

1169195
.A.
CL.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANTESCHOLE

CRÉATION D'UN JEU COMME MOYEN DE S'APPROPRIER DES ESPACES DE LA
VILLE DE MONTRÉAL PAR LE BIAIS D'ACTIONS ARTISTIQUES

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

BRIANA BRAY

MAI 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	iv
RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
HYPOTHÈSE SUR L'INFLUENCE DU CONTEXTE	
DANS LE PROCESSUS CRÉATIF.....	4
1.1 Première dynamique : contexte d'ouverture à une pratique artistique en milieu insulaire.....	5
1.2 Seconde dynamique : contexte d'apprentissage artistique à l'école des Beaux-Arts de la Réunion.....	6
1.3 Dernière dynamique : modification de la recherche et arrivée à Montréal ; le statut de l'artiste-voyageur.....	8
1.4 Deux projets décisifs au Brésil et à Paris.....	9
1.4.1 <i>Aire de jeu</i> . Salvador de Bahia, Brésil. 2007.....	10
1.4.2 <i>Paris</i> . Paris, France. 2005.....	11
Conclusion.....	13
CHAPITRE II	
DES MOYENS DE RÉALISATION À L'ÉCHELLE D'UN INDIVIDU.....	14
2.1 Le détournement : méthode du peu qui en veut plus.....	15
2.2 Le multiple ou l'intégration de l'œuvre dans la circulation générale des marchandises.....	19
2.3 Règles du jeu de société <i>AnteSchole</i>	22
2.4 Présentation de fin de maîtrise au Cdex. Mai 2010.....	25
Conclusion.....	27

CHAPITRE III

PRÉCEPTES LUDIQUES (ACTÉS ET ÉCRITS).....	28
3.1 Le jeu et le ludique.....	29
3.2 Le <i>happening</i> , l' <i>event</i> et le jeu.....	34
3.2.1 <i>Water Yam</i> vs <i>AnteSchole</i>	38
Conclusion.....	41

CHAPITRE IV

L'ART DANS SA FONCTION.....	43
4.1 Des pratiques artistiques micropolitiques.....	44
4.2 Une vision post-situationniste.....	48
4.2.1 <i>AnteSchole</i> et l'utopie.....	51
4.3 L'art et son modèle d'apprentissage.....	55
Conclusion.....	59

CONCLUSION.....	61
-----------------	----

BIBLIOGRAPHIE.....	63
--------------------	----

LISTE DES FIGURES SUR LE CEDEROM

Figure	Légende
A.1	<i>Aire de jeu</i> , 2007, description du projet.
A.2	<i>Aire de jeu</i> , 2007, documentation de l'exposition.
A.3	<i>Paris</i> , 2005, description des interventions.
A.4	<i>Sans titre</i> , 2008, vue de l'intervention 1.
A.5	<i>Sans titre</i> , 2008, vue de l'intervention 2.
A.6	<i>Sans titre</i> , 2008, vue de l'intervention 3.
A.7	<i>Sans titre</i> , 2011, documentation du projet au Cdex.
B.1	<i>Fluxkit</i> , 1964-65, édition Fluxus assemblée par George Maciunas, matériaux divers et impressions (valise en vinyle). The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection.
B.2	George Brecht, Ben, Emmett Williams, La Monte Young, George Maciunas, Takako Saito, Geoffrey Hendricks, Joe Jones, Larry Miller, Bob Watts, Jock Reynolds et Albert Fine, <i>Spell your name with these objects</i> , 1976, édition Fluxus, assemblé par George Maciunas, boîte en plastique contenant divers matériaux, des cartes imprimées, 2.9 x 9.4 x 7.5 cm, Centre Georges Pompidou, Paris.
C.1	<i>AnteSchole</i> , 2011, plan de la présentation au Cdex.
C.2	<i>AnteSchole</i> , 2010, vue d'une édition antérieure.
D.1	<i>Monopoly</i> , édition Parker, vue d'une édition allemande durant une partie de jeu.
D.2	<i>Ungame</i> , édition Parker, vue du dessus de la boîte de jeu.
D.3	<i>Vente aux enchères</i> , édition Parker, vues du dessus de la boîte et des éléments du jeu.
E.1	<i>AnteSchole</i> , 2010, vue d'une carte de jeu d'une édition antérieure et de sa réalisation (image et texte) par Édith Brunette durant une partie de jeu préparatoire avec le groupe Exo.
E.2	George Brecht et Briana Bray, <i>Water Yam</i> et <i>AnteSchole</i> , 1963 et 2010, vue des éléments des deux jeux, matériaux divers et impressions.
E.3	Georges Brecht et Briana Bray, <i>Water Yam</i> et <i>AnteSchole</i> , 1963 et 2010, vue des cartes de jeux, impression sur carton.
F.1	Documentation de la présentation au Cdex 1, <i>AnteSchole</i> .
F.2	Documentation de la présentation au Cdex 2, <i>AnteSchole</i> .
F.3	Documentation de la présentation au Cdex 3, <i>AnteSchole</i> .

RÉSUMÉ

Ce mémoire rend compte de l'étendue d'une recherche artistique menée durant plus deux ans à la maîtrise. S'appuyant sur mon expérience en tant qu'étudiante étrangère, il souhaite mettre en évidence les rapports qu'entretient le projet avec mon nouveau contexte de vie et de production au sein de la ville de Montréal.

AnteSchole est le principale objet d'analyse dans ce texte. Il est d'une part un jeu de société d'une forme nouvelle et d'autre part le point de convergence entre certaines notions sur lesquelles le projet s'appuie ; telles que le concept de jeu et d'éducation artistique, l'idée d'utopie et de micropolitique. Il s'agit dans ce texte d'accompagnement de comprendre l'objet de la création tant du point de vue de son positionnement face à l'histoire (qu'elle soit artistique ou personnelle) ou dans son aspect pratique (comme les stratégies de production et l'usage du jeu) et conceptuel (ancrage artistique et politique).

AnteSchole souhaite introduire une réflexion sur les moyens de s'approprier les espaces et les temps de la ville de Montréal à travers les moyens et la symbolique offerts par le jeu. Mettant en place des formes de *happening* dans le tissu urbain, le jeu tente de remettre en question les usages et les perceptions généralement établis dans les espaces publics et intimes du joueur. Il convient également d'ajouter qu'*AnteSchole* se fonde et détourne les méthodes éducatives de l'art pour se constituer ses règles afin de mener le joueur vers des réalisations et une pensée singulières, que nous pourrions aussi qualifier d'artistiques.

Je traiterai donc de ce projet de son origine à sa présentation finale. Cette dernière propose *AnteSchole* à travers la matérialité de la boîte de jeu de société mais aussi en présentant les réalisations qui m'ont été demandées durant ma propre partie de jeu.

INTRODUCTION

Le jeu est un système sans contradiction, sans négativité interne. C'est pourquoi on ne saurait en rire. Et s'il ne peut être parodié, c'est que toute son organisation est parodique. La règle joue comme simulacre parodique de la loi. Ni inversion, ni subversion, mais réversion de la loi dans la simulation. Le plaisir du jeu est double : annulation du temps et de l'espace, sphère enchantée d'une forme indestructible de réciprocité – séduction pure – et parodie du réel, surenchère formelle des contraintes de la loi.

Baudrillard, Jean. 1984, p.206

L'existence humaine entière peut être perçue et analysée à travers l'idée de système. Qu'il soit biologique, politique, social, financier, langagier, artistique ou ludique, le système est partout, dans chacune des activités auxquelles l'homme se donne. Je définis le système comme un ensemble d'interactions entre les éléments qui le constituent ; tous les éléments de cet ensemble étant soumis aux mêmes règles. Dans la citation qui introduit ce mémoire, Baudrillard parle du jeu comme un système qui parodie. Mais que cherche-t-il à imiter si ce n'est la société elle-même et son organisation, ses lois et ses principes ? Simulation plus ou moins proche de la réalité, le jeu est une parenthèse dans l'espace et le temps courant de ceux qui y participent. *AnteSchole* est le projet que j'ai élaboré durant mes deux années de maîtrise, il se propose comme un jeu de société d'un type nouveau, partageant le temps du joueur entre l'espace du plateau, celui de la ville (où il a élu, temporairement ou non, domicile) et sur internet, à travers la virtualité d'une page Facebook. Il lie les traditions du jeu à de nouveaux paramètres, l'espace réel au virtuel et au symbolique, en souhaitant cependant engager une réflexion sur

l'intention artistique qui sous-tend ce projet à travers son impact social et micropolitique.

S'appropriant certains éléments architecturaux d'une société urbaine comme les lieux publics et les transports, et détournant une part des activités de travail et de loisir, *AnteSchole* cherche à redéfinir certains usages liés aux temps et aux espaces d'une ville. Il se rapporte à une pratique artistique dite contextuelle car relative à une urbanité¹ propre à Montréal.

Les questions que soulèvent *AnteSchole* mettent en lien le champ de l'art et du politique, celui de l'éducation et du ludique. Ces interrogations m'ont suivi tout le long de mon projet mais se sont également imposées à moi en tant que personne passionnée par les jeux de société :

Peut-on échapper au déterminisme de nos comportements, de nos usages, de notre façon de penser, de créer, d'interagir ? Les libertés morales, d'action, de participation contenues au sein du système-jeu peuvent-elles exister au delà du jeu, dans l'élimination de la frontière entre le ludique et le courant ? Aussi, m'étant penchée sur les réflexions engagées par l'Internationale Situationniste, et en prenant ainsi en compte l'*insatisfaction* de certains individus face aux schémas d'existence établis, mes questions seront tournées vers la ou les fonction(s) de l'art et des artistes aujourd'hui au sein de la société ? Et enfin d'un point de vue stratégique, *AnteSchole* s'interroge sur les moyens qu'offre le système-jeu pour comprendre ces schémas et les remettre en question ?

Élaboré à partir de la distinction entre le processus de création (recherche et démarche en cours du faire artistique) et la portée du projet (référence à la notion de jeu et ses ramifications principalement dans le champ de l'art), ce mémoire est

¹ J'appelle urbanité l'état d'une ville perçu dans les termes de sa construction aussi bien matérielle qu'abstraite. Le caractère de l'urbanité serait ainsi pensé d'un point de vue géographique, politique, social ou architectural. Dans le cas précis de mon projet, l'urbanité doit être perçue comme un espace dynamique, composé de personnes l'habitant et le transformant, que le joueur est amené à arpenter, à analyser mais aussi investir.

constitué de quatre chapitres, se succédant d'abord à travers une logique descriptive puis analytique afin de proposer une tentative de réponse aux questions posées précédemment.

Le premier chapitre a été appréhendé sous forme d'une hypothèse selon laquelle l'analyse d'un projet de création ferait naturellement référence au contexte qui l'entoure et qu'ainsi, le passé de la démarche artistique demande à être mentionné pour en situer les prémisses. Il sera alors question, dans ce chapitre préliminaire, d'identifier les éléments-balises, les dynamiques, qui ont ponctué et nourri ma démarche d'artiste-voyageur.

Ensuite, dans le second chapitre, l'accent sera mis sur l'aspect technique et tactique du jeu, principalement lié au geste de détourner ; l'analyse d'un projet antérieur, annonciateur d'*AnteSchole* et de ses règles du jeu, viendra illustrer ce passage. Ce sera également le moment d'expliquer les règles du jeu et de m'attarder sur la présentation du projet au Cdex.

Puis dans le troisième chapitre, les notions de jeu et de *happening* seront traitées en lien, et respectivement, avec les travaux des sociologues Huizinga et Caillois et à travers une réflexion autour des activités de Fluxus ; plus particulièrement dans une analyse comparative entre le projet *Water Yam* de Georges Brecht et le mien.

Enfin dans le dernier chapitre, il s'agira de réfléchir sur l'apport des théories et pratiques de l'Internationale Situationniste dans une réflexion sur l'art actuel. Il sera question dans ce dernier chapitre de définir ce post-situationnisme rattaché aux termes de micropolitique, d'utopie et d'éducation artistique.

CHAPITRE I

HYPOTHÈSE SUR L'INFLUENCE DU CONTEXTE

DANS LE PROCESSUS CRÉATIF.

Ce premier chapitre est constitué de quatre parties liées à différents aspects du contexte qui a vu émerger mon statut d'artiste-voyageur. Ces aspects, qualifiés de *dynamiques* par l'effet d'interférence qu'ils produisent, ont été disposés dans l'ordre suivant : au départ, il sera question de mettre en avant le contexte entourant le début de ma démarche artistique à l'île de la Réunion, pour ensuite resserrer mon point de vue sur les spécificités de l'école des Beaux-Arts de l'île. Puis dans la troisième et dernière partie, il s'agira d'aborder mon arrivée à Montréal en lien avec les influences passées et en faisant un retour sur deux projets antérieurs, *Aire de jeu* (2007) et *Paris* (2005).

La création artistique a débuté, pour moi, ailleurs que dans l'apprentissage d'un médium ; nourrie par des dynamiques souvent extérieures au champ artistique. Je nomme dynamiques, les mouvements de va-et-vient, d'interférence entre la production artistique et les données sociales, psychologiques, géographiques ou politiques qui m'entourent (par exemple : le contexte d'insularité dans lequel j'ai grandi, la difficulté à m'ancrer dans une culture définie de part mon métissage ou bien mon goût prononcé pour toutes sortes de jeux).

Le premier chapitre de ce mémoire se base sur une hypothèse selon laquelle il serait incomplet de produire une analyse sur un objet d'étude, ici, *AnteSchole*, sans prendre en considération le contexte entourant et influant sur la procédure de recherche et le processus créatif. Tous les éléments de cette hypothèse sont montrés comme des facteurs influant directement sur ma démarche artistique. Ils

mettent en lumière mon rapport à l'espace (rapport aux lieux ou aux déplacements). Il s'agira alors d'analyser, dans la première partie, le contexte d'ouverture situé sur l'île de la Réunion, en rendant ensuite compte du type d'apprentissage proposé par les Beaux-Arts de l'île dans la seconde partie. Puis, dans la troisième partie, je mettrai l'accent sur l'implication du statut d'artiste-voyageur sur ma production en art et son impact sur mon arrivée à Montréal. Et enfin, dans la dernière partie, je ferai un retour sur deux travaux passés, réalisés lors de voyages. Je considère ces éléments ainsi que ces travaux comme étant encore actifs ma production.

1.1 Première dynamique : Contexte d'ouverture à une pratique artistique en milieu insulaire.

Une vie sur une île est liée à différents types de contraintes qui agissent sur la façon de vivre des personnes qui y habitent. Ces contraintes, qui ne sont pas à envisager de façon péjorative mais comme des facteurs agissant, exercent leurs actions sur les habitants et leurs rapports au monde. La Réunion est une petite île (environ 2500 km²) de moins d'un million d'habitants dans l'Océan Indien, à l'est de Madagascar. Son climat est tropical, il y fait chaud toute l'année, et les réunionnais vivent principalement sur le littoral et dans la moitié ouest de l'île. La densité de la population sur les côtes de l'île est telle que vivre à la Réunion, implique de voir tous les jours les mêmes personnes, des personnes qui vous connaissent depuis toujours, et puis d'en voir partir d'autres qui ne reviendront, peut-être ou sûrement, jamais. D'une certaine manière, je pourrais avancer que les habitants de l'île souffrent d'un problème identitaire, du à une jeune existence de trois cent cinquante ans environ, et d'une grande hétérogénéité dans son peuple d'origine ; métropolitains, malgaches, africains, indiens tamouls et musulmans, comoriens et chinois, créoles noirs et blancs se mélangent parfois difficilement dans ce petit bol culturel... De plus l'île est un département français d'outremer et les quelques dix

milles kilomètres qui séparent l'île de la métropole rendent souvent complexes voir abstraits les rapports à la législation et aux nouvelles venues *d'en haut*.

Bizarrement, malgré vingt ans passés sur ce territoire et une inscription émotionnelle très forte, je n'ai jamais senti le besoin de revendiquer une appartenance à la culture réunionnaise, malgache (de part mon lieu de naissance et mes origines familiales), ou française (de part ma nationalité et mes origines familiales). Et c'est pour moi, dans cet entre-deux contextuel et culturel que s'affiche la balise de départ de mon aventure artistique ; et c'est dans une prise de conscience objectivée de ces éléments que ma pratique va s'affirmer.

Enfin au delà, d'une approche culturelle et identitaire, la Réunion offre d'autres spécificités, naturelles ou sociales, qui viennent jouer sur les modes d'existence. Tout d'abord car, sous son climat tropical, les saisons sont très peu marquées ; les plages et la nature luxuriante réunionnaises peuvent vous faire relativiser même les problèmes les plus graves. La vie y est plutôt chère mais les choses les plus agréables sont en générales peu coûteuses (plages, ballades, nourritures). Cette relativité face aux problèmes permet à ses habitants d'y vivre *ti lamp ti lamp* (« doucement doucement » en créole réunionnais). De plus l'aide sociale fournit par l'état français permet aux presque trente pourcents de chômeurs¹ de vivre leur inactivité correctement.

Cette esquisse générale (qui repose évidemment sur une vision qui m'est propre) qu'elle soit sociale, culturelle ou géographique du panorama réunionnais correspond à une dynamique qui va être redéfinie à mon arrivée à Montréal. Le rythme de la vie, les modes de déplacement ou le climat ont été autant de contraintes qui ont défini mon parcours artistique aux Beaux-Arts de la Réunion. La partie qui suit, vise à donner des indications sur certains aspects de l'éducation artistique au sein de cette école.

¹ 28,9 % de chômeurs est le chiffre rapporté par une enquête de l'INSEE (Institut national de la statistique et des études économiques français) pour le second trimestre de l'année 2010.

1.2 Seconde dynamique : contexte d'apprentissage artistique à l'école des Beaux-Arts de la Réunion.

Ma spécialisation dans le domaine artistique a débuté aux Beaux-Arts de la Réunion. Cette école a clairement fondé les axes du début de ma recherche. Agée d'une quinzaine d'années, elle compte une centaine d'étudiants et peu ou pas de professeurs permanents (l'école fonctionne avec des intervenants ponctuels). Certaines particularités de l'école -comme son éloignement géographique de la métropole, un axe pédagogique plus tourné vers une fin de recherche que professionnelle, une activité culturelle artistique naissante ou une nécessité de référencialité en art moins présente- invitent à la création de projets reliés entre eux par une filiation interne à l'école, tentant d'évacuer le problème du lieu d'exposition institutionnel par des structures qui leurs sont propres et temporaires (vague de performances, interventions, manœuvres en espace urbain ou public), et misant sur des enjeux propres au contexte qui les entourent (question de l'identité ou du paysage, lien entre art et nature).

Mes projets au départ cherchaient surtout leurs autonomies, de telle sorte qu'ils ne demandaient pas à être montrés dans un espace d'exposition. Ainsi la plupart d'entre eux prirent place dans l'espace urbain, le plus souvent, en m'appropriant certains de ces lieux. Ils revêtaient la forme d'intervention, d'action dans le paysage local, cherchant à mettre en évidence une morphologie revisitée des espaces habités. De même, ma pratique du graffiti pendant un certain temps m'invitait à considérer les lieux publics comme un espace à investir librement. Les notions de territoire, de représentation cartographique, la mise en évidence des formes d'usage liées à l'espace, le choix des mots pour les décrire et analyser ces phénomènes, vont nourrir des problématiques au sein desquelles ma pratique s'est modulée et s'est constituée tant plastiquement que théoriquement. Les travaux de cette époque prirent la forme de recherche et d'expérimentation autour des formes multiples engendrées par l'idée du déplacement. Ces travaux étaient présentés au cercle ultra restreint de mes proches et aux passants-spectateurs, témoins des interventions

réalisées.

De ce fait mon éducation artistique ne s'est pas fait en lien avec l'idée d'un travail ou d'une carrière dans le domaine artistique, je percevais l'art, et le perçois peut être encore, comme une recherche sans fin, comme un moyen de pouvoir vivre et penser mes envies poétiquement mais avec nécessité. La partie suivante souhaite mettre en évidence le décalage qui est survenu lors de mon arrivée à Montréal et expliquer la position que j'ai adopté en tant qu'artiste-voyageur.

1.3 Dernière dynamique : modification de la recherche et arrivée à Montréal ; le statut de l'artiste-voyageur.

Mon arrivée à Montréal, et particulièrement à l'Uqàm, encore imprégnée par cette vision et cette éducation passées, a été liée à un long moment d'adaptation et d'absorption des données et dynamiques de ce nouvel espace de vie.

Une approche, que je peux qualifier de, consciente -car sachant à l'avance l'importance de mes pérégrinations touristiques sur mes travaux à venir- s'est alors mise en place au moment de la découverte urbaine de Montréal. Prise entre les flots d'un regard romantique et ceux d'une analyse comparative entre les modes vies différents sur les deux îles (Montréal et la Réunion), divers questionnements sont apparus en rapport avec la découverte de l'urbanité montréalaise et de ses effets dans la vie et dans ma pratique artistique :

Comment nos modes de déplacement et les circuits de communication influencent-ils nos façons de vivre ? Et qu'arrive-t-il quand nous employons des passages qui ne sont plus balisés ou des rythmes de déplacements inadaptés ? Comment l'idée et les paramètres de la culture dans une société donnée agit-elle sur notre perception et engage des modifications au sein d'une production artistique ? Aussi, prenant en compte que l'urbanité se charge également, de proposer un rythme à

nos activités quotidiennes, est-il possible de changer la vitesse de ce rythme ? Peut-on désapprendre les usages et les fonctions du mobilier et des espaces urbains ? Qu'advierait-il d'une ville si les comportements, le rythme, les usages, les déplacements de ses habitants n'étaient plus placés dans une recherche d'efficacité et de rentabilité de l'emploi du temps, des espaces et des gestes ?

Ces questions opèrent dans tous mes projets comme un préliminaire de recherche. De plus en plus intéressée par la position du voyageur, explorateur de nouveaux espaces, ma production s'est complètement vue modelée par l'adoption d'un regard qui ne connaît pas, qui explore et désapprend dans un besoin constant de renouveau, de voyage. De ce fait la thématique du déplacement a engagé une forme de production alliant ballade et recherche préparatoires *in situ*. Les besoins de ce type d'artiste sont attachés à la perte d'une sédentarité intellectuelle et physique. Sans cesse renouvelé, le comportement de l'artiste voyageur diffère d'un contexte à l'autre, optant pour des modes opératoires à chaque fois propres à un espace donné. Ma pratique s'appuie désormais sur la recherche d'un rapport nouveau, en tentant à chaque fois de rendre compte du contexte qui l'entoure. Ainsi j'ajouterais que, pour satisfaire cette recherche, je me suis créée un atelier à ciel ouvert, qui alterne entre espace extérieur de la ville et espace numérique de mon ordinateur portable. Le point de vue de l'artiste-voyageur est associé à celui d'un témoin étranger au contexte qui n'est pas encore habitué aux usages et habitudes du lieu qu'il explore. Cette position m'intéresse par la distance et la nécessité d'adaptation qu'elle instaure.

Ce fonctionnement est apparu dans des réalisations antérieures, lors de voyages dans des villes encore inconnues. Profitant d'un regard neuf sur des espaces comme Salvador de Bahia (au Brésil) ou Paris (en France), les projets qui ont pris place dans ces deux villes, ont débuté par des recherches préliminaires de données géographiques, sociales, politiques ou touristiques mêlées ou mises en lutte par mes propres expériences personnelles sur le terrain.

1.4 Deux projets décisifs au Brésil et à Paris.

Cette partie se découpe en deux sections liées à la présentation de deux projets antérieurs qui préfigurent les notions de jeu et d'exploration urbaine contenues dans *AnteSchole*.

Les deux projets -*Aire de jeu* (2007) et *Paris* (2005) dont il va être question dans cette partie- préfigurent certaines des notions présentes dans mon projet actuel *AnteSchole*. Ils sont liés à un profond dépaysement culturel et géographique. J'ai choisi de parler de ces deux projets en mettant l'accent sur l'aspect formel (cartographique et ludique) présent dans *Aire de jeu* pour ensuite poursuivre sur l'élaboration du second projet lié à la découverte du contexte urbain de *Paris*. Je commencerai donc par le projet *Aire de jeu* produit en 2007 et finirai par *Paris* datant de 2005.

1.4.1 *Aire de jeu*. Salvador de Bahia, Brésil. 2007.

Le premier projet, *Aire de jeu*², a été proposé à l'Alliance Française de Salvador de Bahia au Brésil en 2007. Il se présente sous la forme d'une table de jeu munie d'un plateau illustrant une carte du monde revisitée où les cinq continents se tiennent détachés les uns des autres, dessinés en contour noir. Sur un plateau, recouvert d'une feutrine blanche, est représenté la carte du monde sérigraphiée en noir ; des perles noires ont été disposées à l'intérieur des frontières des continents. Ces perles noires étaient placées de telle sorte que leurs positions puissent refléter l'indicateur de développement humain (IDH)³ permettant de visualiser rapidement la répartition des richesses (matérielle et immatérielle) dans le monde. Le but du jeu consistait à

² Voir appendice A.1 et A.2

³ Depuis 1990 et selon le PNUD (Projet des Nations Unis pour le Développement) : "L'Indicateur de Développement Humain mesure le niveau moyen auquel se trouve un pays donné selon trois critères essentiels du développement humain : longévité, instruction et conditions de vie." Cela permet ainsi de classer les pays plus seulement d'un point de vue économique mais selon leur développement qualitatif.

tirer avec une bille (rouge et plate) sur des petites perles noires afin de détruire, reconstruire ou reconfigurer les richesses du monde comme on le souhaite et selon son agilité. Le jeu fait référence au jeu de billes de l'enfance et souhaite raviver cette forme d'adresse. *Aire de jeu* n'est pas basé sur une compétition entre les joueurs mais sur une forme de participation collective à un devenir et une contemplation commune. Cependant un paramètre n'était pas mentionné sur le plateau de jeu car certaines perles situées sur les pays les plus riches d'occident ne pouvaient être déplacées, collées à même le plateau. Comme une fatalité dans l'ordre du monde, le jeu induit une certaine forme de déception : le monde resterait en grande partie tel qu'il est, et ce même, malgré l'action individuelle ; seule la destruction de ce qui existe déjà, symbolisé par cette carte du monde, permettrait un profond changement. Enfin le choix du matériel de jeu, des perles noires fait référence au lieu même de Salvador, appelé ainsi à cause de la migration des esclaves noirs venus d'Afrique, qui ont métissé la population locale.

Ce projet est ma première réalisation sous la forme d'un jeu, il permettait, à mon sens et par le biais d'un rapport ludique, d'élargir la liberté d'action et d'amener les joueurs dans une réflexion plus large sur l'ordre du monde et les inégalités dans la répartition de ses richesses. *Aire de jeu* fonctionne grâce à une *simulation* (Baudrillard, 1979, p. 206) des données extraites du réel ; l'utilisation de la carte, des perles noires, et des indices de richesse tendent à accompagner les joueurs dans une réflexion attachée à des informations réalistes. Le jeu symbolise l'organisation du monde et son désir d'inscrire la participation du peuple dans son évolution. De même, l'absence d'indication concernant les perles immobiles s'inspire du non-dit politique et médiatique. Paradoxalement, et malgré l'aspect participatif du projet, *Aire de jeu* place le joueur dans une position inconfortable de celui qui ne peut rien face à l'immuable, car mis dans un espace d'exposition, ils sont incités à rester calmes et, d'une certaine manière, passifs face à ce qui se passe dans l'espace du plateau et par extrapolation dehors.

1.4.2 *Paris. Paris, France. 2005.*

Le second projet se déroule à *Paris*⁴, deux ans avant le Brésil, en 2005. Il entretient avec *AnteSchole* des liens étroits, car il correspond à la découverte d'un grand espace urbain, Paris. Il a été conçu comme une production *in situ*, sous forme de plusieurs interventions dans la ville, réalisées à quatre mains. Le projet *Paris* a pris forme durant trois mois en collaboration avec Vassili Stanajic Petrovic (aussi étudiant à la maîtrise à l'Uqàm) avec qui nous étions en échange à l'École de Beaux-Arts de Paris. Trois mois durant, nous avons cherché à épuiser le parcours qui nous menait chaque jour de notre domicile (métro Guy-Môquet) à l'Ecole Nationale des Beaux-Arts situé au métro Saint-Germain-Des-Prés. D'abord introduit par une mise en évidence du trajet par l'élaboration d'une charte de couleurs (rose fluo à l'aller et jaune fluo au retour) ainsi qu'un balisage (pochoir de la ligne 0 ; ligne de métro fictive) à même les murs et les trottoirs de la ville, notre projet cherchait à rendre compte de la différence de populations, de langues, d'architectures, d'activités, en quelques mots de la diversité des formes de l'urbanité fluctuante parisienne d'un point à un autre de la ville, de sa périphérie vers son centre. Le projet visait à rendre cette expérience formelle et sensible par le biais d'interventions dans l'espace urbain. D'abord des marches en combinaison de couleur, une distribution de tracts roses et jaunes vides aux sorties des métros achalandés, puis des micros-trottoirs, des sculptures à partir d'objets trouvés et des postes de cd dans les boîtes aux lettres situées sur le trajet, sont, entre autres, quelques unes des activités qui ont constitué la matière de *Paris*. Ces interventions entretiennent un rapport étroit avec le concept de *psychogéographie* développée par les Situationnistes (Debord. 1956. *Les Lèvres nues* n° 9). En effet *Paris*, visait à rendre compte de l'insuffisance d'une lecture seulement géographique ou économique des quartiers de Paris mais souhaitait insister sur l'intérêt d'une lecture évaluée selon la représentation que les habitants s'en faisaient. Chaque intervention était alors appréhendée d'un point de vue subjectif par les récepteurs-habitants et nous même,

⁴ Voir appendice A.3

visant alors une refonte de l'observation des lieux et quartiers parisiens à travers des données non officielles (telles que celles issues des micros-trottoirs, de la captation des langues parlées tout au long du trajet, ou de nos déplacements filmés). Enfin, le projet s'est clôturé par l'ouverture de notre appartement (durant la journée officielle des voisins) aux personnes rencontrées, nos amis et nos voisins afin de montrer un film récapitulatif de nos actions et les autres documents permettant une compréhension globale du projet.

Paris symbolise ma première expérience urbaine et de vie en dehors de la Réunion. Le regard que je portais sur la ville à ce moment-là me paraissait nouveau, sans *a priori*, tourné vers la découverte et une expérience objectivée ; c'est le regard du touriste qui réfléchit sur son propre statut d'étranger. Ce regard mêle une expérimentation sociologique et spatiale à travers une production artistique éphémère. Les projets de l'artiste-voyageur ne peuvent être déplacés sous peine de produire du non-sens. L'artiste pris dans une telle pratique, tout comme le simple voyageur, utilise souvent le document ou la trace pour rendre compte de son parcours et de ses actes.

Ces deux réalisations apparaissent donc en toile de fond du projet que je souhaite décrire dans ce mémoire, ici, à Montréal. *Aire de jeu* (2005) m'a permis de mettre en évidence mon désir d'installer une relation ludique entre mon travail et celui qui le reçoit et le projet *Paris* (2007) symbolisait le premier long voyage me permettant de découvrir un nouvel univers urbain et d'y installer ma production en rapport étroit avec ce même contexte.

Conclusion

Ce premier chapitre se présente donc comme une mise en contexte de ma production artistique afin d'introduire mon projet actuel *AnteSchole*. La figure de l'artiste-voyageur est toujours celle sur laquelle je m'appuie pour produire aujourd'hui. Jouant sur le nomadisme inhérent à cette figure, mes projets tentent de

confondre la vision touristique que je déploie pour découvrir un espace et ma pratique artistique. Ce mélange m'amène à me questionner sur les déplacements que je réalise et les moyens que je dois mettre en œuvre artistiquement pour inscrire ma pratique dans la ville. Voyager signifie pour moi désapprendre (ce que savais dans le passé) et tenter de comprendre des modes de vie différents du mien. Mon arrivée à Montréal et à l'Uqàm s'est révélée comme une étape importante dans mon évolution artistique laissant tout derrière moi au niveau relationnel, de l'éducation mais aussi matériellement.

Ce changement a également eu des conséquences particulières sur ma pratique au niveau pratique car il s'est mêlé à une volonté d'agir avec des moyens économes, c'est-à-dire de proposer des travaux qui ne sont plus assujettis à de la construction lourde et qui s'inscrivent dans un propos accessible et destiné aux habitants du lieu. Cette économie de moyen fera l'objet du prochain chapitre.

CHAPITRE II

DES MOYENS DE RÉALISATION À L'ÉCHELLE D'UN INDIVIDU.

Ce chapitre cherche à explorer les avenues pratiques que j'ai choisi afin de constituer mon projet, *AnteSchole*. Il se découpe en quatre parties. La première partie est liée à la principale stratégie que j'emploie pour élaborer le jeu, le *détournement*. Il sera également question de revenir sur le premier projet que j'ai réalisé à mon arrivée à Montréal et qui emploie également des méthodes similaires. La seconde partie s'appuie sur la notion de *multiple* et les différentes acceptations du terme chez Fluxus et dans mon travail. Puis la troisième partie décrira *AnteSchole* dans ses règles internes et leurs relations avec d'autres systèmes (comme le circuit du métro montréalais ou le jeu et son rapport à Facebook). Et enfin la dernière partie donnera un aperçu de ce que sera la présentation et la mise en espace d'*AnteSchole* au Cdex (Uqàm).

Je peux dire aujourd'hui que mon désir de découverte et d'exploration à Montréal, comme nouveau lieu d'expérience et de vie, a été le principal moteur de ma recherche actuelle, qui se veut définit dans le temps, en tant qu'étudiante étrangère, par la durée de la maîtrise (deux ans). Pour ce faire, j'ai eu recours à une méthode principalement : le détournement. Cette notion apparaît pour moi comme une méthode de travail visant à se réapproprier des éléments déjà existants afin de l'inscrire dans une nouvelle perspective (qu'elle soit intellectuelle, fonctionnelle ou formelle). Cette méthode apparaît à différents moments au cours du projet, aussi bien dans sa construction conceptuelle que dans sa réalisation physique et technique ou même sa présentation à un public. Ce chapitre vise à définir dans un

premier temps la notion et les enjeux du détournement, puis cherche à cibler les moments durant lesquels détourner devient une méthode (occupation d'un contexte, fabrication de l'objet). Aussi, je ferais un retour sur le premier projet élaboré à Montréal et qui répond à un processus de création similaire à *AnteSchole*.

Mes projets détournent des objets, des lieux et des situations attachés à l'existence d'une ville. Ce détournement s'appuie sur des informations, des objets ou des gestes accessibles et connues qui permettent la reconnaissance d'une forme réappropriée. Par exemple, je détourne la fonction des lieux et leurs usages pour permettre une nouvelle approche, une nouvelle manière de les utiliser. Je mets en place une boîte de jeu de société pour faire fusionner ma recherche avec une pratique ludique.

2.1 Le détournement : méthode du peu qui en veut plus.

Le détournement, à mon sens, est un moyen de gérer l'économie matérielle mais aussi intellectuelle d'un projet. Cette forme de tactique prend place dans le système de recyclage des choses auxquelles on propose une nouvelle destinée. Dans la logique de Debord et Wolman dans leur *Mode d'emploi du détournement* (Debord et Wolman, 1956), on peut tout considérer comme recyclable. Un objet détourné porte en lui, deux histoires, la première originelle et la seconde qui apparaît dans sa modification, son détournement. Les deux auteurs écrivaient : "Tous les éléments, pris n'importe où, peuvent faire l'objet d'un rapprochement nouveau [cependant] les informations introduites dans les éléments détournés doivent tendre à se simplifier à l'extrême, la principale force d'un détournement étant fonction de sa reconnaissance, consciente ou trouble, par la mémoire.» (Debord et Wolman, 1956). Dans ce texte, les auteurs expliquent le détournement dans la pratique littéraire mais on comprend que cela puisse être valable pour d'autres disciplines de création.

Comme je l'expliquais dans la première partie de ce mémoire, les paramètres de mon contexte de vie (lieu d'habitation, lieu de travail, les trajets réguliers vers les activités quotidiennes et les lieux de rencontre) sont des éléments décisifs dans ma recherche et ma pratique. Le contexte influence mes travaux et réciproquement je tente d'influencer le contexte. Cet environnement dynamique -tel qu'il a été défini par de nombreux artistes de l'art dit contextuel, appellation tirée du livre du même nom, par le théoricien français, Paul Ardenne¹- me semble le point de départ des pratiques d'infiltration car ils cherchent à s'inscrire en dehors de l'habituel espace d'exposition. L'art contextuel relève d'un intérêt pour les spécificités de l'espace et l'ensemble des éléments qui entourent une situation. Il est le lieu, sa géographie, l'humain, le politique, le social mais aussi le temps, le rythme et les périodes qui prennent forme autour d'une situation. Le contexte offre des caractéristiques propres et ponctuelles à des artistes qui créent en fonction d'un public-cible. L'art contextuel provient d'une préoccupation à propos la notion d'*in situ*, c'est-à-dire qu'une œuvre prend son sens dans le lieu pour lequel elle a été créée et pour un public choisi. Son déplacement hors de son contexte de départ viendrait lui nuire ou la détruire.

Mon arrivée à Montréal s'est effectuée dans une logique qui souhaitait définir les contours de ce nouveau contexte. Tout d'abord, opérante sous forme de comparaison avec la Réunion, la définition de cet environnement a été appréhendée à travers la mise en évidence d'une nouvelle cadence de vie plus soutenue qu'à la Réunion. Le rythme de travail à l'université, le découpage du temps de production sur l'année, sont autant de faits, pour moi, qui rendaient compte d'une certaine occupation du temps, plus productive, et à laquelle je n'étais pas habituée. J'étais intéressée, dès le début de ma recherche artistique, par la création de rythmes inadéquats, principalement liés à l'acte de se déplacer. Le rythme montréalais et

¹ Il s'agit du livre de Paul Ardenne, paru en 2002 et intitulé *Un art contextuel – Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, édité à Paris chez Flammarion. Cet ouvrage met en évidence une tendance apparue au XXe siècle d'artiste souhaitant se confronter directement à la réalité brute, au contexte; refondant ainsi la nature de leurs oeuvres par rapport à un environnement différent de celui des institutions artistiques.

particulièrement celui de la création en université était une chose nouvelle. Le début de la maîtrise a vraiment été dur, incapable sous la contrainte de temps de produire dans le délai imposé par une session, car agissant par projet et non par médium. Mon rythme de travail a toujours été lent et c'est avec la malléabilité de la donnée *temps* que mes projets jouent.

Ma première intervention, à Montréal, au Dollarama, *Sans titre*, (2008)² a été réalisée dans le temps imparti à une session universitaire. Le projet prend place au Dollarama, lieu de la consommation rapide. Il est construit sous la forme d'un jeu de dés qui, au hasard des lancés, permet de créer des phrases à réaliser, des actes à performer. Le jeu est constitué de quatre dés et chacun d'entre eux propose des mots qui, mis bout à bout, constituent une phrase. Il y a donc un dé « verbe », un dé « complément d'objet », un dé « lieu » et « temps » ; le sujet étant toujours le joueur. Par exemple une des actions possible serait:

« *Tourner autour d'un banc dans un espace public pendant 1 minute.* »

Le dé « temps » porte en lui l'absurdité du jeu, en proposant des actions d'une durée variant de quelques secondes à un an. Les espaces ont été choisis en fonction de la standardisation des gestes et des comportements inscrits dans ces lieux (par exemple dans la rue, aux toilettes ou au travail). Je parle, ici, d'espace de transition et de passage où les personnes ne sont pas identifiées et participent à un flux. Ce sont, en général, des lieux qui sont peu opportuns à une flânerie ou à un moment de *break* au sein des activités habituelles vers lesquelles nous nous dirigeons durant une journée. Les lieux choisis dans le cadre du jeu sont suffisamment accessibles aux usagers de Montréal pour inciter les joueurs à investir ces espaces quand ils le souhaitent et y réaliser les gestes. Je vois dans ces espaces une allusion aux *non-lieux* définis par Marc Augé, ces lieux de passage comme les hôtels, les routes, mais aussi les commerces... De ce fait et dans cette logique, le Dollarama (en tant qu'espace de présentation du projet), est également

² Voir appendice A.4, A.5 et A.6

un *non-lieu* car les espaces de consommation entrent dans cette catégorie par la non-reconnaissance des individus qui l'utilisent ou par les services éphémères rendus aux consommateurs. « Le rapport des individus aux non-lieux est avant tout contractuel. L'utilisateur du non-lieu assume une identité provisoire générique. Il est avant tout client, passager, ou encore résident temporaire. » (Augé. 1992. p.119). *Sans-titre* propose aux participants de se réapproprier ces lieux et d'y apposer une nouvelle dynamique : soit prendre son temps dans un lieu qui n'est pas prévu à cet effet, redéfinir les usages des espaces proposés (toilettes, places publiques, dans la rue) et des objets (sac, chaise, cellulaire ou stylo) qui nous entourent continuellement. Le jeu exemplifie de manière ludique les moyens de désapprendre notre façon d'utiliser les lieux, les objets et le temps. L'absurde règle le temps du jeu et nous implique dans un *agir et penser autrement*. Cet *autrement* se situe dans une recherche d'improductivité en terme de temps et d'action ; *prendre son temps* est le but du jeu proposé au participant.

Ainsi ce jeu propose des actions à réaliser soi-même, des actes qui sont aux premiers abords absurdes afin de déstabiliser le joueur et lui offrir une nouvelle façon d'utiliser les objets et lieux quotidiens. Enfin, dans la mise en place d'un objet plastique qui puisse rendre compte des intérêts du jeu, de son absurdité et de son désengagement envers une logique de rendement, j'ai reproduit par mes propres moyens, le jeu que j'avais trouvé *par hasard*³ au Dollarama. Ainsi un jeu de dés truqués, vendu au Dollarama, sert de base formelle et le magasin, d'où le jeu original est extrait redevient le lieu de présentation du projet. M'appliquant à reproduire, avec mes propres moyens (ordinateur, impressions, découpage), le travail à la chaîne effectué par l'industrie chinoise, l'objet détourné a été conçu en deux mois et revendu à son prix de base; 1\$ (plus taxes), posant ainsi la question de la plus-value artistique. Ce projet introduit *AnteSchole* par la concordance de but

3 J'appuie ce hasard car il tente de proposer un éclairage différent à la notion de détournement : cette notion ne peut être envisagée comme une simple tactique ou dans une logique binaire entre détourné/référent, mais est soumise au hasard et à un imprévisible concours de circonstances, où l'objet de base trouve une nouvelle chaussure à son pied.

(s'approprier les lieux de la ville par des gestes parfois absurdes), du faire (détournement et création d'un objet inscrit dans un système marchand) et dans l'implication souhaitée des joueurs (mise en place d'énoncés performatifs à réaliser soi-même).

L'utilisation des *non-lieux* montréalais, par la réalisation des gestes absurdes du jeu, fait appel au détournement du lieu de diffusion lui-même. L'infiltration de mon projet au sein du Dollarama entretient un lien avec diverses tactiques tels que le camouflage, la copie, l'infiltration, afin d'occuper les espaces d'étalage au même titre que les autres produits. Ces derniers, produits par l'industrie chinoise au Dollarama, voisinent donc avec une production qu'on pourrait qualifier d'*artisanale*.

Le détournement de ce type d'objet avec une facture industrielle mais conçu en deux exemplaires (un déposé au Dollarama du centre Eaton et l'autre destiné à la présentation du projet au Cdex) fait alors référence au terme de *multiple*. Qualifiant des formes d'objets d'art produites en chaîne, introduites depuis les années soixante et rendues célèbres par le groupe Fluxus ; l'histoire et le statut particulier du *multiple* sera l'objet de la prochaine partie.

2.2 Le multiple ou l'intégration de l'œuvre dans la circulation générale des marchandises.

Tel que dit précédemment, le détournement dont j'use dans mes projets, requiert des techniques de camouflage qui tendent à faire cohabiter le produit détourné parmi le reste de la marchandise. Ce produit que je nommerai par le terme de *multiple*, représente à mon sens un objet qui peut être multiforme, proposé par un artiste qui souhaite introduire son œuvre dans le système courant du commerce de marchandises, employant alors diverses manœuvres pour rendre cet objet à un coût raisonnable. Moeglin-Delcroix explique dans son livre *Esthétique du livre d'artiste*

1960-1980 :

Le multiple contribue à l'élimination de l'élément subjectif et manuel par la multiplication d'objets fabriqués avec des matériaux modernes et des techniques industriels. Le but dans les années 60, étant de mettre en avant une diffusion plus large, une démocratisation de l'art. (Moeglin-Delcroix. 1997)

Le multiple, cependant tel que Georges Maciunas (la tête pensante et fédératrice du groupe Fluxus) l'a conçu, fait la part entre le multiple fabriqué de matériaux industriels et le multiple construit dans l'assemblage artisanal d'éléments industriels. Tel qu'il est observable dans les multiples que Fluxus a proposé depuis le début de leur aventure, les *Fluxkit*⁴ ont été conçus à partir du rachat, par Maciunas, d'un grand nombre de boîtes (donc déjà fabriquées) qu'il a proposé au groupe Fluxus de réinvestir. L'idée était de réinvestir ces boîtes à travers les projets de chacun. On comprend, ici, que Maciunas ne fait pas appel à une firme de boîtes qui s'ajusterait aux différents projets des membres Fluxus, mais ce sont les projets eux-mêmes qui viennent s'adapter aux boîtes préfabriquées. Cette remarque implique alors une distinction entre les multiples entièrement construits avec des moyens industriels et ceux qui utilisent ce type de matériel assemblé « artisanalement » afin d'atteindre un fini industriel. Fluxus, à l'image du second cas, opérait dans un souci de démocratisation de l'art qui concordait avec une nécessité d'accessibilité des produits à travers des prix raisonnables voir bon marché ; alors que le premier cas révèle souvent d'une contradiction dans le but même de l'art démocratisé. Car même si l'objet, construit industriellement, utilise des matériaux peu coûteux, cependant, en étant dupliqué à une petite échelle (comme les principes d'originalité artistique l'implique), il arrive sur les étalages marchands des magasins, librairies et autres galeries à un prix indiquant qu'une plus-value artistique a été apposée. L'assemblage artisanal est également le mode de fabrication auquel j'ai eu recours, créant alors un métissage entre objet *ready-made* et augmenté d'une construction

⁴ Appendice B.1 et B.2

*artisanale*⁵. Ma pratique implique un savoir-faire lié au design graphique, de communication et de l'objet. Elle se conçoit presque entièrement sur ordinateur qui représente pour moi, aujourd'hui, un moyen et un espace d'atelier portatif. Autant comme l'énoncé Beuys dans un entretien : « les multiples sont synonymes de véhicule d'art et d'idée », autant l'ordinateur représente pour moi l'interface et l'outil qui rend possible la création et, de ce fait, permet de véhiculer mon travail d'artiste. L'ordinateur intègre en lui la possibilité de la sérialité en employant des logiciels de production graphique et d'édition. Le multiple se base donc sur la notion de reproductibilité afin de garantir sa définition dans les termes d'une démocratisation.

Le statut du multiple emprunte son sens à différents domaines comme l'art ou l'industrie, le commerce. Cette position multiple invite aussi à une réflexion complexes d'un point de vue artistique (le jeu au Dollarama pose la question de la performance dans les lieux hors-institutions artistiques et questionne également le mode opératoire lié au détournement et la question de l'auteur) mais aussi d'un point de vue commercial (comme la question du prix, de la réception, la présentation sur les étalages, la facture du produit). Ce double rapport est également présent dans *AnteSchole* mais sa présentation au Cdex (dans un espace dédié en général aux expositions) n'en rend pas complètement compte. Sa présentation au Cdex lui donne le statut d'un prototype mais avec les possibilités d'un multiple.

L'artiste, concepteur de multiple gère différents rôles au sein de son processus créatif. De la conception, en passant par la réalisation technique, jusqu'à la diffusion d'un produit, il s'agit d'intervenir à chaque étape de l'élaboration d'un projet. Je considère que ma présence dans ces différents moments me permet d'avoir un regard sur l'ensemble de la structure de production, qui est elle-même mise en relation avec d'autres systèmes inscrits dans la société ; le système marchand, politique, universitaire, le système du travail ou du temps libre.

⁵ Je donne à ce mot une autre portée que l'artisanat dit traditionnel, en l'utilisant plutôt dans son étymologie propre, c'est-à-dire dans le sens d'un *savoir-faire* lié à une technique.

Dans la prochaine partie il sera question d'énoncer les différentes règles du jeu d'*AnteSchole* et de mettre ce système de règles en relation avec d'autres systèmes qu'il utilise ou détourne, comme le réseau du métro urbain de la ville de Montréal, l'interface de Facebook ou la traditionnelle boîte de jeu de société.

2.3 Règles du jeu de société *AnteSchole*.

Se placer à tous les niveaux de la production d'un projet : c'est amener une idée, l'esquisser, la conceptualiser, construire, installer, diffuser, documenter, (vendre)... L'artiste contemporain marque sa présence à tous les stades de la réalisation d'un projet et peut ne jamais avoir besoin de traiter avec d'autres instances ; c'est la position que j'ai choisi d'occuper. Ce souci d'indépendance permet à certains de ces artistes d'agencer leurs propres systèmes de production artistique. Intéressée moi-même, par cette autonomie créative et par la production d'un travail qui porte en lui une esthétique et un système d'existence propre, *AnteSchole* propose au joueur une introduction à la notion de performance artistique en milieu urbain mais sans support institutionnel⁶. Le jeu prend place dans la ville de Montréal où le joueur est amené à se déplacer afin de réaliser des missions qui lui permet de gagner des points de victoire.

Il est possible d'esquisser une mise en abyme à travers le système de jeu proposé dans *AnteSchole* ; symbolisant à travers une mise à l'échelle, la ville, ses modalités d'usage, l'action de ses habitants, la monstrosités de ces actions. Ce projet est conçu comme un jeu de société et par définition, il est lui-même un système composé de règles et d'éléments divers qui fonctionnent en vue d'un but commun qui est la condition de participation des joueurs. A l'intérieur du jeu, *AnteSchole* souhaite détourner et inciter les joueurs à réfléchir sur les notions d'activité et de loisir, d'usage et de liberté dans un contexte urbain. Le jeu propose des missions qui viennent s'inscrire dans l'organisation du temps libre. Le jeu est, d'une certaine

⁶ A l'exception de ma présentation de fin de maîtrise au Cdex.

façon, la version complétée et digérée de celui proposé au Dollarama et son but lui fait aussi référence : amener le joueur à expérimenter une forme d'activité liée à la création d'une micropolitique des usages par le biais d'impulsions (missions du jeu) concrétisées par des actes déployés dans Montréal.

J'ai décidé de présenter les règles du jeu d'*AnteSchole* à ce moment du mémoire afin qu'il succède aux autres projets antérieurs qui l'ont alimenté.

AnteSchole s'utilise à travers la mise en place de trois espaces différents de jeu :

- Tout d'abord il y a l'espace traditionnel du plateau du jeu. Il est le lieu de départ d'une partie du jeu. Il représente le parcours des quatre lignes du métro urbain de la ville de Montréal sur lequel le joueur va et vient au hasard des dés. Les missions et les éléments du jeu y sont disposés (dés spéciaux, cartes missions, pions, dés normaux) afin de guider le joueur dans la marche à suivre pour gagner des points des points de victoire (le joueur qui atteint vingt points à gagner). Chaque station de métro y est représentée et la ville symbolisée.

- Ensuite, le second espace -dans lequel le joueur doit réaliser les missions qui lui sont proposées sous forme de cartes sur le plateau- est celui que l'on nommera l'espace réel. C'est un espace qui se situe autour des stations de métro montréalais et auxquels il est fait référence dans les rendez-vous proposés par les missions du jeu. Ces dernières prennent la forme d'un énoncé à interpréter et qui demandent à être concrétisé à travers la réalisation de texte et de gestes documentés.

- Enfin, il y a l'espace virtuel d'internet, lié au compte *AnteSchole* sur Facebook, où le joueur après réalisation de ses missions doit rapporter ses preuves de jeu sous forme de texte ou d'image pour une validation qui lui permettra de continuer la partie et de percevoir ses points. Ce paramètre s'ajoute afin de permettre un jeu en réseau entre plusieurs individus qui n'habiteraient pas le même foyer et permet une visualisation des réalisations à travers une galerie virtuelle. Il introduit également la notion d'évaluation (des preuves de mission) qui permet au joueur d'avancer dans une partie de jeu.

De part ces contraintes, le jeu n'a pas de temps déterminé, il évolue dans le temps selon l'implication des joueurs et peut ainsi s'étaler sur plusieurs mois ou même des

années. Celui que je nommerais le "maître de jeu" valide les missions de jeu sur internet ; c'est le rôle qui m'incombera durant les futures parties et celle actuelle pour permettre un suivi du jeu. Une partie requiert des éléments qui ne sont pas contenus dans la boîte de jeu : comme le rechargement de la carte Opus (de la Société de Transport Montréalais) pour pouvoir se déplacer ou un moyen de transport quel qu'il soit, une connexion internet et du temps libre.

Le jeu emprunte à des systèmes répandus d'utilisation pour être accessible. Une partie de jeu fonctionne à la base de manière traditionnelle (avec des dés et des pions sur un parcours). Une dimension réelle, élargie et concrète, est rendue possible par le déplacement des joueurs dans l'espace urbain réel. Cette dimension est complétée par la portée virtuelle et communautaire de Facebook, pris comme lieu d'échange, galerie virtuelle des documents (images et textes des missions). Facebook a été choisi pour la simplicité de son accès ; il représente l'image de la communication et de l'échange sur le web avec un peu moins de quatre cent millions d'utilisateurs au début de l'année 2010. Proposé sous la forme d'une fiche d'identité, il est composé à l'écran d'un « mur », représentant le fil de l'actualité (espace de discussion collective ou de postage de documents numériques tels que des liens internet, des images, des vidéos et des textes), d'une boîte de réception pour les messages personnels, d'un calendrier des événements et de la liste des amis et des groupes avec qui la personne est affiliée. *AnteSchole* s'est alors constituée comme une personne à part entière avec qui le joueur doit devenir ami pour avoir accès à sa page et entrer dans un groupe représentant une partie de jeu. Les documents d'une partie ne sont accessibles qu'aux joueurs participants. Cette restriction cherche à protéger le joueur du voyeurisme et ainsi lui permettre une plus grande marge de manœuvre dans les réalisations qui lui sont demandées.

Les règles du jeu se jouent donc dans trois espaces différents : le plateau, les espaces entourant les stations de métro et l'espace virtuel d'internet sur la page Facebook. Le temps d'une partie n'est pas défini au départ mais est instauré par la

motivation du joueur et le temps utilisé pour la réalisation des vingt missions demandées. La question du temps s'inscrit dans une perspective différente que celle posée par les jeux de société traditionnels et modifie ainsi la circonscription du joueur dans un l'espace-temps généralement limité d'un jeu. *AnteSchole* fonctionne dans une compétition relative entre les joueurs et entretient un rapport étroit avec le quotidien du joueur.

Les différents niveaux de composition des règles d'*AnteSchole* ont rendu complexe la mise en exposition de ce projet. Misant sur une formule de *présentation* d'une partie en train de se jouer et de l'édition de la boîte de jeu, la prochaine partie vise à éclairer sur mes choix de présentation au Cdex.

2.4 Présentation de fin de Maîtrise au Cdex. Mai 2011.

La présentation au Cdex⁷ s'intitulera *AnteSchole* et a été pensée à travers deux points de vue : d'un côté, de la position du concepteur présentant et communiquant l'objet qu'il a élaboré et, de l'autre, du point de vue de l'expérience de celui qui participe à une partie de jeu. La partie de jeu qui illustrera le fonctionnement du jeu durant la présentation a débuté en décembre 2010 et n'est pas encore terminée au moment où j'écris, en ce jour d'avril 2011. Je suis l'unique joueuse de cette partie préliminaire, que j'ai abordé comme le moyen pour tester les limites et le fonctionnement du jeu. Sur le mur du Cdex seront affichés les images et les textes extraits de la partie en cours afin d'offrir au visiteur l'amplitude du jeu au moment de son activation. Sur une table sera installée la boîte de jeu d'*AnteSchole*⁸ ouverte et dépliée pour en montrer tous ses composants. Le plateau de jeu sera ainsi montré tel qu'il le serait, déployé chez moi durant la partie en cours. Sur un autre pan de mur, des objets seront installés ; ils sont les éléments dont le joueur doit se servir

⁷ Voir appendice C.1

⁸ Voir appendice C.2

lors du lancé des dés spéciaux. Ces dés ont été repris du jeu issu du Dollarama et proposent au joueur d'agir à travers un geste énoncé par une phrase comprenant, entre autre un verbe d'action et un des objets installés. Une chaise, un stylo, une table, un chapeau, un sac et un objet au choix, tels sont les six éléments symbolisés sur un des cinq dés spéciaux et matérialisés, là, dans le lieu de présentation. Les cinq dés constituent les éléments d'une phrase à performer comprenant un sujet, un verbe d'action, un complément (les objets présents), un lieu et une durée. L'installation de ces objets au Cdex vise à mettre le visiteur en contact avec les missions proposées dans le jeu, sans forcément les pousser à les utiliser ; la lecture d'une phrase au moment d'un lancé de dé l'invitant à imaginer sa propre interprétation de l'action demandée. Plus loin dans l'espace de la salle, une carte de Montréal est dépliée afin de suivre mes déplacements sur le territoire de la ville. Dans le renforcement du Cdex sera installé un ordinateur afin de rendre accessible la page Facebook du jeu sur internet.

Cette présentation -que je ne nomme pas exposition mais bien présentation compte tenu de la nature des éléments disposés (images, textes, boîte de jeu, objets, carte)- cherche à communiquer le projet et ainsi permettre la promotion du jeu. Tous ces éléments sont disposés pour permettre une compréhension aidée du jeu et de ce qu'il produit. Cette présentation s'inscrit dans une perspective de débat avec les visiteurs (avec des présentation/discussions autour d'*AnteSchole* proposé tous les jours d'ouverture à 16h) mais aussi dans une perspective d'impact commercial et de vente. Cette présentation prend donc aussi la forme d'un lancement du jeu.

La salle du Cdex a été choisie pour son ouverture sur la rue qui permet d'avoir en direct une connexion avec les espaces urbains du jeu et ceux, de la rue Sainte-Catherine et Saint-Denis, entourant la station de métro Berri-UQAM.⁹

⁹ Voir appendice F.1, F.2 et F.3.

Conclusion

Par conséquent, il est possible de déduire plusieurs formes de détournement et d'emprunt dans ce projet. Le multiple prend modèle sur les objets marchands et le jeu utilise les formes de règles qui sont proposées dans les jeux de société courants. Les missions du jeu viennent perturber les usages inscrits dans les espaces de la ville. *AnteSchole* souhaite également détourner le temps libre durant lequel le joueur est généralement incité à dépenser l'argent et le temps gagnés pendant ses heures de travail. Ainsi il est question d'engager chez les participants un questionnement quant à l'organisation spatio-temporelle de ses activités. Agir sur l'emploi du temps et des espaces est le but implicite du jeu.

À partir de cette description des formes et de la tactique majeure (le détournement) que j'utilise dans *AnteSchole*, il me semble nécessaire de discuter des notions actives qui s'inscrivent d'un point de vue sociologique et artistique dans l'ensemble du projet. *AnteSchole* est une interface de jeu : c'est-à-dire qu'il emploie le concept du jeu pour développer une réflexion ou une action, par du *happening*¹⁰ ou du texte, sur des situations de la vie courante ; cela du au fait que les missions se déroulent au delà des frontières du plateau de jeu (les lieux entourant les stations de métro).

¹⁰ J'utilise le mot *happening* afin de le distinguer de la performance artistique. Ce mot est employé pour décrire un geste prémédité et inscrit dans un espace choisi, sans l'invitation préalable d'un public. Il sera, dans le texte synonyme d'action, de geste et d'*event* (en liaison avec le travail de Georges Brecht).

CHAPTITRE III

PRÉCEPTES LUDIQUES (ACTÉS ET ÉCRITS).

Pour comprendre les rapports étroits qu'entretiennent mon travail avec le temps, je questionnerais dans le prochain chapitre, le concept même du *jeu* –abordé à travers une définition sociologique chez les auteurs Huizinga et Caillois, ses caractéristiques au travers du *ludique*, et son implication d'un point de vue psychologique dans la réalité du joueur. Ensuite il sera question d'aborder le terme de *happening*, introduit par l'artiste théoricien Allan Kaprow, en faisant un rapprochement avec quelques exemples de gestes produits dans une partie d'*AnteSchole*. Et enfin il s'agira de faire le lien entre l'idée de *happening* et de *jeu* et mais aussi avec l'histoire en revenant sur les réalisations des jeux Fluxus et plus particulièrement sur les *score-events* de Georges Brecht.

Ce chapitre tentera de saisir l'impact des deux principales notions (*jeu* et *happening*) présentes dans le projet. Il s'agira dans un premier temps de mettre en place une définition du jeu axée sur l'approche sociologique de Huizinga et de Caillois, en inscrivant cette notion à l'intérieur du projet. L'approche ludique sera mise en relief en décrivant les différentes formes qui apparaissent comme des tactiques à l'intérieur d'*AnteSchole*. Ensuite il sera question d'analyser les deux types de réalisations demandés par les missions du jeu, sous forme de texte et d'action. Les réalisations seront appréhendées par la notion de *happening* mise en place par Allan Kaprow et celle, plus spécifique, d'*event-score*, développée à travers l'analyse comparative entre le travail de Georges Brecht et le mien.

3.1 Le jeu et le ludique.

Le terme de jeu est un concept qui a su trouver un certain engouement dans la recherche disciplinaire. Défini par les sociologues Huizinga et Caillois, le jeu a été également employé par des artistes de façon multiforme, conceptuel ou concrète : comme outil d'apprentissage, stratégie d'action en relation avec l'enfance, ou de façon revendicative, en se proposant comme une alternative au travail. Le catalogue d'exposition *Le ludique* ayant pour commissaire Marie Fraser, se propose comme un véritable répertoire des productions entre la France et le Québec. Ces productions s'offrent comme une manière de « provoquer un basculement du monde de la réalité en procédant par retournement, dérision, ironie et absurdité, en proposant un retour sur l'enfance ou encore en affichant un humour parfois grinçant. Faisant appel tout autant à la dimension poétique du jeu qu'à ses effets fictionnels, c'est aussi en revendiquant une conscience politique que les artistes se posent [...] en observateurs critiques de l'époque contemporaine. » (Fraser. 2001. p.11)

AnteSchole met en place des situations qui sont inscrites dans des contextes réels qui servent de décor et d'appui aux missions du jeu. Il se base sur des systèmes ou des particularités de système qui sont employés dans le jeu ou qui sont parodiés. Si on prend pour exemple, le *Monopoly*¹ ; le joueur est mis dans un contexte de transactions immobilières dans une ville ou un pays et le but est de gagner ou de détenir le plus d'immobilier et d'argent issus des transactions entre les joueurs. Cependant, on peut noter que peu de nuances sont proposées à l'intérieur du *Monopoly* car il est question de gagner ou de perdre, aucun joueur ne reste dans la partie en étant en banqueroute ou personne ne peut, par exemple, bénéficier des aides sociales.

Je définis le jeu comme un *espace-temps-action* circonscrit à l'intérieur de la vie courante et qui est régit par des règles propres que le joueur doit accepter pour participer. Au niveau comportemental, le joueur soumis au jeu, est pris dans un

¹ Voir appendice D.1

nouvel ordre moral et éthique, inscrit dans une situation créée de toute pièce. Le joueur peut ainsi développer une nouvelle identité, celle du joueur en quête de gain, ce qui lui permettra d'évoluer dans le jeu. Il pourra désormais se montrer plus agressif ou sournois, plus compétitif ou coopératif que dans la vie courante sans que cela ne lui pose de problème éthique car le jeu n'aura pas d'influence sur son quotidien. Le jeu peut alors prendre la place d'un exutoire ou d'un test, il confère une liberté d'action et de position liée à cette obéissance choisie aux règles circonscrites de la participation.

Huizinga propose, dans son livre *Homo Ludens* une hypothèse selon laquelle :

[...]si l'on analyse à fond la teneur de nos actes, il se peut qu'on en vienne à concevoir tout agir humain comme n'étant que pur jeu [...], la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu et comme un jeu.
(Huizinga. 1955)

Huizinga estime de cette façon qu'il est possible de détailler chaque situation créée par l'homme à partir d'une équation ludique que les frères Parker, initiateurs des éditions de jeux de société du même nom², ont su comprendre et exploiter à travers un grand nombre de jeux qu'ils ont édité. Dans des jeux comme le *Monopoly* ou le *Ungame*, les concepteurs de jeu décident de reproduire un système simplifié des transactions immobilières, dans le premier, et un contexte d'ouverture à la discussion entre individus dans le second. Le jeu peut alors être perçu comme un outil de pouvoir et d'éducation, un divertissement qui use de l'attention soutenue des joueurs pour qu'ils se permettent de dépasser leurs comportements acceptables et puissent diriger leurs attentions sur un ou un nombre restreint de situations proches du réel. Ainsi le terme de jeu de société met en évidence le penchant résolument sociétal de ce type de système, en mettant l'accent sur des faits de société déjà connus ou présents. On pourra alors noter que le *Monopoly* connaît un essor vers

² Les Frères Parker ont développé une multitude de jeux comme par exemple le *Monopoly* (voir appendice D.1), le *Ungame* (voir appendice D.2) ou la *Vente aux Enchères* (voir appendice D.3), qui jouent avec les codes de leurs époques; mettant en perspective, et respectivement, la montée des transactions immobilières, la recherche de sociabilisation entre différentes générations dans le *Ungame* ou la libéralisation des ventes d'œuvres d'art pour le troisième.

les années trente (malgré une première parution au début du XIX^e siècle) juste après la crise financière de 1929 et ce jusqu'à maintenant. Dans le but avoué qui est de gagner plus de bien et d'argent que les autres joueurs, le geste implicite reste de mettre sur la paille les adversaires. Ce type de conception et de comportement se libéralisent au sein du jeu mais reflètent également ce qui se passe en dehors.

Roger Caillois, sociologue et écrivain français, définit le jeu comme une activité à travers six caractéristiques⁴:

- *libre* car c'est une activité qui doit être choisie pour conserver son caractère ludique ;
- *séparée* car circonscrite dans les limites d'un espace et d'un temps ;
- *improductive* car elle ne produit ni bien ni richesse réelle ;
- *réglée* car soumise à ces propres règles qui suspendent les lois ordinaires ;
- *fictive* enfin car elle est accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

AnteSchole cherche à dérégler les limites entre l'espace-temps du jeu et celui ordinaire en plaçant les missions dans les espaces réels. Déconnecté de son comportement habituel par les prescriptions du jeu, le joueur oscille entre son identité de jeu et celle du citoyen acteur de la ville. Comme le propose Roger Caillois par une « conscience fictive » le joueur peut reformuler à travers les missions du jeu, ses convictions en de nouvelles incitées par la participation au jeu. Ainsi les gestes, tels que l'on a l'habitude de les réaliser dans la rue, dans les transports en commun ou chez soi, sont mis à distance, analysés, pointés par les missions. D'une certaine manière, *AnteSchole* propose de renouveler notre rapport aux usages et l'appréhension des objets et des lieux qui nous entourent en permanence.

Ce renouvellement offre un nouveau pan de l'analyse de la forme ludique, utilisé en mettant en avant la forme de fictionalité induit par le jeu. Cette mise à distance sera

⁴ Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.

ici menée à travers des actes qui seront documentés par une prise d'image ou du dessin et l'écriture de textes descriptifs ou imaginés relatifs à la mission en cours. Ces documents, nécessaires à l'évaluation du joueur sur internet, apportent une nouvelle dimension aux réalisations des joueurs : ils viennent prouver ce que les participants ont produit mais cela leur permet aussi d'ajouter des modifications après leurs missions ; ce document se définit comme un vecteur de distanciation entre le mode du jeu et le courant, entre ce que le joueur réalise et la vue extérieure de sa réalisation. Tantôt dans les énoncés des missions, il pourra être question d'un objet ou d'un élément physique de l'espace urbain, tel qu'un banc, un arbre ou une ligne marquée au sol ; tantôt les missions porteront sur des faits ou des comportements non-statiques mais toujours en lien avec les lieux choisis, tels que la vitesse ou des types de déplacement perçus dans la rue. Aussi afin de brouiller la distinction entre les moments du jeu et ceux qui ne le sont pas, certaines missions sont à réaliser chez soi dans l'espace-temps domestique et intime du joueur. Huizinga exprimait ces gestes décalés comme ceux accentués « par leur déguisement de leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (Huizinga. 1955. p.35). On peut dire que le jeu *représente* une action réalisée mais le joueur *présente* son geste dans le contexte qui lui est demandé.

Ainsi dans les missions qui demandent de l'action, j'ai relevé trois modes différents d'appréhension des gestes effectués :

- un premier mode, *courant*, toujours existant, qui serait lié chez l'individu (joueur) à ses valeurs en tout temps, un être au monde *citoyen* qui respecte ou non les règles sociétales,
- un second mode *ludique* qui, lui est inscrit à l'intérieur du jeu et qui respecte donc les règles particulières qui lui sont demandées, cette façon d'être se pose à la fois comme un décalage aux règles sociétales et confère donc une nouvelle forme de liberté d'action pour la réalisation des actions du jeu,
- et enfin un troisième mode, *analytique*, qui serait un hybride, si l'on veut, des deux modes, et qui poserait une distance chez l'individu, afin qu'il puisse analyser et repenser son geste. Cet état de conscience, intervient, à mon sens, après une

réalisation ; elle fait appelle aux données et lois concrètes de la réalité de ces espaces mais fait aussi référence aux règles du jeu. Ce mode est accentué par la vision des documents du jeu.

Dans les missions qui proposent aux joueurs des réalisations textuelles, les modes d'appréhension se présentent de façon différente car le joueur est toujours positionné dans le mode *analytique* d'une certaine manière.

J'ai décidé de prendre au hasard une mission d'AnteSchole afin d'exemplifier mon propos.

Rendez vous au métro Saint-Laurent

Imaginer l'histoire de la première femme

*que vous rencontrerez en apercevant la station.*⁵

Ici, le joueur est en position de narrateur de la scène à laquelle il assiste. Il choisit un point de vue et une forme narrative ; il fait jouer son imagination mais fait également appel à ce qu'il présume ou sait déjà (mode *courant*), et, à cela, vient s'ajouter le cadrage de la mission (mode *ludique*) qui implique qu'il doit parler de l'histoire d'une femme et non de sa description physique par exemple. L'écriture d'une mission se déroule également dans la fictionalité d'une situation. Au moment où j'élabore une mission, j'imagine un moyen de créer une désobéissance ou un décalage liée à un usage ou à la posture du joueur. Ainsi les incitations produites par les énoncés du jeu sont les moyens requis pour activer l'imagination du joueur dans des moments où il n'a généralement pas le besoin de réfléchir, où ces gestes sont automatiques. Il y a alors un mouvement de va-et-vient entre l'état de jeu et de non-jeu qui crée une incidence sur le quotidien du joueur.

L'aller-retour entre cet état de fiction et de réalité est une des conditions nécessaires à la réalisation actée des missions du jeu. Fluxus l'exprimait comme la « construction d'une situation, une production [qui] rompt avec des œuvres

⁵ Voir appendice E.1

durables. » Pris et influencé directement par les théories de l'Internationale Situationniste, ce groupe prolifique et multiforme, a su interpréter avec humour les notions fondamentales (tel que le jeu, la question du détournement ou du statut de l'art) mises en jeu par Debord et son groupe. Cherchant à rompre, eux aussi, la barricade entre art et vie, ils ont mis en place des actions et des jeux qui viennent puiser leur source dans le temps quotidien.

Cette partie souhaitait mettre en évidence les différentes caractéristiques du ludique inscrites dans le jeu. Mettant l'emphasis sur l'aspect sociologique abordé chez des auteurs comme Huizinga et Caillois, la suite de cette section a été consacrée aux comportements induits par les missions du jeu : cela m'a permis de relever trois modes liés à l'ambiguïté du rapport entre fiction et réalité (le mode courant, ludique et analytique).

AnteSchole sera, dans la prochaine section, mis en confrontation avec une partie de l'œuvre de Georges Brecht, artiste Fluxus créateur des *score-events*, après avoir fait le point sur la notion de *happening* délivré et défini chez Allan Kaprow.

3.2 Le happening, l'event et le jeu.

Le *happening* ou littéralement ce qui est en train de se passer, propose à travers sa nomination une expérience en cours. Contrairement à la notion de performance, il ne convoque pas forcément un public et mise sur le caractère vécu de l'*event* artistique. De ce fait, le corps de l'artiste ou du public est placé au centre de l'expérience artistique. Intégrant une dimension sensorielle, matérielle et conceptuelle dans une dynamique que je qualifierai de totale. Allan Kaprow définit le *happening* (dans un entretien réalisé à Milan le 29 juillet 1991) en lien avec la

*performance*⁶, comme étant « structurellement et philosophiquement la même chose, mais ne se produisant pas devant un public mais des intervenants ; il ne fait pas de référence à la culture artistique. Pas de référence à la musique, au théâtre, à la littérature » (Kaprow.1991). Kaprow, proche de Fluxus, nourrit grâce à cette définition, le débat que le groupe s'était fixé dans la poursuite de leur réflexion sur la fonction de l'art et de sa place au sein du monde culturel et de la vie en général. Ils souhaitaient par ce fait même que les spectateurs ou les acteurs de l'art puissent ne pas perdre de vue la vie quotidienne pendant qu'ils étaient confrontés à une œuvre d'art. Maciunas, chef de file du mouvement, revendiquait le caractère utile de l'art et jouait de la capacité de celle-ci à se fondre avec le quotidien. Pour eux, l'art doit être un amusement et non un travail, il dénonçait à son époque la professionnalisation et le sérieux dans la culture.

Le *happening* serait, à mon sens, une action qui est réalisée devant les yeux et dans l'espace même d'un public-intervenant (de passage ou présent par hasard), il met en scène un fond ou un contexte particulier proche de situations quotidiennes dans un temps défini. Kaprow utilisait souvent des énoncés pour mettre en place ses *happenings* ; c'est aussi ce qui rapproche les cartes missions du jeu au concept de *happening* par l'emploi du texte et l'interprétation qu'en fait le joueur. A travers ce début de définition, il m'est possible ici de faire un lien direct avec la définition du jeu énoncée précédemment -mettant en place au sein d'un contexte choisi, un acte, une situation, une partie de jeu qui fait référence à des situations proches du quotidien ou à des faits de société, dans un laps de temps établi avec d'autres joueurs- et qui interviennent et influencent la situation en train de se dérouler. Huizinga faisait le lien entre les structures ludiques et culturelles dans le sens où les spectateurs de l'art en général sont déconnectés de la réalité par les éléments structurels du jeu et du divertissement ; c'est-à-dire une structure de type culturel qui emploie les artifices du jeu (représentation dans un lieu dédié) pour endormir la conscience

⁶ Il y a une distinction avec le terme de performance qui se définit, à mon sens, comme : une action préméditée par l'artiste, où son corps peut être mis en relation avec des éléments de décor ou naturels devant un public convoqué.

critique du spectateur. Maciunas et Fluxus, à travers des écrits et leurs pratiques, ont tenté de détruire ce schéma en déplaçant l'amusement et l'art au sein de la vie même, ils souhaitaient un art qui s'expérimente activement plutôt qu'une contemplation passive. Allan Kaprow disait à propos du *happening* qu'il est « [...] un assemblage d'évènements joués ou perçus en plusieurs temps et lieux [...], ses activités peuvent être inventées ou tout à fait ordinaires. [...]. Le happening se déroule selon un plan mais sans répétition, ni public (contrairement au théâtre). C'est l'art mais qui paraît plus proche de la vie. » (Kaprow.1994). Maciunas, lui, écrivait alors que pour que cela survienne : « l'art-distraktion de Fluxus doit être simple, amusant, sans prétention, traitant de chose insignifiante, ne requérant aucune habilité ou entraînement sans fin. [Ses valeurs doivent] être abaissée[s] en le rendant illimité, produit en masse, accessible par tous et finalement produit par tous. [Il définit le but de Fluxus comme étant un] art-distraktion [qui] [...] tend vers les qualités monostructurelles et non théâtrales de l'événement simple et matériel un jeu ou un gag. » (Maciunas. 1965)

AnteSchole suit cette ligne de création dans le sens où il est question de mettre en avant des actions où le corps du joueur et de ceux qui (par hasard ou s'ils sont convoqués) participent à la situation produite. De cette façon le joueur réalise des gestes, que je qualifierai, de base ou naturels, comme se déplacer, observer, reproduire, chercher ; des gestes simples donc qui peuvent être reproduits à l'infini par le joueur lui-même ou d'autres en fonction du contexte, du caractère ludique du jeu ou de l'imagination de chacun. Le statut du joueur, à ce moment là est ambigu, oscillant entre espace-temps habituel et celui du jeu. *AnteSchole* se propose alors comme le moteur de diverses actions qui prennent place dans les lieux se situant autour des stations de métro, mettant en situation des objets, les passants des rues, le corps du joueur dans le tissu urbain avec lequel il doit composer. Par des gestes *naturels*, je fais ici référence à la recherche menée par Hanna Halprin, chorégraphe active à l'époque de Fluxus, qui souhaitait introduire des mouvements plus proches du naturel ou plus personnels, repris des gestes du quotidien ; elle rejetait les

formes de virtuosité technique et mettait en avant le *release* (tonus bas) et les principes aléatoires liés aux théories cagiennes. Ce type de gestes est amené ou incité par la lecture des textes de missions, ils mènent le joueur à l'interprétation de ces phrases où il est question d'imaginer, analyser ou produire des gestes connus, courants. Ce choix de réalisations plastiques, dans *AnteSchole*, repose sur le fait que les espaces publics ou intimes de l'urbanité sont des lieux privilégiés pour entamer une réflexion sur l'ordre, le conditionnement et l'efficacité des comportements qui y sont accomplis. Il y a, dans le jeu, une recherche de *méséducation* et de perte de convention d'un ordre comportemental (le silence des wagons du métro, les lignes d'attente, les heures de pointe, les types de déplacements etc.), par le biais des *happenings* inscrits dans le contexte spécifique du système entourant le métro de Montréal. Les repères établis permettent de rendre notre environnement quotidien plus fonctionnel et efficace, car ils s'emploient à mettre de l'ordre et évitent de ce fait toutes situations de surprise. Ainsi on pourra noter que les mots inscrits dans le tissu visuel de la ville, sur les panneaux publicitaires, et autres pancartes gouvernementales participent à cet ordre et sont ainsi autant d'injonctions émises aux passants. Ces mots sont souvent proposés sous une forme impérative et régulent dans un sens choisi les gestes et comportements des usagers de la ville. *AnteSchole* avec ses règles de jeu vient se poser parfois en contradiction avec ces injonctions en proposant par exemple de sortir d'une file d'attente, de se déplacer lentement au moment des sorties de bureaux ou demandant aux joueurs une désobéissance civile (par exemple : flâner en dessous du panneau « interdiction de flâner » au métro Lucien-L'Allier).

Il s'agit donc pour le joueur d'*AnteSchole* d'utiliser son imagination, son temps et ses idées pour réinterpréter les énoncés proposés par les missions. Le jeu trouve un certain écho dans le travail *Water Yam* de Georges Brecht par l'utilisation d'énoncé sous forme ludique pour inciter le joueur à agir.

3.2.1 *Water Yam vs AnteSchole*

Cette section propose une analyse comparative entre le projet de Georges Brecht (1963) et mon projet *AnteSchole* (2011)⁷ à travers les termes des relations construites par les deux jeux, leurs constitutions plastiques et littéraires et de façon générale dans la structure-même de jeu.

Le *score-event* est une forme artistique qui s'est fait connaître à travers le travail de Georges Brecht, membre important du groupe Fluxus. Il propose, à partir de phrases simples des gestes à réaliser ; il crée des sortes de partitions à travers des jeux de cartes qui viennent créer des relations que l'on ne remarquerait pas en temps normal. L'*event* représente cette situation construite qui vient interpeller tous les sens de ceux qui y participent, il crée des relations entre les participants et des objets par exemple, ou entre une action et son contexte.

En se basant sur le jeu *Water Yam* de Georges Brecht, produit sous la forme de cartes de jeu, il est possible de dégager une étude comparative entre la structure du jeu brechtien et le mien. Cette étude sous forme de tableau s'appuie sur l'analyse produite par Cyrille Bret dans le magazine *Inter : art actuel* n°101. L'auteure nous explique qu'il faut accorder une nuance, voir une différence, dans les termes des relations proposées par l'art relationnel et celles incitées à travers l'œuvre présentée par Georges Brecht. Cyrille Bret met en évidence que le choix des œuvres, référencées dans le livre « Esthétique relationnelle » (Bourriaud. 1998), tendent plus vers « l'iconicité sociale ou la représentation du lien social », ceux-ci ne proposent pas « un régime d'expérience [mais s'emploient à] la mise en spectacle d'incitation à l'interaction sociale » (Bret. 2008-2009. p. 31). L'auteure propose d'utiliser le terme de relation dans son sens étymologique qui est celui de *créer un lien (avec)* entre deux ou plusieurs choses (en ce qui nous concerne avec entre le joueur et des lieux, des choses ou des situations). Pour ce faire, le jeu *Water Yam* de Georges Brecht propose une incitation par des textes écrits sur des cartes de jeu. Ces textes

⁷ Appendice E.2

sont présentés sous des mises en page et des formes différentes dans *Water Yam* et *AnteSchole* mais ils alimentent tous deux l'envi d'activer une forme de relation entre des personnes, un contexte ou des objets. Le tableau qui suit propose de transposer l'analyse de Bret, dans un tableau comparatif entre les deux projets, construit à partir du système de communication qu'ils développent.

	Water Yam	AnteSchole	AnteSchole
Forme	Forme Water Yam	Forme AnteSchole	Forme AnteSchole
Contenu	Contenu Water Yam	Contenu AnteSchole	Contenu AnteSchole
Structure	Structure Water Yam	Structure AnteSchole	Structure AnteSchole
Style	Style Water Yam	Style AnteSchole	Style AnteSchole
Langage	Langage Water Yam	Langage AnteSchole	Langage AnteSchole
Image	Image Water Yam	Image AnteSchole	Image AnteSchole
Texte	Texte Water Yam	Texte AnteSchole	Texte AnteSchole
Diagramme	Diagramme Water Yam	Diagramme AnteSchole	Diagramme AnteSchole
Tableau	Tableau Water Yam	Tableau AnteSchole	Tableau AnteSchole
Forme	Forme Water Yam	Forme AnteSchole	Forme AnteSchole
Contenu	Contenu Water Yam	Contenu AnteSchole	Contenu AnteSchole
Structure	Structure Water Yam	Structure AnteSchole	Structure AnteSchole
Style	Style Water Yam	Style AnteSchole	Style AnteSchole
Langage	Langage Water Yam	Langage AnteSchole	Langage AnteSchole
Image	Image Water Yam	Image AnteSchole	Image AnteSchole
Texte	Texte Water Yam	Texte AnteSchole	Texte AnteSchole
Diagramme	Diagramme Water Yam	Diagramme AnteSchole	Diagramme AnteSchole
Tableau	Tableau Water Yam	Tableau AnteSchole	Tableau AnteSchole

Système de communication dans les deux projets	Les différents stades dans les projets		
Questions :	Stade individuel	Stade collectif et intersubjectif	Stade historique
1. quand ?	Avant	Pendant	Après
2. quelles nominations ?	Dans <i>Water Yam</i> : des partitions	Réalisations physiques ou spéculatives	Documentation
	Dans <i>AnteSchole</i> : des missions		
3. comment ?	Par des propositions textuelles	Interprétation du texte par les joueurs	Dans <i>Water Yam</i> : Inscription à l'histoire de l'art
			Dans <i>AnteSchole</i> : Textes ou images répertoriés sur Facebook
4. quoi ?	Des cartes contenues dans une boîte de jeu	Happening ou events et des textes	Photos et textes
5. où ?	Dans <i>Water Yam</i> : dans les lieux de l'art ou non	En contexte	Dans les lieux de monstration artistiques
	Dans <i>AnteSchole</i> : à la maison		

A travers l'analyse de Cyrille Bret, on peut mettre également en évidence le syntagme⁸ que chacun des projets déploient dans une visée incitative. Comment, à travers une esthétique formelle très proche, la formulation des mots, leurs dispositions au sein des cartes de jeu⁹, ces éléments agissent pour créer des types des relations différentes d'un projet à l'autre. Il est possible de suivre le découpage proposé par l'auteur pour comprendre chacun des travaux. Il répertorie cinq formes stylistiques dans l'écriture de Brecht qui semblent également présents dans *AnteSchole* : l'aspect pragmatique, la place des récepteurs/émetteurs dans l'énoncé, le temps de l'action, le vocabulaire utilisé et la syntaxe. Ainsi le jeu de Brecht ne s'entoure pas d'un contexte particulier comme Montréal pour *AnteSchole*, mais peut être réalisé là où le participant le décide. Aussi les énoncés du jeu *Water Yam* ne sont pas composés de phrases complètes mais de mots ou de verbes transitifs (pour stipuler une action en cours) alors que dans mon projet, il est question de fournir un certains nombres d'éléments concernant le déroulement d'une mission comme son lieu, les gestes à accomplir, les documentations à rapporter)

Conclusion

L'idée du *happening*, inscrit dans une relation permanente avec le réel et le quotidien, peut être ainsi modifié par les effets de ce dernier. Misant sur cette particularité dans mon projet, je souhaite établir au sein du jeu une proximité entre les missions du jeu et les activités quotidiennes des joueurs créant une limite de moins en moins identifiable entre les missions et ce que le joueur doit faire. Le jeu propose de *mettre en relation* (relation entre lui et son contexte, ou avec des objets ou avec son espace intime). Le jeu demande à ses participant de traduire cette demande sous la forme de texte ou d'image. Ses documents ouvrent la porte à une

⁸ En grammaire moderne, on appelle syntagme (ou *groupe*), l'unité syntaxique plus ou moins complexe située entre la limite supérieure de la syntaxe, constituée par la phrase, et la limite inférieure, constituée par la catégorie simple (unité de base indissociable, ou *élément terminal*).

⁹ Voir appendice E.3

distanciation entre le *faire* et l'*écrire* qui emboîte le pas vers une forme d'originalité ou ce qu'on qualifie d'un *agir autrement*.

L'analyse comparative entre *Water Yam* de Brecht et *AnteSchole* a mis en évidence le rapport entre deux approches des énoncés performatifs sous forme ludique ; moins ancré dans une structure du jeu de société pour Brecht mais compris comme une incitation à l'action et à la mise en relation avec des objets ou un contexte, les deux projets traduisent une volonté de reconfigurer nos usages au quotidien.

CHAPITRE IV

L'ART DANS SA FONCTION

Ce dernier chapitre souhaite analyser la portée d'*AnteSchole* tant d'un point de vue politique, qu'historique (histoire générale et artistique) que dans son rapport avec le thème de l'utopie et de l'éducation.

La première partie vise à rendre compte de l'aspect micropolitique contenu dans *AnteSchole* comme un agencement de micro-gestes visant à redéfinir certaines formes d'usage et de comportement dans le paysage urbain. La seconde partie de ce chapitre s'inscrit dans une perspective historique dans le sens où il tente d'analyser les sources d'inspiration du projet principalement à travers l'Internationale Situationniste et de faire apparaître ses affluences sur la production artistique actuelle et particulièrement à l'intérieur d'*AnteSchole*. Mon projet visant *un agir et un penser autrement* sera mis en lien dans cette partie avec la notion d'utopie ancrée dans notre époque contemporaine. Et enfin la dernière partie de ce chapitre sera développée à travers une reconnaissance et une critique de la forme d'éducation artistique proposée en université en faisant la liaison avec la structure d'*AnteSchole* et en montrant certaines contradictions entre la volonté d'une école d'art et les règles qu'elle instaure dans sa direction.

La production artistique soulève des questions liées à l'époque et à la société qui la voient naître. Elle n'est pas isolée des problématiques politiques et sociales, telles qu'ont pu les définir les théories situationnistes. Ce dernier chapitre fera un retour sur ce mouvement en tentant d'éclaircir la question suivante : quelle est la fonction de l'art et des artistes dans la société ? Par les pratiques dites *micropolitiques*, analysées dans le travail de Deleuze et Guattari, et le concept d'*utopie* dans les

réalisations contemporaines, ce chapitre souhaite ouvrir une réflexion sur le rapport au monde des artistes à l'heure actuelle. Je tenterai également de mettre en relief, par le biais d'*AnteSchole*, ma conception de l'art influencée par le modèle d'artiste proposé par Robert Filliou, en passant en revue les liens et les contradictions entre ce projet et le système d'apprentissage universitaire.

4.1 Des pratiques artistiques micropolitiques.

Depuis déjà quelques temps on voit apparaître des pratiques artistiques ou juste sociales qualifiées de micropolitiques. Micropolitiques car inscrites localement, dans un contexte précis et ciblé. Penser globalement, agir localement, c'est pratiquer une forme de questionnement sur ce qui nous paraît familier, c'est encore porter une attention particulière sur ce que nous jugions insignifiant dans l'optique générale du cours des activités quotidiennes. Ainsi peut-on se demander pourquoi chercher à agir dans les détails des événements ? Quels intérêts à poursuivre des buts d'ordre minoritaire ?

Deleuze et Guattari dans *Milles plateaux* (1980) évoquent la minorité comme un groupe d'individus qui viennent garantir les particularités des opinions et troubler l'idée de démocratie. Philippe Mengue, philosophe français spécialiste de Deleuze, propose de mettre une nuance dans la pensée de la politique deleuzienne. Pour lui, Deleuze fait partie de ces philosophes post soixante-huitard pour qui tout est politique, il met en avant le fait qu'il y ait plus une éthique deleuzienne qu'une politique. Deleuze propose une façon de concevoir un mode de vie « révolutionnaire » qui est en critique avec le modèle de démocratie tel qu'on les connaît aujourd'hui. A son sens :

La démocratie est définie comme le règne de l'opinion publique, du consensus, qui est majoritaire par essence. Elle s'oppose donc et fait obstacle aux puissances des minorités qui sont, par nature, inventives. Donc non seulement la démocratie n'est pas nouvelle, mais elle écrase les nouveautés. (Mengue. 2003)

La majorité permet de créer un *étalon*, des normes, en fonction desquelles il est possible de situer les droits, devoirs et priorités des citoyens. Les groupes et les individus, qui décident d'agir autrement que selon l'*étalon* démocratique ou qui mettent en avant leur potentiel créatif, incitent à une déviance des formes dites majoritaires et par delà standards. Ce que Deleuze et Guattari nomment le devenir minoritaire est la volonté des minorités qui se trouve en mouvement. Il vise à mettre en route des changements au sein de la majorité et par conséquent dans la démocratie par des actes isolés, au « coup par coup ». Ces actes que l'on nomme micropolitiques sont mis en liaison avec la sphère majoritaire. On pourra alors comprendre que majorité et minorité sont complémentaires et ne peuvent exister l'une sans l'autre. Les actes micropolitiques viennent remettre en question les valeurs instituées dans les démocraties et répondent aux besoins et désirs naturels d'évolution et de changements de la société. Il convient alors de différencier *la* politique *du* politique afin de nuancer la compréhension de cette recherche d'évolution. Dans *Introduction à la politique*, les auteurs Charles Debbash et Jean-Marie Pontier introduisent leur ouvrage avec la mise en évidence des différences offertes par les deux définitions. Pour les auteurs, *le* politique :

[...] évoque le monde des essences (cf. J. Freund, *L'essence du politique*). C'est le lieu d'un discours rationnel, dégagé des contingences, sur le sens de l'évolution du groupe social. (Debbash, Pontier. 1991)

Il le qualifie (d'après G. Burdeau auteur cité dans cet ouvrage par les auteurs, à travers le livre *La politique au pays des merveilles* daté de 1979) comme « un certain arrangement ordonné des données matérielles d'une collectivité et des éléments spirituels qui constituent sa culture » (Burdeau 1979). De l'autre côté nous avons la définition de *la* politique, elle est le lieu où se dispute les luttes de pouvoir, elle entretient un rapport concret avec les préoccupations sociétales, et admet plusieurs bords politiques qui se succèdent pour gouverner en temps en en lieu d'une société.

L'action micropolitique peut s'attacher à diverses dimensions au sein d'une société,

elle peut être liée à une strate dite simplement sociale, ou juste politique mais peut également s'attacher à de simples bribes et agencements de la réalité citoyenne, tel que le propose Pascal Nicolas-le Strat dans son texte *Micropolitique des usages*¹, écrit en lien avec le projet collectif du montréalais Jean-François Prost dans *Adaptive Action* (2009) (<http://www.adaptiveaction.com>)². L'idée de micropolitique au sein des usages est la forme politique qui se rattache le plus à mon projet. L'auteur y définit l'usage :

[...] Comme un agencement, qui possède sa consistance propre, indépendamment des sujets qui l'impulsent, le traversent, le contredisent. (...) Il dispose d'une « constitution » qui lui est spécifique, composée de réalités matérielles et imaginaires, relationnelles et spatiales, intellectuelles et effectives... (Le Strat. 2008)

AnteSchole, tout comme le projet *Adaptive Action*, aborde l'idée d'un agencement des modes d'utilisation de la ville dans une réévaluation de ces modes, proposée par l'imagination et la créativité de l'habitant, ou en ce qui nous concerne, incitée par les missions contextualisées du jeu. L'auteur de ce texte fait référence à Michel Foucault dans ce que ce dernier nomme « la polyvalence tactique des usages » et explique dans quelles dualités vivent les infrastructures de la ville, tantôt créées pour un certain type d'utilisation, tantôt malmenées par le besoin, énoncé plus tôt, de changement, d'expérimentation de nouvelles manières de faire. L'usage, pris justement dans « sa consistance propre », peut être analysé comme une forme de pouvoir aux mains des individus, garant d'une forme de liberté d'appropriation dans un système micropolitique d'agencements des usages quotidiens.

A travers cette réflexion, il ne me paraît pas vraiment possible de dégager un bord politique clair qui serait communiqué à l'intérieur d'*AnteSchole* ; mais il est possible

¹ Pascal Nicolas-le Strat, <http://adaptiveaction.wordpress.com/2009/01/02/micropolitiques-des-usages/>

² Adaptive Action est un projet en cours initié par l'artiste Montréalais Jean-François Prost. Il propose à des participants (artistes ou non) de regrouper des actions qui sont en adaptation avec le milieu et qui perturbent les usages établis de ces milieux. Ce regroupement se fait sur le site internet du projet mais aussi lors des publications de l'artiste. Les participants viennent du monde entier et proposent leurs actions sous formes d'images et de textes.

de noter que le projet s'offre dans une action politique : c'est-à-dire qu'il vise une sorte de transformation sociétale par des gestes micropolitiques plus ancrés dans l'essence de la notion *du* politique (dans l'idée d'un devenir commun) et par la résistance à la marche contrôlée, instituée et légiférée, dans le cas d'*AnteSchole* par la gouvernance politique d'un pays comme le Canada. *AnteSchole* s'apparente plus à cette idée d'une résistance, au quotidien, « au coup par coup » comme le qualifiait Deleuze, en accord avec le fait qu'une multitude de petits gestes peuvent provoquer de grands changements et en phase avec le renoncement post soixante-huitard de la recherche des utopies et des organisations révolutionnaires. Ce projet porte en lui-même ses forces et ses faiblesses : il exprime la reconnaissance de l'apport des théories et pratiques situationnistes tout en liquidant leurs visions révolutionnaires. On peut y voir une récupération par la politique de certaines de leurs expressions comme la *société de loisir* ou dans l'aspect péjoratif du terme de *spectacle* mais débarrassées du dessein critique d'origine et, par ce fait-même, d'une volonté transformatrice de la société. *AnteSchole* exploite l'énergie individuelle des joueurs qui n'est pas affiliée à un programme plus grand, sociétal. *AnteSchole* renonce tout comme semble l'indiquer la culture contemporaine, aux grands ensembles d'avant-garde et préfère s'inquiéter de ce qui se passe dans un ici et maintenant sans futur. Ces actes micropolitiques créent une porosité entre les temps dits efficaces (temps de travail, de transports, ou les moments liés à la réalisation des injonctions citoyennes) et le temps de loisirs (ce temps étant celui qui reste après le temps de travail), de *scholè* (comme une activité à part entière destinée à la réflexion autour de la thématique du temps libre). Le jeu vient interférer avec cette distinction de temps et souhaite s'immiscer là où le jeu n'a généralement pas sa place. C'est ainsi que le jeu se détache de *la* politique en évitant la définition de la notion de loisir ; cependant il intervient comme un *parasite*.

Durant l'élaboration d'*AnteSchole* je me suis beaucoup questionnée sur la rapport qu'entretenait mon jeu avec des aspects politiques sans vraiment réussir à le situer moi-même, il me semble que sa position est problématique. Cherchant à inciter les

joueurs dans une action, une participation dans l'ordre du monde, le jeu apparaît comme une volonté de résistance face à un trop plein de déterminisme. Pour cela il mise sur des gestes banals, des objets et des espaces du quotidien qui demandent à être pratiqués autrement. Cette pratique est rendue possible grâce à l'appropriation de temps mort ou d'espaces interstitiels à travers une nouvelle approche de l'organisation des activités quotidiennes des joueurs ; non par des actes politiques mais des actions micropolitiques.

Cette approche politique ancre *AnteSchole* dans une filiation avec le groupe de l'Internationale Situationniste, non en terme révolutionnaire mais en terme de résistance, comme évoqué précédemment. Cette nuance marque la différence d'époque, d'aspiration et de fonction artistique annoncées par des projets comme le mien, dans une vision post-situationniste.

4.2 Une vision post-situationniste.

Il sera question dans cette partie d'analyser l'apport théorique de l'Internationale Situationniste afin de mettre en évidence la différence entre leur but en tant qu'avant-garde et le but du jeu en tant que tactique micropolitique. Il s'agira également d'évoquer l'idée d'utopie à travers le champ de l'art aujourd'hui. Qu'en est-il de la recherche d'utopie à l'époque contemporaine ? Si cette quête est toujours présente, quelles sont les stratégies adoptées par les artistes pour changer la société ?

Cette partie vise donc à faire le point sur les réalisations situationnistes à l'époque où ils ont défini leur programme révolutionnaire. Il s'agira de porter une attention soutenue sur les différents modes d'action (le jeu, urbanisme unitaire) qu'ils ont proposé pour un dépassement de l'art dans la révolution du quotidien et de la société ; ce dépassement tant recherché et qui leur a fait joué un rôle de premier

ordre dans les événements de mai 68 en France mais aussi dans l'Europe. On posera également l'hypothèse de l'influence de ces événements sur la production d'aujourd'hui dans le champ de l'art et du social, ce qui nous mènera à réfléchir sur le terme d'utopie au sein de la production contemporaine. Une question se profile alors tout le long de cette partie : *AnteSchole* est-il un projet utopique ?

Les situationnistes ont abordé leur réflexion sur la notion de jeu à travers les théories de l'*Homo Ludens* de Huizinga (1955). Gardant un point de vue convergent avec la définition du jeu proposé par l'auteur et la mise en relation entre l'art et la culture, l'Internationale Situationniste se détache de Huizinga en proposant de redéfinir le rapport ludique non dans le champs culturel mais à l'intérieur même de la vie, du quotidien. Le jeu apparaît à ce moment comme une des tactiques révolutionnaires situationnistes visant à démanteler *la société du spectacle* (Debord. 1971) à partir d'une critique de la société capitaliste et vers une contestation du rôle de l'état et du pouvoir centralisé. Guy Debord, chef de file de l'International Situationniste définira, dans son livre du même nom, la *Société du spectacle* comme « l'ensemble des conduites sociales par lesquelles la population participe passivement au système marchand » (Debord. 1971). Il s'agira alors d'insuffler une dynamique ludique au sein de ces conduites sociales afin de faire advenir l'anéantissement de la division du travail et du loisir passif pour une libération du jeu à tous les niveaux de la vie. Le jeu situationniste ne s'emploie pas dans la compétition mais dans la construction de *situation* qui est une des méthodes phare du groupe pour mettre en place une organisation directe des sensations supérieures. Pour Debord une « situation construite » se définit comme :

[...] Un moment de la vie, concrètement et délibérément, construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événement. De cette façon les théories proposent un changement radical de la vie par la pratique de gestes inattendus et volontaires. Leur insatisfaction face au modèle de vie créée par la société capitaliste est ce qui a motivé la formation d'une critique du travail. Raoul Vaneigem, philosophe et membre actif mais temporaire de l'I.S, qualifiait le travail comme une « obligation de produire

[qui] aliène la passion de créer. Le travail productif relève des procédés de maintien de l'ordre. » (Vaneigem.1992)

Les situationnistes souhaitaient ainsi abolir la séparation entre temps de travail et celui du loisir et épousèrent ainsi certaines théories marxistes. Marx définissait le travail comme étant :

(...) Avant tout un processus qui se déroule entre l'homme et la nature, un processus dans lequel l'homme joue lui-même le rôle d'intermédiaire, de régulateur et de contrôleur dans l'échange de matière qui se fait entre lui et la nature. (Marx. 1953. p. 185)

Cette définition n'est alors plus celle qui s'applique dans la société de marchandise, l'homme devenu outil-machine, ne sert plus une cause commune ; il est alors établit une relation de pouvoir et d'aliénation qui ne permet plus un épanouissement de chacun des citoyens. Debord écrivait :

Nous avons fondé notre cause sur *presque rien* : l'insatisfaction et le désir irréductible à propos de la vie. (Internationale Situationniste. 1963. p. 22)

Cette recherche d'épanouissement, les situationnistes le placeront au sein de la vie quotidienne à partir de la critique du travail et par la mise en place concrète d'actes réalisés dans ce qu'ils nommèrent la théorie de « l'urbanisme unitaire ». Le groupe proposa également la *dérive* comme méthode d'investigation de la ville d'un point de vue spatial et conceptuel. Ils considéraient l'urbanisme comme le lieu même où pouvait prendre place des modifications qui influenceront le mode de vie au quotidien des habitants d'une ville.

La dérive se présente comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tout point aux notions classiques de voyage et de promenade. (Debord. 1956)

La dérive servirait alors de méthode afin de créer un pont dynamique entre les

ambiances, les comportements et l'architecture d'une ville. La mise en place de dynamiques nouvelles place la ville au centre du programme situationniste, ville qu'ils qualifieront de « nouveau théâtre d'opération ».

AnteSchole se réapproprie, aujourd'hui, la vision *ludique-constructif* de la théorie situationniste de la « dérive » sans en faire un usage similaire. Il l'utilise comme un outil d'imagination et de création au sein des missions qui sont proposées au joueur. Par contre se rendre dans une station de métro pour y accomplir un geste reste un acte concret même s'il est anodin au premier abord. Le jeu souhaite ainsi révéler une forme d'éducation généralisée au sein de la ville et inciter à la réflexion sur un faire *autrement*. Loin de mettre en place un programme révolutionnaire, ce projet tente d'insuffler une pensée du *détail*, celle-ci n'étant pas admise dans la volonté d'apparition d'un changement général de la société mais sur la conviction, très actuelle, qu'un nombre de micro-actions, mis bout-à-bout, peut élever les individus vers une meilleure façon de concevoir leurs propres vies. Cette conception viendrait faire la liaison entre vie quotidienne et le *scholè*, pris dans son acceptation de loisir et plus encore de jeu.

Le terme de *scholè* était considéré chez les grecs comme un idéal à atteindre. Cette forme d'idéal est indiqué dans le titre du jeu *AnteSchole*, mais n'est pas manifestement communiqué durant le temps du jeu. Est ce que réaliser les missions du jeu nous emmène vers un futur meilleur ? Je n'en suis pas sûre et chacun pourra en dire ce qu'il vaudra. Cependant je considère que le jeu entretient un lien avec l'idée d'utopie mais qui doit être analysé à travers l'influence de l'époque actuelle. Ainsi la prochaine section vise à clarifier le rapport entre *AnteSchole* et l'utopie grâce au concept de *micro-utopie* emprunté à l'auteure Claire Fagnart.

4.2.1 *AnteSchole* et l'Utopie.

J'ai appréhendé la question de l'utopie comme un aspect majeur de l'inscription du désir au sein d'un changement et d'une reconfiguration des modes de vie.

AnteSchole emploie l'art et plus particulièrement les formes d'action comme moyen de réaliser ce changement. Je considère alors, de ce point de vue, l'art, comme un outil désormais à la portée de tous (dans l'abandon de certains médiums académiques), qui permet *d'échapper* à (dans le sens de mettre une distance pour observer) la rigidité et au déterminisme de nos vies organisées. Il y a, par la création, un objet médiateur d'une pensée singulière qui vient interroger le contexte élargi (contexte social, culturel, historique ou marchand) où il prend forme.

Il convient d'abord de définir la notion d'utopie. Pour ce faire, je m'appuierais sur l'ouvrage collectif *l'Art au XXe siècle et l'utopie*, paru dans les éditions l'Harmattan en octobre 2000. Cet ouvrage regroupe des textes de chercheurs issus entre autres de l'université Paris 8 et souhaite mettre en avant les liens qu'entretient l'art du siècle qui a vu naître les avant-gardes tels que Dada, Fluxus ou l'International Situationniste avec l'idée d'utopie. Je rejoins donc la définition moderne de Claire Fagnart dans son texte *Faillite de l'utopie moderne* où elle dit :

L'utopie en général – primitive³ ou moderne – se définit donc comme une proposition – imaginaire ou concrète – de félicité pour tous les individus d'une société, quête d'un bonheur unanime. L'utopie moderne s'appuie sur le discours utopique (...) : elle a perdu son caractère d'absolue inaccessibilité, elle est tendue vers sa réalisation. C'est la raison pour laquelle on considère généralement que les supports théoriques des « révolutions » participent de l'utopie moderne. Ils sont animés par une volonté de transformer le monde à partir d'une analyse critique de la réalité.» (Fagnart. 2000. p. 99)

L'auteure explique ensuite les contradictions qu'enferme cette notion par une analyse des dictatures comme étant à la base des projets utopiques à visée communautaire mais qui voit dans sa concrétisation :

Le fait de l'impossibilité à résoudre l'antagonisme entre réalisation d'un bonheur commun et accomplissement du bonheur individuel. (Fagnart. 2000. p. 99)

³ L'auteure nomme comme primitive, l'utopie qui en est restée à un stade d'écriture, qui n'a pas eu sa volonté réalisée de manière concrète.

Elle envisage trois façons de concevoir l'utopie en liaison avec le champ artistique : d'abord l'« art en tant que construction imaginaire », ensuite comme « outil au service de la réalisation concrète de l'utopie » et enfin comme « quête sans fin » (Fagnart. 2000). L'art et l'utopie apparaît dans une liaison qui se resserre à l'ère moderne où il va être question d'éliminer la frontière entre l'art et la vie. Dans cette optique, et comme l'indique le titre de ce texte, notre époque fait face à une *faillite des utopies modernes*. Cette faillite inaugure un nouvel agencement, postmoderne, des rapports entre art et utopie qui est désormais à analyser avec une donnée de type économique. L'argent est perçu comme un pouvoir influent au sein de ce nouvel agencement, et positionne celui que ne le détient pas, dans l'impossibilité de faire le monde comme il le souhaite. On pourra alors dire que l'art du XX^e siècle ne joue plus ou peu d'un programme révolutionnaire mais se situe désormais dans des actes de *résistance* à petite échelle que Claire Fagnart nomme « micro-utopies » ou « utopies interstitielles » (Fagnart. 2000. p.107). Ces micro-agencements remplissent leur qualificatif utopique dans le sens, où il n'est pas simplement question d'une critique de la société mais bien de réalisation qui cherche à avoir une réelle efficacité. Cependant ils ne sont pas à envisager dans la direction d'un changement général de la société mais sont en lien serré avec des problèmes ou des faits spécifiques. Cette dynamique micropolitique peut prendre sa source dans une attitude éthique individuelle chez l'artiste dans le but d'un enrichissement personnel, sous forme de repli ou de micro-relation. C'est à ce moment qu'on voit apparaître, les formes artistiques nées des mythologies personnelles, ou de l'esthétique relationnelle où l'artiste opère une recherche de la culture individuelle ou communautaire.

AnteSchole use des ces *petits* agencement au sein du jeu et relève de ce fait plus des utopies interstitielles que de l'utopie propre. Même si le processus, durant lequel le jeu a été élaboré, s'est beaucoup intéressé à une *réalité sociétale plus grande*, comme l'influence de l'urbanité dans nos modes de vie, ou l'analyse de l'apprentissage scolaire de l'art, l'objet final réalisé ne revêt pas le caractère moderne de l'utopie mais revendique son qualificatif postmoderne de résistance.

AnteSchole peut être envisagé dans une visée romantique de l'art pour l'art, et de l'utopie contenue dans l'art. Il y a donc une incitation à mettre en place des micro-agencements afin pouvoir vivre son quotidien autrement. *AnteSchole* propose de redéfinir le rapport entre sujet et l'objet (entre le monde et l'individu, d'un individu ou d'une communauté à l'autre) dans un siècle où le profit personnel semble être le *leitmotiv* des sociétés occidentales. Pour cela, le joueur est invité à s'introduire dans une communauté de jeu malgré des réalisations individuelles et prendre des distances avec ses habitudes et son contexte de vie.

L'Internationale Situationniste est devenue une référence courante pour les artistes de ma génération. Les mots employés par ce groupe me parle et parle encore à beaucoup d'artistes et individus engagés vers une amélioration de la société. Ce groupe révolutionnaire proposait l'art -et ce dans toutes ces formes qu'elles soient architecturales, littéraires, vidéographiques ou plastiques- comme un moyen de redéfinir la société. L'art était un instrument politique et vecteur de changement social. Aujourd'hui, la tendance s'emploie désormais à comprendre et à agir dans la société à partir d'un point de vue individuel. Certains de ces changements opèrent dans des micro-agencements non plus révolutionnaires mais en terme de résistance car il ne s'agit plus de changer radicalement une société mais d'accepter d'y vivre en améliorant sa propre condition et celle de ses proches. On *ne cherche plus* mais on *lutte contre*. *AnteSchole* s'inscrit dans ce principe du *coup par coup* et incite à une reconsidération de notre éducation citadine. La voie liée à ce désir de changement opère en tant que micro-utopie dans une modification du présent et du quotidien plus que dans celle du futur des organisations politiques qui nous gouvernent.

AnteSchole se propose alors comme une interface introductive au monde de l'intervention artistique et tend vers une mise à distance réflexive qui nous est demandé de déployer au sein de notre production étudiante. Cette liaison entre le

jeu et un système d'apprentissage peut être facilement traduit dans la petite enfance par un grand nombre de jeux éducatifs ou ce que je nommerai également des jeux sérieux. Mon projet a tenté de digérer mes presque dix ans d'expérience au sein de différentes institutions visant l'apprentissage artistique pour formuler les règles du jeu du projet.

4.3 L'art et son modèle d'apprentissage.

Peut-on être artiste sans passer par une école d'art ? Quels sont les impacts de ces institutions sur les formes artistiques contemporaines ? Pourrait-on envisager un retour à la notion de *scholè* à notre époque tel que l'avait mis en place la civilisation grecque, à l'origine de la démocratie⁴ ? Telles sont les questions sous-jacentes à cette dernière partie. Elle sera d'abord introduite par une analyse comparative entre *AnteSchole* et l'apprentissage universitaire de l'art. Ensuite il s'agira d'offrir une tentative de réponse, en mon nom, à la question qui apparaît en arrière fond de ce projet et de ce mémoire sur les ou la possible(s) fonction(s) de l'art.

Scholè est l'origine grecque de mot école, lequel correspondant, actuellement, à un espace souvent institutionnalisé qui accueille des personnes souhaitant recevoir un apprentissage collectif par une personne qualifiée. Si on prend le terme dans son étymologie grecque, *scholè* représentait selon Léopold Migeotte une forme utopique d'activité visant la réflexion d'un certain groupe social sur les questions de la productivité au sein des cités. *Scholè* se constituait comme :

la liberté d'échapper aux travaux productifs pour pouvoir se consacrer à des tâches plus élevées comme la politique (*ta politika* ou affaires de la cité), l'étude ou l'enseignement. (Migeotte. 2007. p. 26)

AnteSchole s'est basé sur cette définition historique pour se créer lui même son propre nom. *AnteSchole* ou « avant le loisir » est la période qui constitue ce temps

⁴ Selon moi, la démocratie est un régime politique. L'ensemble des principes et des lois de ce régime, ainsi que les dirigeants sont choisis par le peuple à travers un vote à la majorité.

indéfini du jeu. Basées sur l'expérience universitaire de l'apprentissage de l'art, les règles du jeu se sont profilées à partir et en réponse à ce processus d'apprentissage. Il est possible de proposer une analyse comparative entre la structure du jeu et celle universitaire en six étapes :

- En premier lieu, il y a une recherche, pour les deux structures, d'ancrage dans des règles communes à tous les joueurs et étudiants, qui sont la garantie d'une égalité entre les individus au sein d'un groupe qui va évoluer dans un même espace-temps.
- En second lieu, il y a l'apprentissage et une recherche des médiums de l'art en école. Cette période est liée à la connaissance d'une technicité. Cette période n'est pas vraiment transmise dans le jeu car le joueur peut considérer qu'il détient déjà les méthodes de réalisation, comme il est possible de ne pas être attaché à un médium à l'université.
- Dans un troisième temps, les individus partageant les structures universitaires, vont être amenés à pratiquer les concepts et la matière en tentant de maintenir un équilibre entre le discours et la création formelle. Il s'agit de proposer sa propre réponse face au sujet des cours ou face à ses intérêts. Il en va ainsi pour les joueurs d'*AnteSchole* qui sont incités à interpréter les missions du jeu afin qu'ils réalisent des actions ou théorisent leurs expériences dans un équilibre entre le faire et le dire.
- Au quatrième plan, on voit apparaître, dans les deux structures, des formes de documentation qui vont venir attester des réalisations produites et qui vont permettre un retour et une mise à distance sur ce qui s'est produit. Cette documentation va permettre une représentation formelle sous forme d'image, d'objet ou de texte.
- Par la suite, advient une évaluation qui sera proposée par le biais de critères communs à l'université. Cette évaluation est souvent découpée en trois phases : originalité, technicité, cohérence (discours/réception). Dans *AnteSchole* on parlera plus d'une forme d'arbitrage du jeu qui va permettre l'avancée du joueur dans une partie. La poursuite du jeu par le joueur lui fera

remarquer que l'évaluation de ces missions réalisées n'est qu'une animation afin que la documentation soit regroupée dans un même espace pour tous les joueurs. Aussi, car je considère qu'une intervention n'a pas besoin d'être évaluée pour exister mais peut être discutée pour évoluer.

- Et enfin, on trouvera, dans chacun de ces programmes, un produit final, la majeure partie du temps, individuel. Cette individualité fait écho dans *AnteSchole* à la solitude du joueur dans ses réalisations. Ces dernières sont amenées à être présentées à des tiers lors d'exposition ou de présentation, ou en ce qui concerne le jeu sur les albums photos via Facebook.

On pourra alors constater, après cette étude comparative, les nuances qui apparaissent au sein des deux structures. La question du temps n'est pas vraiment mise en évidence mais reste à mon avis une donnée essentielle de l'apprentissage : car les études sont prévues pour un temps qui varient peu d'un étudiant à l'autre comme les règles qui sont acceptées dès le départ par chacun des participants. Cela pose un problème dans la visée singulière des travaux qui sont demandés car si tout le monde agit selon les mêmes règles et dans un même temps, l'art n'est-il pas voué, à une standardisation ? Si l'on prend par exemple l'idée de copie en art, on se rend compte qu'il s'agit là d'un concept et d'une pratique qui a parcouru toute l'histoire de l'art jusqu'à aujourd'hui ; par conséquent est-il encore possible de poser des règles sur le sujet en art alors que nombre d'artistes l'établissent comme une problématique dans leurs productions. J'entrevois dans ce type de cas, l'apparition de limites dans lesquelles la production artistique universitaire est inscrite. Il y a un dépassement par les pratiques qui sont celles des générations actuelles, éduquées par internet, le web 2.0, le *copier-coller*, le téléchargement et l'accessibilité toujours plus montante vers n'importe quels types de document (livre, œuvre, film). Ainsi on se trouve dans une situation décalée entre une société qui offre de plus en plus d'accès et une école qui pérennise ses règles. A mon sens, cette volonté d'égalité au sein des règles universitaires nuit à l'idée d'évolution. On pourra se référer à ce qui a été énoncé précédemment au sujet de l'éthique deleuzienne en critique avec la démocratie, et comprendre alors que la préférence vers les idées de la majorité

écrase la nouveauté issue des minorités.

AnteSchole reprend une structure générale d'apprentissage. Les règles sont les conditions de participation à une introduction de l'idée d'intervention en art, sous forme de jeu. Il est cependant impossible de poser les frontières de ce qui est possible de faire, tout comme il n'est pas possible de déterminer les limites temporelles d'une partie et de cette recherche. Il est question, ici, de proposer un mode d'apprentissage alternatif, à travers une introduction à la pratique du *happening* dans l'espace de l'urbanité.

Le jeu s'intéresse aux schémas d'existence des habitants d'une ville et, par l'appropriation citoyenne ou artistique de ces espaces, il tente d'ouvrir un débat sur les possibles fonctions de l'art. Il poursuit une dynamique déjà présente dans l'œuvre de plusieurs artistes prolifiques qui ont su donner au statut d'artiste le visage politique du citoyen artiste engagé dans la redéfinition de ce qu'est l'art ; comme chez Duchamp⁵, Robert Filliou ou dans la conception situationniste. Il s'agit pour eux d'inscrire l'art dans toutes les activités humaines. Robert Filliou a particulièrement retenu mon attention à ce sujet, moins au niveau de sa production artistique qu'au niveau de sa vision du modèle d'artiste. Il y a un an, j'ai eu l'occasion d'approfondir ma recherche sur cet artiste ; le texte a été écrit pour un séminaire sur « La fonction de l'art » donné par David Tomas. Il cherchait à analyser le travail de Filliou dans son inscription au mouvement Fluxus et dans la mise en évidence d'un modèle d'artiste. En voici un extrait :

Robert Filliou a fondé son travail sur de multiples collaborations, qu'il l'amène à ouvrir un questionnement sur la communication dans l'art et sur la notion de réseau. Ce sont sûrement son engagement dans la résistance pendant la seconde guerre mondiale et ces études en économie qui vont provoquer chez lui un intérêt particulier pour l'étude des systèmes. Il cherchera à fonder les principes d'une économie poétique dès le début de ses recherches, il commencera les premières pages d'un livre qu'il ne finira jamais. C'est dans

⁵ Marcel Duchamp et Robert Filliou me semble intéressant à ce sujet car ils ont su se mettre à distance des institutions artistiques en élaborant une réflexion sur l'idée d'auteur et de statut social et esthétique dans la production duchampienne et sur la valeur et le jugement artistique dans le travail de Filliou.

ce début d'ouvrage qu'il cherchera à définir de nouveaux rapports sociaux satisfaisant la totalité de la vie en terme « d'attractions passionnées pour une harmonie sociétale ».

Filliou souhaite ainsi introduire des données non quantifiées dans les équations économiques des systèmes économiques ; le désir, la joie, la tristesse ou la distraction. Pour lui l'art est vecteur de changement social, de libération face au déterminisme. Il tente alors de communiquer un nouvel art de vivre. Sa rencontre avec le taoïsme et la philosophie zen a du contribuer à l'idée que l'harmonie et la réussite doit se concrétiser dans chaque individu avant de se répercuter et se refléter dans la société. Il se chargera alors de concentrer sa production dans un art accessible à tous et ne demandant aucune connaissance de spécialiste. (Bray. 2009)

Imprégné de cette conception, mon projet s'inscrit dans une idée expansionniste d'un art libéré de son carcan institutionnel, offert dans une forme dédiée à contexte spécifique. L'art pris dans cette acceptation revêt une fonction transformatrice des *détails* de la société. Il peut intervenir à différents niveaux comme un outil conceptuel et pratique qui vient remettre en question ce qui est déjà déterminé. Je considère que l'art existe même sans son apprentissage ou sa nomination. Poussé à l'extrême, on pourrait revenir à une époque où, par exemple, dans certaines sociétés africaines, le mot art n'existait pas mais était présent dans toutes les activités humaines (du rite religieux en passant par la construction des objets ou d'espace du quotidien). L'art agit, pour moi, comme un vecteur qui élève une société vers une nouvelle appréhension du monde, toujours en lien critique et en communication avec son époque.

La question de la fonction de l'art est celle qui sous-tend ce dernier chapitre. Agencé à travers les notions de micropolitique, de post-situationnisme, de micropolitique et en lien avec le détournement du système d'apprentissage artistique en université, on pourra noter que ces notions sont composées d'un préfixe ou d'une formulation qui les complète. *AnteSchole* n'est pas politique mais micropolitique, il n'est pas un système d'éducation artistique mais en détourne un déjà existant. La fonction de ce projet est ainsi rattachée à plusieurs types de système, d'influence qui ne l'admet

pas dans une catégorie franche. Cette hybridation ou cette difficulté à positionner mon projet n'est pas pour moi un échec mais un désir d'ouverture. *AnteSchole* m'apparaît comme un objet qui parle de politique, mais aussi d'art et d'éducation dans la société. Ainsi il incite à un changement peut être moins ancré dans des actes ayant un impact radical sur le contexte que dans une volonté de penser différemment certains aspects des modes de vie.

CONCLUSION

AnteSchole est un système de jeu ; comme tout système il engage des principes qui sont mis en relation avec le contexte général qui l'accueille. Il est, à mon sens, la conséquence directe de mon expérience étudiante en arts visuels, et de mon identité d'artiste-voyageur. Il vise un public intéressé par la (re)découverte de la ville de Montréal à travers une déambulation dirigée par les principes du jeu. Il se sert de l'intervention artistique individuelle en espace urbain pour permettre une approche consciente de la ville tout en misant sur les règles du jeu pour regrouper les participants dans une partie.

Ce projet instaure une forme d'apprentissage alternatif de la discipline artistique en détournant certains principes engagés par une université en art. De ce fait, le jeu mise sur l'expérience urbaine des participants afin qu'ils s'engagent dans une production d'ordre textuelle et active sans la nécessité d'une éducation artistique. On pourra alors noter un paradoxe entre l'intention du projet et sa concrétisation : le décalage entre la liberté de réalisation offerte aux joueurs et les règles auxquelles ils sont soumis mènent à une interrogation plus qu'actuelle, il me semble. A-t-on encore besoin d'apprendre l'art pour être un artiste ? Cela peut paraître paradoxale dans le cas proposé par *AnteSchole* car le projet porte en lui l'éducation universitaire tout en essayant de poser un regard critique et distancié. Cependant cette question est aujourd'hui totalement ancrée dans la production artistique contemporaine qui voit naître des artistes qui ne sont plus rattachés à des courants ou des médiums. Après la modernité, l'art entre dans de nouvelles fonctions. La mondialisation et la faveur portée à la propriété individuelle par les gouvernements de droite établissent de nouveaux rapports quant à la place de l'art au niveau politique et sociale. On n'est plus dans le schéma des avant-gardes où les révolutions artistiques souhaitaient prendre le pas sur la vie sociale et politique. Non, nous assistons à une nouvelle ère, inspirée par un souci du *détail* et des micro-

transformations, qui s'attachent d'abord à créer un environnement propice à l'individu ou une communauté d'individus. On ne parle plus de révolution mais de résistance, plus d'utopie mais des micro-utopies...

Ces nouvelles fonctions de l'art, donc, sont encore difficiles à cerner car elles sont en train de se former. *AnteSchole* à mon sens entre également dans cette refonte en ciblant la donnée *temps* comme un élément décisif dans l'élaboration du bien-être de la société. Cette donnée réfère, dans l'élaboration du jeu, au terme de *scholè* ; mais le *temps de loisir* de la civilisation grecque n'est plus celui de nos cités contemporaines. Cependant cette formulation reste présente dans le discours des politiques qui l'associent au temps de travail opposé aux activités organisées de loisirs. Faisant un retour sur les aspirations d'avant-garde, *AnteSchole* souhaite interroger la réorganisation du temps vers des activités non-rentables et tournées vers la modification des principes généraux constituant une société. Personnellement je crois en l'idée deleuzienne de minorité, en l'élaboration de systèmes politiques plus petits et de ce fait adaptés à la communauté qui s'y rapporterait. Aussi je crois autant en l'art qui n'est pas référencé (que ce soit en terme d'école, d'exposition ou de document) qu'en l'art d'institution. Mon projet ne cherche pas à rendre compte de mes croyances ou mes penchants mais souhaite vivement faire réfléchir sur l'impact que peuvent avoir des individus et/ou des artistes sur le paysage sociétal. *AnteSchole* se découpe en deux volets : le premier est celui qui est présenté dans ce mémoire et qui concrétisé par la boîte de jeu et le second est, à venir, toujours porté et inscrit dans la notion de *scholè*. L'art contemporain est-il un outil de libération conceptuelle et pratique des individus au sein de la société ? Telle serait la question à laquelle le second volet d'*AnteSchole* aimerait répondre, en souhaitant s'inscrire dans une recherche doctorale sur la notion d'utopie contemporaine et de l'usage du temps libre chez les artistes et viserait à esquisser une réponse actuelle à cette question.

BIBLIOGRAPHIE

Articles de périodiques

Ardenne, Paul. Avril 2001. La querelle Moles-Debord : une réelle incompatibilité ?
Société n°74.

Bret, Cyrille. 2008-2009. George Brecht : vers une logique de la relation. *Inter : art actuel* n°101.

Debord, Guy-Ernest. Mai 1956. Le mode d'emploi du détournement. Paru initialement dans *Les lèvres nues* n°8.

Debord, Guy-Ernest. Décembre 1956. Théorie de la dérive. Paru initialement dans *Les Lèvres nues* n°9.

Satorius, Katherine. Août 2008. Allan Kaprow. *ArtUS* n°23 reviews 2.

Catalogues d'exposition

Fraser, Marie (avec une texte de Lageira Jucinto). 2001. *Le ludique*. Québec : Les presses de Caractéra.

Monographies

Augé, Marc. 1992. *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Le Seuil

Ardenne, Paul. 2002. *Un art contextuel – Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris : Flammarion.

- Baudrillard, Jean. 1979, *De la séduction*, Paris, Éd. Galilée.
- Barbanti, Roberto et Fagnart, Claire (sous la direction de). 2000. *L'art au XXe siècle et l'utopie*. Paris : L'Harmattan. Coll. Arts 8. UFR Arts, philosophie et Esthétiques - Université Paris 8.
- Bourriaud, Nicolas. 1998. *Esthétique relationnelle*. Dijon : Les Presses du Réel.
- Brecht, George. 2002. *Chance-Imagery (L'Imagerie du hasard)*. Dijon : Les Presses du réel.
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Clavez, Bertrand (traduction et présentation). 2009. *Georges Maciunas, une révolution furtive*. Dijon : Les presses du réel, Domaine des Avant-gardes, Coll. L'écart Absolu, poche.
- Debbasch, Charles et Pontier, Jean-Marie. 1991. *Introduction à la politique*. France : Précis Dalloz.
- Debord, Guy-Ernest. 1971. *La société du spectacle*. Paris : Buchet/Chastel.
- Deleuze, Gilles et Guattari, Félix. 1980. *Mille Plateaux*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Feuillie, Nicolas. 2005. *Fluxus dixit : Une anthologie vol.I*. Dijon : Les Presses du réel.
- Filliou, Robert. 1970. *Teaching and learning as performing arts*. New-York : Verlag Gebr. Koenig, Koln.
- Huizinga, Johan. 1955. *Homo Ludens : A study of the play element in culture*. Boston : Beacon Press.
- Judovitz, Dalia. 2000. *Déplier Duchamp : passages de l'art*. (traduction de l'américain Delahèque, Annick et Joseph, Frédérique). Villeneuve d'Ascq (Nord) : Presses universitaires du Septentrion.
- Kaprow, Allan. 1996. *L'art et la vie confondus*. Paris : Centre Georges Pompidou.
- Libero, Andreotti. 2007. *Le grand jeu à venir : textes situationnistes sur la ville*. Paris : Édition de la Villette.

Manola, Chardel, Regnauld, Pierre-Antoine et Antonioli, Hervé (sous la direction de). 2006. *Gilles Deleuze, Félix Guatari et le politique*. Paris : édition du Sandre.

Migeotte, Léopold. 2007. *L'Economie de cités grecques*. Paris : Ellipses.

Moeglin-Delcroix, Anne. 1997. *Esthétique du livre d'artiste 1960-1980*. Paris : Jean-Michel Place/Bibliothèque nationale de France.

Vaneigem, Raoul. 1992. *Traité de Savoir-vivre l'égard des jeunes générations*. Paris : éditions Gallimard.

Mémoires et Thèses

Laroche, Annie Hudon. 2008. *L'art actuel québécois et la vie quotidienne, trois études de cas : BGL, Jean-François Prost et Devora Neumark*. Mémoire dirigé par Thérèse St-Gelais et présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études des arts. Université du Québec À Montréal.

Roux, Laurence. 2008. *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel*. Mémoire dirigé par Marie Fraser et présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études des arts. Université du Québec À Montréal.

Sites internet

<http://www.adaptiveactions.net/>

<http://www.artperformance.org/>

<http://adaptiveaction.wordpress.com/2009/01/02/micropolitiques-des-usages/>

<http://www.conceptual-art.net/>

<http://debordiana.chez.com/debordiana.htm>

<http://www.evolutionzone.com/kulturezone/bey/french.taz.essay.html>

<http://www.notbored.org/>

<http://www.nothingness.org/>

<http://www.osservatorionomade.net/tarkowsky/tarko.html>

Dictionnaires

Morizot, Jacques et Pouivet, Roger. 2007. *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. France : Arnaud-Colin.