

Plein jeu #1, FRAC Champagne-Ardenne, Reims

Vanessa Morisset

Numéro 93, printemps 2018

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/88025ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les éditions esse

ISSN

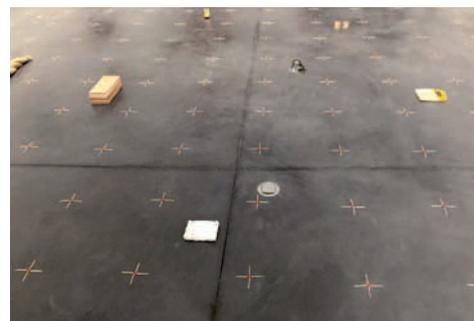
0831-859X (imprimé)

1929-3577 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Morisset, V. (2018). Compte rendu de [Plein jeu #1, FRAC Champagne-Ardenne, Reims]. *esse arts + opinions*, (93), 112–112.



Plein Jeu #1, vues d'exposition, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, 2018.

Photos : Martin Argyrolo (gauche) et Vanessa Morisset (droite)

Plein jeu #1

Laisser les artistes prendre possession des lieux et installer leurs œuvres comme ils le souhaitent, en masse, en se contaminant ou au contraire en s'isolant dans des recoins inhabituels, telle est la proposition de Marie Griffay pour sa première exposition en tant que directrice du FRAC. Après l'exposition *Quart d'heure américain*, organisée par le collectif Heiwata (voir le compte rendu dans *esse* n° 92), l'initiative fait penser qu'une minoration de la fonction du commissaire d'exposition est dans l'air, celui-ci agissant en instigateur de rencontres entre artistes, libres de créer ensemble une alchimie entre leurs œuvres, plutôt qu'en chef d'orchestre imposant à chacun une place selon un plan conçu de l'extérieur. L'idée n'est pas nouvelle mais tend à se répandre, prenant le contrepied de commissaires excessifs qui instrumentalisent les œuvres au profit de leurs discours. C'est donc à une « résidence-montage » comme expérimentation curatoriale — ce à quoi renvoie le terme de « jeu » du titre de l'exposition —, qui sera suivie d'autres propositions ainsi ouvertes, que la directrice a convié les artistes, tous émergents, qui sont de belles découvertes.

Il en résulte une exposition dense dans laquelle le visiteur se faufile, sollicité par des couleurs vives, des volumes ou des vidéos, installés au sol et au mur. À l'instar de ce fourmillement, dès l'entrée de la première salle au rez-de-chaussée, on peut contempler la grande image intitulée *World Culture* (2014) de Pablo Réol, qui représente une pizza superposée à un tableau de Jackson Pollock, révélant ainsi les similitudes formelles de ces deux objets issus d'univers pourtant éloignés.

Cependant l'effervescence générale est çà et là ponctuée de temps calmes, en premier lieu, la pièce au sol d'Antonin Horquin, une installation d'allumettes disposées en croix et de petits objets que l'on doit traverser avec toute l'attention possible pour ne pas les déranger. De même, les pièces de Gaëlle Choisine, ses sculptures inspirées de grigris ou celle au titre éloquent *Quelques vivres pour l'au-delà* (*sandwich*,

moment fragile, clopes et autres futilités 生存艺术.) (2018) évoquant la spiritualité, quoiqu'avec une dose d'impertinence, apportent un moment de respiration. À l'étage, c'est l'installation de Manon Harrois qui produit cet effet : un ensemble de pierres provenant de tombes et acheté en lots sur un site en ligne, que l'artiste déplace partout où elle est invitée à exposer, bravant les obstacles et les difficultés que cette tâche aussi héroïque que mélancolique implique.

En sortant de l'exposition, on peut enfin consulter le récit sur Internet de Rémy Drouard, un vrai-faux reportage sur la semaine de montage, qui nous ramène au tout début de l'aventure et permet de comprendre comment les artistes se sont véritablement approprié la notion de jeu en guise de principe d'accrochage. À la lumière de ce récit (qui fonctionne comme tel plus qu'une œuvre sonore à part entière), on découvre la mise en place d'une loterie et d'un quadrillage de l'espace pour tirer au sort les pièces et les disposer arbitrairement. Puis sont venus d'autres essais, pensés suivant les métaphores du cabinet de curiosités, de la partie de paintball, de la cour de récréation, montrant à quel point la totale liberté peut être vertigineuse.

Vanessa Morisset

FRAC Champagne-Ardenne, Reims,
du 15 février au 29 avril 2018