

Laurent Sfar. Aire de jeu

Mélanie Boucher

Number 79, Spring 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/8806ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Boucher, M. (2007). Laurent Sfar. Aire de jeu. *Espace Sculpture*, (79), 34–35.

Laurent SFAR. Aire de jeu

Mélanie BOUCHER

expressive gestural *diagram* in space.

As opposed to the architectural plan, which facilitates a projection of a building from a two-dimensional surface to three-dimensional space, the gestural diagram, one such as *Model of a Public Space*, implicates a number of dimensions simultaneously. It escapes the stasis of representation in that it is essentially affective and not merely descriptive. What I mean is that instead of being a contour that describes and demarcates space, the work proposes spatiality as an opportunity, an intersection of drives, impulses, articulations and alliances. During *Nuit Blanche*, the disposition of the conical spiral was that of a gathering and distribution. Its material constituents were expressed as vectors that affect and are affected by the social forces that are drawn to and implicated in its vicinity. The structure solicited clamor and provisional alliances.

CONGREGATION

Throughout the evening of *Nuit Blanche*, *Model of a Public Space* remained a palpable presence in all the events hosted. It did not impose a shape, but rather inflected the course of the evening with its spirit. I recall some passionate debates, and yet the modesty of the structure inevitably tempered them with a certain sense of lightness and optimism. As the night developed, *Model of a Public Space* became completely implicated in its proclivity. Other actions spontaneously took place. For example, during the intermissions that punctuated the events, audiences treated the structure as a maze and treaded along the ramp in light-hearted procession. At this point, one then experienced the definitive character of the conical structure: a simultaneous incarnation of centripetal and centrifugal forces that called the body to attention. Perhaps *Model of a Public Space* "resolves" the idea of public architecture and the public into a constellation of gestures. A loosely and yet affectively complicated set of gestures, that is. ←

Yam LAU is an artist and writer based in Toronto. He teaches painting at York University.

Le propre d'un jeu réussi est de procurer un réel plaisir chez ceux et celles qui l'exercent. De ce fait, à notre époque, tandis que dans toutes les sphères culturelles la distraction et la participation paraissent gagner du terrain aux dépens de la contemplation et de l'analyse, nombreux sont les artistes en arts visuels qui cherchent par le jeu et dans sa promesse de pure satisfaction de nouvelles formes et stratégies esthétiques qui seraient propices à interpeller, à divertir et à faire intervenir les visiteurs d'expositions¹.

Mais un jeu réussi se révèle habituellement, du moins dans le monde des adultes, lorsque l'activité est déterminée par un ensemble de

règles qui mènent, soit à l'acquisition d'un gain ou encore mieux à l'obtention d'un succès, soit à l'accusation d'une perte ou à l'« essuie » d'un échec.

Or, plus rares sont les artistes qui parviennent non seulement à occasionner une gratification heureuse en lien avec l'esprit du jeu, mais également à établir un véritable enjeu.

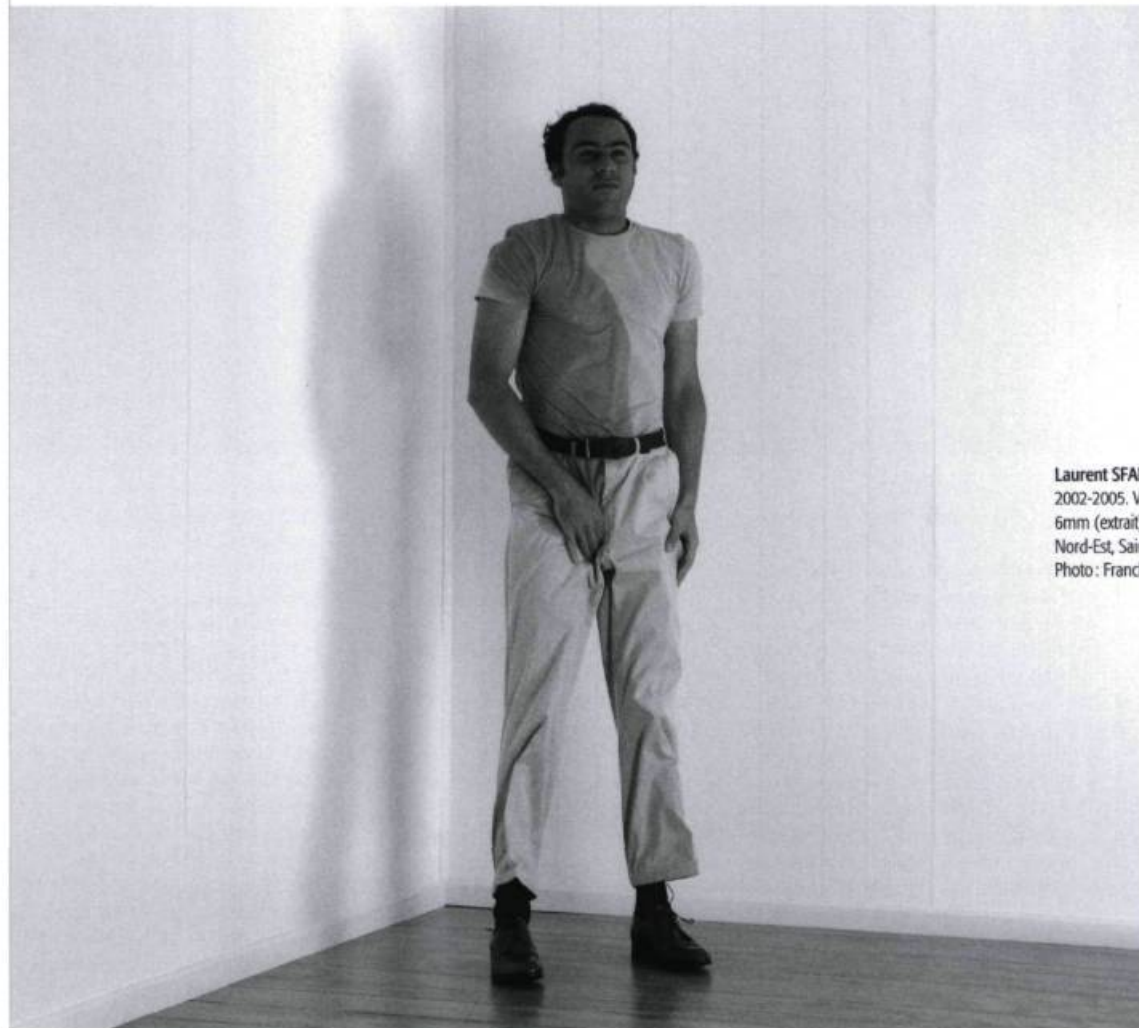
Lorsqu'ils réussissent, il se dégage des œuvres l'impression curieuse qu'elles travaillent en sous-main à nous déjouer et à nous mettre en échec, pour nous confronter à un aspect de la réalité que la majorité des individus cherchent à occulter. De mon point de vue, ces œuvres proches du *trickster*² constituent la part significative de celles qui procèdent par le jeu, en provoquant chez le visiteur une joie instantanée, à l'intérieur de

laquelle s'imisce ensuite une forme d'ambiguïté qui mène à un état résidant entre deux opposés, tels que le sont le plaisir et le déplaisir ou le sentiment du gain et celui de la perte.

Ce rapport incertain, duquel il se dégage généralement un humour fin, traverse l'œuvre entier de Laurent Sfar et, plus particulièrement les œuvres *Fontaine*, *Bousillé 2 (#e)*, *Traffic*, montrées au Centre des arts actuels SKOL, à Montréal, du 14 avril au 13 mai 2006. Dans les prochains paragraphes, je souhaite traiter de cette exposition en portant une attention particulière sur la réalisation sculpturale *Bousillé 2 (#e)* (2006).

LE PING-PONG

Bousillé 2 (#e) révèle l'esprit du jeu, l'humour menant à la dérive qui distingue la démarche entière de



Laurent SFAR, *Fontaine*, 2002-2005. Vidéo couleur 6mm (extrait). Production Est-Nord-Est, Saint-Jean-Port-Joli. Photo: Franck Michel.

Laurent Sfar. Mais, de surcroît, la sculpture participative est un jeu véritable et familier, quoique l'artiste l'ait grandement réinterprété, un ping-pong avec lequel les visiteurs d'exposition sont invités à s'amuser. Avant toutefois d'agripper une raquette et de se commettre au jeu, ceux-ci réfléchiront peut-être à l'étendue de son importance, puisqu'il serait le sport le plus pratiqué sur la planète et ce, même s'il n'est pas adapté aux enfants³! Le tennis de table est un petit sport conçu par les adultes, pour leur plaisir, avec le sérieux qu'il suppose.

Or, si toute forme de jeu ne s'oppose pas au sérieux, mais met à distance la réalité, comme l'a écrit avec justesse Marie Fraser⁴, l'œuvre de Laurent Sfar met en plus à distance le jeu favori d'entre tous en *bousillant* ses règles, en le mettant hors d'usage. De fait, la table de

perforer, jusqu'à ce que le dispositif installé s'effondre en entier, parce qu'il ne possède plus le nombre minimal de points d'appui et d'ancrage requis à son maintien. Comme si l'enjeu était d'anéantir le jeu ou, par extension, de saccager la réalité, la source d'amusement préférée y compris.

Faire l'usage, à deux ou à plusieurs, de *Bousillé 2 (#e)* en partageant la volonté que les balles traversent de part et d'autre du filet mène à inventer de nouvelles règles au ping-pong et à développer un sentiment de complicité entre les participants. Encore ici, dans l'expérience vécue comme dans celle qui est imaginée, l'adversaire n'est pas un autre individu mais bien le jeu, contre lequel on se bat. L'objectif principal de l'activité demeure le même qu'avec le ping-pong standard, soit qu'une balle traverse un

entre plaisir et déplaisir, humour et sarcasme, attrait et dégoût, etc.— sont d'ailleurs présents dans les projets de Laurent Sfar. Je songe ici à *Bousillé 2 (#e)*, mais aussi aux vidéos *Traffic* (2006) et *Fontaine* (2006), qui se donnent d'ailleurs en tant que phénomènes visibles du basculement. La première montre un arbre qui tourne sur lui-même tandis que la deuxième projette une image sur laquelle je souhaite m'attarder davantage.

Fontaine (2002-2005) donne à voir un homme, debout, en position frontale, qui porte un pull jaune se mouillant peu à peu. La source de la tache ainsi faite et grossissant sur le vêtement semble être indéterminée. La qualité de la projection alimente certes cette impression, mais, par ailleurs, elle rend improbable le saisissement du leurre autour duquel l'œuvre s'articule. La tromperie consiste à présenter en tant que simple captation de la réalité une image ayant été trafiquée, ceci, grâce à une suite de renversements.

Le décor épuré à l'intérieur duquel la scène a été tournée fut construit sens dessus dessous, le plancher à la place du plafond et le plafond à la place du plancher. L'homme y prenant position a conséquemment été suspendu tête en bas et jambes en haut, ce qui explique l'étrangeté qui s'en dégage; les formes de son corps et de ses vêtements ne sont pas identiques à celles que l'on connaît. Il crée lui-même la tache en expansion sur son pull, en urinant.

Au moins quatre manifestations de basculement peuvent être énumérées dans *Fontaine*. La première est celle du décor à l'envers, et, la deuxième, celle du corps à la renverse. La troisième est celle de l'urine expulsée qui souille au lieu de contribuer à l'hygiène. Pour sa part, la quatrième est celle de l'image filmée, qui est ensuite inversée pour générer un semblant de réalité. Il s'agit, encore ici, de mettre à distance la réalité à l'aide du jeu et de ses stratégies.

Les œuvres de Laurent Sfar, comme toutes celles qui excellent par le jeu, brouillent les frontières qui séparent normalement deux opposés et déconstruisent nos perceptions du monde qui nous entoure et que nous participons à édifier. Aussi, même si elles

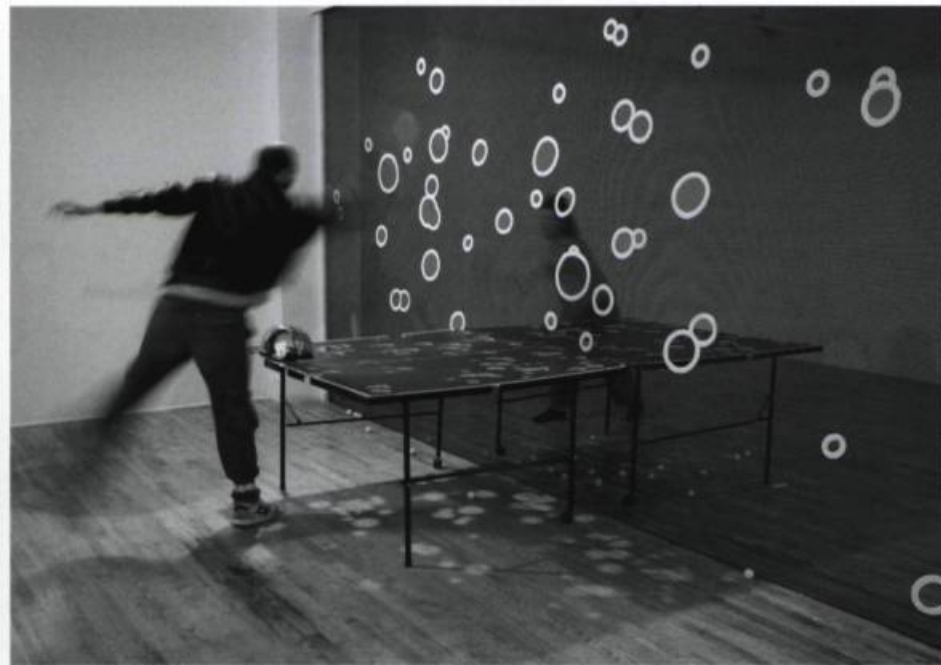
amusent et font bien rire, elles ne sont pas légères. Ce qu'elles ont de comique facilite l'accueil du tragique qu'elles tentent également de montrer. ←

Laurent Sfar, *Fontaine*, *Bousillé 2 (#e)*, *Traffic*
Centre des arts actuels SKOL, Montréal
14 avril – 13 mai 2006

Commissaire indépendante, **Mélanie BOUCHER** poursuit des études de doctorat à l'Université du Québec à Montréal. En 2003, elle était cocommissaire de *ORANGE* dont elle a dirigé l'importante publication. Elle a été commissaire d'expositions à *EXPRESSION* de même qu'au Musée national des beaux-arts du Québec et au Musée régional de Rimouski. Elle a aussi contribué à plusieurs publications, colloques et événements. En 2005, Mélanie Boucher était lauréate du prix Relevance de la Société des musées québécois.

NOTES

1. Les réflexions sur le sujet du jeu en art contemporain sont nombreuses et variées. Je me limiterai à renvoyer le lecteur aux deux principales sources consultées pour la rédaction de cet article. La première, *Le ludique*, est une publication accompagnant l'exposition du même nom, présentée en 2001 au Musée du Québec, à Québec, et en 2003 au Musée d'Art Moderne de Lille-Métropole, à Lille-Métropole, dont la commissaire était Marie Fraser, pour laquelle j'ai été assistante de recherche, tandis que la deuxième est le premier de deux dossiers thématiques sur l'humour coordonnés par André-Louis Paré: Marie Fraser et Jacinto Lageira, *Le ludique*, Québec, Musée du Québec, 2001, et *Espace*, dossier «Sculpture & humour», n° 76, été 2006.
2. Le *trickster* est un personnage légendaire qui, suscitant la joie tout en semant la crainte, cultive la confusion par le biais de la tromperie. Pour un très beau texte sur la présence du *trickster* dans l'art contemporain, lire Jean-Philippe Uzel, «Petite histoire du *trickster* en Amérique», dans Jocelyne Lupien et Jean-Philippe Uzel, *Double jeu. Identité et culture*, Québec et Montréal, Musée national des beaux-arts du Québec et Le Soi et l'Autre, 2004.
3. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tennis_de_table>
4. «Pour souligner ce que la réalité, même la plus ordinaire, contient de merveilleux, d'enchantement ou d'inquiétant, le jeu permet de mettre à distance la réalité et le quotidien en même temps qu'il les rapproche. Il ne représente pas un moyen de fuir la réalité en proposant un univers imaginaire, artificiel ou symbolique, mais bien plutôt un moyen de la réintégrer.» Marie Fraser, «Attitudes ludiques en art contemporain», *op. cit.*, p. 12.



Laurent SFAR,
Bousillé 2 (#e), 2006.
Table de ping-pong
perforée, filet, balles,
raquettes. 3,2 x 6 m
(dimensions du filet).
Photo: Guy L'Heureux.

ping-pong est criblée de trous et le filet qui la sépare en deux est de dimension démesurée, octroyant par sa confection que quelques espaces restreints pour faire traverser les balles— l'individu qui s'y essaie a donc plus de chance de rater son coup que de le réussir. Et l'on s'imagine aisément celles qui parsèment le sol produire un trou sur la surface de la table ou dans le filet du moment où elles les touchent. De rebondir, et de les

filet, mais tout le reste semble être sens dessus dessous.

LA CULBUTE

Les effets de retournement et de renverse auxquels le jeu de la culbute est volontiers associé sont nombreux dans les réalisations en art contemporain qui se prévalent de l'esprit du jeu. Ces basculements, qui brouillent les repères et qui favorisent le développement d'un état se situant entre deux opposés