

**Le musée Quesnel-Morinière de Coutances
et
le lycée Le Brun de Coutances
présentent
« *Jouer avec le jeu* »**

Travaux des élèves de la section arts plastiques du lycée Le Brun de Coutances



Exposition ouverte du vendredi 21 mars au jeudi 24 avril 2014
de 10 h à 12 h et de 14 h à 17 h, fermé le mardi et le dimanche matin
Musée Quesnel-Morinière
2 rue Quesnel-Morinière, 50200 Coutances, tél. : 02.33.07.07.88.

"Jouer avec le jeu"

Si le « jeu » est une activité qui permet de se divertir, il va bien au delà d'un simple aspect ludique. Sa pratique est empreinte de culture et d'invention. Le « jeu » connote souvent le loisir mais il est soumis à des règles précises et conventionnelles, comportant des gagnants et des perdants et où sont prises en compte des qualités physiques ou intellectuelles, mais aussi l'adresse, l'habileté, la stratégie, la malice ou le hasard.

Dans la proposition faite aux élèves, le « jeu » a été pensé comme une métaphore de la création artistique moderne et contemporaine, où les règles ne sont plus à respecter comme dans l'art académique mais à détourner, et où l'art se redéfinit à travers des questionnements principalement sociaux.

Les exemples d'artistes et de plasticiens exploitant la « forme jeu » comme œuvre d'art ne manquent pas. De Georges de la Tour et son **Tricheur à l'as de carreaux** à Jason Rorher créant, avec **Passage**, un mini jeu vidéo volontairement obsolète ou Maurice Benayoun parodiant les jeux de console comme dans son œuvre participative **World Skin**, en passant par Marcel Duchamp et sa passion pour les échecs et la stratégie, c'est un thème largement présent dans la création. Rappelons de même l'invention du **Cadavres exquis** littéraire et graphique des surréalistes mais aussi leur **Projet pour le jeu de Marseille** (sorte de tarot revisité) qui définissent l'art comme un jeu de hasard. Pensons de même aux **Boites** de jeux du mouvement Fluxus, sortes de mini-musées d'objets ludiques. Enfin, on peut citer le **Jeu de topo** de Jean-Michel Sanejouand, créant un plateau avec des pions mais donnant comme consigne aux joueurs la nécessité d'inventer leurs propres règles.

Cette exposition rend compte des démarches entreprises par les élèves, les amenant à définir de nouvelles règles, à questionner certaines de leurs habitudes, à détourner des jeux de référence (**Cluedo**, jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, les dès, les jeux d'adresse, les jeux de société et leur présentation sous forme de valise) mais aussi à réfléchir par leur intermédiaire sur les relations sociales.

Ronan Descottes
Professeur d'arts plastiques au Lycée Le Brun de Coutances











