, il faut rendre compte de sa personnalité profonde. La création se met réellement à exister lorsqu'il se meut au sein d'un récit, déclinant une série d'expressions, dévoilant son caractère propre. En ce sens, je ressens un vif attachement envers chaque personnage créé ou interprété, comparable à une forme de maternité. L'expérience varie sensiblement dans le cas de mon travail sur les Fragiles : le passage au volume aboutit à une figurine unique, figée dans une seule posture et expression, seul témoignage de sa « vie intérieure ». Je ne goûte donc pas au bonheur de la voir s'animer une fois qu'elle est cuite. Cependant, lorsque je la modèle, je joue à l'agencer selon différentes postures comme s'il s'agissait d'un minuscule pantin, à la fois souple et très fragile. Qui plus est, mon contact avec la matière est direct, donc l'implication physique plus forte. Enfin, à la puissance évocatrice du modelage, s'ajoute la particularité du matériau à proprement parler, à savoir la pâte à sel. Comme l'ivoire se

---

<sup>11</sup> N'GUESSAN Kra, *Il y a du jeu dans l'art*, Paris, Klanba éditions, 2012

distingue du marbre, la pâte à sel se distingue de l'argile. Cette mixture s'apparente au pain, produit alimentaire de base quasiment universel. Le pain, fruit de la moisson, du travail de l'homme et d'une mystérieuse alchimie, attise d'ailleurs la plume de Francis Ponge<sup>12</sup> :

*« Ainsi donc une masse amorphe en train d'éructer fut glissée pour nous dans le four stellaire, où durcissant elle s'est façonnée en vallées, crêtes, ondulations, crevasses... Et tous ces plans dès lors si nettement articulés, ces dalles minces où la lumière avec application couche ses feux – sans un regard pour la mollesse ignoble sous-jacente. »*

En utilisant une tournure passive, le boulanger reste une entité mystérieuse, quasi-mystique. Et par l'emploi de la formule « four stellaire », l'écrivain semble souligner le caractère presque magique, cosmogonique, de la formation du pain passant, par le phénomène de la cuisson, d'une masse amorphe éruquant à une merveille de microcosme. La pâte à sel procède presque de la même manière. Il s'agit d'une recette de grand-mère ; avant de modeler, il faut cuisiner la mixture, qui malgré la salaison, reste comestible. Si peu d'ingrédients sont nécessaires à la création de cette merveilleuse pâte à modeler : de la farine, du sel, de l'eau ! La pâte ne lève pas, mais après la cuisson, elle dégage les mêmes parfums alléchants, expose la même texture encore tendre, chaude, rappelant un petit corps endormi.

Le malaxage de cette pâte hors du commun, dotée d'une magie propre, me conduit donc à l'élaboration de vies miniatures. Parfois, plus que de la sculpture, j'ai l'impression de me livrer à la réalisation d'une sorte de poupée vaudou ou objet fétiche. En ce sens, on peut évoquer certaines œuvres de l'artiste juif roumain Victor Brauner : son *Objet de contre-envoûtement*, datant de 1943, représente une figure anthropomorphe monstrueuse, dont le corps d'argile blanche est sauvagement replié et enserré par un fil de fer. La tête, réalisée en cire, revêt une expression de fureur effrayante ; elle est fixée au-dessus du corps par un cerceau de fer passant devant la bouche comme un bâillon ; le tout est disposé au fond d'une boîte en bois. Celle-ci est tapissée de papiers ornés d'inscriptions en hébreu ou de caractères à connotations cabalistiques, magiques. Cette composition surréaliste aurait eu un rôle d'exutoire pour l'artiste juif, ayant vécu caché pendant de longues années pour échapper aux nazis. Elle exprime avec violence le sentiment d'enfermement du créateur. Ce-dernier semble l'avoir créée pour se décharger de cet étouffement, de cette rage qui l'habitaient : à son image, il ficelle et confine le personnage dans une boîte, associant à la pratique artistique des pouvoirs libérateurs. La figurine se voit donc confier un rôle précis : rétablir l'harmonie intérieure de son géniteur. Ce désir se voit confirmé par la présence d'un carré à neuf cases rempli de chiffres hébraïques : ce carré magique symboliserait « un système harmonique indestructible dans un monde conflictuel et chaotique »<sup>13</sup>. Pour ma part, ma pratique ne rentre certes pas dans un tel degré de charge ésotérique ! Cependant, je ressens une affinité avec

---

<sup>12</sup> PONGE Francis, « Le Pain », *op. cit.*

cette œuvre, qui semble encore imprégnée du ressentiment de son auteur. On se figure bien la vigueur de sa pulsion créatrice : la statuette semble avoir jailli des entrailles de son géniteur ; elle reste à jamais l'enfant maudit et grimaçant de ces sombres heures de réclusion.



Victor Brauner,  
Objet de contre-empoûtement, 1943,  
argile, cire, bois, fil de fer, papier



statuette magique,  
Afrique, Congo, XIX<sup>e</sup> siècle,  
bois, fer, pigments, fibres végétales,  
textile



Nick Sikkuark,  
Shaman, 1990,  
crâne et bois de caribou, fourrure,  
tendon, ivoire, incrustations noires

La puissance évocatrice de cette œuvre résulte aussi sans doute de l'usage de matériaux hétéroclites, sans doute les seuls dont disposait l'artiste. Comme la pâte à sel, il s'agit de matériaux peu usités, donc à l'interprétation plus ambiguë que d'autres pratiques traditionnellement ancrées dans le domaine de l'art. Objets glanés, récupérés, substrats et rebuts, fonds de tiroirs... Il s'agit d'une sorte de bricolage grossier et en même temps cohérent, proche de l'art brut, évoquant aussi les poupées vaudou ou objets magiques créés de par le monde. Les artistes inuits contemporains, tel Nick Sikkuark, créent par exemple des figurines à partir d'éléments naturels souvent issus des animaux qu'ils ont chassés : os, poils, plumes, bois de caribous, pierres, ivoire, servent de base à l'émergence d'un bestiaire empreint de merveilleux.

---

13 MÉNIER, Mady, *De la métaphysique au physique : pour une histoire contemporaine de l'art - hommage à Fanette Roche*, Paris, publications de la Sorbonne, 1995, p.143

*« Bien qu'il soit majoritairement destiné à un public de Qallunaat (de Blancs), les thèmes restent profondément ancrés dans la culture inuit. Le bestiaire est très présent. Les mythes et les contes sont une source inépuisable d'inspiration. Le chamane est lui aussi très souvent évoqué, bien que les Inuit soient aujourd'hui chrétiens. Pour beaucoup d'artistes, l'art est un moyen de révéler un passé qui n'est plus, l'art devient alors une trace, une présence, dans la mémoire collective. »*

Dans ce sens, on comprend que les matériaux mêmes acquièrent une valeur de trace, puisqu'il s'agit de restes d'êtres vivants, quelque part encore porteurs de leur esprit. Les préoccupations des artistes inuit dépassent largement la question décorative : le lien entre les matériaux et la forme est étudié pour retranscrire au plus près l'essence du sujet. Pour représenter un esprit de la nature, ils recherchent une harmonie, laissent le motif émerger du matériau comme une réminiscence naturelle de ce qui est ordinairement caché.

*« Au Nunavik, le terme sanannguati désigne littéralement « la personne qui exécute un travail de façonnage qui se présente sous les traits de la miniaturisation d'une réalité physique ou imaginaire », c'est-à-dire « le sculpteur ». Cette notion de réalité est importante et les sculpteurs inuit eux-mêmes qualifient la sculpture « d'imitation du réel ». Ajoutons que la notion de beauté, en langue inuit, est très proche de celle de vérité, sulijuq. »<sup>14</sup>*

Ainsi, dans l'art inuit comme dans ma pratique, chaque pièce est unique, de la même manière qu'un individu ne peut se confondre avec un autre. Non seulement parce que chacune est conçue pour un espace différent, mais aussi en raison de sa « naissance », de son rapport privilégié et unique avec sa créatrice. Je pense d'ailleurs que cette tendresse inhérente à chaque œuvre reste palpable, au-delà de mon ressenti personnel, et leur confère une part certaine de leur valeur. Ma sensibilité, qui affleure à la surface de la pâte à sel, est soulignée par les qualités suggestives du matériau même. La sculpture de mie de pain est chargée de connotations, de souvenirs familiers. Surtout, c'est sa modestie, sa fragilité, son caractère délicat, qui renforcent la valeur affective que l'on peut porter à mes personnages.

### **Le Petit et le Modeste, objets de convoitise**

Lorsque l'on évoque les jeux ayant rythmé nos heures en cours de récréation, impossible de ne pas se rappeler avec une certaine nostalgie les parties de billes, pogs, cartes-personnages, djodjos..., qui se succèdent et se répètent de génération en génération. Certains se remémorent avec fierté qu'ils possédaient alors l'une des plus belles collections de ces gadgets infantiles, composée de pièces rarissimes gagnées au prix d'une lutte acharnée ou à la suite d'un coup de chance mémorable... Ces jouets de formes diverses possèdent comme point commun cette faculté à s'accumuler, pour former des familles que l'on nomme et que l'on range selon certains critères. Le

---

<sup>14</sup> Cf <http://www.espace-inuit.org>, fiche thématique sur l'art inuit, <http://www.artinuitparis.com> et <http://www.spiralemagazine.com/parutions/225/pdf/portfolio.pdf>



trésor est progressivement grossi, nourri, grâce à un jeu d'échanges, trocs, paris, tournois mettant en œuvre l'adresse, la ruse des concurrents. Une fois devenus adultes, certains conservent cet attrait pour la pratique de la collection, associant instinct de chasse et instinct de conservation des trophées. Timbres, pièces de monnaie, cailloux, bouchons de liège ou capsules de bouteilles, boîtes d'allumettes, effigies d'un animal-totem, magnets, moulins à café, assiettes en porcelaine, souvenirs de vacances ou de pèlerinages... Le trésor, âprement enrichi au fil des ans, peut se composer d'objets précieux, mais il s'agit très souvent de pièces banales dont la valeur relève de facteurs autres : rareté, ancienneté, valeur sentimentale... Et bien sûr, c'est avant tout la multiplication des pièces, témoignant de la persévérance de la quête, qui confère le plus de force à la collection. Joachim Mogarra s'approprie dans son travail cette échelle de valeurs si particulière : c'est à partir des objets les plus simples qu'il fait émerger des séries de photographies évoquant des albums de voyage extraordinaires. Afin de provoquer le dépaysement à partir du plus insignifiant et du plus commun des objets, afin d'insuffler la magie, la beauté et la poésie à ses tirages, le rôle de la série semble primordial. Outre l'importance du décalage humoristique provoqué par la légende, c'est le nombre et la variété des propositions qui renforce l'intérêt de la collection.

À mes yeux, la notion de préciosité ne résulte pas forcément de la richesse du médium employé. Au contraire : dans le cadre de mon travail, l'utilisation de matériaux modestes participe pleinement à la valeur dont je l'investis personnellement, ainsi qu'à l'attrait que mes personnages peuvent exercer sur leurs interlocuteurs.

Au moment de la création, mon choix se tourne naturellement vers la pâte à sel : cette technique de modelage extrêmement ancienne, faisant partie du folklore traditionnel et souvent considérée comme un passe-temps pour les enfants, me séduit par son humilité. L'atelier prend des airs de cuisine, la pâte colle aux doigts dont on suce le sel, les gestes sont simples et francs. Son origine modeste, sa couleur de pain blanc, sa texture un peu rugueuse et, en même temps, étonnamment souple, qui exclut tout angle tranchant et toute pointe agressive, concourent à mon objectif : produire un objet désirable avec un matériau pauvre. La pâte à sel développe un univers de douceur, de rondeurs accueillantes et de parfums d'enfance, un goût de « reviens-y » un brin nostalgique. Les Fragiles attirent la sympathie par leur caractère familial, bon-enfant, ordinaire et sans orgueil.

Outre la sobriété inhérente à ce médium, j'apprécie ses faiblesses. Ainsi, sa vulnérabilité face à l'humidité entre en adéquation avec l'essence même de mon travail, à savoir l'expression de la fragilité. Malgré l'ajout d'un vernis invisible, mes figurines restent en grande partie démunies face

aux agressions extérieures. En cela, elles se font plus pressantes lorsque, livrées aux caprices climatiques, elles attendent un propriétaire : trop longtemps exposées à la pluie et aux vents, leur temps est compté ! Leur friabilité soulève la compassion des passants, réveille leur instinct protecteur. Peut-on laisser déceintement cette petite chose fondre sous les assauts de la pluie ou se faire picorer par un pigeon ? Ce presque-rien, cette créature-bout-de-pain, semble mériter l'attention prévenante que l'on réserve aux gens malades...

Pour certaines œuvres, j'ai décidé de confiner mes figurines dans des boîtes de conserve, résidus de l'activité humaine évoquant simultanément société consumériste et enfermement. Ces boîtes constituent également un petit écrin protecteur facilitant le transport et l'installation de mes sujets les plus fragiles. Elles pourraient également évoquer les boîtes aux trésors ayant recueilli les trouvailles de notre enfance...



Jim Doran,  
*A Muse when you need her,*  
2011



Jim Doran,  
*The Guide,*  
2012

Cela fait écho aux mini-dioramas de Jim Doran, encastés dans des boîtes de sardines, des écrans de montre, ou de minuscules boîtes en fer blanc : l'artiste y développe un micro-univers de papier, une petite composition scénique où les pans du décor se succèdent comme autant de rideaux de théâtre. Le délicat tableau, jouant des effets de la perspective, semble décupler la faible profondeur du contenant, telle une boîte sans fond de magicien, dont la facette extérieure ne laisse pas présumer l'étendue de la facette intérieure. Souvent, le micro-univers s'y épanouissant rappelle les étranges visions d'Alfred Cubin, les ambiances oniriques et sombrement

burlesques d'une nouvelle d'Edgar Allan Poe. Ces saynètes semblent autant de petits fragments de rêves, capturés et enfermés dans des réceptacles de bric et de broc, que l'on pourrait avoir cachés sous l'oreiller dans cette intention. Là encore, on peut se remémorer l'*Objet de contre-envoi* de Victor Brauner, dont le cadre-coffret profond semble justement choisi pour piéger une pensée mauvaise, une créature dangereuse issue de fantasmes ésotériques. Le caractère hétéroclite des différents éléments rythmant le fond du boîtier renforce le sentiment qu'il s'agit d'un monstrueux fond de tiroir, d'un objet secret et enfoui destiné à l'oubli dans un recoin obscur... La connotation des boîtes de fer blanc de Jim Doran s'avère tout autre : leur aspect extérieur semble contenir à lui seul tout un monde ; les couleurs vives d'une imagerie légèrement désuète, les slogans et accroches désormais ancrés dans la mémoire collective, l'esthétique des vieilles affiches publicitaires des années 1950, tout cela fait d'ailleurs l'objet d'une mode. Ces contenants dont l'utilité première est souvent dépassée, revivent une seconde fois lorsqu'on les conserve à leur tour. Ils incarnent un temps écoulé, un âge d'or rêvé, et Jim Doran associe cet aspect bon enfant, cette touche nostalgique, à des scénarios un tantinet cyniques, légèrement inquiétants. Ce décalage entre naïveté du support et du dessin d'une part, et humour grinçant des historiettes d'autre part, aboutit à la réalisation touchante de petites vanités de poche dont l'accumulation pourrait rappeler un cabinet de curiosités.

Pour ma part, s'il me paraissait pertinent de laisser apparent l'aspect originel de certaines des boîtes utilisées, j'ai néanmoins choisi de recouvrir certaines d'entre elles avec du papier journal : en effaçant les marques des produits et autres informations parasitant mes intentions, j'obtiens une épuration des objets et du discours ; l'attention du spectateur se concentre davantage sur le contenu de la boîte. De plus, cela permet de distinguer mon travail de déchets et emballages éventuellement abandonnés aux environs : il ne s'agit pas d'une boîte comme les autres... Toutefois, dans le cas d'un recouvrement, le papier employé n'est pas uniforme et vierge : l'utilisation de feuilles extraites des Pages blanches introduit une multitude de noms de personnes ordinaires au contact de mes figurines.

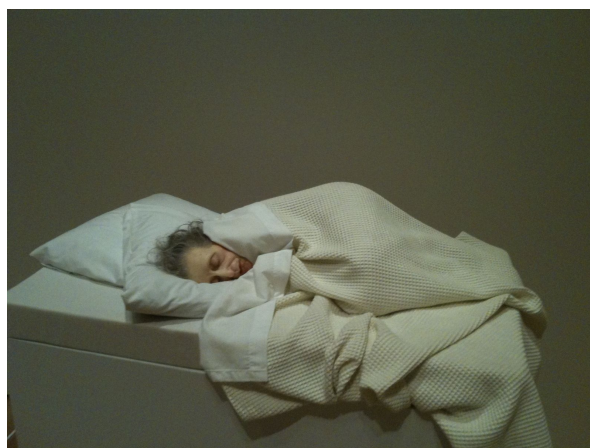
J'ai également enveloppé certains de mes personnages dans un voile de nylon, ce fil à la fois extrêmement résistant et dont la finesse de tissage le rend cassant. La résille épouse les formes du Fragile comme une seconde peau, elle le protège et le dissimule un peu aux regards extérieurs ; mais elle le coupe aussi davantage de son environnement. Les figurines dotées de ce cocon tissulaire sont celles dont la posture ou la situation exprime clairement la solitude. En voulant les protéger, les emmailloter à la manière d'Anette Messenger tricotant des vêtements pour de petits oiseaux morts, j'accentue leur inaccessibilité qui constitue leur principale fragilité. Paradoxe de ce voile, apportant simultanément pudeur, douceur, dignité, et isolement, enferme-

ment. Les mailles du nylon dessinent un fin grillage occultant une part de la réalité, limitant la prise de contact. Mais cette part de mystère avive en même temps la curiosité du spectateur et stimule ses instincts voyeurs.

Ainsi, les différents composants de mon travail prennent-ils leur sens dans le portrait de l'homme que je dresse : à travers mes sculptures miniatures, je veux témoigner de l'imperfection humaine, à la fois douloureuse et belle. Si j'ai intitulé mon projet « Fragiles », ce n'est pas uniquement parce que j'utilise des matériaux délicats et non-nobles, mais surtout parce que les sujets mêmes de mes compositions évoquent ce qu'il y a de plus fragile, de plus sincère aussi, dans l'espèce humaine. Une personne alitée, malade ou endormie, une personne seule, isolée dans un espace contigu..., symbolisent ce qui se cache justement derrière ces façades d'indifférence que je veux abattre. On retrouve d'ailleurs de tels sujets chez Ron Mueck : ses sculptures *Untitled (Old Woman in Bed)* ou *Spooning Couple* suscitent l'attendrissement de ceux qui les regardent, sans doute parce que le sommeil constitue quelque part la plus grande forme d'abandon qui soit, la perte de contrôle par excellence. Quant à la maladie, on dit souvent que malgré la compassion et les soins d'autrui, on reste seul dans sa souffrance. Or, la solitude, le démon des grandes villes si bien représenté par Edward Hopper, constitue à mes yeux l'un des plus grands maux (et l'un des plus paradoxaux) de notre société, pourtant orientée vers la communication. Peut-être qu'en se penchant sur un petit monsieur roulé en boule, à la fois misérable et terriblement humain, l'observateur se sentira-t-il concerné, éprouvera-t-il un peu de tendresse, et abandonnera-t-il à son tour son masque protecteur ?



Ron Mueck, *Spooning Couple*, 2005



Ron Mueck, *Untitled (Old Woman in Bed)*, 2000

On constate donc que la modestie matérielle, épousant la fragilité physique et psychologique de mes sujets, concourt au développement d'un affect chez le spectateur et rend mes figurines désirables. Ou plutôt, elles attisent une forme de compassion, un tendre attachement, qui rejoint celui que les enfants éprouvent envers les menues bricoles cachées au fond de leurs poches : ils les collectionnent, les cajolent et les conservent jalousement comme de petits animaux familiers. La petite échelle de mes sculptures participe donc à la valeur sentimentale que l'on peut leur porter : si le petit objet retient mon attention, c'est non seulement parce qu'il renforce la vulnérabilité du sujet (et fait alors ressurgir notre instinct de protection), mais aussi parce qu'il déclenche un sentiment possessif très fort. C'est en partie sa petitesse qui rend l'objet désirable, peut-être parce qu'elle nous permet de le transporter, de le cacher, de l'accumuler.

En partie seulement, car l'affect est indispensable au développement de l'instinct collectionneur. Penchons-nous sur les *Petites Personnes* de Slinkachu : bien que le matériau soit plus résistant et le format des figurines plus pratique pour pouvoir les glisser dans sa poche, on ne ressent pas forcément le besoin de s'en saisir. En effet, elles sont trop petites pour qu'on puisse distinguer les traits de leur visage ; elles paraissent presque lointaines, conservent immuablement une certaine distance floue vis-à-vis du spectateur. Extraites de leur contexte scénique, elles redevennent presque de banales figurines de maquette de train. De plus, leurs attitudes ne prennent sens qu'en regard de l'univers urbain qui les accueille.



Isaac Cordal, *Follow the leader*, 2010



Isaac Cordal, *The Tenant*, 2010

Chez les personnages d'Isaac Cordal, multiples déclinaisons d'un petit homme d'affaires à l'expression fatiguée, on retrouve une échelle approximativement identique à celle des Fragiles. Qui plus est, l'artiste emploie pour la réalisation de ses figurines une sorte de ciment poreux et

marqué d'imperfections qui leur confère un caractère artisanal. Le modelé irrégulier, expressif de ses sculptures les dote d'une certaine humanité que n'ont pas les jouets lisses et sans défauts. Cependant, la charge affective qui pourrait investir ses créations se trouve annulée par le ton souvent glauque, sombre, inquiétant de ses mises en scène. En déclinant les attitudes d'une figure principale ayant toutes les caractéristiques de l'antihéros, Isaac Cordal semble questionner le rapport de ses contemporains au monde du travail, de l'entreprise, dépeignant avec une certaine férocité des comportements de masse jugés suicidaires et déshumanisants. Tout au plus, pouvons-nous éprouver de la pitié pour le destin tragique, morbide, de ses bonshommes de ciment.

Ainsi donc, les Fragiles se distinguent des Petites Personnes de Slinkachu et des hommes d'affaire de Cordal, puisque, dans leur cas, l'association de la petitesse et de matériaux humbles suscite l'attendrissement des passants et réveille leur pulsion collectionneuse. Mais cette dernière est également nourrie par la mise en place d'un véritable jeu de piste. Le dispositif ludique qui accompagne les Fragiles renforce l'immersion des participants.

### 3. La manipulation de l'autre *via* la manipulation du jouet

J'évoquais précédemment le caractère manipulateur de mes figurines : celui qui la détient est responsable d'un fragment de son destin ; il manipule une micro-existence et ce pouvoir se concrétise par la mise en place d'un récit *via* le blog. Toutefois, si je délègue une part de responsabilité aux passants qui deviennent joueurs, si je ne maîtrise plus la trajectoire de mes créations, je reste celle qui a déposé en premier ces statuettes et mis en place le dispositif de jeu... Si les passants en acceptent les règles, c'est qu'ils ont été happés par mes Fragiles, sont entrés dans le cercle magique décrit par Huizinga. Derrière le caractère incertain, aléatoire de ma proposition urbaine, n'y a-t-il pas un fort désir de manipulation de mes contemporains ?

#### **La dynamique du Petit Poucet : figurines semées, entre cailloux et bouts de pain**

Dans le célèbre conte de Perrault<sup>15</sup>, le Petit Poucet, cadet d'une fratrie de sept garçons, retrouve son chemin hors de la forêt en jalonnant son parcours de petits cailloux blancs. Lorsque les parents envisagent de les abandonner une seconde fois, impossible pour le jeune héros de sortir la veille remplir ses poches de cailloux. Il se résout donc à semer de petits morceaux de pain sur la piste, mais les oiseaux picorent la voie ainsi tracée et scellent le destin des sept enfants, condamnés à affronter l'ogre. Dans ce récit, les cailloux constituent la piste, la trace indicielle qui guide et sauve. Éclairés par la lune lorsque les frères sont perdus au plus profond des ténèbres, ces petits bouts de rien prennent des allures de diamants ; leur révélation physique accompagne l'éclat de leur valeur salvatrice. Par contre, le pain est traître. Il ne remplit pas le rôle attendu, rattrapé par sa fonction première : nourrir. La mie tendre attire la convoitise de prédateurs ; elle disparaît dans un ballet de plumes et referme ainsi autour des enfants le cercle magique constitué par la forêt. Les jeunes héros sont pris au piège, ne peuvent rebrousser chemin et éviter l'aventure. Ils doivent se lancer corps et âme dans leur quête initiatique, qui révélera d'ailleurs le courage et l'ingéniosité du plus petit.

Mes figurines sont semées au cœur de l'espace urbain, comme une discrète ponctuation, un éclat de blancheur parfois auréolé de couleur. Mais si l'on reste dans la perspective du conte, mes figurines-appâts brillent en premier lieu de l'éclat de la mie de pain. Avant de devenir guides, de conduire le regard des passants à s'attacher à des éléments architecturaux inédits, ou de les sensibiliser à autrui, ils se font capteurs, mailles éparses d'un filet cherchant à attraper, entraîner dans le jeu, faire entrer dans le « cercle magique ». Mais quel est donc ce mystérieux cercle déjà évoqué

---

<sup>15</sup> PERRAULT Charles, *Les Contes de ma mère l'Oye*, France, 1697

à plusieurs reprises ? En 1938, Johan Huizinga publie son classique *Homo Ludens*, désormais considéré comme une référence dans l'étude du loisir et de la culture<sup>16</sup>. Dans son ouvrage, le savant développe la théorie du cercle magique : pour qu'il y ait jeu, le joueur doit être libre d'entrer ou sortir du cercle à sa guise. Le seul pouvoir de fascination du jeu est suffisant pour retenir le participant dans ses rets. À l'intérieur du cercle, on est dans le jeu. En dehors, on ne joue pas, quoiqu'on fasse. Il semblerait que mon dispositif réponde assez bien à cette définition du jeu. Les sculptures peuvent être considérées comme autant de trous de serrure incitant le curieux à s'approcher et regarder de plus près. Une fois que le passant décide de s'en saisir, il « tire la chevillette » selon l'expression consacrée et entre dans le jeu de manière plus ou moins consciente. Puis, lorsqu'il se rend sur le blog, le joueur est conforté, voire réconforté, dans l'idée qu'il s'agit bien d'une sorte de jeu. S'il s'est emparé de l'une de mes figurines de pâte à sel sans trop savoir s'il en avait l'autorisation, et s'il a décidé de consulter l'adresse mail inscrite dessus, il voit alors son acte légalisé et encouragé. Du statut de voleur, le voilà élevé au rang de joueur. En effet, sur la page d'accueil du blog, impossible de rater l'onglet intitulé « règles du jeu ». Aussi le passant kidnappeur peut-il entrer de manière confiante dans le « cercle magique » de ma démarche.

D'autres artistes, telle Marylène Négro, mettent en place des dispositifs-hameçons appâtant les spectateurs potentiels pour en faire les constituants de leur travail. Prenons l'exemple de son œuvre intitulée *Viens* : cette artiste adopte ce terme comme court message choc, qu'elle diffuse par plusieurs biais : distribution de flyers, cartes de visite, affichage dans l'espace public... À chaque fois, on y retrouve les mêmes composants : sur un fond jaune pâle, s'étale en gros caractères italiques bleus l'accroche « Viens », suivie d'un numéro de téléphone portable de la même couleur mais dans un corps plus modeste ; puis en tout petit, l'indication « Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg ». Le but est de voir si des anonymes céderont à cette injonction brutale et persuasive, complexe derrière son apparente simplicité : le manque évident d'informations (qui nous invite ? Quand ? À quoi devons-nous nous attendre ?...) la rend énigmatique et suscite la curiosité ; l'écriture en italique semble imiter le ton insinuant d'une personne prononçant une telle injonction, on imagine une voix pressante, insistante ; le jeu des complémentaires bleu-jaune confère une dimension hypnotique au texte restreint ; enfin, le passant est personnellement apostrophé, impérativement tutoyé : un illustre inconnu lui confie son « 06 » sans faire de manières, lui livre un bout de son intimité, comme un troc, un gage de confiance... Marylène Négro entre ici dans le système artistique décrit par Nicolas Bourriaud<sup>17</sup> lorsqu'il parle de

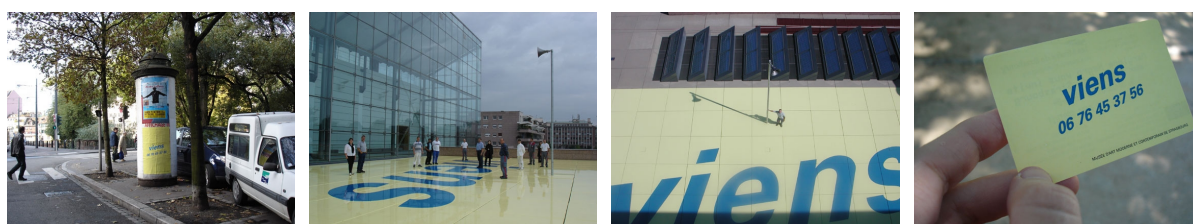
---

<sup>16</sup> HUIZINGA Johan, *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Allemagne, 1938, traduction par SERESIA Cécile, Paris, Gallimard, 1951, 340 p.

<sup>17</sup> BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998



« commerce interhumain différent des « zones de communication » qui nous sont imposées » : elle exploite une faille des moyens de communication usuels, faisant de l'écart entre sa proposition et l'utilisation classique des codes médiatiques le moteur de sa démarche. Ainsi, cette dernière ne repose pas uniquement sur la participation volontaire des citoyens, mais sur la convergence raisonnée de données précises, provoquant l'intérêt de ceux-ci. Nous avons vu que chaque élément était conçu afin de capter l'attention des passants, afin de les intriguer et de les appâter. Par ailleurs, il existe plusieurs moyens de pénétrer dans ce cercle magique, soit en téléphonant au numéro inscrit, soit en se rendant directement sur le site indiqué. L'artiste semble prendre un malin plaisir à manipuler ses spectateurs potentiels, montrant ainsi la puissance persuasive des médias, l'impact étonnant d'un texte *a priori* basique inscrit sur un bout de carton.



Marylène Negro, Viens, ville de Strasbourg, 2004-2005

### Se prendre au jeu : l'obsession du joueur

Ma démarche propose également plusieurs portes d'entrée dans le fameux cercle ; une fois que les figurines ont happé les joueurs, on peut imaginer différents scénarios, différentes stratégies adoptées par ces derniers. Impulsé par les minuscules appâts, c'est tout l'engrenage du jeu qui se met en branle... Mais avant tout, il nous faut tâcher de comprendre ce qu'est un jeu et en quoi mon dispositif s'y apparente.

Jesper Juul, ludologue et chercheur renommé sur les jeux vidéos, né en 1970 au Danemark et actuellement professeur à la New York University Game Center, réalise de nombreux textes, livres, articles et conférences autour de la question du jeu. Comme Huizinga, il part du constat simple que le jeu est un « autre », un espace-temps hors des préoccupations de la vie réelle. Aussi, pour circonscrire le jeu, faut-il définir ce qui le distingue du réel, soit une série de critères propres. En ce sens, le professeur nous soumet une définition<sup>18</sup> permettant à ses yeux de poser les limites entre ce qui est un jeu et ce qui ne l'est pas :

---

<sup>18</sup> JUUL, Jesper, « The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », discours à la Level Up conference, Utrecht, Novembre 2003

*A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.*

Cette définition est analysée par Maude Bonenfant, doctorante en sémiologie, et décortiquée en une suite de six critères<sup>19</sup> :

1. *Les jeux sont basés sur des règles plus ou moins fixes.*
2. *Les jeux ont des résultats variables (plusieurs possibilités) et quantifiables (dont le résultat est indiscutable).*
3. *Les jeux ont une valeur (positive ou négative) assignée à chaque résultat possible.*
4. *Les jeux requièrent un effort de la part du joueur (challenge) qui le rend (partiellement) responsable du résultat.*
5. *Les joueurs sont émotivement impliqués dans le résultat du jeu (« contrat du jeu »).*
6. *Les jeux ont des conséquences « négociables » : ils peuvent avoir ou non des conséquences dans la vie à l'extérieur du jeu (real-life), mais doivent demeurer inoffensifs.*

On peut retenir que le « résultat du jeu » semble ici jouer un rôle prépondérant : il est à la base du « contrat du jeu » et stimule la motivation, l'implication du joueur. La plupart du temps, l'objectif du jeu est de « gagner », qu'il y ait récompense ou non, ou du moins d'obtenir un résultat positif, et les joueurs concentrent leurs efforts dans cette visée. Toutefois, le résultat doit demeurer « inoffensif » hors du cadre du jeu, il ne débouche pas sur des conséquences sérieuses (nous reviendrons plus tard sur cet élément).

Notons aussi l'idée de « règles du jeu », à associer au contrat du jeu : le cadre du jeu suit ses propres règles et un fonctionnement souvent différent du monde courant. Cette structure interne parfois très éloignée de la réalité n'est pas remise en question par les joueurs qui l'acceptent de manière tacite. Si ce contrat de jeu, auquel on adhère plus ou moins consciemment, est rompu, c'est soit parce que le joueur n'a pas intégré les règles, soit parce qu'il s'agit d'un « mauvais joueur ». En effet, des règles du jeu et de leur respect découle la notion de fair-play. Celle-ci est quasi-vitale au joueur : il peut tricher bien sûr mais prend alors le risque d'être hors-jeu, donc éjecté de l'espace-temps du jeu. Cela est sans conséquences dans le monde réel, mais constitue une *petite mort* dans la dimension du jeu.

Pour le moment, la qualité immersive du jeu ne semble guère en constituer l'un des aspects les plus fondamentaux et déterminants. Pourtant, elle joue un rôle prépondérant dans mon dispositif : l'implication du spectateur en constitue l'un des principaux moteurs. Peut-être doit-on la voir dans la « fascination » évoquée par Huizinga, dans cette nécessité à s'immerger dans l'espace circonscrit du jeu pour en faire partie, d'en absorber les règles et de l'accepter comme une bulle

---

<sup>19</sup> BONENFANT Maude, *Séance appliquée 1 : Le jeu et la recherche*, présentation, UQAM, 19/09/2007

hors du monde où chaque geste peut être doté d'une valeur nouvelle. Or, si l'immersion par le jeu reste une thématique sous-jacente lorsque l'on parle du jeu en général, elle devient l'une des principales préoccupations lorsque l'on se focalise sur le domaine spécifique des jeux vidéo. Dominic Arsenault et Martin Picard, chercheurs à l'université de Montréal, parlent même de notion « indispensable à l'expérience du joueur dans son ensemble »<sup>20</sup>. Selon eux, lorsque cette immersion atteint un certain degré, elle peut rendre un jeu plus amusant, plus attrayant que le réel, ou plus incitant pour le joueur à vaincre les difficultés. Par ailleurs, l'évolution du jeu vidéo peut être comprise comme la recherche d'une immersion toujours plus grande, plus englobante et plus complète. Ils distinguent trois types d'immersion vidéoludique, qui peuvent se concilier et également s'appliquer à toutes les autres formes de jeux :

- L'immersion sensorielle, comme son nom l'indique, tente d'accaparer les sens. Dans le cas des jeux vidéo, cette forme d'immersion peut être obtenue par l'usage de grands écrans qui projettent des images près du visage du joueur, ainsi que par l'amplification et la monopolisation des sons à volume élevé, provenant de caisses ou de casques d'écoute surround. Ce matériel spécifique surclasse alors toute information sensorielle provenant du monde réel, au point où le joueur devient entièrement concentré sur le monde du jeu et ses stimuli. Néanmoins, ce mode immersif n'est possible que dans certaines structures très spécialisées pour être parfaitement performant : on ne l'appréhende pas devant une simple gameboy à l'écran trop petit. Il est nécessaire, par ailleurs, que les écouteurs ou enceintes occultent complètement les bruits extérieurs.

Cependant, l'immersion sensorielle ne se résume pas seulement à un bagage matériel ; il faut aussi entendre par cette expression l'influence directe du jeu sur les sens physiques du joueur. Dans cette dynamique, on en distingue trois sortes : elle peut être viscérale, contemplative ou kinésique. L'immersion contemplative repose sur l'envoûtement du joueur face à un déploiement de beauté, un faste visuel, des intermèdes cinématographiques. L'immersion kinésique se rattache à la dimension haptique de certains jeux, avec la mise au point de nouvelles interfaces : manettes vibrantes, activités sportives avec manettes sensibles aux déplacements des joueurs, guitare-manette... Enfin, l'immersion viscérale repose sur la poursuite du vertige et tente de détruire, pour un instant, la stabilité de la perception, tout en infligeant à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse.

---

<sup>20</sup> ARSENAULT, Dominic et PICARD, Martin « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque : *HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, congrès de l'ACFAS, Université de Montréal, 2008.

- L'immersion fictionnelle, pour sa part, décrit le phénomène où le joueur devient absorbé par l'histoire ou le monde du jeu, ou lorsqu'il s'identifie ou devient émotionnellement attaché à un personnage (évidemment, le plus souvent son avatar). Marie-Laure Ryan précise<sup>21</sup> :

*« there is more to this world [le monde fictionnel représenté] than what the text displays of it : a backside to objects, a mind to characters, and time and space extending beyond the display »*

Ainsi, ce type d'immersion vise à nous faire croire que l'univers fictif déployé par le jeu dépasse le simple cadre de sa représentation. Derrière la superficialité informative qui nous est donnée, nous imaginons un degré supérieur de complexité comparable à ce que nous connaissons dans le monde réel. L'immersion fictionnelle peut être subdivisée en trois sous-catégories. Celle diégétique (ou spatiale) définit la sensation du joueur à être présent dans l'espace représenté, grâce à la quantité et la qualité des détails décrivant l'univers. Une telle immersion suscite chez le joueur une soif exploratrice. La forme narrative (ou temporelle) suscite, quant à elle, l'envie de connaître l'issue du récit ou de la quête. Enfin, l'immersion identificatrice (ou émotionnelle) correspond à l'attachement du joueur au(x) personnage(s) qu'il incarne. Ce sentiment affectif peut devenir extrêmement fort selon l'intensité et la durée de la relation joueur-avatar.

- L'immersion systémique est également prénommée « challengebased » dans le SCI-Model, un modèle de l'expérience de jouabilité mis en place par Laura Ermi et Frans Mäyrä<sup>22</sup>. Elle est supposément spécifique au jeu vidéo et se produit lorsqu'un point d'équilibre est atteint entre les habiletés du joueur et les défis proposés par le jeu. En d'autres termes, on atteint cette forme d'immersion lorsque l'on connaît et maîtrise suffisamment les règles du jeu et que l'on en tire aisance et satisfaction. Si l'on observe cette forme immersive dans d'autres domaines, elle s'avère indispensable et omniprésente dans le champ des jeux vidéos, puisque le jeu, reposant sur la participation active du joueur, ne fonctionne pas tant que celui-ci n'a pas intégré le système qui lui est proposé. Lorsqu'il se retrouve doté de superpouvoirs ou ne peut pas saisir tous les objets disposés dans un décor, il adopte un ensemble de règles (un système) pour évoluer dans une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas.

---

<sup>21</sup> RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, MD, The Johns Hopkins University Press, 2001

<sup>22</sup> ERMI Laura et MAYRA Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analyzing Immersion », Conférence de DiGRA : *Changing Views – Worlds in Play*, 2005

Cette méthode d'immersion n'est étudiée que depuis peu, aussi est-ce avec prudence que les chercheurs tentent de dresser des sous-catégories. On peut évoquer une opposition entre immersion physique requérant une habileté dans le maniement de la manette, les réflexes, la coordination, et immersion cognitive exigeant une compréhension tactique et stratégique.

- Enfin, on peut évoquer une quatrième forme d'immersion : l'immersion par le « fun ». En effet, depuis le début de notre analyse, il est peu question de la notion de plaisir éprouvé, qui pourtant est largement mentionnée lorsque l'on demande à quelqu'un pourquoi il préfère tel ou tel jeu. Or, il paraît évident que le joueur devient davantage « accro » d'un jeu s'il y prend du plaisir ! Ce dernier peut être suscité volontairement par le créateur de jeux s'il tient compte des recherches de l'écrivain Steven Berlin Johnson<sup>23</sup> (fondateur d'un des premiers magazines en ligne, *Feed*, et auteur de *Everything bad is good for you*, c'est-à-dire « tout ce qui est mauvais est bon pour vous »), s'étant intéressé à la dopamine. Selon lui, la notion de plaisir émanerait directement du sentiment de succès. Le plaisir ressenti serait une sorte de récompense chimique auto-administrée au cerveau lorsque l'on remporterait une épreuve. Le fait de gagner nous prodiguerait notre "dose" de dopamine, neurotransmetteur dont notre cerveau est particulièrement friand, et nous pousserait à continuer à jouer ! Ainsi, l'acquisition par le jeu d'un sentiment de satisfaction et de contentement expliquerait notre état d'absorption face aux jeux nous stimulant par des défis...

Le psychologue et blogueur Jamie Madigan<sup>24</sup> s'est intéressé de près à cette idée du jeu comme "dealer de dopamine" en étudiant particulièrement la notion de butin dans des jeux comme *World of Warcraft*. Il me semble que cette approche correspond également à ce qui peut être vécu dans le cas de mon dispositif : les figurines lâchées en pleine nature constituent autant de butins temporaires que l'on peut s'amuser à débusquer. À cette première satisfaction, s'ajoute celle de constater que le nouvel emplacement choisi a, à son tour, été repéré par un successeur. C'est le double attrait du jeu de piste, de la chasse au trésor : d'une part, le plaisir le plus évident découle de la découverte des indices, butins, de la certitude de suivre le bon chemin ; d'autre part, le plaisir des organisateurs qui savourent le bon fonctionnement de ce qui a été prémédité.

---

<sup>23</sup> BERLIN JOHNSON Steven, *Everything Bad is Good for You : How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*, USA, Riverhead books, 2005

<sup>24</sup> MADIGAN Jamie, « Phat loot and neurotransmitters in World of Warcraft », in *The Psychology of videogames* [en ligne] <http://www.psychologyofgames.com>, 27 décembre 2009, consulté le 15/07/13

On retrouve ainsi, dans mon dispositif, une association de l'immersion systémique et de l'immersion par le fun décrites précédemment : il est tout-à-fait probable que des participants « se prennent au jeu » et se lancent dans une quête des personnages à travers la ville, guettant alors la publication de nouveaux commentaires sur le blog. Bien qu'il n'y ait pas de récompense concrète (à moins que l'on décide de séquestrer à perpétuité les figurines, mais, dans ce cas-là, on devient hors-jeu), les défis consistant à trouver la statuette avant tout le monde, ou à voir « pour de vrai » chaque figurine présentée sur le blog, sont suffisamment stimulants pour qu'à chaque découverte soit ressenti le fun. Cette émulsion, ce challenge, peut même paraître encore plus puissant, du fait qu'il se déroule en partie dans le monde réel, et pas seulement face à un écran d'ordinateur. Il s'agit d'ailleurs d'une nouvelle tendance, mêlant interface numérique et espace physique, baptisée ARG ou « jeux à réalité augmentée » : certains artistes ou groupes d'artistes exploitent ce nouveau champ d'action. Ainsi, Aram Bartholl, pour son projet *Dead Drops*, a scellé plus de mille clés USB dans des façades depuis 2012, ne laissant dépasser que la partie nécessaire à la connexion. La carte du relevé des différentes clés est accessible sur internet, rendant possible la « chasse » aux informations contenues par celles-ci. Cet artiste allemand, explorant la relation entre monde digital et monde physique tout en inscrivant son travail dans le contexte de la rue, fait donc appel aux mêmes instincts chasseurs, stimulant par son dispositif la soif de quête et de butin des passants. Pour sa part, le collectif Blast Theory met en place des jeux-performances associant installation, vidéo, portable et technologies en ligne, dans le but de questionner les idéologies contenues dans l'information qui nous enveloppe. En opérant un va-et-vient entre supports virtuels et réels, ce collectif en exalte la complémentarité, mais joue aussi avec le floutage des frontières. Les joueurs sont « à fond » dans le jeu, complètement plongés dans la fiction ludique ; néanmoins, les limites du cercle s'en trouvent pernicieusement floutées, et c'est ce qui intéresse le groupe d'artistes : les joueurs font-ils encore la distinction entre le jeu et le monde sérieux ?

L'association de mes figurines à un blog permet avant tout de clarifier la situation, d'ouvrir pleinement le jeu. Le blog sert de plateau interactif, rentrant pleinement dans son rôle de « toile » d'araignée reliant les différents protagonistes, joueurs et figurines. Il renforce les qualités immersives de ma démarche en exposant le contrat de jeu et ses règles. De petits bouts de pain, mes personnages deviennent cailloux blancs, pierres précieuses scintillant comme de minuscules trésors, ponctuant la ville comme autant de butins sur un immense terrain de jeu...

## JOUER AVEC LA RUE... LIEU D'ÉVICTION OU DE RENCONTRE DE NOS VULNÉRABILITÉS ?

Dans son ouvrage consacré à l'esthétique relationnelle, Nicolas Bourriaud part du constat de la transformation de nos modes de vie en cette seconde moitié du Xx<sup>ème</sup> siècle. Selon lui, l'expansion des villes conduirait à un bouleversement radical des objectifs esthétiques, culturels et politiques de nos sociétés :

*« La ville a permis et généralisé l'expérience de la proximité : elle est le symbole tangible et le cadre historique de l'état de société »<sup>25</sup>*

L'art s'ancrerait dans ce contexte urbain spécifique, puisque la ville peut être considérée comme la synthèse de tout ce qui définit notre société actuelle. Ainsi, la période contemporaine s'orienterait vers un art de type relationnel axé autour des questions de la communication. Bourriaud s'attache donc à l'étude d'« une forme d'art dont l'intersubjectivité forme le substrat, et qui prend pour thème l'être-ensemble, la « rencontre » entre regardeur et tableau, l'élaboration collective du sens. »

Cependant, la ville elle-même ne constitue pas toujours un modèle de rencontre et de communication. La proximité de milliers d'individus n'améliore pas forcément la qualité de leurs relations. Il semblerait même que le constat de nombreux artistes à ce propos soit négatif ! Dès lors, comment comprendre l'affirmation du théoricien selon qui « L'art est un état de rencontre » ? Les démarches contemporaines tirent-elles véritablement leur aspect relationnel de cet environnement urbain ? Comment s'articulent les notions de rencontre et d'urbanisme au sein des pratiques actuelles ?

À l'image d'autres propositions artistiques surprenantes par leur diversité, les Fragiles questionnent justement le type de relations inter-personnelles qu'induit le mode de vie urbain : si je souhaite dédier ma création à l'espace public plutôt qu'à l'espace muséal, c'est dans le but d'interpeller les passants au moment où ils portent, souvent sans même s'en rendre compte, leur masque d'invulnérabilité. Lorsque certains artistes optent pour le spectaculaire, mes figurines, modestes dans leur échelle au point de frôler l'invisibilité, suscitent un autre genre de rencontre. Elles remettent en cause certains comportements citadins en interagissant directement avec l'espace public.

---

<sup>25</sup> BOURRIAUD Nicolas, *op. cit.*, p.14

## 1. La rue : lieu de la rencontre par excellence ?

Les démarches des street artistes, se développant depuis la fin des années 1960, semblent conforter le point de vue de Nicolas Bourriaud : l'urbanisation massive semble avoir déclenché une frénésie expressive se manifestant directement sur les murs, trottoirs, panneaux d'affichage et autres supports urbains. Or, investir l'espace public, c'est se rendre visible et donc chercher, d'une manière ou d'une autre, à communiquer. Les artistes qui choisissent la ville comme support de leur art en font aussi l'objet de leur investigation.

### **Les street-artistes et la ville : amours et désamours**

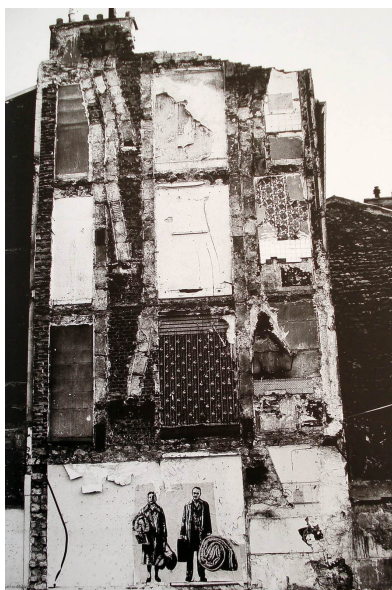
La ville en tant que structure sociale, lieu de rencontre et de déplacements, est interrogée dans son fonctionnement et ses dysfonctionnements, et cela depuis l'avènement du Street Art, déferlant depuis les années 1970 dans les cités du monde entier. Lorsque le tag fit son apparition dans les rues de New York, il avait pour vocation de marquer le passage de son auteur sur un lieu, de laisser un témoignage de son existence au milieu d'une marée humaine anonyme. Par la suite, de nombreux graffeurs interrogent, par une pratique plus ou moins légale, leur rapport à la ville, et par là-même, aux autres habitants.

Certains choisissent l'angle de la confrontation, de la provocation : réaliser un graffiti peut être sévèrement réprimé par la loi ; aussi certains graffeurs sont-ils en quête d'une dose d'adrénaline lorsqu'ils partent à la rencontre de ce monstre gigantesque qu'est la ville. Ici, le contact avec le site investi est souvent agressif, voire haineux. Les vandales, intervenant individuellement ou en bandes appelées « crews », posent leur tag comme une revendication guerrière face à la société. Il s'agit d'un rapport conflictuel, où la ville est perçue comme un champ de bataille entre standardisation et individualité, ordre et chaos. Les spécialistes évoquent à ce propos la « période héroïque » : plus l'entreprise est audacieuse et plus l'exploit de l'artiste est salué par ses pairs.

Dans une dynamique moins vandale mais encore souvent considérée comme illégale, la ville peut également être considérée comme le lieu naturel de l'expression de tout un chacun, où le risque physique et pénal encouru par l'intervenant fait alors corps avec son engagement. Dans ce sens, elle devient le support de prises de partis idéologiques prenant les formes les plus diverses. Ainsi la publicité fait-elle l'objet de nombreuses réactions, depuis le hold-up de l'égérie de la marque de café Lavazza par evs en 2002, à Berlin, aux slogans féministes rageusement inscrits sur des affiches utilisant l'image dénudée de la femme. On peut également citer la pratique très en vogue inaugurée par agda Sayeg et les nitta Please : en 2005, ce collectif de femmes investit la



ville à grands coups de tricot, faisant ressortir par un maillage bigarré et chaleureux certains objets choisis de l'espace urbain. Derrière le caractère humoristique et décalé de cette tricot-mania, le groupe désigne certains éléments dérangeants qui rythment le décor urbain (par exemple, elles recouvrent les armes d'une statue monumentale à Bali, en Indonésie, en 2010). L'un des tout premiers artistes à investir le champ de la rue, Ernest Pignon-Ernest, ancre ses réalisations dans un contexte politique et géographique précis. En encollant ses sérigraphies au fil des rues, cet artiste s'est révolté contre la force nucléaire et l'arme atomique, a tâché de sensibiliser ses concitoyens aux questions de l'avortement et de l'immigration en 1975, ou aux conditions de vie des ouvriers à Grenoble en 1976... Sa démarche d'intervention *in situ* tout à fait novatrice (dès les années 60) en fait une figure de précurseur génial du street art. Par ailleurs, outre le caractère revendicatif de ses collages, cet artiste cherche à s'inscrire harmonieusement dans le cadre urbain : l'accrochage est savamment étudié afin de servir son propos, donnant sens au dessin en fonction de la nature du support, de l'angle de perception, de la lumière... Mais s'il a pour vocation d'interroger le passant, de faire mémoire, il doit aussi magnifier le bâtiment, ce qui le distingue radicalement de toute pratique vandale.



Ernest Pignon-Ernest,  
*Les Expulsés*,  
Paris, 1979



Ernest Pignon-Ernest,  
*Les Agressions*,  
Grenoble, 1976



Magda Sayeg,  
Bali, Indonésie, 2010

Ces différentes approches du support urbain nous montrent bien que contrairement aux idées reçues, l'intervention la plus infime n'est pas gratuite et vide de sens. Elle témoigne d'un regard sur cette masse minérale et organique gigantesque. Regard balançant entre haine et amour, volonté de s'y affirmer ou d'y laisser sa trace, épousailles gravées dans le ciment ou crachat pictural méprisant... La ville peut être perçue comme un corps dont la vie lente, étalée sur des siècles, voire des millénaires, nous échappe. Les avenues la drainent telles d'immenses artères, et les humains qui la bâtissent, la parcourent, l'entretiennent ou la dégradent en constituent le flux vital éphémère et sans cesse renouvelé. Aussi, comment l'être humain peut-il rester insensible face à ce grand corps à la fois inerte et palpitant ? Il réagit individuellement à la manière d'un globule rouge sortant de sa torpeur ; émergeant de la masse bouillonnante, il provoque le contact, la rencontre, avec la monstrueuse créature dont il est simultanément le géniteur et le composant. Du coup, sa prise de conscience le place en retrait de ses comparses : certains le combattent tel un corps intrus, tandis que d'autres, bousculés, considèrent d'un œil nouveau leur environnement et leurs actions...

Ainsi s'opère le lien entre les artistes de la rue, les sites occupés et les autres citoyens. Nous sommes bel et bien engagés dans un processus de rencontre entre ces trois groupes de protagonistes. Mais il ne s'agit pas uniquement de susciter la rencontre : les artistes engagent également une réflexion sur les rencontres préexistant à celles qu'ils provoquent. Ils interrogent leurs modalités, leur finalité, le cadre qui les régit, et bien souvent, constatent leurs limites.

### **La ville, pour quelles rencontres ?**

Dans son introduction<sup>26</sup>, Nicolas Bourriaud reprend les mots d'Althusser<sup>27</sup> pour qualifier la vie en société d'« état de rencontre imposé aux hommes ». Il l'oppose à l'état de nature défini par Jean-Jacques Rousseau, état « empêchant toute rencontre durable ». Pourtant, il semblerait que cette forme de contiguïté imposée par le mode de vie urbain ne garantisse pas forcément une meilleure qualité de rencontre : au contraire, beaucoup d'artistes s'entendent pour dénoncer la médiocrité des situations de dialogue et d'échange existant dans l'espace urbain. D'ailleurs, quelques lignes plus loin, Bourriaud émet le même constat paradoxal. Il déplore le fait que dans le cadre de l'économie capitaliste, les échanges soient majoritairement régis par la loi du profit. Selon lui, notre société tend à contrôler progressivement toutes les interfaces de rencontre exis-

---

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> ALTHUSSER Louis, *Écrits philosophiques et politiques*, tome 2, textes réunis par François Matheron, Paris, Stock / IMEC, 1995

tantes, afin d'en tirer un bénéfice. Pour échanger, il faut aussi consommer : boire un verre au bistrot du coin, aller sur un site de rencontre qui trie nos interlocuteurs selon certains critères, discuter avec le vendeur... Qui plus est, ces instants de partage, aussi maigres soient-ils, ont tendance à se réduire comme peau de chagrin. Peu à peu, les interlocuteurs humains sont remplacés par des machines ou par l'outil numérique, plus efficaces, plus rentables. :

*« La mécanisation générale des fonctions sociales réduit progressivement l'espace relationnel »*

Lorsque Daniel Buren explique son intérêt pour les lieux publics au cours de l'un de ses entretiens avec Jérôme Sans<sup>28</sup>, sa déclaration révèle la même ambiguïté que le théoricien :

*« Plus que l'architecture à proprement parler, c'est-à-dire l'objet architectural, ce sont les relations humaines dans l'espace urbain qui m'ont toujours passionné. Comment se passent-elles ? Quels lieux les attirent et quels lieux les repoussent ? Comment ces lieux agissent-ils sur ceux qui les utilisent ? En étudiant ces relations, on observe des lignes générales, des comportements, des évitements extrêmement significatifs. [...] Depuis le début, l'espace public est pour moi le lieu de l'échange par excellence, celui qui pose réellement problème aujourd'hui. »*

L'artiste nous fait ici part de sa fascination vis-à-vis des relations humaines dans le cadre urbain. Néanmoins, il s'intéresse justement au fait que ces dernières soient tributaires des différents sites qui composent la ville : l'architecture semble canaliser les échanges, les favoriser ou les annihiler. La structure urbaine servirait à la fois de moteur et de frein à la rencontre. Toute l'ambivalence de la situation est parfaitement exprimée par sa dernière phrase : s'il perçoit l'espace public comme « le lieu de l'échange par excellence », il le considère également comme « celui qui pose réellement problème aujourd'hui ».

À mon avis, c'est ce constat paradoxal qui soulève la perplexité des artistes et les pousse à en éprouver les limites. Alors que nous côtoyons tous des voisins, que nous ne pouvons éviter de croiser des personnes au fil de nos trajets quotidiens, que l'agglomération nous impose une promiscuité frôlant parfois l'entassement, se développe « l'ultra-moderne solitude ». La mécanisation de nos modes de vie ne serait pas forcément la seule en cause : si l'on observe davantage de non-échange que de véritable échange, c'est aussi parce que la rencontre massive et quotidienne d'autres personnes, le surnombre en quelque sorte, nous empêcherait d'établir une relation privilégiée avec toute personne croisée, car, sinon, il deviendrait impossible de tout simplement traverser une rue ! Aussi a-t-on mis en place des lieux spécifiques, dédiés à la rencontre, tandis que d'autres, d'un commun accord, sont devenus hostiles, inappropriés.

Par ailleurs, la rue constitue le principal lieu d'épanouissement du « masque d'imperturbabilité ». Appréhendant de se frotter à l'Autre, au Dehors, à l'Inconnu et à l'Imprévisible, c'est en sortant de chez soi que l'on adopte un comportement particulier. De manière tout à fait incons-

---

<sup>28</sup> BUREN Daniel, *Au sujet de (entretiens avec Jérôme Sans)*, Paris, Flammarion, 1998

ciente, l'extérieur est perçu comme un espace d'incertitudes, mais aussi comme une vaste scène de théâtre majoritairement dédiée à l'art de l'improvisation. Cette réalité dérangeante, contraignante, n'est pas du goût de tout le monde : peut-être l'homme craint-il de se sentir jugé, jaugé par les inconnus qu'il croise ? Certes, il est bien plus rassurant de se sentir maître des opérations et du regard que les autres peuvent porter sur nous. Dans ce cas, beaucoup choisissent de dégager une impression de sérénité, de puissance calme et contrôlée, d'ignorance superbe. Par ailleurs, une démarche rapide diminue notre temps d'exposition. Par notre attitude, c'est comme si nous disions : « Même pas peur ! Si toi, inconnu, tu cherches à me juger, que pourras-tu me reprocher ? Je passe si vite que dans quelques secondes, tu ne te souviendras même pas de moi... ». Bien sûr, il s'agit d'une appréciation générale du comportement urbain ; on remarque bien quelques personnes dérogeant à la règle, mais elles restent minoritaires : deux étrangers qui parlent trop fort, une vieille dame un peu perdue qui ralentit tout le monde dans le couloir du métro, une bande de filles au style vestimentaire trop marqué... se détachent du lot, mais ces phénomènes mettent à mal le fameux masque, ne respectent pas l'accord tacite de la transparence et de la neutralité sécurisantes. Souvent, ceux qui brouillent les codes comportementaux sont mal considérés : ces marginaux constituent autant d'obstacles risquant de nous forcer à nous découvrir...

Ainsi, la ville conduirait à une cohabitation physique des hommes, mais le système qui la régit en limiterait les contacts hors de certains cadres préétablis. C'est dans ce contexte urbain spécifique que Nicolas Bourriaud envisage les pratiques artistiques actuelles en reprenant la définition très personnelle que Karl Marx associe au terme « interstice ». Il emploie ce mot pour désigner :

*« [des] espaces de relations humaines qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggèrent d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système. »*

La finalité du travail des artistes de notre temps serait donc de développer des situations atypiques ré-envisageant nos relations inter-subjectives... En ce sens, on peut rappeler le dispositif de Marylène Negro, détournant des moyens de communication commerciaux à des fins artistiques. Évoquons également l'Exposition-suicide de Claude Rutault à la galerie Perrotin en 2011 : en contraignant son œuvre par des modalités de vente aux enchères, l'artiste transforme en acte artistique un procédé commercial et transforme le type de relations sociales qui s'y joue. Par ailleurs, il réinvente la relation artiste-acquéreur en rendant ses toiles dépendantes de l'endroit qui les accueille : le lien se renoue au gré de chaque déménagement, et le contact s'opère directement, écartant « ces faux intermédiaires que sont souvent les commissaires d'exposition »<sup>29</sup>.

---

29 DOUROUX, Xavier, cité par COLARD, Jean-Max, « Claude Rutault, une dose d'humour et un sommet de radicalité », *Les Inrocks* [en ligne], le 31/01/2011 (consulté le 11/05/13), <http://www.lesinrocks.com/2011/01/31/arts-scenes/arts/claude-rutault-une-dose-dhumour-et-un-sommet-de-radicalite-1120523/>

Parmi tout ce large panel de relations, de nombreuses pratiques artistiques contemporaines semblent se pencher sur la place laissée à la tendresse par notre société. Ainsi en est-il au cœur de l'exposition *La Distance juste*, s'étant tenue à la galerie G-P & N Vallois, entre le 22 juin et le 27 juillet de cette année 2013. En guise d'introduction, les commissaires proposent une définition de ce sentiment qui constitue le noyau de leur réflexion :<sup>30</sup>

*« La tendresse est l'une des composantes les plus fortes de la nature humaine. Ni sensiblerie, ni mièvrerie, sa seule évocation déclenche pourtant souvent des excès de pudeur ou de cynisme, dont l'intensité indique bien qu'il s'agit d'une émotion essentielle, qui touche à ce que nous avons de plus intime. Souvent dévalorisée, parce qu'elle serait l'apanage des enfants, des vieillards et des femmes — des « faibles » en somme — la tendresse est pourtant une grande force de résilience face aux violences faites au corps et à l'esprit. »*

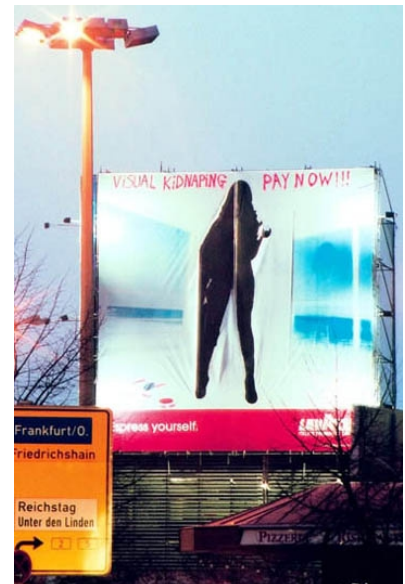
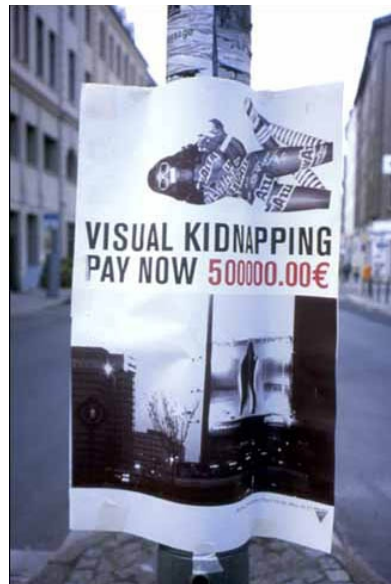
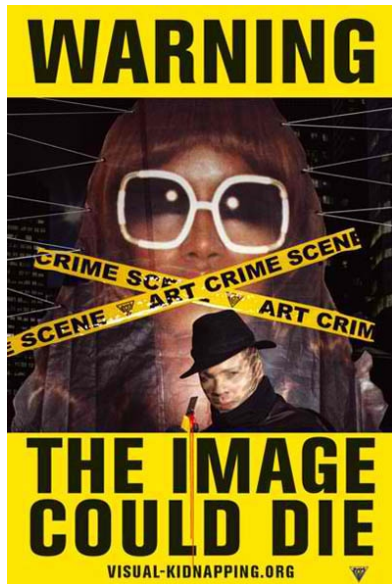
Comme le souligne cet extrait, ce sentiment profondément humain entretient à mes yeux une relation étroite avec la fragilité. Il est étonnant de constater que l'on considère la tendresse sentimentale de la même manière qu'un insecte dissimule la part la plus tendre de son anatomie : ce point vulnérable est protégé derrière une épaisse carapace ; s'il est mis à nu, il risque de mourir dans de brefs délais. Ainsi, nous craignons de dévoiler notre facette la plus tendre hors d'un cadre intime. Le milieu urbain ne semble pas réunir les conditions de confiance et de sécurité nécessaires à un tel abandon de soi. Or, si la tendresse nous rend fragiles, c'est lorsque nous sommes confrontés à cette même fragilité que s'épanouit et se révèle notre aptitude à la tendresse.

Ainsi, c'est en réaction au modèle urbain que mon travail s'installe. Les Fragiles viennent questionner la manière dont nous appréhendons notre trajet quotidien, et le genre de relations que nous entretenons avec nos contemporains à cette occasion. Ils nous invitent à un peu de tendresse au moment où l'on s'y attend le moins. Bien sûr, comme nous le rappelle Buren, le cadre conditionne quelque-peu les attitudes. On peut penser que les passants se montreront moins réceptifs à une démarche artistique prenant place dans le milieu urbain, que des visiteurs venus dans cette intention dans un espace de type muséal. Mais le but est bel et bien de renverser les codes conventionnels, d'élargir le champ relationnel en réinvestissant des lieux désertés. Dans cette optique, il est indispensable que ma démarche s'inscrive dans le lieu même qui la suscite, dans l'espace public où mes concitoyens sont plus directement concernés par le masque d'imperturbabilité. De plus, je bénéficierai de l'effet de surprise (celui là même que les gens redoutent !) et obtiendrai davantage d'impact... Cependant, il me faut choisir des lieux que je devine plus « aptes à la rencontre » : un rebord de muret à proximité d'un banc public très prisé, une zone commerçante très empruntée, une aspérité avoisinant un feu tricolore, où le regard du

---

<sup>30</sup> DE GALBERT Albertine, présentation en amont de l'article de BENOIT Guillaume, « La Distance juste », *Slash* [en ligne], le 5 juillet 2013 (consulté le 08/07/13), [http://slash-paris.com/fr/evenements/la-distance-juste?utm\\_campaign=members-fr&utm\\_medium=email&utm\\_source=weekly-update](http://slash-paris.com/fr/evenements/la-distance-juste?utm_campaign=members-fr&utm_medium=email&utm_source=weekly-update)

passant s'égare en attendant le moment adéquat pour traverser... Pour que la rencontre ait lieu, il faut que le passant s'arrête dans sa course effrénée, lève le nez de ses souliers et laisse son attention vagabonder autour de lui. En outre, l'intérêt de mes figurines s'accroît si elles s'ancrent judicieusement dans un contexte urbain, si elles tiennent compte de la valeur sémantique du lieu investi...



Zevs, *Visual Kidnapping*, Berlin, 2002

## 2. Reconsidérer son environnement comme un décor potentiel

En prenant en compte le discours de Buren selon qui la structure spatiale détermine les comportements humains, il paraît nécessaire de modifier le regard porté par les habitants sur leur environnement quotidien, si l'on souhaite bousculer leurs habitudes bien installées. Avant de conduire les participants à une reconsidération de leurs rapports à autrui, les Fragiles doivent les aider à renouveler leur regard sur l'espace urbain. Bien qu'on la considère généralement comme un espace solide, immuable, figé dans sa banalité, la ville peut aussi être considérée comme un immense décor, témoin vivant de multiples saynètes, susceptible d'être transformé. Dans cette optique, si les street-artistes cités précédemment investissent la ville à la manière d'un champ de bataille ou d'une arène politique, d'autres la conçoivent davantage comme un immense terrain de jeux. Ces optimistes se saisissent de la moindre opportunité pour revisiter l'espace urbain et lui conférer un peu d'humour, de poésie, de légèreté. Ils déplacent notre perception désenchantée et affûtent nos sens. En nous stimulant de la sorte, ils nous invitent à poser un regard actif, à nous extraire de notre passivité urbaine...

### **La rue comme espace de (ré)-création**

Mon dispositif des « Fragiles », en s'inscrivant dans l'une des dynamiques actuelles du street art, pourrait bien aider les « arpenteurs de trottoirs » à prendre conscience de leur capacité de contemplation, à leur faire redécouvrir leur environnement en l'extirpant de sa banalité. Songeons à Roadsworth, qui transforme en fleurs de pissenlit des marquages de parking disposés en épi, ou un passage piéton en gigantesque poisson : les lignes tracées au sol dans un but utilitaire deviennent les amorces d'un dessin monumental. Ces interventions restent minimales, leur sobriété permettant de souligner la valeur sémantique intrinsèque de l'élément détourné. Dans un autre genre, Steeve When repère les nids de poule, trous de bitume, interstices de trottoirs et intervalles de pavés déchaussés, pour y installer de minuscules jardins fleuris, parfois accompagnés de menus objets (fils à linge, balançoire, brouette...). Ces petits carrés de verdure à l'agencement délicieusement désuet « réparent » la chaussée comme d'improbables sutures, des petits pansements végétaux, parenthèses intimes débordant sur l'espace public. Les vifs coloris des fleurs signalent ces interventions et permettent que l'on évite de les piétiner. Les passants les plus curieux qui décident de placer leur regard à hauteur du jardinet, redécouvrent leur environnement selon une nouvelle perspective, plus arborée et fleurie. Enfin, évoquons le travail lilliputien de Ben Wilson, s'attaquant aux vieux chewing-gums incrustés dans la chaussée. Ces résidus malpropres ponctuant les trottoirs deviennent les toiles improbables de tableaux-souvenirs : l'ar-

tiste voyageur y immortalise ses rencontres ou coups de cœurs, aventures et découvertes vécues sur place. Parfois, seuls un nom, une date, peuvent tenir sur la modeste surface : cette économie de signes renforce alors la valeur de petites bornes-témoins que revêtent ces délicates peintures. Les chewing-gums collent au décor, de la même manière qu'un souvenir reste attaché à un lieu.



Roadsworth,  
*Washed-up*



Steeve Wheen,  
*The Pothole Gardener project*



Ben Wilson,  
25/07/2008

Ces artistes exploitent donc la rue comme une toile blanche aux opportunités infinies, mettant en valeur des détails qui paraîtraient anodins dans d'autres circonstances. Leurs démarches s'apparentent par leur approche ludique, humoristique, du support urbain qui se charge de couleurs, de signes interpellant les passants comme autant de clins d'œil : « Voyez, semblent-ils dire, ce qui peut émerger du moindre détail : la surprise est au pas de la porte ! ». Néanmoins, il est intéressant de noter que chacun d'entre eux a concentré son attention sur un élément particulier, l'un se réappropriant les marquages routiers, l'autre restreignant son territoire aux vieux chewing-gums... Chacun développe ainsi sa « spécialité », qui peut être perçue comme une marque de fabrique ; mais il s'agit aussi sans doute d'une contrainte qui dirige leur regard, conditionne leur quête urbaine d'éléments à réinterpréter. Chacun voit dans la ville sa propre source d'expression, y appose sa touche personnelle, qui reflète le constat d'un manque à combler : lorsqu'il bouche les trous de la voirie, Ben Wilson éprouve sans doute un manque de nature (aussi domestiquée soit-elle) et d'intimité ; Steeve Wheen ressent pour sa part le besoin de concrétiser par une trace minuscule les actions et rencontres passées, comme s'il déplorait le manque de mémoire des lieux...

Lorsque j'installe mes personnages pour la première fois, j'exploite moi aussi les qualités suggestives des multiples détails qui jalonnent notre parcours quotidien : une grille d'aération, un bout de tuyau, une anfractuosité, deviennent le support narratif de mes productions. Et lorsque j'abandonne mes Fragiles, quand bien même ce sont d'autres participants qui se chargent de



déterminer les emplacements de mes sculptures, ils recherchent une cohésion, une correspondance, une pertinence dans la rencontre figurine-espace. En disposant ces figurines dans un espace public, on modifie immédiatement notre perception de celui-ci en opérant une sorte de « mise à l'échelle ». Les grillages se métamorphosent en moucharabieh, les rebords de poubelle en piscines, les gouttières en passages secrets... Peut-être que quelques passants, participants actifs ou non, comprendront que la réalité peut se transformer en un vaste espace de création s'ils se donnent la peine, dans un premier temps, de se projeter dans les mini-fictions proposées. J'ose espérer qu'après avoir pris connaissance de ma pratique, certains reconsidéreront spontanément leur environnement, à la manière des enfants qui laissent voler leurs doigts sur le rebord d'un mur dans une course-poursuite imaginaire ! Sans forcément partir dans l'interprétation fictionnelle, ils peuvent apprécier l'incongruité de telle embouchure rouillée, s'attarder sur le motif de telle plaque d'égout, remarquer la surface ensoleillée offerte par tel décrochement... La ville se pare de nouveaux atours et fourmille soudain d'informations variées, qui jusque-là passaient inaperçues. Toutefois, cette aspiration à une renaissance du regard ne constitue qu'une facette, qu'un premier pas de ma démarche. Les passants ne deviennent pas uniquement spectateurs du quotidien, mais aussi acteurs ; ils dépassent le seuil de la seule contemplation.

### **La valeur sémantique d'un lieu, la réappropriation narrative**

Si les Fragiles peuvent concourir à éveiller la rétine des passants, ils ont aussi pour vocation de « réveiller leur cerveau » en s'appuyant sur les qualités narratives des lieux choisis. En effet, dans le cas des Fragiles, le principe de détournement narratif que l'on retrouve chez Roadsworth n'est pas complètement « gratuit ». Ce qui m'intéresse, au delà du simple jeu formel, c'est la résonance entre la fiction instaurée et l'histoire même du lieu. Il ne faut pas oublier que si je joue avec les éléments urbains, c'est surtout pour conduire une réflexion sur les relations humaines au cœur de la ville. En cela, mon travail se distingue de celui des Street Artists cités précédemment, qui ajoutent une touche de poésie et d'humour à l'univers urbain, sans forcément introduire un discours précis. Bien sûr, ils constatent la froideur et la rigueur du milieu architectural et leur réappropriation ludique de l'espace peut aider à « détendre l'atmosphère citadine » ; toutefois, leur pratique prend une allure purement récréative. Pour ma part, en plus de ma volonté d'éveil contemplatif, je souhaite associer un jeu d'échos, de mises en abîme, entre la « vraie » ville et la cité humaine minuscule qui va la parasiter. Dans ce but, je me réfère une nouvelle fois au discours de Daniel Buren<sup>31</sup> :

---

<sup>31</sup> BUREN Daniel, *op. cit.* p. 6

*« M'intéressant au contexte, il est normal de considérer au premier plan l'architecture. L'architecture est complexe, on sait que ce n'est pas quelque chose d'anonyme et sans signification. L'architecture se bâtit en vue d'une fonction généralement précise et qui préexiste à la construction. "Toucher" à l'architecture d'un lieu, c'est toucher à son sens, son histoire..., c'est indiquer beaucoup de choses de l'esprit du lieu qui ne sont pas uniquement reliées au formel. »*

L'auteur touche encore une fois à un paradoxe du modèle urbain : si la fonction du bâtiment le charge d'un certain sens, d'une histoire, l'ancre dans un contexte, on remarque pourtant un grand nombre de constructions neutres, anonymes, passe-partout et insipides, qui n'accrochent que rarement notre regard. Le rôle de l'artiste peut justement consister à révéler l' « esprit du lieu ». Par ailleurs, si Buren distingue bien le simple jeu de résonances formelles (évoqué précédemment chez les street artistes) du jeu de résonances contextuelles, il s'oppose cependant à l'inclusion d'une dimension narrative dans son travail ; il ne s'intéresse qu'au cadre architectural, et rejette toute idée de fiction. Dans le cas de ma pratique, la fiction et le contexte s'entremêlent ; l'histoire de la figurine fait écho à des situations pouvant être rencontrées dans le cadre urbain. Enfin, si la ville et ce qu'elle signifie jouent un rôle prépondérant dans mon travail, je ne crée pas forcément des saynètes en relation étroite avec le site même de leur implantation. Effectivement, mes créations ne peuvent pas être trop exclusivement associées à l'espace architectural occupé en premier lieu : comment alors pourraient-elles être replacées ailleurs de manière pertinente par les passants-acteurs qui voudraient jouer le jeu ?

Ainsi, le passant voit-il dans un premier temps son intérêt pour l'espace urbain s'accroître ; il se familiarise avec lui, tisse un lien personnel avec cette structure architecturale auparavant subie. Puis, il prend conscience de toute la richesse signifiante de ces lieux traversés quotidiennement. Sans que mes Fragiles l'instruisent pour autant sur l'histoire fonctionnelle des bâtiments, ils le sensibilisent à des atmosphères de quartier, extériorisent des ressentis qui constituent normalement la trame de fond imperceptible de nos vies bruyantes et mouvementées. La mise en scène de mes figurines favorise une « désautomatisation » du regard porté sur la ville. Mais ce désenclavement mental du passant induit également un changement d'attitude de sa part. La ville de pierres muettes est devenue décor ouvert à de multiples interprétations. Or, qui dit décor et personnages, dit acteurs...

### **Composer et interpréter : du décor au spectacle**

Les statuettes de pâte à sel révèlent au promeneur les éléments architecturaux qui leur servent de décor. Ce jeu de scénographie urbaine s'apparente au monde du théâtre. D'ailleurs, n'est-il pas omniprésent depuis le début ? J'évoquais plus tôt le caractère théâtral de notre attitude urbaine, lorsque nous nous coiffons du masque d'indifférence. À cela, ajoutons le jeu de rôle

induit par la similarité entre figurines et jouets, impliquant un exercice de narration, d'interprétation des faits et gestes des statuettes/marionnettes. Or, dans le domaine du théâtre, le décor a pour vocation de sublimer le jeu des acteurs. Aussi le décor urbain ne révèle-t-il toute sa valeur que lorsque des histoires s'y trament. Et c'est au passant d'endosser le rôle du comédien : les figurines ne sont que des poupées inertes, des personnages que l'on interprète librement.

Mais comment donc se monte la pièce ? Celle-ci prend la forme d'un voyage, entre parcours narrés et haltes scénographiées. Les passants tissent peu à peu le fil d'un récit fait de rencontres et de bouts de chemins partagés. Ainsi, la ville ne se retrouve plus sur le devant de la scène, elle n'est que le décor revisité du spectacle des flux humains. Par l'intermédiaire des Fragiles, la rencontre entre humains et statuettes, humains et espace, humains et humains, prend le pas sur le croisement indifférent d'individus aux trajectoires sans heurts.

D'une part, l'exercice de mise en scène se réitère à chaque fois que quelqu'un prend à nouveau possession de l'un de mes personnages et se plie au jeu de sa réinstallation. Toute la difficulté réside dans le fait de devoir replacer un personnage dont l'attitude est figée, tout en renouvelant la relation objet-espace et en suscitant un nouveau sens : cela confirme bien qu'il ne doit pas être uniquement conçu pour un lieu, même si dans un premier temps, c'est le lieu qui peut me donner l'idée de son attitude. Le personnage, malgré son caractère unique, doit faire preuve d'une certaine adaptabilité, afin de pouvoir s'intégrer dans différents contextes. Aussi ma pratique ne constitue-t-elle pas un travail *in situ* comparable à celui de Buren ou encore de Ben Wilson, dont l'œuvre « colle » au sens propre du terme avec un site précis et ne peut en être détaché. Ici, il s'agit bel et bien d'un esprit urbain au sens plus large qui irrigue ma démarche. Par ailleurs, c'est le choix d'éléments de décor signifiants et atypiques qui permet l'enrichissement sémantique de l'installation. La pièce architecturale qui accueille le personnage peut servir à en révéler une facette, à exacerber un trait de sa personnalité, à renforcer l'étrangeté de sa situation... Ainsi observe-t-on un échange complémentaire entre la sculpture et le lieu occupé dans la mise en place d'une narration. Ce dialogue formel et contextuel fait d'ailleurs écho à la rencontre opérée entre le participant et le lieu choisi.

D'autre part, il ne faut pas négliger l'apport de l'histoire des participants. Je dirais même que finalement, c'est cet apport individuel qui constitue le fil rouge du récit. Cet aspect du travail n'est perceptible que lorsque l'on se rend sur le blog et que l'on constate le chemin parcouru par la figurine. Cela décuple l'émerveillement que l'on peut ressentir face à ce bout de pâte improbable et dévoile une nouvelle particularité de la ville : la mobilité constante. La figurine est en transit, et ce voyage est le fruit de la bonne volonté de plusieurs participants, qui ont chacun offert un peu

de leur temps et de leur quotidien pour la faire progresser. La trace écrite de ces fragments de parcours croisés enrichit considérablement le contexte topographique : comment ce drôle de petit bonhomme est-il parvenu ici ? On retrouve cet intérêt de la trajectoire au sein de l'évènement d'art contemporain *Hospitalités*, organisé par le réseau Tram à travers l'Île-de-France, du 25 mai au 6 juillet 2013<sup>32</sup>. Aude Cartier et Éric Degoutte, co-présidents de Tram, expliquent :

*« Avec Hospitalités, pendant 7 week-ends, l'Île-de-France devient un archipel d'archipels. Là où nulle île n'est une île en soi. Le territoire ainsi repensé, il s'agit de jouer de cette nouvelle et provisoire cartographie du proche, du quotidien, bien à l'opposé de quelques grandes croisières alambiquées et éloignées. »*

Les événements proposés à cette occasion s'articulent autour des questions du déplacement, du territoire, des réseaux. Ils étudient aussi le principe d'hospitalité, liant hôtes accueillants et hôtes accueillis. Ainsi, le temps de cette biennale, les artistes redessinent une nouvelle carte de ce territoire ordinaire, axée sur la rencontre et l'échange. Ces derniers sont mis en exergue grâce à la disposition « archipelique » des interventions, rendant indispensable la mobilité du public :

*« Le déplacement – sa durée, son espace et ses modalités – sera une partie fondamentale du projet. Différents axes et modalités de transport (pistes cyclables, axes historiques ou fluviaux, métro, tram, marche,...) seront utilisés. »*

Ce projet montre bien à quel point le fait d'éprouver un espace en le sillonnant permet de se le réapproprier. La mise en scène et en mots du trajet de mes *Fragiles* concrétise notre rapport à l'espace urbain ; la rue, abordée à la manière d'un décor scénique, devient le théâtre de rencontres impromptues entre humains et statuettes.

---

32 Cf « Hospitalités 2013 – Les Narrateurs », in [http://www.tram-idf.fr/article.php?id\\_article=126](http://www.tram-idf.fr/article.php?id_article=126) ,  
et article « Hospitalités - 31 lieux d'art contemporain » in *Slash / Paris* [en ligne],  
<http://slash-paris.com/fr/evenements/hospitalite-31-lieux-dart-contemporain>

### 3. Jeux de contraste, un rapport particulier au lieu et aux autres

Afin d'interpeler les passants, beaucoup d'artistes intervenant au sein de l'espace public cherchent à provoquer la surprise. Pour cela, ils peuvent opérer des mises en scène improbables : c'est ce à quoi nous confronte Mark Jenkins avec ses pantins grandeur nature, confondants de réalisme, disposés de façon grotesque, voire alarmante. Peut-on rester de marbre lorsque l'on aperçoit une femme à quatre pattes, la tête dans une poubelle, ou un homme flottant à la surface d'un bassin, quelques ballons de baudruche accrochés au sweat-shirt ? D'autres encore attirent l'attention en introduisant un effet de contraste par les matériaux qu'ils emploient : songeons au tricot de Magda Sayeg, ou aux géraniums, bonsaïs et myosotis de Steeve Wheen. Ces artistes confrontent des univers a priori distincts, créent une tension, un frottement paradoxal ; leurs créations ressortent avec l'éclat de l'incongru au milieu d'un espace minéral aux tons gris, délavés. Mes figurines en pâte à sel rejoignent cette catégorie puisqu'elles paraissent inadaptées à un espace public, dédié au mouvement, à la bousculade, livré aux intempéries et à toute sorte de prédateurs.

D'autres enfin optent pour un jeu de contraste dans le choix de l'échelle de représentation du réel. Ces choix ne s'observent pas uniquement dans le cadre urbain, mais se manifestent également dans l'espace muséal : La mise en place de sculptures ou installations monumentales, notamment, apparaît désormais comme une pratique très courante. Quelle est donc la motivation de ces artistes ? En quoi leur démarche s'apparente-t-elle à la petitesse de mes figurines ?

#### **À nouvelle échelle, nouvelle relation et liberté d'approche**

Parmi toutes ces œuvres qui font usage d'une nouvelle échelle, on remarque que le changement de mesure est souvent indiqué par le référent humain ou organique, directement ou indirectement figuré. Lorsque celui-ci est représenté, plusieurs conséquences sur le rapport que nous entretenons avec lui peuvent être soulevées. Lorsque Ernesto Neto transforme le panthéon en un corps gigantesque au sein duquel le spectateur est invité à y pénétrer pour le parcourir, l'impression ressentie relève du domaine du monstrueux ; le visiteur prend conscience de sa petitesse face à une entité supérieure. Dans le cas des collages photographiques de JR, l'échelle est moindre mais reste monumentale et correspond à une forme d'hommage. Ainsi, en 1984, il recouvre des pans entiers de barres d'immeuble de photographies géantes, représentant les jeunes du quartier, afin de revaloriser les habitants d'une cité populaire défavorisée, leur redonner confiance et fierté. Le même principe, que l'on pourrait énoncer « agrandir pour glorifier », se retrouve dans ses interventions urbaines *Women are Heroes* à Monrovia, Liberia, en 2008 et *The*

*Wrinkles of the City* à Shanghai. Le géant obèse de Ron Mueck pourrait susciter l'effroi, mais son attitude recroquevillée et inquiète éveille plutôt la sympathie et la compassion. Les sculptures monumentales de cet artiste nous procurent la sensation de nous trouver trop près des protagonistes, tels des insectes indiscrets observant des bêtes de foire. On éprouve le même sentiment face à ses sculptures plus modestes, mais à cela s'ajoute un instinct protecteur rejoignant celui provoqué par les Fragiles. Le petit s'associe également au précieux et au délicat, si l'on considère les minutieux dessins et montages de Ricardo Lanzarini, réalisés sur du papier à cigarettes. Enfin, les jardinets de Steeve When laissent supposer l'existence d'un peuple de lilliputiens qui les habiterait et entretiendrait... L'évocation d'un monde à échelle réduite rappelle les fantasmes enfantins de lutins et gnomes, amuse et titille la curiosité des spectateurs qui guettent l'apparition de minuscules protagonistes.



JR, *The Wrinkles of the City*,  
Shanghai - jiang qizeng, 2010



Ron Mueck, *Big Man*,  
2000



Ricardo Lanzarini, *JOB Collection*,  
1994-2009

Ainsi, le changement d'échelle semble produire de nombreux effets, mais au delà des caractéristiques évoquées précédemment, plusieurs artistes ont choisi d'en tirer parti dans le but de réanimer la liberté d'esprit de leurs congénères. Que ce soit dans le cas des sculptures hyperréalistes de Ron Mueck ou des saynètes minuscules de Slinkachu et Isaac Cordal, l'écart de la taille nous conduit à entretenir avec ces figures humaines une relation neuve, débarrassée des étiquettes de la vie courante. En effet, dans de tels cas de figure, notre cerveau accepte d'entrer dans le registre du faux, de l'imagination. Il élargit alors notre champ des possibles, semble moins bridé par les lois du bien paraître, laisse de côté un bon nombre de préjugés et d'attitudes toutes faites. Notre regard, s'affranchissant des règles relationnelles classiques (le politiquement correct, la politesse, l'indifférence...), gagne en fraîcheur, en vivacité, et devient plus critique. Ce décalage permet ainsi à Isaac Cordal d'adopter un ton sombre et engagé ; il profite de la providentielle libération mentale du spectateur pour le conduire à des questionnements sur son existence

et le fonctionnement de la société... Les Fragiles, n'excédant pas la taille d'un poing, oscillent entre humanité et fiction. Ce sont des créatures un peu à part, de petites choses sensibles que l'on peut tenir dans sa main comme un petit oiseau. Avec délicatesse, on peut les manipuler, les retourner, les regarder sous toutes les coutures, prendre le temps d'assimiler leur posture, de comprendre leur situation. Tous ces gestes sont impossibles vis-à-vis d'une personne de chair et d'os croisée dans la rue. Il serait malséant de laisser son attention s'attarder de la sorte. La figurine autorise cette inspection et permet de se familiariser avec des cas de figure que l'on observe parfois du coin de l'œil sans oser aller à la rencontre...

Enfin, le changement d'échelle ne modifie pas uniquement notre regard envers les personnages représentés, mais il bouleverse également notre appréhension de l'espace environnant.

### **L'abîme entre l'objet minuscule et notre univers de géants**

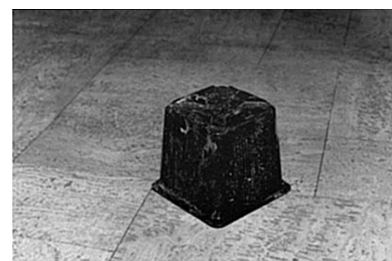
Si je m'intéresse, pour ma part, à la miniaturisation des personnages, c'est en partie parce que cette pratique permet à l'observateur de se projeter dans le monde qu'il connaît avec une sensibilité renouvelée et d'en éprouver la vastitude. Ainsi, lorsque nous observons les photographies de Slinkachu ou rencontrons ses figurines, nous adoptons aussitôt (et ce, presque inconsciemment) leur propre point de vue sur notre univers. Ce glissement conduit notre esprit à reconsidérer différemment certains objets usuels, tels un mégot de cigarette, un os de poulet, un lacet de chaussure... En comparaison des sculptures, l'espace réel paraît encore plus immense que d'habitude. Les minuscules personnages semblent écrasés, aspirés par le vide qui les environne. Le contraste saisissant suscite une sensation de vertige, nous fait ressentir plus fortement les notions d'infiniment grand et d'infiniment petit. On peut dans ce sens évoquer les sculptures d'Alberto Giacometti, mettant en tension l'homme et le vide, la matérialité du premier semblant consumée par le second. L'utilisation d'un socle démesuré accentue cet effet de disparition du corps.



Spuel jatty



Mont Blanc



Mont Mc Kinley

Joachim Mogarra, photographies extraites des séries *Les Chefs d'œuvre de l'art* et *Images du monde*, 1985

Joachim Mogarra joue également avec cet écart entre minuscule et gigantesque : dans ses photographies, le quotidien le plus modeste et le plus banal se charge d'exotisme, se transforme en un lieu autre, lointain, monumental ou extraordinaire. Dans ses séries de 1985, intitulées *Les Chefs d'œuvre de l'art* et *Images du monde*, l'artiste détourne de simples objets, bol, pot de fleurs, épiluchure, quignon de pain, règle pliante..., pour en faire les reproductions factices de monuments naturels ou culturels : majestueuses montagnes, ouvrages célèbres au point d'être devenus les emblèmes d'un pays, sont synthétisés par une approximation formelle archétypale. Entre le référent et l'image, l'écart est immense, et c'est ce qui fait toute la magie de ces photographies : malgré tout, malgré la redondance de ce qui semble être le carrelage de la cuisine de l'artiste en arrière-plan, malgré la pauvreté des moyens mis en jeu, nous avons envie d'y croire, nous reconnaissons le modèle énoncé par le titre orgueilleusement inscrit en dessous de chaque tirage. Le principe de contraste est multiplié : il réside dans l'écart d'échelle, dans l'écart entre noblesse du modèle et médiocrité des matériaux, dans l'écart entre proche, banal d'une part et lointain, merveilleux d'autre part... Cet immense vide parcouru en un éclair par l'esprit du spectateur fait toute la beauté du dispositif. Or, sans forcément faire appel à des univers aussi lointains, mes figurines provoquent elles aussi un déplacement du regard du spectateur, redécouvrant la structure architecturale environnante comme si une ville s'était jusque là dissimulée dans la ville...

### **le choix de la discrétion**

Afin d'amener les passants aux diverses considérations que peuvent inspirer mes sculptures, je dois déjà tourner leur regard vers mes œuvres. Or, ce qui aurait pu paraître évident de prime abord l'est beaucoup moins quand on considère la petitesse de mes productions ! C'est sûr : un personnage de 5 cm de haut attirera moins l'attention que le *Big man* de Ron Mueck, ou encore que l'un des mannequins hyperréalistes de Marc Jenkins : ce dernier place ses personnages dans des situations loufoques, absurdes, amusantes, inquiétantes, voire humiliantes. Or, il est intéressant d'observer les réactions des passants face à ces mises en scène surprenantes et pas franchement discrètes : certains semblent jeter des coups d'œil, gênés, d'autres font mine d'ignorer superbement cette provocation, à tel point que l'on se demande s'ils ont seulement vu la « chose »... Le Masque joue son rôle à plein régime ! Cela montre que, même si la taille de l'œuvre est imposante, certains passants parviennent à évacuer une vision trop dérangeante. Ainsi, la taille ou le caractère ostentatoire d'une œuvre ne déterminent pas à eux seuls la prise de conscience des spectateurs.





Mark Jenkins, installations urbaines

Cependant, la discrétion inhérente à mon travail ne me déplaît pas. Je ne cherche pas à imposer mes créations, pas plus que mes ambitions humanistes, au regard de tous les citoyens. Au contraire : je suis consciente que la perception de mes sculptures restera minoritaire. Mais si elles demandent un certain effort de perception, c'est surtout sur le plan mental : je choisirai des lieux d'expositions propices à la rencontre ; cependant, seule une personne douée d'une ouverture d'esprit suffisante y consacrera l'attention nécessaire. Un passant complètement absorbé par ses pieds ne verra jamais le petit monsieur perché sur le rebord du muret, en face de lui. Par contre, une personne un tantinet observatrice le découvrira sûrement. Il lui faudra ensuite ôter son masque d'invulnérabilité pour s'approcher et l'observer de plus près. Peut-être optera-t-elle plutôt pour la « tactique de l'aveugle » déjà décrite dans le cas des sculptures de Marc Jenkins...

Il s'agit, selon moi, de la partie la plus difficile de la démarche, mais aussi de la plus intéressante. Pour s'extraire de son masque d'indifférence, le passant doit commencer par accepter de ralentir le pas, de s'extraire du flux, uniquement parce qu'il s'est laissé distraire par un objet minuscule. Puis il doit prendre au moins deux secondes pour le regarder en se demandant, au fond de lui-même, s'il ne s'agit pas d'une manipulation, surmonter la sensation désagréable de sortir du moule du bien paraître... Enfin, il peut se laisser toucher par la faiblesse du personnage, la poésie ou l'incongruité du tableau.

#### 4. Provoquer la rencontre : facteurs mis en jeu

Nous venons d'évoquer la principale difficulté à laquelle se frottent mes Fragiles : comment assurer la rencontre entre les passants, pressés, affairés, entraînés par la foule et la masse des obligations quotidiennes, et mes figurines ? Le choix d'emplacements stratégiques, constituant des pauses, des respirations au sein de la fébrilité urbaine, pourrait ne pas suffire à extraire les piétons de leur course effrénée. De plus, il me faut contraindre le curieux à ôter son masque d'invulnérabilité pour qu'il entre dans le jeu, se laisse saisir par mes appâts... Comment, de manière a priori paradoxale, le petit objet crée l'immersion ?

Il est vrai que lorsqu'on parle d'immersion physique, réelle, on imagine davantage des installations monumentales (dans la lignée, par exemple, des expositions « Monumenta » dans la nef du grand palais à Paris). De manière générale, l'on considère que le sentiment d'immersion physique est favorisé par l'enveloppement complet de nos sens, la plongée totale et englobante dans l'œuvre. C'est sûr : en pénétrant dans un espace entièrement habité par l'œuvre, point d'échappatoire possible ; on ne peut « rester en dehors » ou ignorer ce qui se présente à nous. Le monde extérieur est occulté, tout notre être physique est accaparé par ce nouvel espace imposé. L'œuvre immersive monumentale s'offre généreusement à notre perception. Dès lors, on pourrait s'attendre à ce qu'une œuvre minuscule, par un juste rapport de proportionnalité, ne produise qu'un infime sentiment d'immersion.

Cependant, l'œuvre minuscule, si elle ne joue pas sur les mêmes effets, si elle ne déploie pas ses facultés immersives avec la même évidente facilité, en possède de très efficaces. Elle induit un rapport différent au spectateur. Elle ne peut englober les sens d'un seul coup, mais demande une mise au point du regard, un effort de concentration et de perception, autant de contraintes qui finalement deviennent les points forts d'une première phase d'immersion physique et émotionnelle. Contrairement aux installations monumentales invasives et imposantes, la petitesse d'une œuvre produit l'*investissement physique volontaire* du spectateur.

##### **Première étape : attiser la curiosité du spectateur**

Tout d'abord, l'artiste doit appâter son spectateur, susciter en lui le désir de s'approcher de l'œuvre pour en percevoir des détails que l'on devine mais qui ne se dévoilent pas dans l'immédiat. L'homme est un animal curieux, aussi l'artiste peut-il exploiter ce trait de caractère, l'intégrer dans une stratégie de mise en relation œuvre-spectateur. Il peut faciliter la prise de contact en disposant des détails quasi-imperceptibles, intrigants et attirants, qui ne prennent sens que

lorsque le spectateur a daigné passer d'un regard large et superficiel à un point de vue rapproché.

Ainsi, les Fragiles ne se dévoilent-ils complètement que lorsqu'on les observe de tout près : s'ils sont aperçus de loin, ils ne sont que de vulgaires bonshommes de pain blanc, parfois lovés dans de curieuses boîtes entrouvertes. Comment alors mon dispositif incite-t-il le spectateur potentiel à s'approcher ? Le passant pourrait dans un premier temps s'interroger sur cette boîte peu commune, que quelqu'un s'est apparemment amusé à recouvrir de papiers. En outre, la disposition de l'objet laisse à penser qu'il ne s'agit pas d'un quelconque emballage abandonné... Non, elle a été laissée ici, bien en évidence, la gueule béante laissant deviner une étrange forme blanche... L'éclat clair de la chair de la statuette intrigue le curieux comme la lumière attire le Petit Poucet et ses frères dans la nuit. Non, vraiment, cet objet n'est pas naturel, il y a *quelque chose* dans cette boîte ! Fort de ces différentes suppositions, le spectateur tord la tête, se déplace d'un pas, se penche... Et la rencontre peut s'effectuer. De près, apparaissent de multiples détails, accessoires éclairant le scénario, expression du faciès, marques de vieillesse, plis et nuances de teintes... Comme une première récompense à l'effort fourni !

### **Seconde étape : une prise de contact « hors-normes »**

Le spectateur est donc conduit à franchir la distance règlementaire qui est inconsciemment intégrée par notre société. Je ne parle pas seulement des normes de sécurité en vigueur dans de nombreux musées (il est souvent risqué de trop s'approcher d'une œuvre, franchir la « ligne rouge » peut déclencher une alarme fort désagréable !), mais aussi de frontières psychologiques profondément ancrées dans la société : on ne se colle pas à une personne pour lui parler, on ne s'assoit pas trop près d'un inconnu à moins d'y être forcé... Pour le percevoir correctement, le spectateur doit donc, envers et contre tout, aller au contact du petit objet en brisant une barrière invisible mais puissante. Une fois ce premier pas physique et social effectué, une relation nouvelle se tisse entre l'observateur et l'observé.

Dans le cadre de mon travail, en s'approchant d'un Fragile, le passant s'extrait du flux urbain, de la norme le conduisant inlassablement d'un point de départ à un point d'arrivée. En marquant ce pas, il dessine une parenthèse, entre dans un autre temps que celui quotidiennement éprouvé. Il offre un peu de lui-même à un aléa imprévu dans son planning. Ce minuscule détour à l'attention d'un minuscule objet peut constituer le point de départ d'un long voyage, d'autant plus que le passant, ayant effectué un premier geste d'ouverture, de disponibilité, se trouve dans une attitude réceptive. Ce premier pas s'avère extrêmement déterminant, puisqu'il peut également accompagner un glissement du regard sur la ville et sur autrui.

## Naissance d'une forme d'intimité

La projection physique, pouvant se résumer au simple fait de devoir faire un pas en avant ou se pencher, favorise la projection mentale. S'adonner à un certain effort visuel, induit une implication spontanée du regardeur. Ce dernier se sent davantage maître de ses gestes, libre de regarder ou pas (même s'il a, en fait, été l'objet d'une certaine manipulation !). Il ne *subit* pas l'immersion, mais a le sentiment de la *provoquer*, de « plonger » de son propre chef. Par ailleurs, se rapprocher, parfois presque au point de frôler l'objet étudié, aboutit à l'émergence d'une proximité mentale. L'interface étant plus restreinte, la rencontre atteint un certain degré d'intimité, une sorte de complicité. Cela semble rejoindre la notion de « distance juste », évoquée par Jean-Pierre Klein au cours d'une conférence intitulée « Le creux de la paume et l'amour en infrarouge », et ayant fait l'objet d'une exposition à la galerie G-P & N Vallois, entre le 22 juin et le 27 juillet 2013. Ce psychiatre propose une définition de la tendresse par défaut :

*« La tendresse n'est ni possession ou soumission – qui chosifient –, ni passion ou addiction – qui amputent et fusionnent des fractions de sujets. »*

Selon lui, toute la subtilité de la tendresse tient à la « distance juste », très petite mais non nulle, qui sépare deux sujets libres en relation. Ainsi, cela n'aurait rien d'étonnant que la proximité physique avec mes figurines provoque un tel sentiment, ce dernier entretenant un rapport étroit au contour, à la limite physique, à l'altérité.

Qui plus est, en se rapprochant de la sorte, le spectateur réduit son champ visuel et le concentre sur le seul objet de son attention ; il fait alors, pendant un bref instant, abstraction du monde environnant. Ce dernier est donc lui aussi, d'une autre manière que dans le cas des œuvres monumentales évoquées précédemment, occulté. À ce constat, Jean-Marie Schaeffer<sup>33</sup> pourrait ajouter que, dans tous les cas d'immersion (quelle que soit l'échelle, donc), on observe des éléments externes parasites. Or, le chercheur indique que la personne expérimentant l'immersion neutralise automatiquement les données sensorielles inappropriées. Dans le cas présent, cette oblitération est encore plus volontaire et encore plus nécessaire, du fait que les éléments extérieurs soient largement majoritaires.

Pour compenser le faible impact physique direct, l'immersion dans le minuscule demande donc un effort de concentration particulier. Toutefois, il me semble que, de cet effort, résulte une immersion plus profonde, car plus volontaire. Le mouvement de *pro-jection* du spectateur conduit à son investissement à la fois physique et émotionnel.

---

<sup>33</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999

## JOUER ENSEMBLE... FRAGILITÉS PARTAGÉES, LIÉES, DÉPASSÉES ?

Nous avons pu déterminer au sein de quels enjeux propres à l'espace urbain s'inscrivent mes Fragiles : faisant de leur petitesse, de leur expressivité et de leur vulnérabilité leurs principaux atouts, ces personnages mettent en scène le paradoxe citadin soulevé par Nicolas Bourriaud. Ils se dressent contre les automatismes relationnels que nous inculque la structure urbaine et proposent une revalorisation de notre environnement, en nous invitant à revisiter nos parcours et trajectoires, à porter sur la ville un regard plus acéré et plus *actif*.

Toutefois, si ces figurines de pâte à sel étaient abandonnées telles quelles, le passant ne pourrait devenir concrètement *acteur* de son quotidien ; il ne serait qu'un spectateur un peu plus attentif à son environnement, mais n'aurait guère concrétisé sa redécouverte par un acte physique (et répertorié). Les statuettes n'auraient pas perpétré leur voyage, qui se serait invariablement achevé dans une poubelle ou sur le rebord de la commode d'un particulier. En outre, il ne me resterait aucun témoignage de l'appropriation de mes figurines, de la manière dont elles ont été perçues. L'appât aurait été jeté dans le vide, dévoré par la ville sans suite ni fin...

C'est en cela que la mise en place d'un blog s'avère indispensable à ma démarche : tout en me permettant de suivre l'évolution de mes figurines à distance, le blog développe la qualité participative de mon projet ; il conforte les participants dans l'idée qu'il s'agit d'un jeu, et transforme les spectateurs en acteurs de l'œuvre. Qui plus est, il tisse un lien invisible entre les participants, dessine une toile de cheminements à travers la ville, mais surtout un réseau d'individus associés par un même jeu. Si les figurines déplacent le regard ordinairement posé sur la rue, le blog met en valeur les rencontres humaines qui s'y opèrent...

Néanmoins, la diversification des supports et des intervenants pose aussi la question du statut de chacun. Quel est le rôle de chaque pièce du puzzle qui constitue mon travail ? Qu'est-ce qui fait œuvre ? Dois-je décider que celle-ci est uniquement constituée par l'installation de mes sculptures dans la ville ? Les sculptures ont-elles le statut d'œuvres lorsqu'elles sont extraites de l'espace public auquel elles sont dédiées ? Qu'exposerai-je dans un espace de type muséal ? Quel est le statut de mon blog ? Comment considérer les interventions des participants ?

## 1. Le blog, une interface moins virtuelle qu'il n'y paraît...

L'usage d'un site internet ouvre mon projet à une forme d'interactivité, m'offre un aperçu des réactions des spectateurs et s'impose comme la vitrine vivante du voyage de mes sculptures. Par bien des aspects, il est devenu un composant indispensable de mon dispositif. Mais finalement, ne devient-il pas le principal objet artistique ? Quels rapports entretiennent les deux facettes de mon travail, à savoir la partie matérielle, concrète (les figurines de pâte à sel) et la partie numérique ? Nous allons voir que contrairement aux apparences, ces deux interfaces s'entremêlent au point qu'il devient difficile de distinguer le virtuel du réel.

Afin de mieux comprendre les connections établies entre les composants physique et numérique de mon projet, penchons-nous sur les autres formes de rencontre possibles entre ces deux univers. La malléabilité croissante du support informatique et son omniprésence au sein de nos modes de vie en font un outil privilégié de nombreux artistes actuels, désireux d'expérimenter de nouvelles formes d'interaction. Mais ces-dernières sont également exploitées par les chercheurs d'un autre domaine qui nous concerne également : les ludologues, inventeurs de jeux vidéoludiques. Or, il semblerait justement que ce soit la notion de jeu qui articule les différentes facettes de mon travail. L'usage de l'outil informatique questionne intrinsèquement la relation entre réel et virtuel. Aussi peut-on dire que l'ajout de la notion de jeu vient complexifier la nature de ce rapport.

### Des jeux qui investissent le monde physique

De nos jours, de nouveaux jeux électroniques remettent en question la forme ludique traditionnelle que Juul développe dans son article<sup>34</sup> : ils semblent échapper à l'espace-temps circonscrits qui leur est dédié pour déborder sur le monde réel. Mais avant tout, plutôt qu'une redéfinition du cadre du jeu, ces jeux cherchent une nouvelle forme d'interaction, plus concrète, plus « réelle », avec le ou les participants. Dans son article intitulé « Quand le jeu sort de l'écran », Rémi Sussan<sup>35</sup> se penche sur deux nouvelles formes de jeux informatiques qui semblent sortir de leur cadre, en franchissant le seuil de l'écran. D'une part, il désigne le jeu pervasif ou ubiquitaire, voire aussi géolocalisé :

---

34 JUUL Jesper, *op. cit.*

35 SUSSAN Rémi, « Quand le jeu sort de l'écran », *Le Monde* [en ligne], le 05/02/2010 (consulté en 2012), [http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/02/05/jeu-serieux-les-nouvelles-formes-de-jeu\\_1301816\\_651865.html?xtmc=jeu\\_serieux&xtcr=5](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/02/05/jeu-serieux-les-nouvelles-formes-de-jeu_1301816_651865.html?xtmc=jeu_serieux&xtcr=5)

« Descendant branché des anciennes "courses au trésor", des "jeux de rôle grandeur nature", les jeux pervasifs utilisent des technologies numériques, mais se déroulent dans l'espace physique et notamment dans l'espace public. »

Le jeu informatique est donc ancré dans le monde réel ; il fait de l'environnement quotidien du joueur un espace pour le jeu. Cette tendance du jeu à envahir le monde physique brouille la circonférence du cercle magique au cœur de la réflexion de Huizinga<sup>36</sup>.

D'autre part, Sussan évoque les ARG (Jeux à Réalité Alternée) : cette fois-ci, il observe une véritable « explosion du cercle magique », car l'ARG abolit les frontières entre jeu et sérieux, réalité et fiction. Le premier de ces jeux, *The Beast*, avait été lancé en support marketing au film *Artificial Intelligence* de Steven Spielberg. « This is not a game », la formule mystérieuse qui s'affichait lors du générique du film, est du coup devenue la devise de ce nouveau genre.



Blast Theory,  
*Can You see me now*, 2001



Blast Theory,  
*A Machine to see with*, 2010

L'un des meilleurs exemples d'ARG a été mis au point par le collectif artistique Blast Theory. Ce collectif organise des événements à mi-chemin entre le jeu et la performance artistique, comme *Can you see me now*. Il s'agit d'une sorte de partie de cache-cache entre des participants réellement sur le terrain (diverses parties se sont déroulées à Barcelone, Chicago, Rotterdam ou Tokyo) tandis que d'autres joueurs, connectés à l'internet, se déplacent virtuellement. Chaque groupe cherche à débusquer l'autre en suivant ses mouvements tels qu'ils sont reflétés dans une reproduction virtuelle en 3D de la cité. Il y a donc une interaction réelle entre des personnes physiquement présentes sur un site et des avatars virtuels téléguidés à distance. Il semblerait dans ce cas que l'intermédialité de l'œuvre conduise à un renforcement des qualités immersives du jeu. Puis-

---

<sup>36</sup> HUIZINGA Johan, *op. cit.*

qu'une partie de la course-poursuite se déroule dans un espace concret, avec des joueurs en chair et en os, il faut tenir compte de données réelles et tous les dangers ne sont pas écartés. Un accident sur écran d'ordinateur débouche au pire sur le fameux « game over », mais ici les conséquences peuvent être graves et sans retour... Aussi l'implication des joueurs s'avère-t-elle beaucoup plus puissante.

Dans l'extrait suivant, Rémi Sussan présente la complexité et la variété des procédés mis en œuvre au sein d'un ARG :

*« Le jeu à réalité alternée met en scène une série d'énigmes à résoudre, de puzzles, de chiffres qui peuvent se trouver sur le web, mais également s'incarner dans divers objets, être publiés dans des articles de journaux, voire apparaître dans des e-mails et des coups de téléphone reçus par les joueurs (et parfois paraît-il au beau milieu de la nuit). Parce qu'il embrasse le numérique sans s'y limiter, le jeu à réalité alternée se révélera probablement comme une tendance lourde de l'avenir ludique. »*

Il ajoute un peu plus loin :

*« C'est l'enfant illégitime de Jorge Luis Borges qui imaginait déjà en 1940, dans sa nouvelle "Tlon Uqbar Orbis Tertius", l'invasion du monde réel par un flot d'informations traitant d'un monde fictif, Tlon. »*

C'est ici qu'apparaît toute l'ambiguïté de ce type de jeux : en effet, le jeu à réalité alternée s'impose au joueur. L'immersion se fait donc dans le sens inverse d'un jeu vidéo traditionnel, puisque c'est lui qui « sort du cercle » et non le joueur qui y rentre ! Aussi, si l'on applique l'image de l'immersion inversée à la métaphore aquatique de Janet Murray<sup>37</sup>, l'on passerait du plongeur à la submersion, voire au tsunami... Le cercle magique de Huizinga, qui constituerait en quelque sorte le rebord bien net de la piscine, s'est progressivement disloqué, et voilà que le jeu, le fictionnel et le virtuel ont envahi tout l'espace, telles des flaques disparates et pas toujours faciles à discerner...

Et si, finalement, mon projet constituait une sorte d'ARG ? Il m'est apparu, au vu de la description faite par Rémi Sussan, que mon dispositif, associant un blog et une sorte de jeu de piste en ville, correspondait à ce genre de démarche. Il associe une intermédialité immersive caractéristique à cette nouvelle forme de jeu : bien sûr, le support informatique se réduit à un blog, en ce sens, mon travail n'« embrasse pas le numérique », comme l'énonce Sussan ; néanmoins, l'ensemble formé par les personnages de pâte à sel et le guide-suiveur numérique questionne notre rapport au réel. La frontière entre le monde physique et le virtuel, le vrai et le faux, le joué et le vécu, me semble aussi perméable et vacillante que dans le cas de ces jeux vidéos qui « débordent » du cadre classique communément admis.

---

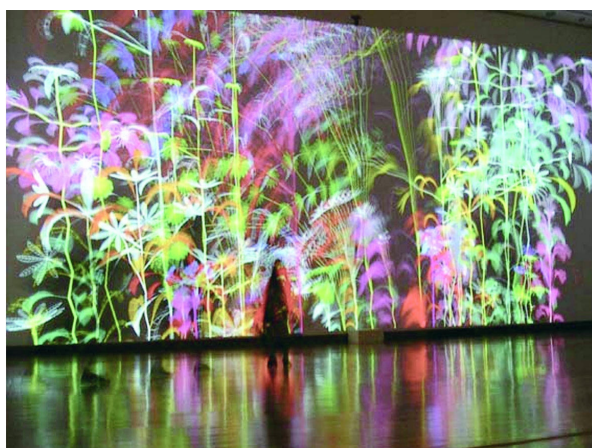
<sup>37</sup> MURRAY, Janet, "Immersion", In *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, The MIT Press, 1997, p. 98.



## Autres cas de réalisations submersives, ou d'envahissement du réel

Comme nous l'avons précisé un peu plus tôt, la notion de jeu n'est pas toujours au cœur de ce dialogue entre virtualité numérique et « real life ». D'autres domaines se saisissent des nouvelles capacités liées à l'informatique pour tisser de nouveaux rapports avec les passants, spectateurs, clients...

On peut notamment évoquer le développement de la « réalité augmentée » par projections sur des façades de bâtiments : après avoir scanné la façade et enregistré ses particularités formelles et volumiques, on crée des effets d'optique frappants, qui transforment temporairement l'espace réel en un spectacle onirique et visuel. Lors de manifestations culturelles de plus en plus fréquentes, le numérique remodèle notre perception du réel.



Miguel Chevalier,  
*Sur-natures et Ultra-natures*, 2003-2007



Installation de réalité virtuelle interactive,  
au festival Luzboa de Lisbonne, 25 x 12 m

Miguel Chevalier est un artiste utilisant le numérique pour créer un herbier virtuel constitué de plusieurs graines qu'il « plante/projette » sur des façades, des murs, des écrans ou des serres. Les *Surnatures* et *Ultratures* élaborées par l'artiste poussent donc, se développent et dépérissent, selon un cycle en partie aléatoire. Par ailleurs, grâce à un système de capteurs, les plantes virtuelles sont sensibles aux mouvements des personnes passant à proximité, de la même manière qu'elles seraient couchées par une brise légère. Dans ce travail d'une grande poésie, on note encore une succession d'interactions entre physique et virtuel. Qui plus est, la présence submersive de ces végétaux numériques est renforcée par leur réactivité. En occupant des espaces publics d'habitude dénués de végétation, ils font plus que nous envahir : ils nous font redécouvrir un environnement quotidien banal, nous ré-immèrgent dans un décor à la fois étrange et familier en lui offrant une saveur nouvelle.

## Dans mon travail : le blog, support concret de ma démarche

Cherchant à déterminer le statut du support informatique au cœur de mon dispositif artistique, il me paraît judicieux de considérer les propos tenus par Daniel Buren, concernant son usage de la photographie<sup>38</sup> : cet artiste se trouve confronté à l'usage de deux médiums aux enjeux opposés. Aussi tente-t-il de circonscrire précisément le rôle de chacun vis-à-vis de sa pratique :

*« J'ai immédiatement subodoré un danger et une tentation dans les reproductions photographiques des œuvres qui revenaient à la surface, sous forme de jolies photos encadrées vendues non comme des photos documentaires mais comme œuvres à part entière, et au prix d'œuvres. [...] Si je n'ai pas envisagé un tel choix, ce n'était pas pour des raisons morales ou par refus de gagner ainsi de l'argent, mais pour imposer ce qui pose question : l'œuvre elle-même, et non son résidu photographique qui ne pose, quant à lui, aucun problème. La photographie, aussi nécessaire qu'elle soit, doit, pour mon travail, rester à sa place et ne doit en aucun cas le supplanter. »*

De la même manière que Buren immortalise ses productions par le biais de « photos-souvenirs », je pourrais considérer le médium informatique comme un simple outil fonctionnel, nécessaire à l'interactivité de mon projet, mais distinct de l'acte constituant le cœur de ma démarche : la fabrication de figurines en pâte à sel et leur installation en ville. Néanmoins, l'une de mes figurines ne pourrait pas entrer dans les collections d'un musée, puisqu'elle n'est guère sensée y rester et n'y jouerait pas du tout le rôle escompté. De la même manière, aucun de mes personnages ne peut être vendu, puisqu'il est destiné à n'appartenir à personne et n'existe que pour se déplacer de site en site, au gré des envies de ses « responsables » successifs. Mon véritable acte créatif ne pouvant être extrait de son contexte urbain, le blog s'affirmerait comme une sorte de vitrine permettant de témoigner officiellement de mon travail. Il se présenterait comme un lien entre mon action, dispersée, incontrôlable, et les institutions, mais n'aurait pas de valeur artistique intrinsèque... Ce serait la fenêtre ouverte, transparente et vide de sens, sur une pratique urbaine en train de se dérouler à l'extérieur, un simple objet documentaire relayant l'actualité d'une sorte d'installation performée.

Or, il me semble avoir sous-estimé, dans un premier temps, le rôle de ce support. Au fil de l'évolution de ma démarche, je me suis aperçue combien la mise en place d'un site internet revêt une importance dépassant largement ce que j'avais imaginé à la base : il n'a rien de cette ouverture neutre semblable et muette. Le blog s'adresse aux passants s'étant saisis de mes Fragiles ; il leur énonce les règles du jeu et assure le lien entre les participants. Sans lui, les figurines n'existeraient plus que dans un cadre extrêmement restreint (ils n'existeraient que pour ceux les ayant trouvées et conservées), et ma démarche ne serait que l'ombre d'elle-même. Par ailleurs, c'est sans doute lui qui sauvera certains de mes personnages de la poubelle en leur concédant un attrait nouveau. Peut-être que sans la dimension ludique et la démarche exprimées sur mon blog,

---

<sup>38</sup> BUREN Daniel, *op. cit.*

les piétons découvrant mes figurines s'en lasseraient et s'en débarrasseraient rapidement, tandis que le jeu peut au contraire les stimuler. Il est le réceptacle de la vie racontée de mes figurines, il enregistre et rend pérennes des pérégrinations éphémères, il concrétise leur voyage dans le monde physique. Ainsi, alors que l'installation de mes statuettes dans l'espace urbain relève de l'expérience incertaine (le personnage va-t-il survivre ou pas ? Quelqu'un va-t-il l'adopter ?), l'apparition d'un message annonçant la découverte de la figurine sur le blog valide le dispositif. Le blog serait-il alors plus concret que le réel ? Serions-nous dans une sorte de jeu de miroirs inversés, à l'image d'Alice ? La partie la plus physique de mon travail serait peut-être mon blog, que je peux exposer, et qui garde la trace de mes œuvres enfuies. Enfin, c'est par mon blog que se crée de la manière la plus directe un certain lien social. Or, quoi de plus concret, de plus humain que cela ?

### Deux interfaces complémentaires

Plutôt que d'essayer inlassablement de déterminer lequel de mes médiums prévaut par rapport à l'autre, il me vaut sans doute mieux accepter leur complémentarité dans la formation d'un tout cohérent. En ce sens, référons-nous à la définition de la forme artistique telle qu'elle est envisagée par Nicolas Bourriaud<sup>39</sup>. Ce dernier commence par rappeler la définition courante :

*« On définit le plus souvent la forme par un contour qui s'oppose à un contenu. »*

Mais il en propose une nouvelle, plus adaptée aux pratiques artistiques contemporaines, en s'appuyant sur l'image philosophique développée par Épicure et Lucrèce : selon eux, quand un atome dévie de sa course et rencontre un autre atome, il provoque un véritable phénomène de carambolage, aboutissant à la naissance d'un monde si la rencontre s'avère durable. Ainsi,

*« La forme [ou monde] peut se définir comme une rencontre durable. »*

Dans cette optique, Bourriaud précise qu'avec l'ère contemporaine,

*« la « colle » est moins apparente, car notre expérience visuelle s'est complexifiée (...) au point de nous permettre de reconnaître comme « monde » une collection d'éléments épars. »*

Cela peut s'appliquer, par exemple, au genre nouveau que constituent les installations, composées d'éléments disparates répartis dans un espace sans forcément se toucher, au milieu desquels le spectateur peut circuler. Mais les éléments peuvent également être éparpillés dans le temps, ou dans plusieurs dimensions. Il peut s'agir d'un mot, d'un concept, d'une image, d'un lieu avant et après son investigation...

*« La forme de l'œuvre contemporaine s'étend au-delà de sa forme matérielle : elle est un élément reliant, un principe d'agglutination dynamique. »*

---

39 BOURRIAUD Nicolas, *op. cit.* p. 19-21

Le théoricien va même plus loin dans ses affirmations : l'œuvre résiderait finalement davantage dans ce lien invisible, ce ciment « dynamique » que l'artiste élabore entre différents objets.

*« À observer les pratiques contemporaines, plus que des formes, on devrait parler de « formations » : à l'opposé d'un objet clos sur lui-même par l'entremise d'un style et d'une signature, l'art actuel montre qu'il n'est de forme que dans la rencontre, dans la relation dynamique qu'entretient une proposition artistique avec d'autres formations, artistiques ou non. »*

Le blog joue donc un rôle fondamental dans ma pratique, par la dimension ludique, narrative, participative, qu'il induit au cœur de ma pratique. Toutefois, mon acte créatif ne peut être extrait de son contexte : la rue. Sans cela, il perdrait tout son sens. À mes yeux, les deux facettes de mon travail sont en étroite dépendance l'une de l'autre. Et le ciment qui les relie, c'est justement le principe de jeu, qui alimente toute ma démarche et conduit l'interactivité des intervenants.



Aram Bartholl, *Dead Drops*,  
installation des premières clefs à New York en octobre 2010,  
carte disponible sur internet, plus de mille clefs scellées en 2012.

## 2. L'interactivité, cause du partage de l'autorité artistique

Dans un premier temps, le blog m'est apparu comme une solution de secours, résolvant mon incapacité à abandonner purement et simplement mes figurines. Quel déchirement de devoir livrer à la rue ses créations, ses *créatures* ! Grâce au support informatique, je peux désormais suivre la progression de mon œuvre sans la surveiller continuellement, même s'il me faut accepter le risque que quelques personnes ne jouent pas le jeu et ne donnent pas de nouvelles, ou conservent la figurine un certain temps. Sous cet angle, on peut considérer ce blog comme une sorte de cordon ombilical rassérénant l'instinct quasi maternel qui émerge lors de la gestation de mes sculptures.

Néanmoins, ce lien virtuel, ce liant créateur-créatures, officialise aussi une part de délégation de ma responsabilité vis-à-vis de mon œuvre. En instaurant une forme de jeu à plusieurs mains, en confiant l'existence de mes figurines à d'autres participants, je perds une part de mon autorité artistique... Comment s'articule la dimension sociale et interactive de ma production ? Quels en sont les acteurs, comment conçois-je la relation de mon travail à autrui et en quoi cela questionne-t-il son statut artistique ?

### **Le floutage des frontières du jeu dans la ville : qui joue, qui ne joue pas ?**

Par le biais de l'interface informatique, j'expose à tous les règles d'un jeu se déroulant au sein de l'espace urbain. Ce jeu est ouvert à tous les passants, sans aucune condition pré-requise. Ainsi, l'un des premiers intérêts de l'intervention d'autres personnes dans mon travail, réside dans le fait que n'importe qui peut adopter l'une de mes statuettes, n'importe qui peut entrer dans le jeu et s'extraire de la foule anonyme. Ainsi, chaque participant est en droit de se demander si son voisin, la personne qu'il croise chaque jour, l'épicier du coin de la rue, le touriste en ballade ou l'agent de propreté qui passe chaque semaine, sont des membres du jeu. L'ouverture à cette potentialité permet encore une fois de faire glisser le regard du passant. Cependant, cette fois-ci, ce n'est pas la ville qu'il reconsidère d'un œil nouveau, mais ses pairs.

On retrouve le même état d'incertitude dans les interventions de Blast Theory : les organisateurs choisissent des joueurs ne se connaissant pas. Ainsi, les volontaires se retrouvent projetés dans un « cercle magique » dont ils ne connaissent pas vraiment les limites ni les autres participants. Ils avancent en aveugle dans une sorte de jeu de cache-cache où chaque personne rencontrée peut être un allié ou un ennemi... Ils ne savent pas si des commerçants, des institutions ont été « mises dans le coup » : ce policier à l'air louche ferait-il partie du dispositif ? Ai-je vraiment l'au-

torisation de braquer cette personne comme on me l'indique ? Comment va-t-elle réagir ? Les organisateurs semblent tirer les ficelles de la ville entière, et cette hypothèse suscite une sorte de vertige délicieux et un brin affolant. Le joueur, à cheval sur la limite du cercle du jeu, balance entre les deux mondes, ne sachant trop comment considérer ces passants aux allures anodines. Cette incertitude procure une montée d'adrénaline ; l'espace urbain et ses occupants paraissent plus nets, plus signifiants et denses que d'accoutumée...

Mon dispositif ne pousse pas aussi loin les limites du jeu : il ne conduit pas les participants à des actions équivoques mettant en tension le jeu et le monde « sérieux ». Sans stimuler un tel état d'excitation et d'hésitation, il pose néanmoins la question du rôle joué par chacun dans la grande machinerie urbaine. Ce floutage est renforcé par le fait qu'il existe plusieurs portes d'entrée dans le jeu : certains auront trouvé une figurine et consulté l'adresse du site, tandis que d'autres, d'abord informés par le site, partiront en quête de figurines, disséminées dans la ville, grâce aux indications laissées par les internautes précédents. Ces deux types de trajectoires peuvent donc se croiser, créer de nouvelles possibilités d'interactions.

### **Interaction, sociabilité, création d'un réseau : la sensibilité à autrui renouvelée**

La mise en place d'un tel système, comparable à un ARG, conduit donc à l'éveil du regard du passant au cadre architectural qu'il habite, mais aussi aux citoyens le côtoyant. Quelles modalités, mises en œuvre dans ma démarche, tendent à une recrudescence des interactions sociales ?

D'après Nicolas Bourriaud<sup>40</sup>, l'art peut déjà, de manière générale, être considéré comme un lieu privilégié de rencontre. En effet, une œuvre d'art a toujours été relationnelle à un certain degré, ayant pour vocation d'ouvrir un dialogue, de créer un pont, entre son créateur et son public. Ce « pouvoir de reliance » est expliqué par Michel Maffesoli<sup>41</sup>, s'attachant tout particulièrement au domaine de l'image : confronté à celle-ci, le spectateur serait éminemment susceptible d'entrer dans des situations de partage, d'empathie, en ayant la possibilité d'ouvrir une discussion immédiate à son sujet avec son entourage. En cela, l'image s'oppose à d'autres loisirs humains, voire d'autres formes culturelles et artistiques, telles la télévision ou la littérature, faisant appel à une forme de consommation privée et individualiste. Bourriaud défend l'idée que les nouvelles pratiques contemporaines ont élargi et approfondi cette socialité, ce dialogue, cette reliance inhérents à l'image. La recherche d'un interstice social pour contrer la médiocrité des interfaces communicationnelles de notre société aboutit à une forme d'art qui « resserre l'espace des rela-

---

<sup>40</sup> *Ibidem*, p.15

<sup>41</sup> MAFFESOLI Michel, *La Contemplation du monde*, Paris, Grasset, 1993

tions ».

On peut, en ce sens, évoquer le travail de Franz West, dont les œuvres gravitent entre les domaines de la sculpture, du mobilier et de l'objet utilitaire, avec toujours ce fil conducteur du lien social, mis en exergue par le motif récurrent de l'assise. Cet artiste autrichien aborde d'abord le volume en réalisant des objets en polyester blanc, accrochés au mur, que le visiteur peut empoigner et plaquer contre certaines parties de son corps, à la manière d'excroissances ou de prothèses. Ces œuvres, intitulées *Pass-stücke*, aux formes hybrides et organiques, n'ont d'existence que dans la mesure où elles sont utilisées par un tiers. Ces objets abstraits sont l'expression de névroses extériorisées dont l'artiste voudrait se défaire. Il s'agit donc d'une sorte de transfert entre artiste et spectateur : la sculpture concrétise un lien, un passage dans le temps et l'espace, qui se réactive à chaque fois qu'un spectateur s'en saisit. Non seulement l'artiste tisse une relation d'intimité entre la sculpture et le spectateur en invitant au contact physique, au corps à corps, mais ses œuvres sont également parfois conçues comme des outils d'interaction entre plusieurs participants. Ses sculptures dédiées à l'espace public, ressemblant à d'étranges cordons ombilicaux dont les extrémités s'évasent en assises, peuvent être perçues comme le prolongement organique du corps. Ou plutôt, comme d'énormes tentacules, image concrétisée des pulsions de dialogue et de rencontre qui émanent de notre personne à tout instant. Lorsque deux personnes ou plus s'installent sur cette structure, celle-ci prend tout son sens en s'érigent comme matérialisation du flux, de l'échange, circulant d'humain à humain. D'une part, l'œuvre guide l'attention des protagonistes les uns vers les autres en dessinant un pont les reliant, d'autre part, elle donne à voir la rencontre qui s'opère. Les sculptures de West s'érigent donc comme d'étranges interfaces de dialogue, des vases communicants à directions multiples ; l'artiste revisite l'objet-banc, emblème de l'espace de rencontre et d'échange dans le cadre urbain, en s'appuyant sur le principe du flux, du carrefour.



Franz West, *Pass-stücke* et sculptures monumentales pour espaces publics

Les enjeux de la pratique de Franz West rejoignent étonnamment ceux de mon projet. Cependant, les Fragiles ne se contentent pas de se faufiler dans un interstice social laissé vacant par la ville. Leur mobilité, leur multiplicité, le retournement qu'ils opèrent sur les habitudes des habitants, permettent d'aller au delà de cette occupation de territoire : chaque nouvelle pause d'une figurine peut être considérée comme un minuscule impact, une fêlure dans la structure sociale urbaine. Si le réseau de failles relationnelles ainsi créé s'accroissait jusqu'à atteindre une certaine envergure, qui sait ce qu'il adviendrait ? En outre, je cristallise la relation inter-humaine par un autre biais que la sculpture monumentale : c'est la notion de jeu qui suscite l'interaction des spectateurs et c'est encore elle qui la matérialise par un écrit empreint de fiction. La dimension ludique de mon dispositif en induit le caractère social et participatif. Ce caractère profondément relationnel du jeu semble confirmé par les déclarations du groupe de recherche Homoludens<sup>42</sup> :

*« Jouer est une fonction vitale pour le développement de l'humain. L'homme est un Homo Ludens ! Le jeu est une activité de socialisation qui permet aux hommes d'apprendre les rudiments de l'interaction humaine. »*

Ainsi, dans le cas des Fragiles, l'ouverture à l'Autre serait, d'une part, le résultat de l'entretien physique de la figurine. Prendre soin d'un objet vulnérable, tant par sa taille et sa matière, que par son sujet, pourrait pousser le possesseur à davantage de tendresse et de considération pour ses pairs. D'autre part, le principe d'adoption temporaire à la base du « jeu » aboutit à une réelle implication de mon public. Pour Kaprov, la pertinence d'une œuvre se mesure en ces termes :

*« To go in and not to look at. »*

Mon projet, requérant l'action concrète du spectateur, l'engage dans un mouvement dynamique, exploratoire et aventureux, le conduit à « Aller vers plutôt que regarder ». Il le fait ainsi physiquement entrer dans le processus de renouveau de la relation inter-citadine que je souhaite mettre en place. Enfin, le masque de renfermement sur soi-même est abandonné au profit d'un travail ludique à plusieurs mains. La perpétuation de l'existence de mes Fragiles est garantie par la relation d'échanges construite par les internautes s'investissant dans ma démarche. Toutefois, un tel fonctionnement peut nous pousser à nous interroger sur la part de responsabilité déléguée à chaque intervenant.

### **L'existence de mes personnages : une œuvre en mouvement dépendante d'autrui**

L'ensemble des pièces constituant mon travail concourt à piquer la ville de multiples « interstices sociaux ». Dans cette objectif, ma production adopte une forme incertaine, mobile dans le

---

42 « HomoLudens : Les processus de communication et de socialisation dans les jeux vidéo en ligne », [http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com\\_content&task=view&id=131&Itemid=75](http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=131&Itemid=75)



temps et l'espace, livrée à l'intervention d'anonymes bienveillants. Cherchant à faire fi des limites imposées, voilà qu'il devient difficile de la circonscrire elle-même. Peut-on laisser une œuvre évoluer dans des conditions aussi précaires ? Puis-je concilier la vie éphémère et disséminée de mes figurines, d'une part, et une autorité artistique rigoureuse et univoque, d'autre part ? En suis-je toujours responsable ? Quel est le statut des participants ?

Slinkachu abandonne lui aussi des figurines en plein passage : il semblerait que celles-ci, microscopiques au point d'être difficilement perceptibles par les citadins, soient globalement vouées à la destruction. Néanmoins, il ne semble pas que ce sombre avenir affecte le créateur, enregistrant soigneusement ses mises en scène par le biais de l'outil photographique. Ce-dernier devient l'unique objet artistique une fois les personnages ramassés ou piétinés. Le passant qui s'en saisit ne détient donc que les fragments obsolètes d'un dispositif qui leur survit. Le détenteur des bonshommes n'est en aucun cas considéré comme un participant ; l'abandon des micro-sculptures a pour seule vocation d'encourager les citadins à regarder autour d'eux. Si cet artiste « espère créer du lien là où il n'y en a plus beaucoup »<sup>43</sup>, c'est uniquement en provoquant une surprise visuelle stimulant l'acuité et la curiosité des passants.

Je ne peux donc guère adopter la même stratégie. Par l'importance qui est conférée à l'interactivité au sein de ma démarche, celle-ci s'apparente plutôt au parti-pris de Claude Rutault, inventeur des *Définitions / Méthodes* et *Peintures / Suicides*. Au cours d'un article lui étant consacré<sup>44</sup>, il déclare :

*« Je n'ai jamais pensé que mon travail était fermé. Au contraire : je l'ai organisé pour qu'il m'échappe. Mes toiles changent de couleur au gré des collectionneurs, des reventes, des déménagements. Elles sont très souvent actualisées. Mes toiles ont peut-être la vie courte mais elles ont un grand nombre de vies ! »*

Cet artiste assume complètement l'appropriation de ses œuvres par les acquéreurs successifs ; il en fait même l'une des conditions indispensables de son dispositif. Bien que ses toiles soient destinées à bouger et changer, dans une succession de petites morts et de renaissances, son travail reste entier. Rutault accepte l'idée que son œuvre puisse le surprendre, lui échapper, sans que cela remette en cause sa légitimité. Le partage de l'autorité artistique ne doit pas être considéré comme une entité découpée en petits morceaux, puis dispersée. L'aura de l'œuvre ne s'ame-

---

43 CATZ Jérôme, *op. cit.*, p.234

44 RUTAULT Claude, cité par COLARD, Jean-Max, « Claude Rutault, une dose d'humour et un sommet de radicalité », *Les Inrocks* [en ligne], le 31/01/2011 (consulté le 11/05/13), <http://www.lesinrocks.com/2011/01/31/arts-scenes/arts/claude-rutault-une-dose-dhumour-et-un-sommet-de-radicalite-1120523/>

nuise pas tel que l'énonçait Walter Benjamin<sup>45</sup> ; au contraire, loin de se dégrader et de perdre en valeur, elle s'enrichit de chaque expérience, de chaque étape franchie comme une pierre ajoutée à un édifice. Xavier Douroux, directeur du Consortium de Dijon, ajoute :

*« Il partage la responsabilité de l'œuvre avec celui qui la prend en charge, et c'est beaucoup plus important que la participation ou l'interactivité dont on nous rebat les oreilles. [...] Il pose la question du temps de l'œuvre. Il nous dit que la trajectoire d'une œuvre compte plus que l'objet et son contenu formel, car il n'est pas formaliste »<sup>46</sup>*

Les détenteurs de peintures de Rutault prennent en charge l'œuvre ; par le remplissage d'un contrat, ils sont établis au statut de gardiens responsables. Cela ressemble assez au rôle que je confie aux participants de mon dispositif, en les élevant au rang de parents temporaires de mes personnages. Ces derniers leur sont confiés dans une sorte d'accord tacite : le contrat de jeu. Par ailleurs, l'artiste détermine un équilibre entre le caractère à la fois éphémère et pérenne de ses œuvres. Leur actualisation, leur trajectoire, supplante la conservation de leur intégrité formelle. Or, dans mon cas, les Fragiles acquièrent aussi une forme de vie grâce à leurs parcours. L'expansion de ce-dernier compte davantage que tout le reste. Chaque petite mort est compensée par la déposition d'un fragment de vie sur le blog.

L'existence de mes figurines n'est effective que lorsque quelqu'un s'en saisit et décide d'entrer dans le jeu. En cela, elles peuvent être comparées aux sculptures de Franz West qui semblent s'animer au contact des hommes. Elles s'accordent également aux propos de Nicolas Bourriaud<sup>47</sup> :

*« L'œuvre d'un artiste prend ainsi le statut d'un ensemble d'unités réactivables par un regardeur-manipulateur. »*

L'intervention de personnes tierces est indispensable à l'épanouissement de ma démarche. Toutefois, je ne délaisse pas complètement mon autorité artistique : bien que mes figurines échappent à mon contrôle, j'en reste la créatrice ! Et l'œuvre elle-même réside davantage dans l'impulsion dynamique de chaque composant, engrenage d'un tout « dont l'intersubjectivité forme le substrat »<sup>48</sup>.

---

45 BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, version de 1939, in « Œuvres III », Paris, Gallimard, 2000.

46 DOUROUX Xavier, *op. cit.*

47 BOURRIAUD Nicolas, *op. cit.*

48 *Ibidem.*

### 1. Le jeu et l'art – le jeu et l'apprentissage

Nous avons pu constater, au fil des pages précédentes, combien mon dispositif s'apparente au modèle du jeu et se nourrit de ses caractéristiques : figurines-jouets, règles du jeu, jeu de piste urbain, jeu de rôle et invention de fictions... Dans son ouvrage *Il y a du jeu dans l'art*, Kra N'Guessan<sup>49</sup>, artiste et enseignant chercheur originaire de Côte d'Ivoire, questionne également la notion de jeu. Il la place au cœur de sa démarche artistique, mais il interroge aussi les rapports qu'elle entretient avec les autres artistes, la société, et plus particulièrement avec le milieu de l'enseignement. Il déclare dans son avant-propos :

*« Les artistes, d'une manière générale, et en particulier les artistes contemporains, ne sont-ils pas – du point de vue du jeu, dans leurs tâches quotidiennes – de grands enfants ? »*

*« (...) On pourrait se demander si le fait de peindre ou de sculpter peut être considéré comme un jeu, un simple loisir ou – au contraire – une activité lucrative au même titre que n'importe quel métier ? Le travail de l'artiste est-il un jeu sans lendemain ou un métier savant et laborieux n'exigeant qu'effort et sueur ? Quel serait le rôle de la production artistique dans la société ? Objet de monnaie d'échange, de loisir, de jeu ou de plaisir ? »<sup>50</sup>*

Dans ces interrogations énoncées par N'Guessan, on distingue la mise en opposition, quelque peu provocatrice et manichéenne, de deux registres de termes : d'un côté se trouveraient le simple jeu, le loisir enfantin et sans lendemain ; de l'autre, l'activité lucrative, le métier savant et laborieux, l'effort et la sueur. Entre les deux, le statut de l'artiste semblerait balancer... Déjà, on peut se demander s'il faut à tout prix opposer le jeu et le sérieux (un enfant ne joue-t-il pas avec un sérieux déconcertant, n'y met-il pas tous ses efforts et son énergie ?), de même que le travail et l'activité ludique. Il semblerait bien que les catégories ne soient pas aussi arrêtées qu'il le paraît de prime abord...

#### Le jeu chez les artistes

Le critique d'art Michel Ragon tisse pour sa part un lien particulier entre les domaines de l'art et du jeu et envisage sous un certain angle leur rapport à la société<sup>51</sup>. Selon lui, ce qui les rapproche, c'est cette capacité à s'émanciper de la réalité quotidienne, à s'épanouir dans un ailleurs, à propo-

---

49 N'GUESSAN Kra, *Il y a du jeu dans l'art*, Klanba éditions, Paris 2012, p. 14

50 *Ibidem*, p. 18-19

51 RAGON Michel, article « L'art, valeur spirituelle, l'art, révolution permanente », in *L'Art pour quoi faire*, Belgique, Casterman, 1971, réédition 1978, p. 136

ser des règles différentes de celles communément admises :

*« le jeu, tout comme l'art, perturbe. Mais tous deux sont des perturbateurs restructurants, donc ô combien utiles. »*

Kra N'Guessan le rejoint sur ce point. Par ailleurs, il insiste sur l'importance de ces espaces d'incertitude et de liberté, ces électrons libres qui fonctionnent en parallèle du monde « sérieux ». Dans ces quelques lignes, c'est tout simplement le rôle de l'art et du jeu au sein de la société qui est explicité :

*« [...] leur absence [l'art et le jeu] dans la société entraînerait avec certitude un drame incommensurable : on saurait tout d'avance, selon les prévisions des bureaucrates et des constructeurs de systèmes. Et ces certitudes nous conduiraient inéluctablement à la lassitude et à l'ennui : triste destinée pour le genre humain fait pour se remettre sans cesse en question. »<sup>52</sup>*

*« Tantôt art, tantôt objet de loisir et de distraction, le jeu tend à nous réconcilier avec la nature, au travers de nos multiples activités. La joie et la satisfaction que le jeu nous procure, nous permet de vivre harmonieusement nos passions, aussi laborieuses soient-elles. »<sup>53</sup>*

Ainsi le jeu comme l'art fonctionneraient-ils tels des soupapes d'évacuation de nos passions et d'assouvissement de notre soif d'aventures, se révélant alors indispensables à l'équilibre de l'être humain. C'est ce qu'avait déjà pressenti Schiller, lorsqu'il écrivit ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* entre 1794 et 1795 :

*« Il faut donc rétablir l'harmonie de l'être humain total, capable de dignité et de liberté. C'est le rôle de l'art, car l'art permet la réalisation de deux tendances opposées et complémentaires de la nature humaine : 1) L'instinct sensible, aspirant à la vie, et qui exige des réalisations et des sensations, mais qui assujettit l'homme au temps et aux lois de la nature ; et 2) l'instinct formel, qui veut de l'intemporel, de l'universel, exclut la passivité, mais assujettit aux lois de la raison. L'instinct de jeu satisfait les deux tendances conjointement, car il ne soumet l'homme qu'aux contraintes qu'il se donne à lui-même et non à des forces extérieures, et lui permet sa liberté. L'objet de l'instinct de jeu est donc la forme vivante, laquelle est la Beauté. On peut donc reconnaître la Beauté à la satisfaction qu'elle donne à l'instinct de jeu. Et l'art et le jeu ont l'un et l'autre comme fin de réaliser la nature complète de l'homme ; car l'homme n'est tout-à-fait l'homme que là où il joue. »<sup>54</sup>*

Il est intéressant d'observer le lien qu'opère Schiller entre art et jeu : l'art serait-il une forme de jeu dont la finalité serait la « Beauté » ? Évidemment, il est nécessaire de replacer cet écrit dans son contexte, à la fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle. Désormais, bon nombre d'artistes laissent de côté la notion de beauté et ne la considèrent pas comme un élément indispensable à la reconnaissance de leur art. En tout cas, art et jeu sont ici rassemblés, car ils ont tous deux « comme fin de réaliser la nature complète de l'homme ». En disant cela, Schiller exclut toute séparation hâtive entre l'art et le jeu d'une part, et la raison d'autre part. Pour lui, ces deux produits de l'esprit se distinguent justement par leur faculté à réunir les différentes tendances de la nature humaine, dont la facette

---

52 N'GUESSAN Kra, op. cit. p.18-19

53 *Ibidem*, p. 30-31

54 SCHILLER Friedrich, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, 1992

rationnelle. Ils permettent à l'homme de se mesurer à lui-même, d'apprécier des limites auxquelles il se plie selon sa propre volonté.

Cette vision peut paraître extrêmement idéaliste et élevée, loin de notre rapport concret et quotidien au jeu. Toutefois, Étienne Souriau tient un propos quasiment similaire dans son *Vocabulaire d'esthétique* publié en 1990. Il se penche sur la pratique de l'anamorphose, forme d'art interférant clairement avec le domaine du jeu. Selon lui, cet exercice consiste à démontrer son habileté, ainsi que sa maîtrise de l'illusion picturale. Par ailleurs, l'artiste, autant que le spectateur, prend plaisir à jouer avec les formes, à exercer une sorte de gymnastique des yeux et du cerveau. La finalité de l'anamorphose réside dans le plaisir de la réussite formelle (la Beauté décrite par Schiller ?), dans l'application d'une règle difficile à suivre, posée gratuitement et de manière dérisoire. C'est le sens de la fameuse « règle du jeu » : on reste libre à tout moment d'entrer ou de sortir du jeu, mais ce-dernier contient ses lois, ses contraintes, et la satisfaction du joueur naît justement de sa capacité à surmonter ces règles pour atteindre son but.

Kra N'Guessan, à sa manière, évoque avec une certaine emphase cet aspect du travail de l'artiste, qui s'apparente à la pratique d'un jeu, dans le plaisir qu'il éprouve à façonner sa création et à surmonter les aléas de la matière mouvante :

*« Ce faisant, ce sont mes souvenirs d'enfant jouant tout seul, inventant un monde en miniature où je suis le héros autoproclamé qui gagne toujours. Mes compagnons fictifs de jeu, autrefois des morceaux de bois, des chiffons, des petits cailloux, sont aujourd'hui de la toile ou l'objet qui deviendra un volume peint.*

*Dialogue sans fin, car la fin d'un tableau s'érige en acte de naissance d'un autre et ainsi de suite. Aucun espoir d'être secouru, autre que les éléments qui contribueront à bâtir les fibres vives du curieux objet en gestation.*

*Véritable conquête !*

*Conquérant solitaire, sans cesse à la recherche du salutaire.*

*Tel un missionnaire, l'artiste, héros comme dans les jeux d'enfant d'autrefois, se laisse guider par son flair, sa foi et sa spontanéité.*

*Dans ce jeu de cache-cache, rien n'est gagné à l'avance.*

*L'issue n'est ni garantie ni certaine, ce qui est infiniment excitant et palpitant. C'est à trembler de joie quand la forme apparaît : graphiquement, chromatiquement, le rêve devient réalité, juste pour un temps car cela doit recommencer pour que le jeu prenne tout son sens : éternel recommencement. »<sup>55</sup>*

Ainsi la démarche créative de l'artiste Baoulé s'avère-t-elle profondément ludique, dans cette expérience physique et sensible du matériau modelé, transformé, jusqu'à l'apparition de la forme. C'est dans cette quête aveugle, ce tâtonnement spontané, mêlé d'excitation, d'incertitude et du plaisir d'exercer une certaine emprise sur un microcosme, que le plasticien retrouve ses attitudes enfantines et reconnaît le jeu. Pourtant, ces quelques lignes nous montrent bien que le jeu de l'ar-

---

55 N'GUESSAN Kra, op. cit. p. 31

tiste n'a rien de la légèreté, de la vacuité que l'on prête aux jeux d'enfants : à la jouissance créatrice s'associe la souffrance de l'effort, traduite par un lexique guerrier, conquérant. S'agirait-il donc d'une sorte de jeu sérieux ?

### **Le jeu, une activité sérieuse ?**

Une autre problématique inhérente au domaine du jeu a fait l'objet de nombreux débats : le jeu peut-il constituer une activité « sérieuse », et, par extension, faire partie d'une pratique d'apprentissage ? Cela semble s'opposer aux définitions de certaines figures majeures ayant développé des théories autour du jeu, aussi la corrélation de ces deux notions conduit-elle à une redéfinition en profondeur de ce qu'est le jeu.

On considère souvent le jeu comme une activité puérole et régressive. L'étymologie de ce mot ne fait que confirmer cette impression : « jeu » vient du mot latin *jocus*, signifiant plaisanterie ou badinage. Pourtant, s'il est vrai que l'action de jouer occupe une place prépondérante chez les enfants et est généralement considérée comme un loisir anodin, elle se présente aussi chez les adultes, ces êtres sérieux, responsables, raisonnables. Outre sa métaphore du cercle magique, de monde ludique enfermé dans une sorte de bulle, à l'intérieur du monde courant, la grande modernité de Johan Huizinga réside dans sa manière d'envisager le jeu comme un phénomène culturel et pas simplement dans une perspective biologique, psychologique ou anthropologique. Selon lui, la dimension du jeu (*homo ludens*) est essentielle pour comprendre l'homme au-delà des dimensions de connaissance-savoir (*homo sapiens*) et de travail (*homo faber*). Pour Huizinga, le jeu contribue au développement de la culture et doit être considéré comme « une tâche sérieuse » :

*« The spirit of playful competition is, as a social impulse, older than culture itself and pervades all life like a veritable ferment. Ritual grew up in sacred play; poetry was born in play and nourished on play; music and dancing were pure play... We have to conclude, therefore, that civilization is, in its earliest phases, played. It does not come from play... it arises in and as play, and never leaves it. »<sup>56</sup>*

La capacité à jouer est donc inhérente à notre construction, elle nous définit dans notre rapport au monde. On la retrouve d'ailleurs chez les animaux : elle leur permet de se préparer à des situations qu'ils seront sans doute amenés à affronter plus tard, comme la chasse, le combat... Le jeu est donc profondément virtuel : il met en place de manière plus ou moins explicite des apprentissages concernant un à-venir. Cependant, Huizinga reste attaché à l'idée que le jeu ne doit pas être perverti par une fonction sociale marquée : il doit rester détaché de la vie réelle et de ses préoccupations utilitaires ; il constitue un « autre », un « ailleurs » hors du monde sérieux. On note une certaine ambivalence dans ce double regard. Quelques vingt ans plus tard,

---

<sup>56</sup> HUIZINGA Johan, *op. cit.*

Caillois<sup>57</sup> rejoint cette idée selon laquelle le jeu doit demeurer « séparé », au point de vue de l'espace et du temps, du reste de la vie. Le jeu doit demeurer « improductif » (dans le sens mercantile). Jesper Juul part du constat simple que le jeu est un « autre », un espace-temps hors des préoccupations de la vie réelle<sup>58</sup>. Cependant, il remet vaguement en cause le point de vue de Caillois : doit-on alors considérer que le sport n'est pas un jeu, puisque certains en font leur métier et y associent des valeurs lucratives ? Pour Juul, si on peut jouer le jeu sans conséquence, nous sommes en présence d'un jeu, même s'il n'est pas séparé du reste de la vie et qu'il est « productif ». Toutefois, ce compromis ne résout pas complètement la question des jeux sérieux : les jeux peuvent-ils être conçus dans un objectif d'apprentissage pur et dur ?

Avec le développement du support informatique, on observe l'apparition de jeux éducatifs, permettant aux enfants d'apprendre tout en se divertissant. Dans son article « Prendre le jeu au sérieux », Rémi Sussan s'interroge à ce propos :<sup>59</sup>

*« D'ailleurs, dans cette proposition de jeux sérieux, n'y-a-t-il pas une contradiction dans les termes ? Le propre du jeu n'est-il pas de subvertir les catégories sociales en vigueur ? N'est-il pas plus habité par l'esprit du carnaval que par celui de l'école ? »*

Sussan note aussi l'émergence de jeux dits « persuasifs », destinés autant aux adultes qu'aux enfants. Ces jeux, souvent basés sur l'art de la simulation, ont pour objectif de faire passer des idées, sur la santé, le monde de l'entreprise, l'action militante... Que penser donc ? Doit-on préserver l'intégrité du « jeu pur », ne pas mélanger ludique et éducatif ou militant ? Peut-on se servir impunément du jeu pour atteindre des objectifs autres ? Hector Rodriguez consacre un long essai à ce problème dans la revue en ligne *Game Studies*<sup>60</sup>. À ses yeux, la mise en place de jeux à portée éducative ne doit pas être perçue comme une perversion de la théorie du cercle magique de Huizinga si l'on considère qu'à la base, de nombreux sujets possèdent un caractère ludique qui ne demande qu'à être exploité en tant que tel :

*« De nombreuses manifestations de la culture dite sérieuse possèdent intrinsèquement des aspects ludiques. (...) Jouer peut faire partie du processus d'apprentissage parce que le sujet qu'on apprend est, du moins sous certains aspects, essentiellement ludique. Le rôle des jeux sérieux dans le processus d'apprentissage consiste donc à mettre en lumière la nature fondamentalement ludique du sujet enseigné. »*

---

57 CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1957, p.67-68.

58 JUUL Jesper, « The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », discours à la Level Up conference, Utrecht, Novembre 2003

59 SUSSAN Rémi, « Prendre le jeu au sérieux », in *Le Monde.fr*, 29/01/2010

60 RODRIGUEZ Hector, « The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens », in *Game Studies – The international Journal of Computer Game Research*, décembre 2006, <http://gamestudies.org>

Ce point de vue est conforté par les discours de Raph Koster et Steven Berlin Johnson, qui considèrent que tout jeu est fondamentalement éducatif. En effet, la notion de plaisir éprouvé, qui peut paraître très subjective, s'expliquerait aussi sous un angle scientifique ; comme nous l'avons vu précédemment, le plaisir serait la récompense envoyée par le cerveau lors de l'assimilation d'un certain savoir.

Ainsi, Steven Berlin Johnson<sup>61</sup> avance l'hypothèse que chaque nouveau succès dans un jeu, chaque ennemi mis à terre, chaque trésor déterré, chaque épreuve gagnée nous donnerait notre "dose" de dopamine, neurotransmetteur dont notre cerveau est particulièrement friand, et nous pousserait ainsi à continuer à jouer ! Cette idée semble confortée par le discours de Raph Koster<sup>62</sup>, créateur d'un des premiers MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) : selon lui, les êtres humains ont le don de découvrir des « patterns », des modèles, des structures... Ils en voient partout, mais il leur faut un certain temps pour les construire. C'est cet acte de reconnaître et manipuler des patterns qui fait le "fun". C'est l'idée qu'il développe dans son livre, *A theory of fun*, et qu'il explique lors d'une conférence :

*"Le fun est le feedback envoyé par le cerveau lorsque nous réussissons à absorber une pattern. Nous devons absorber des patterns, car sinon nous mourrons. Donc le cerveau DOIT envoyer un feedback positif lorsque nous apprenons quelque chose.*

Ce « fun » vital qui nous est délivré lors d'un apprentissage rejoint la dopamine étudiée par Steven Berlin Johnson et Jamie Madigan. Ainsi, ce sentiment de satisfaction et de contentement expliquerait notre état d'absorption face aux jeux nous stimulant par des défis...

Thomas Malaby<sup>63</sup>, professeur d'anthropologie aux États-Unis, va plus loin dans ses affirmations : si les jeux peuvent nous apporter du plaisir, ils peuvent aussi, de manière plus complexe, nous faire vivre une vaste gamme d'émotions. Pour Malaby, les critères habituellement utilisés pour décrire le jeu, notamment la séparation entre le jeu et la vie de tous les jours, ainsi que son aspect sans conséquence et improductif, ne sont pas intrinsèques au jeu lui-même. Ils peuvent être présents comme critères, mais ne sont pas inhérents au jeu. En compensation, Malaby propose cette courte définition pour circonscrire ce qu'est un jeu :

*« a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes »*

---

61 BERLIN JOHNSON Steven, *op. cit.*

62 KOSTER Raph, *A Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph press, 2005

63 MALABY Thomas, « Beyond Play : a new approach to games », in *Games and culture*, Sage publications, vol.2, 2007, p.95-113.



La traduction de cette phrase serait « un domaine de contingences forcées en partie circonscrit et légitime socialement où sont générés des résultats interprétables ». Avec cette approche, Malaby surmonte l'impasse des définitions du genre de celle de Juul : il axe sa définition autour du rapport entre le jeu et le joueur, au lieu de faire ressortir les critères définissant le jeu. Le jeu est une pratique humaine, et donc relative culturellement. En fait, c'est notre rapport au jeu qui constituerait le principal critère distinctif. Ce n'est plus le jeu lui-même qui définit ses propriétés, mais bien l'expérience que nous en faisons. On ne devrait pas décrire ce qu'est le jeu (critères qui dépendent du contexte), mais plutôt ce qu'est faire l'expérience du jeu :

*« Seeing games as, fundamentally, socially legitimate arenas for contingency direct us to the processes that games contrive and contain and illuminates how they are both constantly amenable to transformation and how they resonate with other domains of experience. »<sup>64</sup>*

Dans cet extrait, l'anthropologue explique que le jeu reflète et constitue des processus de l'expérience humaine et, comme processus fondamental sans cesse en devenir, il peut générer de nouveaux sens et de nouvelles pratiques. Ainsi, nous faut-il admettre la possibilité que le jeu lui-même se redéfinisse entièrement. Les joueurs peuvent transformer le jeu, ce qui expliquerait qu'une définition par critères soit ardue, voire impossible, puisque ces critères sont destinés à changer au fil du temps, des lieux et des contextes. De plus, Malaby ne considère pas le jeu comme une activité, mais plutôt comme un mode d'expérience, comme un engagement dans le monde. Et cette expérience fait écho avec les autres expériences de la vie des joueurs. En outre, le contexte du jeu ou de tout autre champ de l'expérience humaine sont placés de manière égale. Il n'y a donc plus de distinction opérante entre le jeu et la réalité si l'on adopte ce point de vue !

Par conséquent, la séparation entre « travail » et « jeu » s'avère, elle aussi, purement contextuelle et notre attitude envers le jeu dépend directement de cette séparation définie culturellement. À partir du moment où le jeu ne réfère pas intrinsèquement à une activité (jouer), mais bien à un mode d'expérience, l'opposition « jouer » / « travailler » est une création normative qui entraîne un certain nombre d'*a priori*. Toujours selon Malaby, cette séparation aurait eu lieu au moment où, historiquement, l'Occident a fait la distinction entre l'activité productive « matériellement » et celle qui ne l'est pas, entre celle qui apporte quelque chose à la société et celle qui ne sert à rien. Mais cette séparation n'existe pas dans toutes les cultures, et même en Occident, elle montre des défaillances qui en dévoilent l'artificialité. Cette position de Malaby dissipe, entre autres, le malaise concernant les « serious games » : en fait, les jeux sérieux ne réfèrent pas à un type de jeu un peu « border line », mais bel et bien à un mode d'expérience fait du jeu.

---

64 *Ibidem*

Ainsi, la distinction entre le jeu et la « vraie » vie est évacuée : le jeu fait partie de la vie et n'est pas à part sous prétexte qu'il est faux. Il possède de vrais enjeux et conséquences et nous informe autant sur nous-mêmes, comme humains, que n'importe quel autre champ d'expérience.<sup>65</sup>

### **Le jeu et l'enseignement en arts plastiques : hérésie ou réalité ?**

Cette analyse de différentes problématiques associées à la notion de jeu nous a permis d'effleurer certains aspects pouvant constituer des points d'accroche avec l'enseignement en arts plastiques. Aussi, peut-on se demander si le professeur peut envisager certains de ses cours comme des dispositifs ludiques, et quelle place peut être concédée au jeu dans l'enseignement d'une discipline au collège ou au lycée.

Pourquoi s'interdit-on de concevoir l'École comme un lieu d'épanouissement dans la joie, la motivation, l'engagement spontané et enjoué des élèves ? Trop souvent, l'enseignement est perçu par les élèves (et les adultes qui les environnent) comme une corvée nécessaire mais rébarbative. Même le cadre enseignant reste méfiant vis-à-vis de l'amusement à l'école, comme si la souffrance, la rigueur, étaient de mise pour garantir le sérieux des apprentissages. L'École prépare l'élève à la dure réalité de la vie et du travail ; autant l'habituer tout de suite à un monde où vie professionnelle et épanouissement dans les loisirs ne se rencontrent pas... Pourtant, on peut penser à une remarque émise par l'Éducation Nationale, dans un encart du dossier de rentrée de l'année scolaire 2012-2013 :<sup>66</sup>

*« L'acquisition des savoirs fondamentaux, principalement la maîtrise du langage sous toutes ses formes est l'objectif premier de l'école primaire. Sa pédagogie doit favoriser l'épanouissement de l'élève, son activité, sa motivation et sa pleine implication dans les apprentissages. »*

Cette remarque s'adresse plus spécifiquement aux protagonistes de l'école primaire. Toutefois, elle pourrait également s'appliquer à des élèves plus âgés, davantage concernés par le problème du décrochage scolaire. En effet, ce dernier est souvent dû à un manque de motivation, d'implication, et au découragement du jeune face à un avenir qui lui paraît hermétique. Face, entre autres, à ce phénomène de décrochage scolaire, nous prenons conscience de la part importante que joue le plaisir dans la réception des savoirs. Non seulement parce qu'il assure une sorte d'ancrage affectif de l'élève au milieu scolaire, mais parce que des études comme celles de Raph Koster et Steven Berlin Johnson confirment que contrairement aux idées reçues, le « fun » permet

---

<sup>65</sup> Une partie de cette analyse des propos de Malaby est tirée de la présentation de Maude BONENFANT, *Séance appliquée 1 : Le jeu et la recherche*, à l'UQAM, le 19/09/2007

<sup>66</sup> Dossier de rentrée de l'année scolaire 2012-2013, Annexes techniques – L'école primaire – L'essentiel

d'intégrer plus facilement des connaissances, d'assimiler des « patterns » de manière intuitive et spontanée. Or, le fun est le fruit du jeu. Pourquoi alors ne voit-on que rarement apparaître le terme « ludique » ou « jeu » dans les textes officiels concernant le collège ou le lycée ?

Sans doute parce que l'on craint l'amalgame avec le loisir complètement gratuit et improductif, celui-là même qui empiète parfois sur le temps de travail sérieux demandé par l'École. C'est là l'un des principaux objets de discordance : prétendre jouer dans le cadre de l'institution scolaire, serait-ce mentir à l'élève, lui faire croire que ce qu'il acquiert n'est pas sérieux, serait-ce dévaluer l'importance de l'enseignement ? Il me semble que, sans dévaloriser l'enseignement, le fait d'aborder certains apprentissages sous l'angle du jeu permettrait peut-être de dédramatiser le rapport de certains élèves à l'acquisition du savoir. Les plus stigmatisés, convaincus d'être « nuls », oseront peut-être davantage tenter leur chance et accepter la défaite s'il s'agit d'un jeu.

Certains rétorqueront que la pratique du « jeu scolaire » serait trompeuse, du fait que contrairement à un jeu ordinaire, dans le système actuel, il aboutirait à des conséquences directes pour l'élève : en effet, il déboucherait sur l'évaluation, donc l'orientation de l'élève. Il ne serait pas détaché de la réalité, ne respectant pas le cercle magique conçu par Huizinga et ses successeurs. Intégrer la notion de jeu dans le cadre scolaire serait inapproprié : il ne faut pas mélanger la détente et le travail. Cependant, il me semble que les élèves ne sont pas dupes : ils distinguent parfaitement un exercice informel d'un travail noté, et réagissent en conséquence. La note agit simultanément comme stimuli et comme carcan restreignant la liberté d'expression et d'exploration de l'élève. Ce dernier, face à une activité notée, prendra moins de risques et fera preuve de moins d'audace ; pire, il tentera de « coller » aux attentes du professeur, d'entrer dans le moule du convenu. En ce sens, deux partis-pris sont envisageables : sans pour autant prétendre qu'il s'agisse d'un jeu, il est possible d'introduire une dimension ludique dans un projet évalué. Par ailleurs, toutes les productions et activités réalisées en classe ne font pas forcément l'objet d'une évaluation sommative. Il serait judicieux d'envisager d'autres clefs d'évaluation, de valorisation de la participation et de l'implication des élèves. Sinon, comment pourrait-on expliquer que les enfants et adolescents s'impliquent à fond dans des activités extrascolaires, bien qu'elles ne soient pas évaluées ? Dans la discipline des arts plastiques, comme nous le montre cet extrait des programmes du collège<sup>67</sup>, ce questionnement autour de l'évaluation est essentiel :

*« Il est indispensable, en Arts Plastiques, d'établir une différence claire entre l'appréciation d'une production et l'évaluation d'un apprentissage à moyen ou long terme, de la vérification des connaissances, des savoir-faire ou de l'évaluation des compétences. Ces différents niveaux d'évaluation ne sont pas équivalents. »*

---

67 Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008, p.6

*L'évaluation d'une production relève principalement de l'évaluation formative. La confrontation collective et la verbalisation en sont des modalités essentielles. Cela n'exclut pas une évaluation sommative critériée de certaines réalisations.*

*Mais c'est seulement au regard d'une situation particulièrement ciblée que le professeur pourra apprécier, juger, mesurer le réinvestissement des savoir-faire, des notions, des connaissances. Il s'assurera que les paramètres de l'évaluation ont été clairement énoncés à la classe, voire construits avec les élèves. »*

En fin de compte, bien qu'elle ne soit pas énoncée en tant que telle, la prise en considération de la dimension ludique au cœur de l'apprentissage s'accroît régulièrement. On peut ainsi se référer au programme du Salon européen de l'Éducation, tenu Portes de Versailles en novembre 2012<sup>68</sup> : les activités proposées prennent souvent la forme de jeux, de quiz ludiques, de simulations interactives. Et s'il s'agit de dispositifs propres à une exposition monumentale, ces activités correspondent également à de nouvelles tendances éducatives, se développant notamment grâce à l'usage des Tice. On trouve ainsi « des animations et des quiz qui permettront aux élèves d'appréhender de manière ludique leur scolarité et leur orientation », la présentation du « Jeu sérieux STI "Usine virtuelle", le logiciel pédagogique pour appréhender les sciences et techniques industrielles et le développement durable », ou encore d'autres intitulés attractifs : « Constituez votre équipe et avec le Scérén-CNDP, découvrez, de façon ludique, les différents types d'agriculture, leur impact et les conséquences sur la biodiversité » ; « Serious game sur l'admission post-bac - Lycéens de 1ère et de terminale, simulez votre admission post-bac avec le jeu de l'Onisep, MONCOACHapb »... Ce déploiement de « serious games » reflète l'avènement d'un nouveau mode d'enseignement, décrit par Rémi Sussan dans son article « Prendre le jeu au sérieux »<sup>69</sup>. Ainsi, une nouvelle école, Quest to learn, aurait ouvert ses portes à New York, se centrant sur le modèle du jeu vidéo... Sans aller jusque là, la discipline des arts plastiques se révèle particulièrement ludique et vivante dans sa méthode.

### L'implication ludique : l'élève acteur, l'apprentissage par la participation directe

Dans le cadre des arts plastiques, la dimension ludique peut paraître à bien des points de vue déjà omniprésente, et plus évidente encore que dans d'autres disciplines. Déjà, la prise en compte de la sensibilité de l'élève induit naturellement la notion de plaisir :

*« Dès l'école primaire, les élèves ont été conduits à exercer leur créativité et leurs aptitudes artistiques. Ils ont pu affiner leur perception de la réalité sensible qui les entoure. Ils connaissent certains contenus propres à la discipline et ont pris plaisir à faire et à inventer, (...) »<sup>70</sup>*

---

68 Voir sur le site <http://www.education.gouv.fr/cid48832/salon-europeen-de-l-education.html>

69 SUSSAN Rémi, *op. cit.*

70 Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008, « Présentation générale », p.2

On retrouve également dans cette formulation l'émerveillement de Kra N'Guessan occupé à « bâtir les fibres vives du curieux objet en gestation ». L'une des facettes ludiques des arts plastiques réside dans cet acte créatif, ce façonnage, ce déploiement d'inventivité, oscillant entre instinct formel et projection de la volonté. C'est ce que souligne cet autre extrait des programmes :

*« Tout enseignement artistique prend appui sur une pratique dans laquelle s'articulent action et réflexion, intention et attention. Pour ce faire, l'initiative des élèves sera sollicitée et l'accès à l'autonomie facilité. »*

Par sa nature, le cours d'arts plastiques induit une forte participation de la part de l'élève. Faire permet de comprendre, de la même manière que le plus simple moyen d'acquérir les règles d'un jeu consiste à le pratiquer. Le jeu implique l'action, parfois ponctué de phases d'information. Un cours ne peut se prétendre ludique s'il adopte une forme uniquement magistrale. D'ailleurs, force est de constater que les cours magistraux sont moins faciles à intégrer que les cours comportant une part d'activité concrète.

#### L'incertitude, la surprise, l'imprévisible :

Un autre point semble rallier la pratique des arts plastiques et celle du jeu. En effet, il apparaît de manière récurrente dans les définitions de ces deux domaines. Ainsi, dans les programmes du collège, il semblerait que ce soit cette dose d'imprévisible qui différencie les arts plastiques des autres disciplines enseignées :<sup>71</sup>

*« si, comme toute autre discipline scolaire, l'enseignement des arts plastiques repose sur du connu, sur un corpus de connaissances objectives et de savoir-faire transmissibles, il ne se limite pas à cet ensemble fini. Il repose aussi sur une part d'inconnu, sur l'expérience artistique qui se vit.*

*(...) Celle-ci se concrétise dans une activité d'exploration des moyens plastiques et constitue les bases d'une pratique artistique. Cette pratique sollicite la part de subjectivité, de singularité, d'expérience personnelle de chaque élève, pour la mettre à l'épreuve de contraintes matérielles communes, d'opérations à faire, de notions à mettre en jeu, toutes garantes d'une construction, d'un commencement.*

*(...) [la pratique] permet le cheminement qui donne loisir à l'élève de tâtonner, d'esquisser, de bifurquer, de réfléchir, de se documenter, de revenir sur ses pas, de découvrir des voies inattendues, de faire des choix. »*

Cela semble encore une fois faire écho aux propos de N'Guessan, mais aussi à la théorie soulevée par Roger Caillois.<sup>72</sup> Ce dernier définit justement l'activité ludique selon les critères suivants :

- Libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique

---

<sup>71</sup> Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008, « La pratique de l'élève - Cheminement », p.5

<sup>72</sup> CAILLOIS Roger, *op. cit.*

- Séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps
- **Incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance**
- Improductive : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
- Réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- Fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

Si Thomas Malaby s'opposait à une définition aussi arrêtée que celle de Caillois, il portait néanmoins une attention particulière à cette même notion d'incertitude, appelée contingence.<sup>73</sup>

*« Le second élément relevé par Malaby est que les jeux génèrent du sens: tous les résultats (au cours du jeu) sont sujets à des interprétations qui sont plus ou moins partagées socialement. Ces interprétations sont illimitées, tout comme le sont les pratiques qui en découlent. Cette contingence des jeux est ce qui peut expliquer l'intérêt qu'ils suscitent chez les joueurs. La contingence est « ce qui aurait pu être autrement » : cette incertitude est présente dans l'expérience des jeux et dans l'expérience quotidienne du monde. Le parallèle établi entre l'expérience ludique et l'expérience humaine est ce qui les rend intéressants : un juste équilibre entre ce qui est attendu et ce qui ne l'est pas – ce qu'ont compris les bons concepteurs de jeux. Selon Malaby, la seule différence concerne les bornes délimitant la contingence des jeux qui sont plus explicites et peut-être plus faciles à saisir. »*

Cette notion d'incertitude, cette expérience du tâtonnement, est indispensable au fonctionnement du cours d'arts plastiques. En effet, c'est ce qui permet de distinguer la création de l'exécution. La difficulté de l'évaluation réside justement dans la nécessité de laisser un champ de liberté et d'expression aux élèves, ce qui sous-entend un large panel de réponses à la proposition énoncée par l'enseignant. Par ailleurs, Malaby émet l'hypothèse que cette part de mystère constituerait le principal attrait du jeu. Là encore, cette idée semble correspondre au témoignage de Kra N'Guessan, qui déclare que « L'issue n'est ni garantie ni certaine, ce qui est infiniment excitant et palpitant. » Sans doute cette incertitude toujours renouvelée attise-t-elle la curiosité de l'artiste ou du joueur. Ce qui se joue ici, c'est le suspens du dénouement, de l'issue de la quête. Aucun sujet d'arts plastiques ou aucune partie de jeu ne se répète exactement ; au mieux retrouve-t-on des motifs récurrents, ces fameux « patterns », que l'on peut tenter de manipuler habilement pour arriver à ses fins. Ainsi, personne ne peut être parfaitement sûr de gagner, ce qui exclut tout ennui. D'ailleurs, c'est autant le cheminement exploratoire et intellectuel de l'élève qui est évalué que le résultat de sa recherche. C'est sa capacité à s'être approprié les règles énoncées, à avoir mobilisé ses propres ressources pour surmonter « l'épreuve de contraintes matérielles communes ».

---

<sup>73</sup> BONENFANT Maude, *op. cit.*

## 2. Proposition d'un dispositif d'enseignement convoquant ces notions

### Sortir des sentiers battus

Nous avons pu constater précédemment combien l'enseignement de la discipline des arts plastiques se prête à l'instauration de systèmes ludiques. Dans la dynamique de mon mémoire, il me paraissait néanmoins important de mettre l'accent sur cette dimension ludique que peut revêtir l'apprentissage, de proposer une situation de cours exacerbant la place du jeu.

Aussi ma proposition se présente-t-elle comme un dispositif un peu à part de ceux classiquement envisagés, un « autre » de l'enseignement. Il est vrai que de toute manière, en arts plastiques, les professeurs sont invités à varier continuellement la nature de leurs dispositifs. Comme nous l'avons vu plus tôt, il est nécessaire de surprendre les élèves pour ne pas tomber dans l'ennui, la routine. Ils doivent rester sur le qui-vive, l'incertitude garantissant l'acuité réflexive. Cependant, je souhaiterais mettre encore davantage l'accent sur le caractère « exceptionnel » de ce dispositif précis. S'il m'advenait de la mettre concrètement en pratique, je la présenterais à mes élèves et partenaires sous l'angle d'un *projet de classe*, plutôt que d'un *sujet de cours*. Cette nuance me permet d'éveiller une stimulation particulière chez les élèves : il ne s'agit pas d'un cours banal, ayant l'évaluation pour finalité (du moins dans la tête des élèves), mais d'une expérience commune, dont les motivations sont explicitement autres. Pour bien comprendre en quoi un tel projet se distinguerait des cours ordinaires, on pourrait le comparer à d'autres exemples développés au sein d'autres matières : monter une pièce de théâtre en français, réaliser un flash mob présentant l'établissement aux futurs sixièmes, s'investir collectivement ou individuellement dans le concours kangourou en mathématiques, organiser une rencontre sportive inter-collèges... De la même manière, mon dispositif prendrait la saveur de l'évènement extrait du quotidien.

Cet aspect évènementiel serait renforcé par l'ouverture du champ d'action : Il s'agit de monter un projet transdisciplinaire et collectif, débouchant sur un échange avec les autres membres (élèves, corps enseignant et administratif) de l'établissement. Par ailleurs, le projet prendrait une certaine ampleur, du fait qu'il s'étende dans l'espace et le temps, au delà des limites convenues du cours d'arts plastiques.

### Mise en rapport avec le programme de la classe de cinquième : image et fiction

Les élèves de cinquième sont encore à un âge proche de l'enfance, où l'on aime particulièrement inventer ou se faire raconter des histoires. Arrivés au collège depuis un an, ils en ont intégré

le fonctionnement. Contrairement aux sixièmes, ils ne sont plus dans la découverte de ce cadre scolaire ; ils s'y sont accoutumés, le collège s'est banalisé. Prenant en compte ces différents constats, il me paraît pertinent de réinvestir l'espace du collège comme support narratif, tremplin de l'imagination. Ce déplacement du regard, cette appréhension nouvelle d'un lieu devenu commun, produit un effet ludique et réveille l'intérêt des élèves pour leur environnement.

Ce point de départ rejoint parfaitement les problématiques soulevées par le programme de cinquième : comment raconter une histoire en s'appuyant sur un espace réel ? Quels outils, quels médiums, quelles stratégies peuvent être employés pour la transmettre ? Les élèves peuvent être aveuglés par certains *a priori*, lieux communs : inconsciemment, ils possèdent une connaissance, ou plutôt une expérience des modes narratifs existants, mais n'ont pas de recul sur leur impact ; ils ne cernent pas tout ce qui se joue dans une image, ne perçoivent pas les effets qui sont mis en jeu dans une perspective communicante. Selon eux, de prime abord, une histoire se raconte par le biais de l'écriture et peut éventuellement être illustrée. Mais à l'évidence primaire s'ajoutent la bande dessinée, le film, le roman-photo, l'installation, le théâtre... Sans oublier les différentes représentations au sein de chacune de ces pratiques. Les élèves pourraient prendre progressivement conscience de ce vaste champ de possibilités, en partant du plus simple et intuitif au plus complexe.



## Fiche de préparation

### Incitation :

Panique au collège !

### Consigne :

Cherchez ou créez de toute pièce les indices d'une intrigue s'étant déroulée dans l'enceinte du collège, dont vous êtes les seuls témoins. Mettez-les en scène afin de présenter les événements aux autres collégiens.

### Contrainte :

Chaque équipe se voit attribuer, par tirage au sort, un seul médium d'expression !

Au choix : dessin (pratiques graphiques), photographie, film, sculpture, écriture, installation.

### Modalités :

- travail en équipes de 5 élèves environ (la classe est partagée en 6 groupes)
- L'intrigue est commune à tous et a été rédigée en cours de français (exercice de rédaction individuel, puis vote ? Le professeur pourrait aussi mettre en place une forme d'écriture collective...)
- temps imparti :
  - préparation, croquis, recherches : 30 minutes en fin de cours
  - réalisation : une heure, et si nécessaire 20 minutes au début du cours suivant
  - mise en commun des productions et installation collective : 30 minutes
  - verbalisation : 15 minutes

### Extraits des programmes concernés :

*En cinquième, selon le contexte et l'actualité de la situation pédagogique ils sont invités à élaborer des dispositifs plastiques, graphiques, photographiques, environnementaux, scénographiques, sculpturaux, architecturaux susceptibles d'aboutir à une mise en image d'univers imaginaires, fictionnels.*

*L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. A ce niveau, le travail sur l'image s'attachera en premier lieu à étudier ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel. Le rapport au réel ou à la fiction mobilise de nombreux questionnements sur les dimensions indicielle, métaphorique ou symbolique des images.*

### Références :

- Christian Boltanski, *Vitrine de référence*, 1971 et *Saynètes comiques*, 1974. Codes de représentation, simulacres de souvenirs. Question du canular.
- Joan Fontcuberta, série *Fauna* (Faune), 1985-1989. Photographe contemporain catalan diplômé en sciences de l'information, analyste exigeant de la transmission de l'information : il questionne toutes les formes de prétendues vérités. Sa démarche est simulatrice et s'appuie sur les possibilités offertes par l'image photographique et ses capacités de manipulation. La série « Faune » est un mélange de photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos dont l'installation simule avec force détails les découvertes faites par un soi-disant professeur Ameisenhaufen, zoologiste de son état. Par l'insolite et le vraisemblable, Joan Fontcuberta gagne la confiance du spectateur...
- Sophie Calle, *Suite vénitienne*, 1980 et *La Filature*, 1981. Entremêle le fictif et le réel en adoptant un mode narratif, empruntant ici au domaine de l'enquête policière.
- Jean-Luc Moulène, *Objets de grève*, série de 39 photographies. Comment documenter un événement autrement que par le biais traditionnel. La valeur indicielle et narrative de l'objet.
- Alfredo Jaar, *The Rwanda Project*, 1994-1998 : six propositions formelles différentes pour rendre compte d'une même situation.

### Objectifs visés, apprentissages :

- Appréhender le potentiel narratif des différents médiums et prendre conscience de leur complémentarité.
- Apprécier le rapport entre fiction et réel dans l'appropriation d'un lieu, ainsi que le passage parfois ténu entre fiction et canular, récit et simulacre.
- Prendre conscience du caractère particulièrement trompeur de certains médiums, auxquels on fait davantage confiance, parce qu'ils semblent neutres, objectifs, dans leur adhésion au référent.
- Travailler ensemble, en petits groupes, mais aussi à l'échelle de la classe. La répartition des médiums n'interdit pas la collaboration inter-équipes, qui peuvent avoir des pratiques complémentaires. Apprendre l'écoute, le respect, la répartition des tâches.
- Concevoir une production en vue d'un public : question du caractère communicant de celle-ci. Que communique-t-on ? S'agit-il d'une démonstration, ou faut-il laisser planer un mystère, attiser la curiosité et le doute ?
- Appréhender la notion d'interdisciplinarité, prendre conscience de l'ouverture possible entre les disciplines au sein de l'établissement scolaire, et de la liberté d'action envisageable en vue d'un projet constructif.

## CONCLUSION

Ma démarche s'érige en éloge du petit monde de la fragilité : le dispositif qui s'articule autour de mes Fragiles tend à faire valoir cette facette de notre humanité non pas comme une tare, mais comme un atout. Il s'agit, par un chemin détourné, de redécouvrir ce qu'elle a de positif : c'est notre part de vulnérabilité qui s'avère la plus à même de susciter l'épanouissement de notre tendresse. C'est elle aussi qui donne du corps à mes figurines, leur insuffle une part de vie et motive l'implication des joueurs qui perpétuent leur existence. La fragilité et la tendresse sont donc à la fois la fin et les moteurs de l'engrenage que j'ai mis en place. Cette puissance inattendue de ce que l'on considère souvent comme des faiblesses invouables nous permet de les accepter plus aisément. Par cet hommage sous-jacent, je souhaite partager mon sentiment de profond soulagement face au constat de nos imperfections : en effet, une humanité parfaite serait ennuyeuse à l'effroi, sans surprise et sans défi nous poussant à vivre. Si l'on ne nourrit plus l'espoir de pouvoir s'améliorer pour connaître une vie meilleure, à quoi bon prolonger son existence ? La tendresse, l'affection, aller à la rencontre de l'autre, constituent autant de risques débouchant forcément sur des souffrances, mais aussi sur les meilleurs moments de notre vie. Sans cela, le miracle de Pygmalion s'inverserait et nous deviendrions des pierres recluses sur nous-mêmes.

L'utilisation du mode ludique dans cet hommage à la fragilité n'est pas innocent : il s'agit justement d'une structure sociale souvent méprisée, confinée au monde de l'enfance. Jouer, ce n'est pas sérieux ! Or, il est intéressant que le jeu, cette structure faisant l'objet d'une certaine déconsidération, se mette au service de la fragilité, autre caractéristique profondément humaine et pourtant couramment refoulée. L'art et le jeu, deux notions que certains considèrent comme inutiles, déconnectées des préoccupations sérieuses incombant aux personnes responsables, sont ici combinées pour faire l'éloge d'un trait humain qui dérange, dont on se passerait bien au sein d'une société de l'utile, du paraître, du beau et de l'efficace.

À l'ère actuelle, on reconnaît de plus en plus le rôle essentiel du jeu dans la construction de la personne au sein de la société. Le jeu est désormais considéré par les spécialistes comme une interface privilégiée de communication et d'apprentissage. Ainsi, c'est dans ce contexte de revalorisation scientifique que l'art et le jeu se rencontrent dans mon projet, comme au sein de nombreuses pratiques contemporaines. Ce mariage de deux domaines, mettant chacun à sa manière l'accent sur la richesse des échanges inter-humains, peut rappeler les propos de Marcel Duchamp, déclarant en véritable avant-gardiste que :

*« L'art est un jeu entre tous les hommes de toutes les époques. »*

L'art crée du jeu, de l'intrigue ; il fascine des générations de spectateurs curieux ; une œuvre établit des ponts de communication non conventionnels qui dépassent l'imagination de son auteur, en touchant des hommes évoluant dans un espace-temps radicalement différent du sien. Si mes Fragiles s'ancrent dans un contexte bien spécifique, à savoir la médiocrité des rencontres, voire leur disparition pure et simple, au sein du cadre social urbain actuel, comment seraient-ils perçus dans un autre temps, un autre espace ? Deviendraient-ils obsolètes, incompréhensibles ? Trouveraient-ils leurs fin dans une société réconciliée avec la soif d'échange des individualités la composant ? Nicolas Bourriaud semble nous offrir encore une ébauche de réponse : rejoignant l'injonction de Hubert Damisch<sup>74</sup>, invitant à ne pas confondre la « fin du jeu » (*game*) et la fin de la partie (*play*), il établit un nouveau lien entre l'art et le jeu, ce-dernier se caractérisant par une réactualisation cyclique de son contexte sans jamais devenir « ringard », traversant les époques de manière stupéfiante :

*« Il n'existe pas de « fin de l'histoire », ni de « fin de l'art » possibles, puisque la partie se réengage en permanence, en fonction du contexte, c'est-à-dire en fonction des joueurs et du système qu'ils construisent ou critiquent. »<sup>75</sup>*

Ainsi, tant qu'il demeure des participants, la partie du jeu artistique pourrait se réengager et traverser les époques. Et, quand bien même une démarche artistique demeure symptomatique d'un contexte culturel, social et/ou politique, les humains ne restent-ils pas, quant à eux, gouvernés par les mêmes instincts et passions, les mêmes aspirations et idéaux, qui transcendent l'espace et le temps ?



JR, *The Wrinkles of the City*, Shanghai, Zhao Liying, 2010

---

74 DAMISCH Hubert, *Fenêtre jaune cadmium ou les Dessous de la peinture*, Paris, Seuil, 1984

75 BOURRIAUD Nicolas, *op. cit.*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction.....</b>	<b>6</b>
<b>Précieuses figurines : le rôle du jouet dans la création.....</b>	<b>16</b>
<b>1. Mise en rapport entre mes personnages et la projection mentale dans le jouet.....</b>	<b>17</b>
Le détenteur du jouet éprouve un sentiment de puissance jouissif.....	17
La manipulation de l'objet miniaturisé : projection du corps, flux vital.....	18
Identification au jouet manipulé et interprétation d'un rôle.....	19
Domination des Fragiles et mise en responsabilité.....	19
Amorces d'un jeu de rôles.....	20
Le joueur, créateur et raconteur d'histoires.....	21
<b>2. La figurine-trophée, le précieux bout de pâte.....</b>	<b>24</b>
La mie, la chair. ....	25
Le Petit et le Modeste, objets de convoitise.....	30
<b>3. La manipulation de l'autre via la manipulation du jouet.....</b>	<b>37</b>
La dynamique du Petit Poucet : figurines semées, entre cailloux et bouts de pain.....	37
Se prendre au jeu : l'obsession du joueur.....	39
<b>Jouer avec la rue... Lieu d'éviction ou de rencontre de nos vulnérabilités ?.....</b>	<b>45</b>
<b>1. La rue : lieu de la rencontre par excellence ?.....</b>	<b>46</b>
Les street-artistes et la ville : amours et désamours.....	46
La ville, pour quelles rencontres ?.....	48
<b>2. Reconsidérer son environnement comme un décor potentiel.....</b>	<b>53</b>
La rue comme espace de (ré)-création.....	53
La valeur sémantique d'un lieu, la réappropriation narrative .....	55
Composer et interpréter : du décor au spectacle.....	56
<b>3. Jeux de contraste, un rapport particulier au lieu et aux autres.....</b>	<b>59</b>
À nouvelle échelle, nouvelle relation et liberté d'approche.....	59

L'abîme entre l'objet minuscule et notre univers de géants .....	61
le choix de la discrétion.....	62
<b>4. Provoquer la rencontre : facteurs mis en jeu.....</b>	<b>64</b>
Première étape : attiser la curiosité du spectateur.....	64
Seconde étape : une prise de contact « hors-normes » .....	65
Naissance d'une forme d'intimité.....	66
<b>Jouer ensemble... Fragilités partagées, liées, dépassées ?.....</b>	<b>67</b>
<b>1. Le blog, une interface moins virtuelle qu'il n'y paraît.....</b>	<b>68</b>
Des jeux qui investissent le monde physique.....	68
Autres cas de réalisations submersives, ou d'envahissement du réel.....	71
Dans mon travail : le blog, support concret de ma démarche.....	72
Deux interfaces complémentaires.....	73
<b>2. L'interactivité, cause du partage de l'autorité artistique.....</b>	<b>75</b>
Le floutage des frontières du jeu dans la ville : qui joue, qui ne joue pas ? .....	75
Interaction, sociabilité, création d'un réseau : la sensibilité à autrui renouvelée.....	76
L'existence de mes personnages : une œuvre en mouvement dépendante d'autrui.....	78
<b>Partie pédagogique.....</b>	<b>81</b>
<b>1. Le jeu et l'art – le jeu et l'apprentissage.....</b>	<b>81</b>
Le jeu chez les artistes.....	81
Le jeu, une activité sérieuse ?.....	84
Le jeu et l'enseignement en arts plastiques : hérésie ou réalité ?.....	88
<b>2. Proposition d'un dispositif d'enseignement convoquant ces notions.....</b>	<b>93</b>
Sortir des sentiers battus.....	93
Mise en rapport avec le programme de la classe de cinquième : image et fiction.....	93
Fiche de préparation.....	95
<b>Conclusion.....</b>	<b>98</b>

## INDEX DES ARTISTES ET AUTEURS CITÉS

<b>A</b>		FONTCUBERTA Joan.....96
	ALTHUSSER Louis.....48	
	ARSENAULT Dominic.....41	
<b>B</b>		<b>G</b>
	BARTHOLL Aram.....44	GIACOMETTI Alberto.....61
	BENJAMIN Walter.....80	
	BERLIN JOHNSON Steven.....43, 86, 88	<b>H</b>
	BLAST THEORY.....8, 44, 69, 75	HOMOLUDENS .....78
	BOLTANSKI Christian.....96	HOPPER Edward.....34
	BONENFANT Maude.....40	HUIZINGA Johan. 8, 37, 38, 39, 40, 69, 70, 84, 85, 89
	BOURRIAUD Nicolas.....5, 6, 8, 38, 45, 46, 48, 50, 67, 73, 76, 80, 99	<b>J</b>
	BRAUNER Victor.....28, 29, 33	JAAR Alfredo.....96
	BUREN Daniel.....6, 49, 51, 53, 55, 56, 57, 72	JENKINS Mark.....59, 62, 63
<b>C</b>		JR.....59
	CAILLOIS Roger.....85, 91, 92	JUUL Jesper.....8, 39, 68, 85, 87
	CALLE Sophie.....96	<b>K</b>
	CARTIER Aude.....58	KAPROV Allan.....78
	CATZ Jérôme.....22	KLEIN Jean-Pierre.....66
	CHEVALIER Miguel.....71	KNITTA PLEASE.....46
	CORDAL Isaac.....7, 35, 36, 60	KOSTER Raph.....86, 88
<b>D</b>		KUBIN Alfred.....32
	DAMISH Hubert.....99	<b>L</b>
	DEGOUTTE Éric.....58	LANZARINI Ricardo.....60
	DORAN Jim.....7, 32, 33	<b>M</b>
	DOUROUX Xavier.....80	MADIGAN Jamie.....43, 86
	DUCHAMP Marcel.....5, 98	MAFFESOLI Michel.....76
<b>E</b>		MALABY Thomas.....86, 87, 92
	ERMI Laura.....42	MARX Karl.....50
	ERNEST PIGNON-ERNEST.....47	MAYRA Frans.....42
<b>F</b>		MÉNIER Mady.....29
		MESSAGER Anette.....33
		MOGARRA Joachim.....31, 62
		MOULENE Jean-Luc.....96



MUECK Ron.....	34, 60, 62	RYAN Marie-Laure.....	42
MURRAY Janet.....	70	<b>S</b>	
<b>N</b>		SANS Jérôme.....	49
N'GUESSAN Kra.....	8, 27, 81, 82, 83, 91, 92	SAYEG Magda.....	46, 59
NEGRO Marylène.....	8, 38, 50	SCHAEFFER Jean-Marie.....	66
NETO Ernesto.....	59	SCHILLER Friedrich.....	82, 83
<b>O</b>		SIKKUARK Nick.....	29
OVIDE.....	25, 26	SLINKACHU.....	7, 22, 23, 35, 36, 60, 61, 79
<b>P</b>		SOURIAU Etienne.....	83
PERRAULT Charles.....	37	SPIELBERG Steven.....	69
PICARD Martin.....	41	SUSSAN Rémi.....	68, 69, 70, 85, 90
POE Edgar Allan.....	33	<b>W</b>	
PONGE Francis.....	5, 17, 28	WERBER Bernard.....	17
<b>R</b>		WEST Franz.....	8, 77, 78, 80
RAGON Michel.....	81	WHEEN Steeve.....	53, 54, 59, 60
ROADSWORTH.....	53, 55	WILSON Ben.....	53, 54, 57
RODRIGUEZ Hector.....	85	<b>Z</b>	
RUTAULT Claude.....	8, 50, 79, 80	ZEVS.....	46

## INDEX DES ILLUSTRATIONS

Slinkachu <i>Taxi !</i> .....	23	Visual Kidnapping.....	52
Slinkachu <i>Magestic</i> .....	23	Roadsworth <i>Washed-up</i> .....	54
Slinkachu <i>Bones</i> .....	23	Steeve Wheen <i>The Pothole Gardener project</i> .....	54
Victor Brauner <i>Objet de contre-empoûtement</i> .....	29	Ben Wilson <i>25/07/2008</i> .....	54
statuette magique		JR <i>The Wrinkles of the City</i> .....	60
Nick Sikkuark <i>Shaman</i> .....	29	Ron Mueck <i>Big Man</i> .....	60
Jim Doran <i>A Muse when you need her</i> .....	32	Ricardo Lanzarini <i>JOB Collection</i> .....	60
Jim Doran <i>The Guide</i> .....	32	Joachim Mogarra <i>Les Chefs d'œuvre de l'art et Images du monde</i> .....	61
Ron Mueck <i>Spooning Couple</i> .....	34	Mark Jenkins <i>installations urbaines</i> .....	63
Ron Mueck <i>Untitled (Old Woman in Bed)</i> .....	34	Blast Theory <i>Can You see me now</i> .....	69
Isaac Cordal <i>Follow the leader</i> .....	35	Blast Theory <i>A Machine to see with</i> .....	69
Isaac Cordal <i>The Tenant</i> .....	35	Miguel Chevalier <i>Sur-natures et Ultra-natures</i> .....	71
Marylène Negro <i>Viens</i> .....	39	<i>Installation de réalité virtuelle interactive au festival Luzboa de Lisbonne</i> .....	71
Ernest Pignon-Ernest <i>Les Expulsés</i> .....	47	Aram Bartholl <i>Dead Drops</i> .....	74
Ernest Pignon-Ernest <i>Les Agressions</i> .....	47	Franz West  <i>Pass-stücke et sculptures monumentales pour espaces publics</i>	
Magda Sayeg <i>Bali, Indonésie, 2010</i> .....	47	JR <i>The Wrinkles of the City</i> .....	99
Zevs			

## BIBLIOGRAPHIE

### Livres et articles :

#### Le jeu et les jeux vidéos :

- ANDERSSON, Max  
*Toy Comix*, Paris, L'Association, 2007
- ARSENAULT, Dominic et PICARD, Martin  
« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque : *HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, congrès de l'ACFAS, Université de Montréal, 2008.
- BERLIN JOHNSON, Steven  
*Everything Bad is Good for You : How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*, USA, Riverhead books, 2005
- BONENFANT, Maude  
*Séance appliquée 1 : Le jeu et la recherche*, présentation, UQAM, 19/09/2007
- BROUGÈRE, Gilles  
*Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 2002
- BROUGERES, Gilles  
*Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003
- CAILLOIS, Roger  
*Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, p.67-68, 1957
- ERMI, Laura et MAYRA, Frans  
« Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analyzing Immersion », Conférence de DiGRA : *Changing Views – Worlds in Play*, 2005
- HUIZINGA, Johan  
*Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Allemagne, 1938, traduction par SERESIA Cécile, Paris, Gallimard, 1951, 340 p.
- JUUL, Jesper  
« The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », discours à la Level Up conference, Utrecht, Novembre 2003
- JUUL, Jesper  
*Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005
- JUUL, Jesper  
« The Magic Circle and the Puzzle Piece », in GÜNZEL Stephan, LIEBE Michael et MERSCH Dieter, *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Potsdam, Potsdam University Press, 2008

- KOSTER, Raph  
*A theory of fun for game design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005
- MALABY, Thomas  
« Beyond Play : a new approach to games », in *Games and culture*, Sage publications, vol.2, 2007, p.95-113.
- MANGUEL, Alberto  
*A Room Full of Toys : the Magical Characters of Childhood*, Londres, Thames & Hudson, 2006
- MURRAY, Janet  
“Immersion”, In *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press, 1997, p. 98.
- ROUSTAN, M., dir.  
*La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L’Harmattan, 2003
- TRÉMEL, L.  
*Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001
- WINNICOTT, D.W.  
*Jeu et réalité, l’espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975

### Autres :

- ALTHUSSER, Louis  
*Écrits philosophiques et politiques*, tome 2, textes réunis par François Matheron, Paris, Stock / IMEC, 1995
- BENJAMIN, Walter  
*L’Œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique*, version de 1939, in « Œuvres III », Paris, Gallimard, 2000.
- BIBLE, Livre de la Genèse, chapitre 2, versets 6-8 et 21-23
- BOURRIAUD, Nicolas  
*Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998
- BUREN, Daniel  
*Au sujet de (entretiens avec Jérôme Sans)*, Paris, Flammarion, 1998
- CATZ, Jérôme  
*Street Art, mode d’emploi*, Paris, Flammarion, 2013
- CHEVALIER, Miguel et BALPE, Jean-Pierre  
*Herbarius : 12 graines*, Paris, S. Plantureux, 2009
- COLLECTIF, dir. BERTHET, Dominique et CHALI, Jean-Georges  
*Le Rapport à l’œuvre*, Paris, L’Harmattan, 2005
- DAMISCH, Hubert  
*Fenêtre jaune cadmium ou les Dessous de la peinture*, Paris, Seuil, 1984
- LEVI-STRAUSS, Claude  
*La Pensée Sauvage, Tiers-Monde*, Paris, Plon, 1964

- MAFFESOLI, Michel  
*La Contemplation du monde*, Paris, Grasset, 1993
- MÉCHIN-BENOIST, Jacques  
*L'Homme et ses jardins*, Paris, Albin Michel, 1998
- MÉNIER, Mady  
*De la métaphysique au physique : pour une histoire contemporaine de l'art - hommage à Fanette Roche*,  
Paris, publications de la Sorbonne, 1995, p.143
- N'GUESSAN, Kra  
*Il y a du jeu dans l'art*, Paris, Klanba éditions, 2012
- OVIDE  
*Les Métamorphoses*, livre X, Traduction de Louis Puget, Th. Guiard, Chevriau et Fouquier (1876)
- PERRAULT, Charles  
« Le Petit Poucet », in *Les Contes de ma mère l'Oye*, 1697
- PONGE, Francis  
*Tome premier, Le Parti -pris des choses*, Paris, Gallimard, 1942
- RAGON, Michel  
« L'art, valeur spirituelle, l'art, révolution permanente », in *L'Art pour quoi faire*, Belgique, Casterman, 1971, réédition 1978, p. 136
- RYAN, Marie-Laure  
*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*,  
Baltimore, MD, The Johns Hopkins University Press, 2001
- SCHAEFFER, Jean-Marie  
*Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil, 1999
- SCHILLER, Friedrich  
*Lettres sur L'éducation esthétique de L'homme*, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, 1992
- WERBER, Bernard  
*Les Fourmis*, Paris, Albin Michel, 1991

## Articles sur le web :

- ADAMS, E.  
“Postmodernism and the Three Types of Immersion”, *The Designer’s Notebook*, 2004  
Gamasutra.com
- ART INUIT  
<http://www.espace-inuit.org>  
<http://www.artinuitparis.com>
- CARTIER, Aude et DEGOUTTE, Éric  
cités dans l'article « Hospitalités - 31 lieux d’art contemporain » in *Slash / Paris*, 2013  
<http://slash-paris.com/fr/evenements/hospitalite-31-lieux-dart-contemporain>
- COLARD, Jean-Max,  
« Claude Rutault, une dose d’humour et un sommet de radicalité », in *Les Inrocks*, le 31/01/2011  
(consulté le 11/05/13), <http://www.lesinrocks.com/2011/01/31/arts-scenes/arts/claude-rutault-une-dose-dhumour-et-un-sommet-de-radicalite-1120523/>
- DE GALBERT Albertine, présentation en amont de l'article de BENOIT Guillaume,  
« La Distance juste », *Slash / Paris*, le 5 juillet 2013 (consulté le 08/07/13),  
[http://slash-paris.com/fr/evenements/la-distance-juste?utm\\_campaign=members-fr&utm\\_medium=email&utm\\_source=weekly-update](http://slash-paris.com/fr/evenements/la-distance-juste?utm_campaign=members-fr&utm_medium=email&utm_source=weekly-update)
- ÉDUCATION NATIONALE  
bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008, p.6
- ÉDUCATION NATIONALE  
<http://www.education.gouv.fr/cid48832/salon-europeen-de-l-education.html>
- GUERRILLA GARDENING  
<http://www.guerrillagardening.org/>
- HOMOLUDENS  
Pratiques de jeu et communication dans les espaces numériques,  
<http://www.homoludens.uqam.ca/>
- JUUL, Jesper  
<http://www.jesperjuul.net/>
- JUUL, Jesper et NORTON, Marleigh  
*Easy to Use and Incredibly Difficult : On the Mythical Border between Interface and Gameplay*,  
Débat lors de la IV<sup>e</sup> Conférence Internationale sur la Fondation des Jeux Numériques, ACM, 2009  
<http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult>
- LUDICINÉ  
<http://ludicine.ca/>
- LUDOLOGIQUE  
<http://www.ludologique.com/wordpress/>

- MADIGAN, Jamie  
« Phat loot and neurotransmitters in World of Warcraft », in *The Psychology of videogames*, 27 décembre 2009 (consulté le 15/07/13)  
<http://www.psychologyofgames.com>
- MURRAY, Janet  
*From Game-Story to Cyberdrama*,  
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>
- MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS DE PARIS  
archive de l'exposition « Quand je serai grand je serai... »  
<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/arts-decoratifs/expositions-23/archives-25/quand-je-serai-grand-e-je-serai/>
- MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS DE PARIS  
archive de l'exposition « Histoire de jouets »  
<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/arts-decoratifs/expositions-23/archives-25/histoire-de-jouets/>
- Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines  
<http://www.omnsh.org/>
- RODRIGUEZ, Hector  
« The Playful and the Serious : An approximation to Huizinga's Homo Ludens », décembre 2006  
<http://gamestudies.org>
- RYAN, Marie-Laure  
« Frontière de la fiction : digitale ou analogique ? », 1999  
<http://www.fabula.org/forum/colloque99/PDF/Ryan.pdf>
- SIKKUARK Nick  
<http://www.spiralemagazine.com/parutions/225/pdf/portfolio.pdf>
- SUSSAN, Rémi  
« Prendre le jeu au sérieux », *Le Monde*, 29/01/2010 (consulté en 2012),  
[http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/01/29/prendre-le-jeu-au-serieux\\_1298691\\_651865.html?xtmc=jeu\\_serieux&xtcr=8](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/01/29/prendre-le-jeu-au-serieux_1298691_651865.html?xtmc=jeu_serieux&xtcr=8)
- SUSSAN, Rémi  
« Quand le jeu sort de l'écran », *Le Monde*, le 05/02/2010 (consulté en 2012),  
[http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/02/05/jeu-serieux-les-nouvelles-formes-de-jeu\\_1301816\\_651865.html?xtmc=jeu\\_serieux&xtcr=5](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/02/05/jeu-serieux-les-nouvelles-formes-de-jeu_1301816_651865.html?xtmc=jeu_serieux&xtcr=5)
- « Staging the land : l'enjeu de la perception dans la création contemporaine in situ », colloque du 13-15 juin 2012, Avignon (consulté le 01/03/12)  
<http://calenda.revues.org/nouvelle22040.html>
- TAG (Technoculture, Art and Games)  
<http://tag.hexagram.ca/>
- THOMPSON, C.  
“Can a Game Make You Cry?”, in *Wired News*, 11/07/2005  
<http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2005/11/69475>