

Dans l'ombre du sport : Post-Olympiques / Olympic Afterlife The Shadow of Sports: Post-Olympiques / Olympic Afterlife

Bernard Schütze

Numéro 103, automne 2021

Sportification
Sportification

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/96952ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les éditions Esse

ISSN

0831-859X (imprimé)
1929-3577 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Schütze, B. (2021). Dans l'ombre du sport : Post-Olympiques / Olympic Afterlife / The Shadow of Sports: Post-Olympiques / Olympic Afterlife. *Esse arts + opinions*, (103), 56–65.



Dans l'ombre
du sport :
Post-Olympiques
/ Olympic
Afterlife

Bernard Schütze

Au-delà des diverses démonstrations de prouesse athlétique et de la compétition qui sont au cœur de cet évènement sportif international de grande envergure, les Jeux olympiques sont le lieu de multiples expressions du spectacle médiatique mettant entre autres de l'avant le nationalisme, l'image de marque d'une ville, la transformation urbaine, la perturbation sociopolitique et les lourds engagements financiers. Accueillir un évènement d'une telle ampleur a un impact à long terme sur les villes où les Jeux sont présentés. C'est sur l'influence tenace et complexe de l'évènement longtemps après la cérémonie de clôture que les artistes Jean-Maxime Dufresne et Virginie Laganière posent leur regard avec leur vaste série d'expositions *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* (2014-2018).

Présenté dans divers contextes, le projet réunit une quarantaine d'œuvres – vidéos, photographies, installations, éléments sonores, textes et objets – qui trouvent tout leur sens lorsqu'elles sont présentées en relation les unes aux autres. L'entièreté du projet est le fruit de recherches sur le terrain et d'explorations artistiques menées dans six villes à l'histoire olympique controversée : Athènes, Beijing, Montréal, Munich, Sarajevo et Tokyo. Il en résulte une réflexion fascinante sur la façon dont le legs de cet évènement emblématique est influencé par les contingences historiques et les gestes inventifs d'appropriation citoyenne, de reconversion des installations et d'intervention politique.

Au lieu de la grande histoire qui accompagne généralement l'aimant à médias qu'est la plus grande rencontre sportive du monde, Dufresne et Laganière mettent en lumière les récits mineurs qu'ils découvrent au fil de leur recherche artistique et de leur travail de terrain dans plusieurs anciennes villes hôtes. Dans sa forme de présentation plurielle et dialogique, le grand corpus d'œuvres offre de nombreux points d'entrée dans ce que les artistes décrivent comme « les cycles de vie olympique ». Dans sa plus récente itération à la Maison de la culture Côte-des-Neiges en 2017, les œuvres étaient présentées comme des « chapitres » dédiés à chacun des épicentres, le concept des *Post-Olympiques* servant de lien entre ces chapitres abordés selon différentes perspectives.

Dans la section consacrée aux Jeux d'été de Tokyo de 1964, Dufresne et Laganière ont choisi

de souligner l'atmosphère stylisée de l'évènement par le biais de cinq œuvres (deux photographies, un photomontage, une impression suspendue et un élément sculptural) qui reproduisent les motifs modernistes de l'aile centrale de l'hôtel Okura de Tokyo, édifice emblématique conçu pour les Jeux de 1964 qui a récemment été démoli en vue du rassemblement mondial de 2020, lequel a été retardé. Dans d'autres éléments du corpus, les artistes tournent leur attention vers les activités quotidiennes qui se déploient dans les diverses structures architecturales restantes : une séquence vidéo relate un échange enjoué entre des travailleurs qui se rencontrent sur une rampe sinueuse du parc olympique Komazawa, à Tokyo; une photographie montre un groupe de travailleurs d'entretien qui retirent méticuleusement les algues des bassins de l'Olympic Green, à Beijing; un texte imprimé comportant des éléments graphiques réfère aux installations temporaires d'une clinique de vaccination contre la grippe H1N1 au stade olympique de Montréal en 2009; et ainsi de suite. Ces scènes quotidiennes sont complétées par des œuvres qui se concentrent sur plusieurs adaptations architecturales de ces sites : une vidéo nous transporte dans les écosystèmes autonomes du Biodôme de Montréal, qui est le résultat de la grande transformation du vélodrome bâti en 1976 pour les Olympiques d'été; une photographie témoigne de la transformation de l'ancien village olympique d'Athènes en complexe d'habitation pour résidents à faible

revenu et récents immigrants; une vidéo documente le célèbre marché aux poissons de Tokyo grouillant d'activités avant de faire place aux Olympiques reportés de 2020.

En juxtaposant ces diverses réalités spatialement et temporellement distantes, Dufresne et Laganière rendent visible, concret et intelligible le concept central de la vie postolympique. Bien qu'ils soient présents par leur association aux Jeux, les sports ne sont évoqués que de façon indirecte comme une toile de fond aux stades d'athlétisme vides, aux gymnases inactifs, aux installations de bobsleigh ou de saut à ski délabrées et au vélodrome reconverti. Cependant, en vertu de cette existence obscure, la question du sport et de l'imaginaire qui lui est associé nous renseigne de façon inhérente sur la signification des œuvres, particulièrement si l'on considère que l'usage initial de ces sites était d'accueillir des aires de jeu pour différents sports. En présentant plusieurs exemples où les lieux sont devenus le terrain d'autres types de jeux et de performances,

**Jean-Maxime Dufresne
& Virginie Laganière**

*Les tremplins d'Igman (Sarajevo) /
Igman Olympic Jumps (Sarajevo)*, 2014.

Photo : permission des artistes |
courtesy of the artists

En dévoilant et en juxtaposant ces couches de l'histoire récente du site, Dufresne et Laganière attirent notre attention sur les entrelacements complexes qui sommeillent sous ces infrastructures abandonnées et reconverties.

Post-Olympiques / Olympic Afterlife ouvre un espace de réflexion sur la notion de jeu qui s'étend au-delà du domaine strictement codifié du sport d'élite et tient un rôle vital dans la vie quotidienne, ainsi que sur son enchevêtrement dans des enjeux sociaux plus larges.

Dans la discipline relativement récente de la philosophie du sport, le concept de jeu est central. Bernard Suits, un penseur important dans ce domaine, définit le jeu comme « la tentative volontaire de surmonter des obstacles inutiles¹ ». *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* met de l'avant plusieurs cas d'utilisation par les citoyens des infrastructures héritées qui peuvent être lus, en détournant un peu la définition de Suits, comme une manière inventive d'accepter, bon gré mal gré, des structures architecturales que l'on n'a pas choisies. Un exemple d'une telle utilisation d'un « obstacle » nous est révélé dans la photographie *Piste de bobsleigh et de luge, mont Trebević (Sarajevo)* (2014), qui montre la piste de bobsleigh et de luge abandonnée à la suite des Olympiques d'hiver de 1984. Le cartel nous informe que ce site était occupé par des tireurs embusqués durant les guerres de Yougoslavie et que des mines doivent toujours être retirées de cette zone. Malgré le danger évident que cela représente, les installations servent de terrain de jeu aux graffeurs locaux en plus d'être un site populaire pour les astronomes amateurs du coin. Dans un autre cas, des activités de parkour ont vu le jour autour de l'emblématique stade olympique de Montréal. Cette forme manifestement athlétique de « pratique » de l'espace

urbain est un exemple éloquent de la façon dont des structures désorganisées peuvent être transformées en dispositifs de jeu acrobatique. Ces cas illustrent les « récits mineurs et les imaginaires » que Dufresne et Laganière abordent dans le texte de leur exposition et qu'ils désignent comme des façons de contrer les ramifications symboliques, architecturales et sociopolitiques de la « rhétorique dominante des Jeux olympiques ».

Pour développer la notion de jeu élaborée par Suits et élucider les tensions que génère cette opposition entre récits mineurs et récits dominants, la distinction entre les jeux finis et infinis développée par James P. Carse dans *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* (1987) nous procure un outil conceptuel utile. Selon Carse, « un jeu fini est joué dans le but de gagner et un jeu infini, dans le but de continuer à jouer² ». Les jeux finis sont ainsi composés d'activités axées sur une finalité qui aboutissent à un résultat gagnant-perdant. De tels jeux sont entre autres caractérisés par les sports, la politique électorale et la concurrence économique et se déroulent selon des règles strictes et des limites bien définies. Les jeux infinis sont ouverts et basés sur des processus; leurs règles peuvent être constamment réinventées et leurs limites, modifiées. En fin de compte, les jeux infinis sont coopératifs et non compétitifs. La gamme d'épreuves athlétiques présentée aux Jeux olympiques est entièrement régie par des règles et fondée sur un résultat à somme nulle. La nature hautement codifiée des Jeux, en ce qui concerne à la fois les règles de la compétition et la rhétorique de la victoire, entre sans conteste dans les paramètres du jeu fini, qui se termine par une cérémonie de clôture et un classement final des nations selon le nombre de médailles remportées.

Au contraire, les multiples usages quotidiens que les anciens sites olympiques encouragent peuvent être considérés comme se déroulant selon les méthodes ouvertes du « faire avec » les changements infrastructureux apportés par la tenue des Jeux. Une image éloquente de ce contraste entre des modes de jeu finis et infinis est mise en lumière dans la première des trois parties d'une vidéo intitulée *Yoyogi, Komazawa et Tsukiji (Tokyo)* (2017), présentée dans le chapitre de l'exposition dédié à la vie après l'Olympiade de Tokyo de 1964. La séquence vidéo présente une scène animée où de jeunes Japonais fêrus de rockabilly, vêtus de tenues de cuir vintage des années 1950, sont rassemblés au parc Yoyogi de Tokyo pour pratiquer leurs mouvements de danse. Le gymnase olympique Yoyogi, édifice emblématique du style métaboliste de Kenzo Tange, se profile à l'arrière comme un rappel de l'importance pour la nation des Olympiques d'été de 1964. L'événement grandiose sonnait la réémergence du Japon sur la scène internationale après sa défaite durant la Deuxième Guerre mondiale et l'occupation alliée qui s'en est suivie. La réinterprétation contemporaine de la sous-culture américaine des années 1950 par de jeunes Japonais montre sous un autre angle ce symbole de fierté nationale retrouvée. Avec leurs mouvements libres, mais visiblement bien rodés, ces danseurs savourent l'anachronisme

de s'approprier la sous-culture rebelle de l'occupant. Ce portrait d'un récit mineur se déployant sur le site révèle comment une activité de loisir spontanée entre involontairement en dialogue avec la rhétorique dominante incarnée par l'architecture.

Un croisement plus sombre entre la grande histoire et l'usage quotidien est évoqué dans la captation d'un moment tiré du cycle de vie des Olympiques d'hiver de Sarajevo de 1984. La photographie grand format *Mont Igman (Sarajevo)* (2014), installée en coin, montre deux femmes au centre du tremplin de saut à ski en ruine originalement construit pour les Jeux d'hiver de 1984. Le tremplin du mont Igman a servi de point d'observation aux Nations Unies durant l'horrible siège de la ville lors des guerres yougoslaves des années 1990. Comme la photographie l'indique, cet ancien emblème de ces Jeux populaires et unificateurs a récemment été récupéré par les citoyens, qui peuvent maintenant escalader sa structure pour le plaisir. En dévoilant et en juxtaposant ces couches de l'histoire récente du site, Dufresne et Laganière attirent notre attention sur les entrelacements complexes qui sommeillent sous ces infrastructures abandonnées et reconverties. Entre les souvenirs d'un événement prestigieux et cette scène d'appropriation ludique des ruines, les échos de la guerre qui a ravagé la ville persistent. L'idéal olympique moderne de promotion de la paix entre les nations par des compétitions amicales s'oppose ici à l'éclairage brut des réalités historiques et politiques qui brisent à répétition cette aspiration utopique, que ce soit durant les Jeux même, comme cela a été le cas aux Olympiques d'été de 1972 à Munich, ou après coup, comme dans le tragique exemple de Sarajevo.

La rhétorique dominante des Jeux olympiques comme une bulle fermée et autonome n'est pas seulement contrée par les différents récits mineurs ou autres adaptations contextuelles : elle est aussi soumise à des forces sociales plus larges qui empiètent sur l'événement à partir d'éléments externes imprévisibles. Ici, l'idée du jeu de Suits se déconstruit. Dans le cas de forces externes comme une guerre ou une crise financière – toutes deux régies par des règles dans une dynamique gagnant-perdant –, des obstacles inutiles deviennent utiles et sont surmontés pas obligation. Cette relation à la guerre est évidente dans les diverses images des lieux de Sarajevo qui démontrent une appropriation créative des terrains ravagés par la guerre. La relation aux bouleversements financiers est quant à elle indiquée dans un texte imprimé intitulé *Altersommet, Athènes* (2014), qui décrit l'utilisation d'un ancien lieu de sport pour un sommet rassemblant des dirigeants-e-s européen-ne-s à la recherche d'une

1 — Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Broadview Press, 2014, p. 44. [Trad. libre]

2 — James P. Carse, *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*, New York, Ballantine Books, 1987, p. 3.



**Jean-Maxime Dufresne
& Virginie Laganière**

(en haut | top) *Piste olympique de bobsleigh et de luge, Mont Trebević (Sarajevo) / Olympic Bobsleigh and Luge Track, Mount Trebević (Sarajevo), 2014*; (en bas | bottom) *Post-Olympiques, vue d'exposition | exhibition view, VU, Québec, 2014.*

Photos : permission des artistes |
courtesy of the artists



réponse alternative aux mesures d'austérité imposées à la Grèce à la suite de la crise financière de 2008. De plus, l'inclusion d'une image accompagnée de texte illustrant l'émeute de 1992 survenue au stade olympique de Montréal – surnommé « Big O » en anglais – après l'interruption d'un concert de Guns N' Roses montre le chaos que peuvent favoriser des lieux d'une telle dimension. Il est intéressant de constater que dans le chapitre de l'exposition consacré à Montréal, cet événement chaotique contraire aux règles est juxtaposé à l'ordre complexe des écosystèmes autonomes qu'accueille le Biodôme. Une vidéo de 10 minutes intitulée *Écosystèmes des Amériques (Montréal)* (2017) montre les différents écosystèmes, mais ne révèle qu'à la toute fin le décor artificiel et contrôlé. La fascinante transformation de l'édifice contraste fortement avec la vocation originale du site, qui était de présenter des cyclistes tournant en rond à vive allure dans une course à la victoire.

En plus de ces divers éléments de la série d'expositions, Dufresne et Laganière travaillent aussi avec l'image, le son et le texte pour proposer des moyens plus discrets et autoréflexifs de dépasser les « obstacles inutiles » où « les joueurs infinis jouent avec des limites »³, mais tranquillement et à leur guise. Cela s'applique à une série d'images présentant des gens ordinaires dans leur vie quotidienne. À cet égard, une grande photographie intitulée *À l'intérieur du Nid d'oiseau (Beijing)* (2014), présentée dans le cadre du pôle de travail sur Beijing 2008, est particulièrement révélatrice. Celle-ci montre une femme portant une chemise mauve qui nettoie le plancher devant un immense escalier extérieur. Elle est encadrée par les reconnaissables treillis en acier tissé du gargantuesque stade national en

forme de nid d'oiseau et contre l'horizon de la ville qui témoigne de la modernisation rapide par laquelle elle est passée en préparation aux Jeux. L'image condense poétiquement plusieurs couches du projet en un seul moment : un personnage solitaire paisiblement absorbé dans son activité contre la présence invisible de la multitude. Cette incursion dans un moment du cycle de vie olympique dialogue avec de nombreuses autres photographies et vidéos de gens ordinaires vivant leur vie dans ces espaces imposants où les échos des performances athlétiques s'estompent avec le temps.

Finalement, c'est en assemblant et en juxtaposant les contextes de recherche distincts et les œuvres qui en résultent dans une exposition cohérente que *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* révèle sa pleine portée. En déployant l'exposition comme une technique (dans ses diverses itérations), le projet donne corps à l'idée sous-jacente de « la vie post-olympique » dans une multitude de couches et de styles. À travers leur interprétation artistique sur plusieurs années de ces legs interreliés, Dufresne et Laganière se sont livrés à leur propre jeu infini en mobilisant la capacité de l'art à étendre son aire de jeu et à réinventer les règles par lesquelles il procède. En élargissant la portée de la recherche artistique, ils ont ouvert la voie à de futures réflexions sur les cycles de vie olympique qui n'ont pas encore suivi leur cours.

Traduit de l'anglais par Catherine Barnabé

**Jean-Maxime Dufresne
& Virginie Laganière**

*Écosystèmes des Amériques,
Golfe du Saint-Laurent / Ecosystems
of the Americas, Gulf of Saint-
Lawrence (Montréal), 2017.*

Photo : permission des artistes |
courtesy of the artists

3 – Ibid., p. 4.

The Shadow of Sports: *Post-Olympiques / Olympic Afterlife*

Bernard Schütze

Above and beyond the varied displays of athletic prowess and competitiveness that are at the core of the Olympics, this international mega-sporting event is also a stage for multiple articulations of media spectacle, showcasing nationalism, city branding, urban transformation, socio-political disruption, burdensome financial commitments, and more. Hosting an event of such magnitude has a long-term impact on the cities where the Games are presented. It is the enduring and complex influence of the event long after the closing ceremony that the artists Jean-Maxime Dufresne and Virginie Laganière set their sights on with their extensive exhibition series *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* (2014–18).

Shown in several contexts, the project brings together close to forty works—videos, photographs, installations, sound works, texts, and design objects—that take on their full significance when displayed in relation to one another. The project as a whole is the fruit of on-site research and artistic explorations carried out in six cities with controversial Olympic histories: Beijing, Athens, Montréal, Sarajevo, Munich, and Tokyo. The result is a compelling reflection on how the legacy of this iconic event is inflected through historical contingencies and inventive acts of citizen appropriation, architectural repurposing, and political intervention.

Instead of the grand narrative that generally accompanies the world's ultimate sports forum and media magnet, Dufresne and Laganière highlight the minor narratives that they uncovered over the course of their artistic research and fieldwork at several former host cities. In its multimodal and dialogical form of display, the vast body of work provides multiple entry points into what the artists describe as “Olympic life-cycles.” In the most recent iteration, presented at the Maison de la culture de Côte-des-Neiges in 2017, the works were presented in “chapters” devoted to each of the epicentres, with the concept of an *Olympic Afterlife* serving as a link between the various chapters, which were approached from different perspectives.

In the section devoted to the Tokyo 1964 Summer Olympics, Dufresne and Laganière chose to highlight the event's stylised atmosphere by way of five pieces (two photographs, a photomontage, a suspended print, and a sculptural element) that reproduce the modernist motifs of the central wing of the Hotel Okura Tokyo, an emblematic building designed for the 1964 Games that was recently demolished in preparation for the now-delayed 2020 global gathering. In other elements of the work the artists turned their attention to the everyday activities unfolding in the various remaining architectural structures: a video segment relays a playful exchange between workers meeting on a winding ramp at the Komazawa Olympic Park in Tokyo; a photograph shows a group of maintenance workers meticulously removing algae from the Olympic Green ponds

in Beijing; a printed text with graphic elements refers to a temporary H1N1 vaccination clinic at the Olympic Stadium in Montréal in 2009; and so on. These quotidian scenes are complemented by works focusing on several architectural adaptations of these sites: a video takes viewers through the self-contained ecosystems of the Montréal Biodôme, which resulted from the extensive transformation of the velodrome built for the 1976 Summer Olympics; a photograph testifies to the transformation of the former Olympic Village in Athens into a housing complex for low-income residents and recent immigrants; a video documenting Tokyo's iconic Fish Market, bustling with activity before it makes way for the—currently delayed—2020 Olympics.

In juxtaposing these various spatially and temporally distant realities, Dufresne and Laganière make the central concept of an Olympic afterlife visible, sensible, and intelligible. Though present by their association with the Games, sports are only obliquely referenced as a backdrop to empty track-and-field stadiums, inactive gymnasiums, rundown bobsleigh or ski-jump facilities, and a repurposed velodrome. However, by virtue of this shadowy existence the issue of sports and the associated imaginary inherently informs the significance of the works, particularly if one considers that one of the original purposes of these sites was to house playing fields for various games. In presenting several instances of how the venues have become the grounds for other sorts of games and performances, *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* opens up a space to reflect on how the notion of game-playing extends beyond the strictly codified realm of elite sports and perform a vital role in the arena of everyday life and its entanglement with broader social issues.

The concept of game-playing is central to the relatively recent discipline of the philosophy of sport. Bernard Suits, a key thinker in the field, defines game-playing as “the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.”¹ *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* foregrounds several cases of citizen engagement with the inherited infrastructures that can be read, in a twist on Suits's definition, as inventive ways of

1 — Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (Peterborough: Broadview Press, 2014), 44.

This manifestly athletic form of “practising” urban place is a telling example of how haphazard structures can be transformed into devices for acrobatic play.

coming to terms, willy-nilly, with architectural structures not of their choosing. One instance of such an engagement with an “obstacle” is brought to view in the photograph *Olympic Bobsleigh and Luge Track, Mount Trebević (Sarajevo)* (2014), which shows the bobsleigh and luge track left behind from the 1984 Winter Olympics. The documentation panel informs us that this site was occupied by snipers during the Yugoslav Wars and that landmines are still to be removed from the area. Despite the evident danger that this represents, the facility has served as a playground for local graffiti artists, and is currently also a popular spot for local stargazers. In another case, parkour activities have emerged around Montréal’s iconic Olympic Stadium. This manifestly athletic form of “practising” urban place is a telling example of how haphazard structures can be transformed into devices for acrobatic play. These cases are illustrative of the “minor narratives and imaginaries” that Dufresne and Laganière speak of in their exhibition statement and that they point to as a way to counter the symbolic, architectural, and socio-political ramifications of the “dominant rhetoric of the Olympic Games.”

To expand on Suits’s notion of game-playing, and to elucidate the tension that this opposition between minor and dominant narratives generates, the distinction between finite and infinite games developed by James P. Carse in *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* (1987) provides a useful conceptual tool. According to Carse, “a finite game is played for the purpose of winning, an infinite game for the purpose of continuing the play.”² Finite games are thus composed of end-driven activities that result in win-or-lose outcomes. Such games are characterized by sports, electoral politics, and economic competition, among others, and they proceed according to strict rules and set boundaries. Infinite games are open-ended and process-based; their rules can be constantly reinvented and their boundaries can be played with. Ultimately, infinite games are cooperative, not competitive. The gamut of athletic events presented at the Olympic Games are thoroughly rule-bound and premised on a zero-sum result. The highly codified nature of the Games, with regard to both the competition rules and the rhetoric of victory, clearly fits the parameters of a finite game that ends with the closing ceremony and the final ranking of nations according to the number of medals won.

In contrast, the everyday uses that the former Olympics sites variously invite can be said to play out according to open-ended ways of “making-do” with the infrastructural changes brought about by hosting the Games. A telling image of this contrast between finite and infinite modes of game-playing is brought to light in the first part of a three-part video titled *Yoyogi, Komazawa and Tsukiji (Tokyo)* (2017), presented as part of the exhibition chapter dedicated to the afterlife of the 1964 Tokyo Olympiad. The video segment shows a lively scene of young Japanese rockabilly aficionados, clad in vintage

fifties leather outfits, gathering in Tokyo’s Yoyogi Park to practise their dance moves. The Yoyogi National Gymnasium, Kenzo Tange’s iconic Metabolist-style building, looms in the background as a reminder of how much the 1964 Summer Olympics meant to the nation. The grandiose event signalled Japan’s re-emergence on the international stage after its defeat in the Second World War and subsequent Allied occupation. The contemporary re-enactment of a 1950s American subculture by Japanese youth puts a different twist on this symbolism of regained national pride. With their freewheeling but evidently well-practised moves, these dancers relish in the anachronism of making the occupier’s rebellious subculture their own. This depiction of a minor narrative unfolding on the site reveals how a spontaneous leisure activity enters unwittingly into dialogue with a dominant rhetoric embodied in the architecture’s design.

A more sombre intersection of grand narratives and everyday use is brought forth in the capturing of a moment from the lifecycle of the 1984 Winter Olympics in Sarajevo. The large-scale photograph *Igman Olympic Jumps (Sarajevo)* (2014), mounted on the walls in the corner of the exhibition space, depicts two women sitting in the middle of a dilapidated ski-jump platform originally built for the 1984 Winter Games. The platform on Mount Igman served as the United Nations observation deck during the horrifying siege of the city during the 1990s Yugoslav Wars. As the photograph indicates, this former emblem of a popular and unifying Games has recently been reclaimed by local citizens who can now climb the structure at leisure. In uncovering and juxtaposing these layers of the site’s recent history, Dufresne and Laganière turn our attention to the complex entanglements that lie dormant within these abandoned and repurposed infrastructures. Between the memory of a showcase event and this scene of a leisurely appropriation of the ruins, the echoes of the war-ravaged city persist. The modern Olympic ideal of promoting peace among nations through friendly competition is here set against the harsh light of historical and political realities that have repeatedly shattered this utopian aspiration, whether during the Games themselves, as in the case of the 1972 Summer Olympics in Munich, or in their aftermath, as in the tragic example of Sarajevo.

This dominant rhetoric of the Olympic Games as a closed-off, self-contained bubble is not only countered by various minor narratives or other situated adaptations, it is also subject to broader social forces impinging upon the event from an unpredictable outside. Here, Suits’s idea of game-play is undone. In the case of the exterior forces of war or a financial crisis—both rule-driven, win-or-lose games—unnecessary obstacles become necessary ones and are overcome by obligation. This connection to

² — James P. Carse, *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* (New York: Ballantine Books, 1987), 3.



**Jean-Maxime Dufresne
& Virginie Laganière**

(en haut | top) *Yoyogi National
Gymnasium (Tokyo)*, capture vidéo de
| video still from *Yoyogi*, 2017;
(en bas | bottom) *Les danseurs
rockabilly de Yoyogi / Rockabilly
dancers at Yoyogi (Tokyo)*, capture
vidéo de | video still from *Yoyogi*,
2017.

Photos : permission des artistes |
courtesy of the artists



**Jean-Maxime Dufresne
& Virginie Laganière**

← *Media Linien, Olympiadorf (Munich)*,
2017.

Photo : permission des artistes |
courtesy of the artists

✓ *À l'intérieur du Nid d'oiseau (Beijing) /
Inside the Bird's Nest (Beijing)*, 2014.

Photo : permission des artistes |
courtesy of the artists

→ *Les pêcheurs d'algues (Beijing) /
Algae Maintenance Workers (Beijing)*,
2014.

Photo : permission des artistes |
courtesy of the artists



war is made evident in the various images of the Sarajevo venues showing creative appropriations of the war-torn grounds, whereas the relation to financial upheaval is indicated in a printed text titled *Altersommet, Athènes* (2014) depicting the use of this former sports venue for a summit of European leaders seeking to develop an alternative response to austerity measures imposed on Greece in the wake of the 2008 financial crisis. Moreover, the inclusion of an image with text showing the 1992 riot that erupted at the Montréal stadium—nicknamed the Big O—after a Guns N’ Roses concert was interrupted points to the chaos that such large-scale venues can foster. Interestingly, in the exhibition’s chapter focusing on Montréal, this rule-bending, chaos-filled event is juxtaposed with the complex order of the self-sustaining ecosystems housed in the Biodôme. A ten-minute video titled *Écosystèmes des Amériques (Montréal)* (2017) moves through the various ecosystems but reveals the artificial, controlled set-up only at the very end. The building’s fascinating transformation stands in sharp contrast to the site’s original purpose, which was to showcase whizzing cyclists turning loops in a single-minded chase for victory.

In addition to these diverse elements of the exhibition series, Dufresne and Laganière

also work with image, sound, and text to propose more quiet, self-reflective modes of overcoming of “unnecessary obstacles” in which “infinite players play with boundaries,”³ but quietly and on their own terms. This applies to a series of images showing ordinary people going about their daily business. In this regard, a large photograph titled *Inside the Bird’s Nest (Beijing)* (2014), shown as part of the Beijing 2008 work cluster, is particularly revealing. The photograph shows a woman in a purple shirt mopping the floor in front of a massive outdoor staircase landing. She is framed within the recognizable woven-steel lattices of the gargantuan Bird’s Nest Stadium and against a skyline that is indicative of the rapid modernization that the city underwent in preparation for the Games. The image poetically condenses many of the project’s layers into a single moment: a lone figure quietly engaged in her activity against the invisible presence of multitudes. This glimpse into a moment of the Olympic lifecycle dialogues with numerous other photographs and videos of ordinary people going about their lives in these imposing spaces, in which the echoes of athletic performances grow fainter with time.

Ultimately, it is by weaving together and juxtaposing the distinct research contexts and resulting works in a cohesive exhibition form

that *Post-Olympiques / Olympic Afterlife* reveals its full scope. By deploying the exhibition as a medium (in various iterations), the project gives substance to underlying “Olympic afterlife” in a multi-layered and stylistically varied manner. Through their sustained multi-year artistic interpretation of these intertwined legacies, Dufresne and Laganière have engaged in an infinite game of their own by mobilizing art’s capacity to expand its field of play and reinvent the rules whereby it proceeds. In broadening the scope of artistic inquiry, they have cleared a path for further reflections on Olympic lifecycles that have yet to run their course. ●

³ — Carse, *Infinite and Finite Games*, 4.