

École Supérieure d'Art et Design, www.esad-gv.fr — 25 rue Lesdiguières, 38 000

• Grenoble; Tél. +33 (0)4 76 86 61 30, M^{él.} grenoble@esad-gv.fr

• Valence

CONTENU DE COURS 2018-2019 ●

Intitulé du cours : Atelier Recherche et Création – Faites vos jeux. Rien ne va plus.

Enseignant.e.s : Slimane Raïs en collaboration avec Patricia Brignone.

Étudiant.e.s de 1^{re} à 5^e année.

les lundis et mardis en semaine B.

« *Jouer c'est toujours une expérience créative* »

Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, 2002.

Objectifs du cours

L'art et le jeu ont ceci en commun : ils ne supportent pas le scepticisme. Tout comme dans l'art, pour jouer il faut y croire ... Seulement, qui dit jeu dit enjeu, donc quelque chose que l'on risque. Le jeu de l'art serait donc de prendre de risque ? Pourquoi ? Comment ?

Contenu du cours

La présence du jeu dans l'art remonte à l'antiquité. Dans une peinture de l'Égypte antique on aperçoit Néfertiti jouer aux échecs. Cinq mille ans plus tard, Marcel Duchamp, à 76 ans, en costume noir, défie à ce même jeu, Eve Babitz, nue. En 1533, l'empereur Charles Quint demanda au Titien de réaliser une copie de son portrait, réalisé un an plutôt par le peintre Jacob Seisenegger, mais en y incluant 7 différences. Le jeu des 7 erreurs est né.

Les artistes contemporains, à l'instar de Cattelan, de Signer, de Kippenberger ou encore Demand, ont considérablement réduits les frontières entre l'art et le jeu, au point d'en créer de nouvelles « règles ». Le jeu est ainsi une manière de prendre de la distance avec le réel. Tout comme l'art, il permet le décalage, la ré-contextualisation et l'humour (parfois poussé jusqu'à l'absurde).

Modalités et critères d'évaluation

Contrôle continu

- Origine et évolution du projet (évaluation des phases de la recherche et de la production).
- Inscription culturelle du travail (appropriation et pertinence des références).
- Présentation des travaux, mise en espace.
- Qualité des réalisations.
- Relation de travail, présence en cours, engagement.
- Entretien de 20 minutes avec l'étudiant lors du bilan. Notation /20

Références

Caillois Roger (1991), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* [1957], Paris, Gallimard.
Winnicott Donald Woods (2002), *Jeu et réalité : l'espace potentiel* [1971], Paris, Gallimard.
Ainsi que Fluxus, Martin Kippenberger, Fischli/Weiss, Roman Signer, Maurizio Catellan, Présence Panchounette, Pierre Joseph, Simon Starling (*Autoxyloprocycloboros*), Zbigniew Libera (*Konzentrationslager*), et aussi Hélène Delprat (jeu davantage axé sur la parodie et l'image de soi) ou encore Véronique Boudier (*Les gentilles prouesses*).