

PLAY / DISPLAY, Galerie 22,48 m², Paris, du 13 septembre au 31 octobre 2013

Vanessa Morisset

Rénovation

Renovation

Number 80, Winter 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70989ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les éditions esse

ISSN

0831-859X (print)

1929-3577 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Morisset, V. (2014). Review of [*PLAY / DISPLAY*, Galerie 22,48 m², Paris, du 13 septembre au 31 octobre 2013]. *esse arts + opinions*, (80), 96–96.



Mathieu Beauséjour, *Être gouverné*, vue d'exposition, Eponyme Galerie, Bordeaux, 2013.
photo : permission de Eponyme Galerie, Bordeaux

Mathieu Beauséjour, *Être gouverné*

Eponyme Galerie, Bordeaux, du 31 octobre 2013 au 31 janvier 2014

En résidence au Studio du Québec à Londres de juillet à décembre 2013, Mathieu Beauséjour profite de sa venue en Europe pour nous offrir une exposition monographique à la galerie qui le représente à Bordeaux. *Être gouverné* s'inscrit dans un projet qui anime l'artiste depuis plusieurs années déjà, élaboré à partir d'une sémiologie tant mythologique que contemporaine du soleil : « Le soleil allait devenir l'archétype d'un vide qui engouffre, qui se consume tout en étant resplendissant. L'image du soleil est symboliquement somptueuse, inépuisable et effrayante. » (Mathieu Beauséjour, *Le soleil mon œil*, 2013)

Aux prises avec une fascination fertile pour l'imminence du pire, Beauséjour exécute ici sa nouvelle révolution : celle qui consiste à tourner autour d'une figure allégorique si puissante qu'elle peut contenir tout l'or du monde et son chaos le plus total. L'artiste s'investit d'un protocole gestuel entièrement tourné vers l'économie de moyens, une sorte d'épreuve occupationnelle riche de son caractère absurde et du vide temporel qu'elle génère. Ce processus de travail produit une usure singulièrement créative pour son auteur qui s'inspire des emblèmes héraldiques et des guilochis de billets de banque pour mener une étude autour de la ligne noire et de sa patiente répétition. À l'instar des motifs hachurés dans les gravures anciennes, Beauséjour instaure un code de traduction de la couleur par le dessin noir. Ce système d'enchevêtrement des lignes met en jeu à la fois une recherche sur les effets d'optique et une représentation sophistiquée des symboles de pouvoir et d'argent.

Lors de l'exposition, l'environnement blanc, vide et lumineux de la galerie est mis en perspective par les éléments soigneusement choisis d'une trame narrative en suspens. L'étincelle d'un gong d'or qui retentit (*To be governed*, 2012), la béance obscure du vinyle gravé qui tourne en silence (*Icarus*, 2010), la série infinie de lignes noires qui convergent toutes vers un néant irradiant (*Acéphale*, 2011, *Order vs Chaos*, *Power balance II*, *Influence et Collusion*, 2013), le métissage des médiums et des codes dans les œuvres de Beauséjour, autant que leur circonvolution autour du même astre catalyseur de toutes les peurs et convoitises, prédisent pour notre civilisation contemporaine un destin assimilable à la tragédie icarienne. Dans sa quête avide de puissance, l'empire capitaliste qui régit notre monde rencontrera le mythe, se brûlant les ailes au soleil de ses ambitions démesurées. La lumière confrontée à son versant le plus sombre, la précision de l'œil associée à l'extrême lucidité d'un regard, et le rythme obsédant des rayons noirs en flottaison dans l'espace incarnent sans équivoque l'éblouissante culminance qui précède la chute.

[Stéphanie Dauget]



Jean-Baptiste Caron, *Une Histoire du monde*, Galerie 22,48 m², Paris, 2013.
photo : Ana Tamayo, permission de la Galerie 22,48 m², Paris

PLAY / DISPLAY

Galerie 22,48 m², Paris, du 13 septembre au 31 octobre 2013

Quiconque a visité un jour une rétrospective Fluxus a éprouvé la frustration de devoir contempler à travers des vitrines des objets conçus pour jouer et être manipulés, comme des boîtes de puzzles, raquettes de ping-pong truquées et autres. Comment exposer des objets ludiques ? La question est abordée par les pièces de *Play / Display* qui permettent aux visiteurs d'explorer les interférences entre les règles du jeu propres à chacune et celles visant à leur préservation, communes à toutes les galeries et musées. Au sein d'une scénographie qui prend la forme d'un grand jeu de l'oie et brouille la frontière entre le mobilier et les pièces, les œuvres, presque toutes conçues pour l'occasion, déclinent les possibilités de relation à l'objet, depuis la déconstruction jusqu'à l'interdiction de toucher. Par exemple, la sculpture en mousse de Hektor Mamet peut être démantelée et réagencée grâce à des *scratches*. On manipule à sa guise la chaise de jardin de Leopoldo Mazzoleni dont les morceaux découpés ont été réassemblés à l'aide de charnières métalliques. À l'autre extrémité de la proposition, le jeu est représenté dans les dessins de stades de Géraud Souhliol, tandis que *La Chimérisation #8* de Beat Lippert, un moulage de peluche qui évoque de manière émouvante la sacralité des reliques, renoue avec la distance qu'imposent généralement les conditions d'exposition. La pièce que l'on aurait le plus envie de toucher pour se rappeler la douceur de l'enfance, se dérobe, parce que trop fragile.

En ce qui concerne la parodie des jeux classiques, on peut tester sa capacité à établir des rapprochements pertinents entre deux images avec le *Memory* de Marianne Muller, créé à partir des diptyques photographiques de l'artiste, s'essayer au puzzle à sept couches de Caroline Delieutraz, inspiré des zooms de Google Art Project (ici sur *La Tour de Babel* de Bruegel l'Ancien), exercer sa logique avec la sculpture en bois de l'artiste coréen Sang-Sobi Homme ou naviguer à l'aide du levier de commande dans le montage de films de Émilie Brout et Maxime Marion.

Au centre du dispositif de l'exposition, une œuvre intrigue particulièrement. Sur un plateau de bois qui constitue l'une des cases du jeu de l'oie, une petite sphère attend d'être activée. Il s'agit d'*Une histoire du monde* de Jean-Baptiste Caron, œuvre habituellement présentée avec trois boules dans un filet du type sac de billes, qui comporte, affirme l'artiste, la particularité de tourner en spirale lorsqu'on la lance. À l'origine conceptuelle, comme une mini *Spiral Jetty* potentielle, la sphère présentée ici peut être mise en mouvement... et tenir sa promesse.

Dans cette exposition, on joue donc beaucoup, mais plus que sur le jeu, l'attention se porte très vite vers soi et la proximité que l'on s'autorise avec les œuvres. À travers les expériences proposées, on se réapproprie en somme un rapport à l'art qui n'est pas fixé une fois pour toutes.

[Vanessa Morisset]