

L'art contemporain entre ludique et divertissement

Christophe VIART

Résumé

L'aspiration de l'art depuis son âge contemporain à penser la primauté de l'expérience sur le seul résultat a permis de restaurer la dimension du jeu dans l'esthétique. Cette dimension ne se réduit pas à l'objet mais dépend de la manière dont l'objet fonctionne dans l'expérience. Elle tend à déplacer la sensibilisation aux œuvres de l'art contemporain vers leur interprétation et leur compréhension dans une relation aussi bien kinesthésique que cognitive. Le jeu ne porte pas alors sur une représentation iconographique mais vise à impliquer le public dans une relation participative analogue au comportement d'un joueur qui prendrait part à un divertissement ou s'engagerait dans un match. En étudiant le fonctionnement ludique de différentes œuvres contemporaines, les différents points que l'on se propose d'aborder ici traiteront d'une part de la relation participative et d'autre part de la place du dispositif pour étudier enfin l'expérience commune à l'artiste et au spectateur en termes de sociabilité.

Mots-clés : jeu, installation, Winnicott (D.W.), Caillois (Roger), participation, expérience, Orozco (Gabriel).

Abstract

Since it reached its contemporary period, art has aspired to consider how experiencing art prevails over art as a final product and this has led to restoring the notion of the game to esthetics. This aspect does not only involve the object itself but also the way the object works in the art experience. It orientates the sensitivity to contemporary works of art towards interpreting them and understanding them by relating to them in a kinesthetic and cognitive way. The game does not revolve around an iconographic representation but rather seeks to draw the viewers into a relationship based on participation comparable to the behavior of a player taking part in a form of entertainment or a match. This contribution will examine how various contemporary works are entertaining by studying their participative dimension and the importance of how they are set up. Finally, the experience shared by the artist and the viewer will be discussed in terms of sociability.

Keywords: game, installation, Winnicott (D.W.), Caillois (Roger), participation, experience, Orozco (Gabriel).

« Car pour trancher enfin d'un seul coup, l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue » (Friedrich SCHILLER¹).

Richard Fauguet, *Sans titre*, 2000 : blanches sur fond bleu, les balles de ping-pong rebondissent dans tous les sens, les unes après les autres,

1. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*, trad. par Robert Leroux, Paris, Aubier, « Domaine allemand bilingue », 1992 « Quinzième lettre », p. 221 (éd. orig., 1795).

d'un bout à l'autre de la table pour s'en échapper et s'immobiliser en dernier ressort en plein vol ou par terre. Leurs figures décrivent des dessins solidifiés dans l'espace, semblables aux chronophotographies d'Étienne-Jules Marey. L'une de ses plaques fixes, *Balle rebondissante, étude de trajectoire*, de 1886, montre ainsi la courbe parfaite d'un chapelet de perles opalines avant de choir comiquement au sol. Pour Richard Fauguet, « c'est une pièce que tout le monde a l'impression d'avoir déjà faite ou déjà vue. C'était simple, il s'agissait juste de savoir comment, en se basant sur les photos de Marey, on pouvait faire de la sculpture à partir d'une image² ». *Sans titre* ne fait pas mystère de ses matériaux constitués d'une myriade de balles de ping-pong enfilées sur de longues tiges métalliques. Réalisée en trois exemplaires entre 2000 et 2004, la sculpture pétulante de Fauguet ne saurait pourtant se résoudre à l'instant fécond auquel la limiteraient, pour paraphraser le *Laocoon* de Lessing³, des moyens inaptes à se succéder dans le temps. Telle qu'elle célèbre au contraire les vertus de l'évidence, tout s'oppose en elle à vouloir arrêter le mouvement pour l'amplifier, le propager, l'accélérer ou le freiner. La simplicité que défend Fauguet s'efforce plutôt de multiplier les rebonds que de fixer un instantané. Ce sont autant de coups d'œil que de ricochets qui se répercutent dans toutes les directions. Ils suivent leurs trajectoires avec la même fascination que l'on éprouve à observer les jets d'eau et leurs éclaboussures dans les fontaines. Si la table de la partie de ping-pong de Fauguet n'invite pourtant pas le spectateur à se saisir de raquettes, les multiples places qu'elle lui suggère d'occuper n'encouragent pas moins à poursuivre le jeu en d'autres façons. En l'absence des protagonistes, il lui revient d'intervenir à son tour en interrogeant le fonctionnement de cette partie dont il a été visiblement exclu. C'est, en l'absence de mode d'emploi, la question que pose l'œuvre de Fauguet : quelles sont les règles ? La même question revenant à l'art contemporain se voit ainsi redoublée au regard des jeux que les œuvres portent à notre attention. Le trouble qu'elles occasionnent porte donc moins sur un objet que sur la connaissance que nous avons des règles qui s'y appliquent.

2. FAUGUET (Richard), « Logiques de l'aberration », entretien avec Xavier Franceschi, *Les Cahiers du musée national d'Art moderne*, n° 95, printemps 2006, p. 99.

3. Voir LESSING (Gotthold Ephraim), *Laocoon*, Paris, Hermann, « Miroirs de l'art », 1964, p. 109 (éd. orig., *Laokoon oder über die Grenzen der Malerey und Poesie [...]. Erster Theil*, Berlin, Christian Friedrich Vo, 1766). Dans le passage auquel je fais référence, chapitre XVI, Lessing écrit : « S'il est vrai que la peinture emploie pour ses imitations des moyens ou des signes différents de la poésie, à savoir des formes et des couleurs étendues sur un espace, tandis que celle-ci se sert des sons articulés qui se succèdent dans le temps ; s'il est incontestable que les signes doivent avoir une relation naturelle et simple avec l'objet signifié, alors des signes juxtaposés ne peuvent exprimer que des objets juxtaposés, ou composés d'éléments juxtaposés, de même que des signes successifs ne peuvent traduire que des objets, ou leurs éléments successifs. »

D'une table à l'autre, la transformation que l'artiste mexicain Gabriel Orozco opère en 1998 sur sa *Ping-Pond Table* s'intéresse à multiplier les échanges en redoublant sa surface de jeu. Avec ce nouvel avatar, la couleur verte s'étend sur quatre tables soudées en forme de croix autour d'un bassin carré de nénuphars. C'est le sens du mot *Pond* qui signifie « mare » en anglais et sur lequel joue le titre de l'œuvre. Il n'y a pas de filet qui sépare les plateaux opposés mais cette mare bleue couverte de feuilles vertes sur lesquelles viennent se poser les balles blanches en guise de fleurs en cas de déveine, faute d'avoir franchi cette barrière insolite. Car, à la différence de l'œuvre de Fauguet, *Ping-Pond Table* n'entend pas être seulement vue mais être directement utilisée. Orozco précise : « Le jeu est conçu pour être un bon jeu. Naturellement, il est plus lent parce qu'il y a une grande mare au centre et, même si l'on sait jouer au ping-pong, on se rend vite compte que les mouvements sont différents, le rythme est différent, tout change. C'est pourquoi le temps et la notion de temps sont complètement perturbés⁴. » Et d'ajouter, comme on le verra par la suite avec deux autres de ses travaux : « Je pense que l'on peut en dire autant de beaucoup de mes œuvres⁵. » Le carrefour que forme la disposition cruciforme avec ces bords circulaires entrave l'habituel face-à-face au profit d'échanges inédits entre les équipes. Suivant le projet d'Orozco d'assimiler la table à un enjeu, c'est sa forme qui change les comportements. La participation prévaut sur la raison pour substituer à la rigueur sportive la plasticité des jeux inventés entre amis. Elle suppose plutôt la spontanéité que la rivalité qui sied logiquement à l'esprit de compétition. Pour Allan Kaprow, on ne saurait ignorer « cette différence critique⁶ » qui oppose jeu et compétition. Tandis que l'un tend vers une participation sans fin, l'autre brigue d'abord la réussite. Ce n'est pas que le jeu soit sans motivation mais la participation est essentiellement continue tandis que la compétition aspire à l'achèvement. « Dans le jeu, conclut Kaprow, on est insouciant ; dans la compétition, on est anxieux de gagner⁷ ». Mais une autre caractéristique de la participation mérite d'être signalée à partir d'un jeu qui peut être partagé avec chacun. Car nul ne saurait être exclu

4. OROZCO (Gabriel) cité dans MACEL (Christine) (dir.), *Gabriel Orozco*, catalogue de l'exposition galerie Sud, 15 septembre 2010-3 janvier 2011, Paris, Centre Pompidou, 2010, p. 155-156.

5. *Ibid.*

6. KAPROW (Allan), « L'éducation de l'Un-Artiste, 2^e partie », *L'Art et la Vie confondus* [1993], trad. par Jacques Donguy, Paris, Centre Pompidou, « Supplémentaires », 1996, p. 155 (éd. orig., « The Education of the Un-Artist », Part I, [ARTnews, vol. 71, n° 3, mai 1972], dans *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley, University of California Press, 1993).

7. *Ibid.*

de cette table qui incite manifestement à braver l'interdiction formelle de ne pas toucher aux objets exposés dans un musée.

La transfiguration du spectateur en participant coïncide avec la transformation de l'œuvre en jeu. L'expérience de la participation change le participant aussi bien que l'œuvre. Poussé à sortir de sa réserve, le spectateur s'expose en entrant physiquement en scène. Il ne s'agit pas tant pour lui de devenir un objet de monstration mais d'être plutôt un des instruments de l'œuvre et de son fonctionnement. Ce n'est pas réduire son rôle à une part accessoire dès lors que le jeu enjoint d'être mis en activité pour être opératoire. C'est au contraire l'un des premiers impératifs du jeu : il s'agit de faire ainsi que l'on invente et fabrique. Il se confond avec le besoin élémentaire d'imaginer et de toucher en même temps, comme de manipuler, de juxtaposer, d'assembler. Pour Winnicott, le jeu ne saurait se réduire à une image mentale, il a pour fonction de « faire des choses » qui ne peuvent se satisfaire de « simplement penser et désirer⁸ ». C'est avant tout une activité dont l'impulsion première à créer va à l'encontre de la passivité que l'on associe trop souvent à tort à l'attitude circonspecte du spectateur. Jouer, déclare Winnicott dans *Jeu et Réalité*, « c'est faire⁹ ». C'est donc sous une forme concrète qu'il faut se figurer le jeu tel un ensemble des pièces nécessaires pour concevoir et fabriquer des mondes utopiques peuplés d'objets hétéroclites. « Songez aux outils d'une boîte à outils¹⁰ », écrit Ludwig Wittgenstein dans ses *Investigations philosophiques* afin de comparer les fonctions des mots et celles des instruments usuels d'un plombier ou d'un mécanicien. Wittgenstein énumère : « Il y a là un marteau, des tenailles, une scie, un tournevis, un mètre, un pot de colle, de la colle, des clous et des vis¹¹. » Il est révélateur que la *Boîte à outils de la création permanente* de Robert Filliou soit dépourvue de matériel de travail. Pour cet artiste, le pouvoir évocateur des mots supplée à la poésie qui manque aux objets. Dans la *Permanent Creation Tool Box n° 1* qu'il réalise en 1969, il a demandé à un électricien de fixer à l'intérieur d'une caisse métallique bleue deux mots en néon : « innocence » et « imagination ». Rédigés avec l'application scolaire d'une écriture cursive, les mots ne remplacent pas une idée

8. WINNICOTT (D. W.), *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, trad. par Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, « Connaissance de l'inconscient », 1988, p. 59 (éd. orig., *Playing and Reality*, London, Tavistock, 1971).

9. *Ibid.*

10. WITTGENSTEIN (Ludwig), *Investigations philosophiques* [1945], dans *Tractatus logico-philosophicus*, suivi de *Investigations philosophiques*, trad. par Pierre Klossowski, Paris, Gallimard, « Tel », 1986, § 11, p. 120 (*Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Oxford University Press, 1953).

11. *Ibid.*

mais célèbrent la créativité et la simplicité retenues en chacun. Ils opposent à la suffisance des objets la naïveté généreuse d'un art fait de rien. Le mètre pliant que Filliou a laissé au fond de la caisse servirait-il à en mesurer la longueur à l'aune de notre potentiel ? Il symbolise la profession du bricoleur, manieur d'échelle et nomade. Il dessine un portrait du spectateur en arpenteur appelé à se défaire de ses préjugés pour recourir à ses facultés imaginatives. Posée directement au sol, la boîte de *Permanent Creation Tool Box* répugne à se hisser à la hauteur des sculptures montées sur un socle pour dialoguer de plain-pied avec le public. Écartée de sa fonction d'usage, c'est aussi paradoxalement qu'elle tourne en dérision l'image du travail qu'elle véhicule à la faveur de l'esprit du jeu. C'est le sens de la phrase que Filliou crayonne sur l'une de ses œuvres en 1970 : « I hate work which is not play » (« Je déteste tout travail qui ne soit pas jeu »). La même formule vaudrait bien sûr pour la deuxième *Boîte à outils de la création permanente* qu'il produit la même année 1969 en rassemblant une caisse à outils identique et une quantité de tasseaux en bois munis de crochets à chacune de leur extrémité. Les éléments éparpillés à terre évoquent ces outils pédagogiques destinés à favoriser l'aptitude des enfants à relier des parties les unes aux autres. Sans but déterminé, le jeu repose principalement sur l'occupation répétitive qu'il ménage et la part de fantaisie qu'il accorde à ses utilisateurs. L'installation de *Permanent Creation Tool Box n° 2* ne laisse par conséquent guère de doute aux spectateurs pour continuer un jeu déjà commencé et attacher à leur tour de nouveaux tasseaux ainsi qu'on ajoute un maillon à une chaîne de relations. Emblème d'une conception de la créativité que Filliou voulait accessible à tous, il est significatif que la boîte à outils ait inspiré Michel Foucault avec l'idée que l'on puisse adapter sa pensée à des usages personnels. C'est en effet dans la même période que l'auteur de *l'Histoire de la folie* déclare qu'il voudrait que ses « livres soient une sorte de *tool-box* dans lequel les autres puissent aller fouiller pour y trouver un outil avec lequel ils pourraient faire ce que bon leur semble, dans leur domaine¹² ». Pour Foucault, les livres ne sont pas des objets inertes, perclus de suffisance, clos sur les systèmes qu'ils enferment ; comme les agencements ludiques de l'ouvreur d'esprit que se disait Filliou, ils se donnent autant à comprendre, au sens littéral où il s'agit de les saisir avec les mains, qu'ils donnent à leur tour à faire. « Tous mes livres », expliquait Foucault à ces interlocuteurs, sont « de petites boîtes à outils. Si les gens veulent bien les ouvrir, se servir de telle phrase, telle idée,

12. FOUCAULT (Michel), « Prisons et asiles dans le mécanisme du pouvoir », entretien avec M. D'Eramo, *Avanti*, n° 53, 3 mars 1974, repris dans *Dits et écrits, 1954-1988, II*, Paris, Gallimard, 1994, p. 523.

telle analyse, comme d'un tournevis ou d'un desserre-boulon pour court-circuiter, disqualifier, casser les systèmes de pouvoir, y compris éventuellement ceux-là mêmes dont mes livres sont issus... eh bien, c'est tant mieux¹³ ! »

L'injonction de jouer à laquelle devrait obéir le public de l'art contemporain n'est peut-être pas sans rapport avec l'ambivalence dont est empreinte la citation de Foucault défendant la liberté tout en exhortant à la rébellion. Le jeu lui-même ne constitue-t-il pas une infraction à l'ordre des choses quotidiennes ? Ou bien ne change-t-il pas les lois de la vie ordinaire contre d'autres règles particulières ? Il est clair, ainsi que l'ont souligné la plupart des théoriciens du jeu, que « tout jeu est système de règles¹⁴ ». Pour Roger Caillois, « celles-ci définissent ce qui est ou qui n'est pas *de jeu*, c'est-à-dire le permis et le défendu. Ces conventions sont à la fois arbitraires, impératives et sans appel. Elles ne peuvent être violées sous aucun prétexte, à peine que le jeu prenne fin sur-le-champ et se trouve détruit par le fait même. Car rien ne maintient la règle que le désir de jouer, c'est-à-dire la volonté de la respecter. Il faut *jouer le jeu* ou ne pas jouer du tout¹⁵ ». Toute la différence avec l'art contemporain vient de l'exploration de nouveaux systèmes. Si l'impulsion ludique qui lui est propre participe du projet de l'implication de son public, il ne s'agit pas tant de reconduire l'alternative entre jouer et ne pas jouer que d'abolir les frontières entre les disciplines artistiques, de casser la séparation entre l'art et la vie, d'intégrer les formes de la culture populaire, d'investir les champs de l'économie et de la politique. Pourquoi ne pas, dès lors, opérer ouvertement sur le terrain de jeu à la manière dont la légende raconte que Webb Ellis donna naissance au rugby, au mépris des règles du football tel qu'il se pratiquait à son époque, en prenant le ballon à la main¹⁶ ? Le système de règles que se propose d'appliquer l'artiste israélien

13. FOUCAULT (Michel), « Des supplices aux cellules », entretien avec Roger-Pol Droit, *Le Monde*, 21 février 1975, repris dans *Dits et écrits, op. cit.*, p. 716. On repère antérieurement le recours à la métaphore de la boîte à outils dans la bouche de Gilles Deleuze lors d'un entretien avec Foucault en 1972 : « C'est ça, une théorie, c'est exactement comme une boîte à outils. Rien à voir avec le signifiant... Il faut que ça serve, il faut que ça fonctionne. Et pas pour soi-même. S'il n'y a pas des gens pour s'en servir, à commencer par le théoricien lui-même qui cesse alors d'être un théoricien, c'est qu'elle ne vaut rien, ou que le moment n'est pas venu » (Michel FOUCAULT, « Les intellectuels et le pouvoir », entretien avec Gilles Deleuze, « Gilles Deleuze », *L'Arc*, n° 49, 1972, p. 3-10), repris dans *Dits et écrits, op. cit.*, p. 309.

14. CAILLOIS (Roger), *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, « Idées », 1977, p. 11.

15. *Ibid.*, p. 11-12 (éd. rev. en 1967).

16. Voir VARNEDOE (Kirk), *Au mépris des règles : en quoi l'art moderne est-il moderne ?*, trad. par Jeanne Bouniort, Paris, Adam Biro, 1990 (éd. orig. *A Fine Disregard: What Makes Modern Art Modern*, New York, Harry N. Abrams, [1990]). C'est avec l'exemple de l'exploit de William Webb Ellis (prétendu inventeur britannique du rugby moderne) que l'auteur se propose d'expliquer comment l'art

Uri Tzaig ne consiste pas tant à inventer un nouveau sport qu'à perturber les habitudes qui s'y rattachent. Avec *Desert*, daté de 1996, il présente un match de basket joué avec deux ballons. Au lieu de la situation traditionnelle d'un sport régi par des règles invariables, le jeu échappe autant à l'expérience des joueurs qu'à la connaissance des spectateurs. Les ballons se croisent sans que ni les joueurs ni les spectateurs ne sachent lequel d'entre eux suivre. Sur le terrain, en l'absence de repères, les mouvements tiennent plutôt de la bousculade tandis que sur les gradins, l'attention se disperse dans l'incapacité de se focaliser précisément. Dans le public, les têtes ne se meuvent plus au rythme d'une même oscillation mais s'agitent insensément d'une balle à l'autre. Il est aussi difficile aux cameramen qui suivent la rencontre de délimiter un cadre au milieu de la confusion qui règne dans cette situation. Uri Tzaig explique que l'idée de *Desert* lui est venue alors qu'il regardait le jeu qui réunissait un groupe d'enfants étrangers et dont il ne parvenait pas à saisir les règles. L'impression qu'il relate fusionne avec l'expérience du spectateur de *Desert* gagné à la fois par la panique et par la jubilation. Si l'artiste paraît s'être lui-même absenté de la partie pour laisser « jouer le jeu », c'est au spectateur qu'il revient d'accommoder son comportement sur celui des joueurs en action, de se mêler à leur jeu et pareillement de s'y fondre. Loin d'une situation schizophrénique, *Desert* démontre qu'il existe, à l'exemple des sports collectifs, une corrélation entre le jeu observé et le jeu partagé et, de là, entre le jeu et l'art vécu comme expérience.

« Comment expliquer à quelqu'un ce que c'est qu'un jeu¹⁷ ? », se demande Wittgenstein dans un paragraphe des *Investigations philosophiques*. Il s'agit pour lui de savoir si le concept de jeu peut-être délimité. Mais la question est aussi pertinente pour l'art contemporain. Peut-on

moderne est le fruit de changements opérés au sein de conventions établies. Selon Kirk Varnedoe, il s'agit de comprendre comment des artistes ont saisi, à un moment donné, « des possibilités inexploitées dans les règles du jeu existantes et transformé le connu en germes de nouveauté » (p. 23). Il est toutefois surprenant qu'en tant qu'historien il ne signale pas le caractère erroné de sa référence sportive. On notera cependant que John Langshaw Austin fait allusion à cette anecdote au détour d'une de ses conférences de *Quand dire, c'est faire*, trad. par Gilles Lane, Paris, Le Seuil, « Points essais », 1991, p. 61 (éd. orig. *How to do Things with Words: The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford, Clarendon Press, 1962).

17. WITTGENSTEIN (Ludwig), *Investigations philosophiques*, op. cit., p. 149, § 69 voir aussi § 68. Le penseur américain Morris Weitz attaché à une philosophie analytique de l'art a repris de son côté la question de Wittgenstein pour établir une comparaison entre la nature des jeux et la nature de l'art. De même qu'il n'y a pas de propriétés communes entre les jeux mais seulement des similitudes, il n'existe pas de propriétés « nécessaires et suffisantes » entre les jeux et le concept d'art mais seulement des similitudes. Morris Weitz défend l'idée d'un concept ouvert et soutient le « caractère très expansif et aventureux de l'art », « ses changements incessants et ses nouvelles créations » ; voir WEITZ (Morris), « Le rôle de la théorie en esthétique », trad. de l'anglais dans LORIES (Dominique) (dir.), *Philosophie analytique et esthétique*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988, p. 27-40.

en dessiner les limites ? Qu'est-ce qui est encore ou n'est plus de l'art ? C'est de même que Wittgenstein s'interroge au sujet du jeu dont les limites ne sont pas clairement circonscrites : qu'est-ce qui est du jeu ou ne l'est plus ? L'auteur du *Tractatus logico-philosophicus* se plaît pour sa part à jouer avec le mot « jeu » pour admettre que, si le jeu résiste aux strictes limitations définitives, il reste possible de tracer certaines de ses limites. Le flou qui entoure le concept du jeu ne s'oppose donc pas au tracé du terrain dans lequel le jeu lui-même s'instaure. C'est à l'analyse de la délimitation d'une aire propre au jeu qu'est consacrée cette partie. En m'intéressant d'abord à la localisation du jeu, puis à la production d'un mouvement significatif de la nature du jeu, je me propose de démontrer ce que Roger Caillois avait signalé dans *Les Jeux et les hommes* : « Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif¹⁸. » Parmi de nombreux exemples, je me concentrerai à nouveau sur deux œuvres de Gabriel Orozco qui mettent particulièrement en valeur ces caractéristiques du jeu dans un espace et un temps explicitement déterminés.

Réalisé en 1995, *Horses Running Endlessly* conjugue le motif du damier et la multiplicité des combinaisons d'un jeu d'échecs inédit. Au lieu des pions habituels, ce sont soixante cavaliers qui occupent en ordre dispersé la surface quadrillée en quatre tons différents. Multipliées par quatre, les dimensions du jeu comprennent désormais 256 cases. La disposition aléatoire des cavaliers rappelle autant le déplacement particulier de cette pièce qu'elle appelle à une hypothétique manipulation de la part d'un spectateur perplexe. Livrés à eux-mêmes, sans but, ils opposent au plan statique de la grille l'étrangeté de leur déplacement désaxé. Dans son livre, *La Marche du cheval*, publié en 1923, Victor Chklovski confronte cette étrangeté avec les conventions de l'art. Si le cheval avance de flanc, c'est parce qu'il n'est pas libre. « Il procède en diagonale parce que le chemin direct lui est barré¹⁹. » Toutes les autres pièces se meuvent en ligne droite ou oblique, mais le cavalier se faufile entre les deux. Seule pièce sauteuse, il peut occuper tour à tour toutes les cases sans jamais retomber au même endroit. Dans *Horses Running Endlessly*, la marche boiteuse des soixante cavaliers récuse toute logique apparente, elle repousse le bon sens tout en sollicitant autant les sensations du toucher,

18. CAILLOIS (Roger), *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 60. Voir également HUIZINGA (Johan), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, « Tel », 1988, p. 32 (éd. orig. *Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur*, Amsterdam, H.D. Tjeenk Willink, 1938).

19. CHKLOVSKI (Victor), *La Marche du cheval*, trad. du russe par Michel Pétris, Paris, Champ libre, 1973.

le désintéressement de la contemplation que les spéculations de l'intellect. On dirait qu'à l'égal de l'échiquier de Charlemagne conservé au cabinet des médailles de la Bibliothèque nationale de France, les pièces de *Horses Running Endlessly* ne sont pas faites pour jouer. Les échecs attribués faussement à Charlemagne, alors que leur pratique n'avait pas encore pénétré en Occident, constituaient avant tout une forme symbolique pour comprendre le monde. « Mieux que tout autre objet », note Michel Pastoureau, ils nous font « sentir combien l'imaginaire, alors, faisait partie de la réalité²⁰ ». La délimitation du tablier de *Horses Running Endlessly* n'endigues pas la réalité extérieure mais circonscrit une zone intermédiaire entre le spectateur et le monde. C'est la fonction du cadre, non pas tant d'isoler exclusivement, mais d'élire un champ potentiel en lien avec le dehors. Il ne remplit pas uniquement pour l'œil la fonction de capture, il matérialise un milieu propre constitutif de ce qu'Orozco qualifie, après Winnicott, d'espace potentiel à l'image d'un « micro-paysage²¹ ». Pour le psychanalyste, il s'agit de supposer que « l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors²² ». Il fait l'hypothèse « que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience²³ » comparable à un terrain où le jeu prend place. Le plateau de *Horses Running Endlessly* ne partage pas, en ce sens, moins de relations avec une marelle ou une cible de tir à l'arc qu'avec tout autre espace intermédiaire où personne ne gagne ni ne perd. Il offre de nouvelles manières de concevoir des mondes possibles au sein de notre monde familier. En dépit du fait qu'Orozco tend à négliger une quelconque relation avec Marcel Duchamp, on s'avisera néanmoins d'évoquer la longue passion de l'auteur du *Grand Verre* pour les échecs. On lira ainsi la réponse que Duchamp livre à Pierre Cabanne comme un prolongement à l'intention d'Orozco de produire un espace en mouvement en fabriquant un nouveau jeu. « Une partie d'échecs est une chose visuelle et plastique, et si ce n'est pas géométrique dans le sens statique du mot, c'est une mécanique puisque cela bouge ; c'est un dessin, c'est une réalité mécanique.

20. PASTOUREAU (Michel), *L'Échiquier de Charlemagne*, Paris, Adam Biro, « Un sur Un », 1990, p. 8.

21. OROZCO (Gabriel) entretien avec Benjamin Buchloh, *Clinton is innocent*, Paris, Paris-Musées, 1998, p. 126. Orozco répond à la question de Buchloh « Pourquoi la table est-elle importante en tant que modèle ? » : « Parce que c'est une estrade. Une estrade pour de petites actions. On peut dire qu'on surélève les choses auxquelles on tient (de la nourriture, ou autre chose) ; mais c'est aussi une surface de travail agréable. [...] Une table est un micro-paysage, un élément pour travailler, pour survivre. »

22. WINNICOTT (Donald Woods), *Jeu et réalité*, op. cit., p. 24.

23. *Ibid.*, p. 24 : « Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant "perdu" dans son jeu. »

Les pièces ne sont pas jolies par elles-mêmes pas plus que la forme du jeu, mais ce qui est joli — si le mot “joli” peut être employé —, c’est le mouvement. Donc, c’est bien une mécanique, dans le sens, par exemple d’un Calder. Il y a certainement dans le jeu d’échecs des choses extrêmement belles dans le domaine du mouvement, mais pas du tout dans le domaine visuel. C’est l’imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté, dans ce cas-là. C’est complètement dans la matière grise²⁴. »

La référence à Calder n’est évidemment pas anodine de la part d’un Duchamp qui fut à l’origine de l’appellation des mobiles de son compatriote américain. Sculptures maintenues par un équilibre précaire, le moindre souffle d’air, ou une simple poussée de la main, en fait osciller les différentes parties dans l’espace. « Elles donnent le sentiment, écrit Duchamp en convoquant le *Philèbe* de Platon, qu’elles portent des plaisirs qui leur sont propres et qui n’ont rien à voir avec le plaisir de se gratter²⁵ ». Parallèlement à l’interrogation sur ses limites, tout se passe comme s’il s’agissait de relier le mouvement de l’œuvre à celui du spectateur. À l’inverse, on aurait l’impression que l’œuvre est inerte, comme sans vie, en l’absence de la réaction ludique qu’on attend du même spectateur. Ce qui compte, comme on le voit avec le deuxième exemple emprunté à Gabriel Orozco, ce n’est pas l’objet pris isolément, mais la façon dont il fonctionne dans l’expérience que l’on peut en faire. Comme d’autres œuvres de l’artiste mexicain, tels *Ping-Pond Table* et *Horses Running Endlessy*, la particularité manifeste de *Carambole with Pendulum* tient de la modification apportée au dessin d’un objet commun. C’est ici le rectangle d’une table de billard qui se voit transformé dans un pur ovale sans que rien n’altère *a priori* les autres spécificités d’un jeu de billard carambole.

24. DUCHAMP (Marcel), *Ingénieur du temps perdu*, entretiens avec Pierre Cabanne, Paris, Belfond, 1977, p. 29 (1^{re} éd. CABANNE [Pierre], *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris, Belfond, 1967). Sur Marcel Duchamp et les échecs, voir DAMISCH (Hubert), « La défense Duchamp », dans CLAIR (Jean) (dir.), *Marcel Duchamp : tradition de la rupture ou rupture de la tradition ?*, colloque de Cerisy, Paris, Union générale d’éditions, « 10-18 », 1979, p. 65-99.

25. DUCHAMP (Marcel), « Alexandre Calder », étude pour le catalogue de la Société Anonyme Inc. (1949), dans *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, « Champs », 1976, p. 196. Il paraît intéressant de donner le passage entier de PLATON, *Philèbe*, 51c, à la suite des précédents propos de Duchamp sur la beauté de la mécanique échiquéenne : « Quand je parle de la beauté des figures, explique Socrate à Protarque, je ne veux pas dire ce que la plupart des gens entendent sous ces mots, des êtres vivants par exemple, ou des peintures ; j’entends, dit l’argument, la ligne droite, le cercle, les figures planes et solides formées sur la ligne et le cercle au moyen des tours, des règles, des équerres, si tu me comprends. Car je soutiens que ces figures ne sont pas, comme les autres, belles sous quelque rapport, mais qu’elles sont toujours belles par elles-mêmes et de leur nature, qu’elles procurent certains plaisirs qui leur sont propres et n’ont rien de commun avec les plaisirs du chatouillement. J’ajoute qu’il y a des couleurs qui offrent des beautés et des plaisirs empreints du même caractère » (PLATON, *Sophiste, Politique, Philèbe, Timée, Critias*, trad. du grec par Émile Chambry, Paris, Flammarion, « GF », 1991, p. 346-347).

Aussi remarquable soit-il, le changement n'apparente pas pour autant ce nouveau billard à la classe des assemblages surréalistes dont rêvait, avant l'heure, Lautréamont, avec la rencontre fortuite d'une machine à coudre et d'un parapluie sur une table de dissection. Quoiqu'on ne puisse plus faire une partie normalement avec cette table ovale, elle partage ses propriétés avec les règles du billard français caractérisé par l'absence de trous et l'emploi de trois billes, l'une rouge et les deux autres blanches. Le but du jeu consiste à faire entrer en contact sa bille avec les deux autres billes lors d'un même coup de queue. La maîtrise qu'il exige repose en particulier sur la posture qu'adopte le joueur face aux billes placées sur la table. Il doit viser le but à atteindre et non la bille qu'il va frapper. Or, non seulement le cadre incurvé de *Carambole with Pendulum* tend à bouleverser l'ordre des connaissances associées au jeu, mais c'est le cours même de toute partie que l'œuvre s'attache à ébranler. Au changement de la forme du billard, Orozco a ajouté une imperceptible modification en suspendant la bille rouge à quelques millimètres au-dessus du tapis vert à l'aide d'un fil en nylon transparent. À la place des carambolages que chaque coup doit produire, la boule rouge échappe à tout contrôle pour tourner hors de la table laissant le joueur tout à sa surprise, partagé entre confusion et fascination. Une fois touchée, elle déjoue tous les calculs pour balancer librement dans l'air, allant et revenant, en silence. Mais s'il met en branle les prévisions que sa trajectoire devait confirmer, le mouvement qu'elle imprime dans le vide ne pousse pas pour autant à délaisser le jeu. Il invite au contraire à suivre son va-et-vient dans la plus grande autonomie d'un jeu qui n'aurait plus d'autre finalité que lui-même. L'image d'un atome en mouvement vient à l'esprit alors qu'Orozco fait allusion au pendule de Foucault installé dans le chœur de la collégiale Saint-Martin-des-Champs dans l'enceinte du musée des Arts et Métiers à Paris. Suivant l'expérience du célèbre physicien, le pendule se balance sans cesse car les forces qui s'exercent sur lui ne s'annulent jamais. Il permet de mettre en évidence la rotation de la Terre sur elle-même par des moyens uniquement terrestres. La démonstration scientifique servirait-elle à l'expérience artistique de *Carambole with Pendulum* ? En suggérant le va-et-vient des vagues, l'oscillation de la bille manifeste une inversion caractéristique du jeu pour devenir « représentation de lui-même ». On doit en particulier cette idée au philosophe Hans-Georg Gadamer pour qui la fin du jeu est de se donner en représentation. L'attrait du jeu ne tient ni dans une occupation distrayante, ni dans un plaisir amusant, mais tend à dépasser, selon lui, la seule subjectivité humaine. Gadamer déclare en ce sens dans son livre

Vérité et méthode : « Quand nous parlons de jeu à propos de l'expérience de l'art, nous n'entendons pas l'attitude ni l'état d'esprit du créateur ou de l'amateur, et absolument pas la liberté d'une subjectivité qui s'exerce dans le jeu, mais la manière d'être de l'œuvre d'art elle-même²⁶. » Sans remettre en cause le principe d'un terrain spécialement délimité, au contraire, il s'agit de substituer à l'action supposée du participant sa mobilisation effective dans l'espace du jeu. Son autorité ne se voit pas tant révoquée que déplacée au profit du jeu lui-même. Pour Gadamer, « le véritable sujet n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même (ce que montrent à l'évidence les expériences où il n'y a qu'un seul joueur). C'est le jeu qui tient le joueur sous le charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu²⁷ ». La table de billard de *Carambole with Pendulum* nous apprend de la sorte à modifier les buts de nos comportements pour être joués à notre tour, et partant, mis en mouvement en regagnant notre place de spectateurs. Sans devoir s'étendre davantage sur cette œuvre, on négligerait un aspect du jeu qu'elle représente si on n'abordait pas pour finir l'origine de sa conception en lien avec l'architecture qui devait l'accueillir. Si elle fut présentée pour la première fois à Londres de manière symbolique dans la première maison de jeu connue au début du XIX^e siècle sous le nom de *Temple of Chance*, la table de *Carambole with Pendulum* a d'abord été inventée pour être exposée dans la chapelle de la Vieille Charité à Marseille. Placée au centre, la forme ovale devait faire écho avec la coupole elliptique de l'édifice dessiné par Pierre Puget. On n'imagine pas autrement que l'oscillation de la bille suspendue au milieu du dôme ne transforme pas le jeu en spectacle emportant tout à la fois dans son mouvement le billard et son joueur jusqu'à l'architecture qui les contient et le monde qui les entoure.

« Il y a constamment expérience », déclare John Dewey dans son livre *L'Art comme expérience*, « car l'interaction de l'être vivant et de son environnement fait partie du processus même de l'existence²⁸. » Mais s'il est possible d'éprouver toutes sortes de sensations en toutes circonstances, il s'en faut que nos habitudes réunissent les conditions de vivre pleinement une expérience à part entière. La plupart du temps, « il n'y a pas adéquation entre, d'une part ce que nous observons et ce que nous pensons,

26. GADAMER (Hans-Georg), *Vérité et méthode: les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, trad. par Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Le Seuil, 1996, p. 119 (éd. orig. *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, dans *Gesammelte Werke*: I, Tübingen, Mohr, 1986).

27. *Ibid.*, p. 124.

28. DEWEY (John), *L'Art comme expérience*, trad. sous la dir. de Jean-Pierre Cometti, Pau, Presses de l'Université de Pau/Éditions Farrago, 2006, p. 59.

et d'autre part ce que nous désirons et ce que nous obtenons²⁹ ». Quels que soient nos efforts, nous remplissons des occupations dont nous n'assumons généralement qu'une faible partie ; alors que nous nous y adonnons avec confiance, peu d'entre elles parviennent au terme visé. Une fois entamées, elles sont souvent abandonnées avant d'avoir été achevées. Nous nous dérobons à la tâche d'aller jusqu'au bout. À l'inverse, l'expérience forme un tout qu'il s'agit d'assumer personnellement dans un espace et un temps donnés. Elle ne saurait donc être deux fois la même pour deux individus différents comme pour deux spectateurs confrontés à la même œuvre. Elle varie non seulement selon les personnes et les occasions mais change plus loin l'œuvre elle-même en la recréant dans un second temps. C'est avec des accents valéryens que Dewey estime qu'« un nouveau poème est créé par quiconque lit poétiquement³⁰ », à l'instar de l'auteur de *Monsieur Teste* qui affirme que le consommateur d'une œuvre devient à son tour son producteur³¹. Le primat de l'expérience souligné par l'esthétique pragmatiste de Dewey brise la relation à trois termes établie conventionnellement entre le producteur, l'œuvre et le consommateur. Loin de s'opposer au plaisir du jeu, elle pointe au contraire l'inaction, la défiance, le repli sur soi-même parmi les attitudes « qui font obstacle à l'unité de l'expérience³² ». C'est sur ce dernier point du plaisir du jeu que je me propose de montrer que l'impulsion ludique de l'art contemporain n'exclut pour autant ni le sérieux ni la réalité, mais qu'au contraire il ajoute à la sociabilité humaine. Avec le premier exemple de Maurizio Cattelan, on apprendra que l'esprit de convivialité n'oblitére pas une conscience des réalités politiques tandis qu'avec le deuxième exemple de Carsten Höller, on verra que l'assimilation du jeu à un divertissement, loin d'une frivolité, peut engager le corps dans une pratique de désœuvrement.

Avec *Stadium* de 1991, Maurizio Cattelan utilise le modèle du terrain en réduction que représente le baby-foot pour entrecroiser plusieurs problématiques artistiques, sociologiques et politiques. D'une longueur de près de 7 mètres, la table de jeu se voit dépasser ses limites habituelles en devenant, en une espèce de paradoxe oxymorique, un baby-foot géant. Fabriquée dans une entreprise spécialisée, elle a été conçue pour vingt-deux joueurs, onze de chaque côté conformément au nombre de joueurs d'une équipe de foot. Du jeu convivial pratiqué le plus souvent au café,

29. *Ibid.*

30. *Ibid.*, p. 139.

31. Voir VALÉRY (Paul), « Première leçon du cours de poétique », *Ceuvres*, t. I, éd. Jean Hytier, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1957, p. 1347 (Leçon inaugurale au Collège de France, 1937).

32. DEWEY (John), *L'Art comme expérience*, *op. cit.*, p. 65.

on passe au tournoi sportif disputé entre deux équipes attirées. Invité dans une foire d'art contemporain à Bologne, Cattelan avait réuni autour de *Stadium* une formation de joueurs sénégalais en situation irrégulière avec l'idée d'en assurer la promotion en qualité de manager. Il s'agissait pour lui de s'introduire alors dans le milieu de l'art, non pas d'une façon offensive ou provocante, « mais au contraire comme un clandestin, en utilisant les failles du système³³ ». Sa ruse emprunte la méthode des marchands immigrés à la sauvette pour la transposer sur le marché de l'art contemporain. À l'effet hyperbolique des proportions amplifiées du baby-foot, il adjoint la transposition symbolique du grave problème de la situation des sans-papiers sur la scène artistique d'un pays où le football est non seulement une valeur identitaire nationale mais est aussi assimilé aux affaires de violence, de corruption et de scandales financiers. Ainsi, à la question de savoir pourquoi il avait choisi le football, Cattelan répond en ces termes : « J'avais choisi une chose évidente, pour la montrer à tout le monde sous un angle différent. En Italie, le foot est le sport le plus populaire, son importance est presque sacrée. Dans les années 1980, les équipes africaines s'étaient hissées au niveau international. Les équipes du Cameroun, de l'Algérie, du Maroc étaient devenues importantes, elles étaient respectées, mais personne ne faisait le lien entre l'un de ces champions et l'homme de la rue qui vend des bracelets et des éléphants en bois, même si tous deux sont issus d'une même culture. L'idée était donc de se servir de quelque chose de populaire et de visible pour délivrer un message, et le foot et l'immigration étaient des instruments parfaits³⁴. » L'art comique de Cattelan n'écarte pas le regard critique que tout spectateur est en droit d'avoir vis-à-vis de ses passions comme des emportements collectifs que suscite aujourd'hui le football en dépassant les seuls aspects d'un sport populaire pour devenir un phénomène de société. En puisant dans le spectacle le matériau de son travail, il mêle dans un même objet humour et subversion, dérision et conviction. *Stadium* a été mis à la disposition du public lors de certaines expositions comme *Au-delà du spectacle* en 2000 au Centre Pompidou. Appariée au baby-foot surdimensionné, la photographie noir et blanc *AC Forniture Sud vs Cesena 12 to 47* fait état de la performance organisée par Cattelan à l'occasion de la rencontre entre une équipe italienne et celle de ses fournisseurs du Sud. Derrière le sourire des joueurs, l'image donne une preuve que tout semble bien vrai suivant l'intention de l'artiste d'inscrire un projet sérieux dans la réalité.

33. CATTELAN (Maurizio), *Le Saut dans le vide*, entretien avec Catherine Grenier, Paris, Le Seuil, « Fiction & Cie », 2011, p. 37.

34. *Ibid.*, p. 36.

La feintise ludique à laquelle ces protagonistes se prêtent de bon cœur n'édulcore en rien la gravité de la situation qu'ils soumettent à notre regard. En transposant la ferveur d'un match sur le terrain esthétique de la détente, *Stadium* matérialise autant les rapports suspects entre le sport et la politique qu'il exhume les sombres souvenirs du fascisme enté sur le Mondial italien de football, deux ans avant les Jeux de Berlin en 1936. Sur les maillots des joueurs africains, le mot « Raus » fait office de la marque d'un sponsor imaginaire en rappelant la sinistre formule nazie : « Dehors ». Loin du public massé des stades, le regardeur de Cattelan ne saurait pourtant se tromper en confondant une réalité et le dispositif fictionnel dans lequel *Stadium* l'invite à s'immerger le temps d'une partie de baby-foot. Tout à la fois joueur et spectateur, il est aussi proche du supporter que du héros auquel le premier s'identifie pour son seul plaisir du divertissement, sans être toutefois exclu de l'action.

Associés à la création, les deux mots de *jeu* et de *divertissement* se voient régulièrement objecter les mêmes reproches pour accuser leur futilité, leur insouciance ou leur naïveté. Dans son texte « L'éducation de l'Un-artiste », Allan Kaprow souligne la connotation de désœuvrement qui est communément associée au jeu. Il cite à l'encontre de ces lieux communs l'historien médiévisse Johan Huizinga en référence au Platon des *Lois*³⁵. Le jeu, non moins que toute activité sérieuse, mérite d'être traité sérieusement. Il n'est pas l'apanage de la légèreté de la jeunesse ; il concerne autant l'adulte que l'enfant lorsqu'ils s'abandonnent l'un et l'autre au jeu avec le sérieux le plus achevé. Huizinga écrit dans *Homo ludens* : « La conscience de "seulement jouer" peut être complètement reléguée à l'arrière-plan. La joie liée au jeu de manière indissoluble ne se mue pas seulement en tension mais en transport. L'extravagance et l'extase constituent les deux pôles de l'ambiance ludique³⁶. » Le plaisir s'applique à toutes les formes de jeu plutôt qu'il ne se cantonne au monde ludique de l'enfance. C'est une erreur de croire que le plaisir aurait été condamné

35. Voir PLATON, *Les Lois*, 803c (trad. du grec par Anissa Castel-Bouchouchi, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1997, p. 144). Cité dans HUIZINGA (Johan), *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 43. Allan Kaprow fait donc mention de cette citation dans « L'éducation de l'Un-Artiste, 2^e partie », art. cité, p. 146. Pour l'historien d'art Edgar Wind, Platon avait d'excellentes raisons d'écrire solennellement sur l'amusement : « Les jeux d'enfants, pensait-il [Platon], sont un instrument capital dans la formation du caractère, parce que c'est à travers l'imitation des autres que nous devenons ce que nous sommes. Ainsi que le disait James Harris au XVIII^e siècle, en des propos cités par sir Joshua Reynolds, "nous pouvons simuler un plaisir jusqu'à ce que nous voyions ce plaisir venir, et nous avons alors le sentiment que ce qui a commencé en fiction se termine dans la réalité" » (WIND [Edgar], *Art et anarchie*, Paris, Gallimard, 1988, p. 29-30). On rappellera enfin que Georges Bataille fait appel au même fameux passage des *Lois* de Platon dans un de ses textes sur le jeu : « Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux ? », *Œuvres complètes*, t. XII, « Articles II, 1950-1961 », Paris, Gallimard, « Blanche », 1988, p. 100-125 (1^{re} publication, *Critique*, n° 49, juin 1951).

36. HUIZINGA (Johan), *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 46.

par l'art contemporain au profit d'objets inintelligibles et inaccessibles qui ne concerneraient que leurs promoteurs. Il stimule plus vivement au contraire les différents sens sans se réduire au seul foyer de l'entendement couplé à la vue. Le changement des intentions est sans doute plus restreint que celui de leurs représentations. Comment ne pas ainsi penser aux colonnes torsées du baldaquin de Saint-Pierre dessinées par Le Bernin devant les extraordinaires toboggans conçus par Carsten Höller en octobre 2006 pour la Tate Modern de Londres ? Entre la possibilité de se jeter ou non dans un des cinq tubes de son *Test Site*, du haut des différents étages de l'ancienne centrale électrique, il ne s'agit pas de prôner une attitude contre une autre. Le regard que l'on porte sur ses interminables rampes hélicoïdales laisse place à d'autres impressions kinesthésiques qui se rapportent aussi bien au réel qu'à d'autres œuvres. Pour l'artiste belge : « Il y a ceux qui prennent le toboggan, et cela peut changer leur vie, et ceux qui ne font que regarder, et cela ressemble à ce que c'est avant tout : une sculpture qui rappelle une colonne de Brancusi³⁷. » À l'émotion que nous éprouvons devant la répétition des rhomboïdes sculptés par Brancusi ou devant les courbes en spirale du Bernin, l'installation de Carsten Höller propose d'apporter d'autres sensations plus vives qui se verraient libérées des emprises institutionnelles de l'art. En acceptant de nous laisser entraîner dans le mouvement effréné des toboggans de *Test Site*, nous abandonnons le contrôle de nos gestes et de nos décisions à l'exaltation gratuite de la vitesse. Environné d'entraves transparentes, c'est le corps tout entier qui est alors assujéti au temps. Pour l'artiste, le toboggan devient une extension du corps. En engageant à lâcher prise, à se laisser finalement aller, il invite à passer d'un état à un autre et à réveiller la part infantile de nous-mêmes. D'après Caillois, « chaque enfant connaît aussi bien, en tournant rapidement sur lui-même, le moyen d'accéder à un état centrifuge de fuite et d'échappée, où le corps ne retrouve qu'avec peine son assiette et la perception sa netteté ». Caillois mentionne à ce sujet nombre d'activités qu'il subsume sous le terme d'*ilinx* utilisé en grec pour désigner le tourbillon d'eau et par suite le vertige (*ilingos*). Ce sont tous les jeux associés à la vitesse, au vertige, au déséquilibre, à la perturbation et à la commotion que couvrirait cette catégorie de l'*ilinx*. Ils comprennent aussi bien la glissade précipitée sur un toboggan que le va-et-vient affolé d'une balançoire ou la rotation frénétique d'un manège. Tout se passe comme s'il s'agissait de mettre en branle les images fixes de l'escarpolette indiscreète de Fragonard ou du pantin désarticulé de Goya. Devant le *Test Site* de Carsten Höller, on pense

37. Cité dans TREMBLAY (Nicolas), « La grande glisse », *Numéro*, n° 79, décembre 2006-janvier 2007, p. 52.

également à la chute interminable de Mike O'Hara sur la piste d'un Luna Park désert dans *La Dame de Shangai* d'Orson Welles. À l'intérieur de la salle des turbines de la Tate Modern, le souvenir du film de Welles ne manque pas non plus de rappeler les divertissements des fêtes foraines. Comme les « machines à trouble³⁸ » que fabrique Carsten Höller, ces jeux mettent à mal la conception d'un monde continu soumis aux seules lois de la pesanteur. Mais en abolissant pour un instant la stabilité de la réalité, ils exercent une attraction à laquelle il est difficile de ne pas se soumettre entièrement.

« On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut³⁹. » Pour Roger Caillois, l'obligation de devoir jouer annulerait toute possibilité de jouer librement. On ne saurait jouer sous la contrainte. Sous l'impulsion ludique, la sensibilisation à l'art contemporain n'est pas séparable de l'expérience que donnent à vivre les œuvres dans la logique de leur production autant que dans celle de leur réception.

Rien n'est simplement et immédiatement donné, ni les formes, ni les significations qui demandent du temps et de la patience. Pour en prendre conscience, nous devons les bâtir à la manière dont il s'agit de créer l'œuvre. Le public doit se faire à son tour producteur. Écouter une musique, voir un film, lire un poème ne s'opposent pas moins à la passivité, quand bien même ces occupations se confondraient avec une distraction à la façon dont une œuvre peut inviter pareillement au désœuvrement. L'expérience de l'art, quelles qu'en soient les œuvres et leur perception, est toujours une attitude dynamique et non pas statique, tant pour celui qui fait que pour celui qui reçoit. Elle appelle plutôt ce que le philosophe Giorgio Agamben retient du verbe « dés-œuvrer » aux dépens des acceptions d'oisiveté et de paresse appliquées généralement au désœuvrement. « C'est une activité qui consiste à rendre inopérantes toutes les œuvres sociales de l'économie, du droit, de la religion pour les ouvrir à d'autres usages possibles⁴⁰ ». Loin d'être inerte, le désœuvrement fait apparaître dans le jeu des manières différentes de vivre aujourd'hui.

38. OBRIST (Hans Ulrich), « Carsten Höller », dans *Conversations I*, Paris, Manuella, 2008, p. 412. « Mes objets sont des outils ou des dispositifs conçus pour un usage spécifique, qui est de créer un moment de légère confusion et de provoquer des hallucinations au sens le plus large du terme. C'est la raison pour laquelle je les appelle des machines à trouble ("confusion machines"). »

39. CAILLOIS (Roger), *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 38.

40. AGAMBEN (Giorgio), « La pensée, c'est le courage du désespoir », entretien avec Juliette Cerf, *Télérama*, 7 mars 2012, p. 16; sur la notion de désœuvrement voir son livre *Nudités*, trad. de l'italien par Martin Rueff, Paris, Rivages, « Bibliothèque Rivages », 2009.