

et si

1ère édition

DOSSIER PRESSE

Précisions, horaires et rdv : 06 20 72 18 42

et si

un jeu des jeux par Marie-pierre Duquoc et Nicolas Gautron

invite

la bibliothèque du butin

par Julien Salban Créma



Image © Julien Salban Créma

MEAN Manufacture d'Expérimentation Artistique Nazairienne
35 rue de Trignac, 44600 Saint-Nazaire

12 oct. – 5 nov. 2023

PROGRAMME

VERNISSAGE le jeudi 12 octobre à partir de 18h

EXPOSITION du 13 octobre au 5 novembre 2023
Ouvert les vendredi-samedi-dimanche, de 14 h à 18 h

JEUX les vendredi-samedi-dimanche, à 15h, 16h, 17h, avec et selon les personnes présentes, ou sur rendez-vous

- Le samedi 14 octobre à 15h, arpentage et jeu avec Julien Salban Créma et Tibo Labat
- Le samedi 21 octobre à 15h, jeu avec Carole Perdereau
- Le vendredi 27 octobre à 17h, arpentage et jeu avec Cécile Mercat

Précisions, horaires et rdv : 06 20 72 18 42
www.instagram.com/manufacture_mean
www.facebook.com/meansaintnazaire

RÉSUMÉ

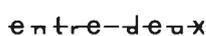
Et si est un jeu, des jeux, qui s'activent collectivement sous forme performative et d'exposition. Basé sur six récits de vie et d'expériences, le jeu énonce des hypothèses à partir desquelles les joueur·euses sont invité·es à expérimenter et élaborer ensemble d'autres imaginaires du commun et peut-être du futur commun.

Artiste et contributeur du jeu, Julien Salban Créma est invité pour une carte blanche. Il y présente **La bibliothèque du butin**, une documentation active et artistique de sa pratique de l'apiculture sous la forme d'un personnage aux multiples accessoires. Cette œuvre rend compte de la particularité de ses gestes, des déplacements provoqués dans sa relation aux abeilles et aux paysages qu'elles façonnent. Elle témoigne de l'ensemble des corrélations qui existent entre organisations sociales de l'abeille et humaines.

Les contributeur·trices Tibo Labat, architecte de situations et de relations, Cécile Mercat, conceptrice en paysagement, proposeront chacun·e un arpentage et l'activation d'un jeu entre Méan et Saint-Nazaire. Jean-Félix Marécaux, concepteur de jeux de sociétés, et Carole Perdereau, chorégraphe, nous ont accompagnés sur plusieurs étapes de la mise en place du jeu et de ses règles. Ils proposeront chacun·e leur propre interprétation du jeu.

Et si est un projet itinérant qui s'élabore et s'enrichit au fil des rencontres et parties de jeu. Il est accompagné par l'association Entre-deux à Nantes et de nombreux partenaires, et accueilli à MEAN, Manufacture d'expérimentation artistique nazairienne, pour cette première édition.

Ce projet bénéficie des soutiens du Cnap, bourse d'aide à la création; de la DRAC Nouvelle-Aquitaine, de la Région Nouvelle-Aquitaine et de Astre, contrat de filière arts plastiques et visuels, AAP Coopération, création et territoires; de la Ville de Saint-Nazaire, bourse d'aide à la création artistique. Il est accompagné et soutenu par les associations Entre-deux à Nantes (44), et Quartier Rouge à Felletin (23), avec la participation des nombreux·ses contributeur·trices et joueur·euses.



et si

Un jeu des jeux par Marie-pierre Duquoc et Nicolas Gautron

PRÉSENTATION

Et si est l'aboutissement d'un dispositif de recherche initié en 2021, initialement nommé *Jeux de sociétés*.

Œuvre multiple et éditoriale, *Et si* est un jeu, des jeux, coopératif(s) et introspectif(s), un dispositif plastique, performatif, ludique et poétique, un protocole de recherche, d'enquête et de rencontres, un processus de co-création, collaboratif et contributif itinérant, un dispositif artistique et documentaire qui interpelle nos formes sociales, environnementales et politiques.

Le jeu repose sur six récits d'expérience et de vie. Il énonce des alertes, des désirs des essais, des stratégies, des réalisations, des inventions, des possibles. Sous forme d'hypothèses ou questions et un ensemble de mots-sujets, les joueur-euses sont invitées à expérimenter, élaborer collectivement d'autres imaginaires du commun et peut-être du futur commun.

Et si se déploie entre plusieurs territoires en lien avec de nombreux partenaires, contributeur-trices et joueur-euses. Il s'invente au fil des rencontres, essais et parties, nourri par la diversité des paysages et les contextes qui l'accueillent. Ainsi, son élaboration constituée de plusieurs étapes le mène de Nantes à la région Limousin, en passant par les Hauts-de-France pour rejoindre aujourd'hui Saint-Nazaire.

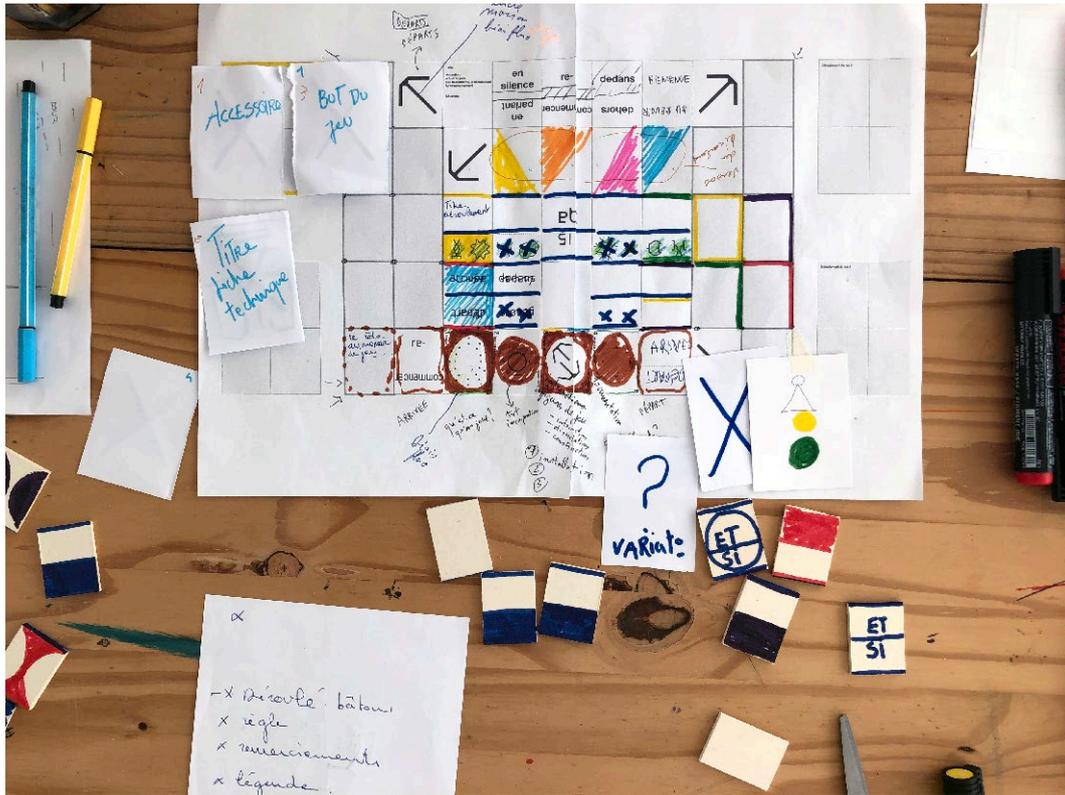
Dispositif éditorial sous forme de jeu performatif et d'exposition, *Et si* sera prolongé par l'édition d'un livret-jeu, activable autour d'une table.

UNE PREMIÈRE ÉDITION À SAINT-NAZAIRE

Et si prend appui dans l'espace artistique de MEAN à Saint-Nazaire.

Le jeu se crée, s'expose, s'active, se réinvente en contact avec le lieu qui l'accueille, un territoire, ses habitants, interprètes et joueurs. Le jeu nous invite en observant ce qui existe déjà, à penser, imaginer, formuler, anticiper les métamorphoses environnementales et ses mutations sociétales. Il tente, sous une forme collective, dans l'espace du jeu et de ses règles mouvantes, d'explorer nos potentialités et nos imaginaires. Son écosystème, composé de règles, d'éléments et accessoires de jeux, cartes-mots, s'augmente et se module sous l'influence de ses activateurs. Ainsi, il conte des géographies, des organisations, des situations, des structurations, des façons de faire et de dire, des nécessités, des urgences, des solutions, etc.

Le jeu prend pour point de départ des témoignages de six personnes qui, face aux enjeux actuels, s'engagent dans des transformations de leur activité, dans leur manière d'habiter et de vivre. Selon le contexte d'exposition, nous offrirons pour chacune d'entre elles, un espace de création, de discussion, d'échange avec le public et son territoire. Dans le cadre de cette première édition sur la région des Pays de la Loire et sur le littoral nazairien, nous invitons Julien Salban Créma, Cécile Mercat et Tibo Labat.



Marie-pierre Duquoc et Nicolas Gautron, esquisses pour *Et si*



Marie-pierre Duquoc et Nicolas Gautron, *Et si on faisait exister des polarités*
Assemblée générale Entre-Deux, Nantes, juin 2023

la bibliothèque du butin

une exposition par Julien Salban Créma

PRÉSENTATION

Depuis 2017, une partie de ma pratique artistique consiste en la création de bibliothèques, participant à répandre dans l'espace public toutes formes d'objet (imprimés, faits, contrefaits ou fac-similés), sous la forme de sculptures-enveloppes créant des conditions de lecture et d'apparition singulières.

Le texte ci-dessous en est une brève description :

La Bibliothèque du Bûcher réunit un ensemble de structures mobiles, destinées à s'inviter partout où l'on n'aurait pas besoin d'elles.

Et pourtant, malgré qu'elles puissent paraître inutiles aux yeux d'un-e historien-ne, elles se plaisent à faire apparaître dans l'espace public des histoires par des biais contradictoires.

Chaque bibliothèque existe sous sa propre forme : médiévale, des cabanes, des hérésies littéraires, de la valeur d'échange, de la kabbale, de l'homoérotisme.

Elles ne proviennent pas du futur et en cela sont décevantes : une certaine science-fiction nous a sommé d'attendre.

Elles tentent tant bien que mal, de participer à la réalisation des prophéties qu'elles véhiculent. Elle sont composées de livres, documents, objets qui la font tenir debout.

Chaque document est consultable sur place.

Chaque bibliothèque vaut comme monde, elles regardent toutes le siècle dans les yeux et lui font un croche patte.

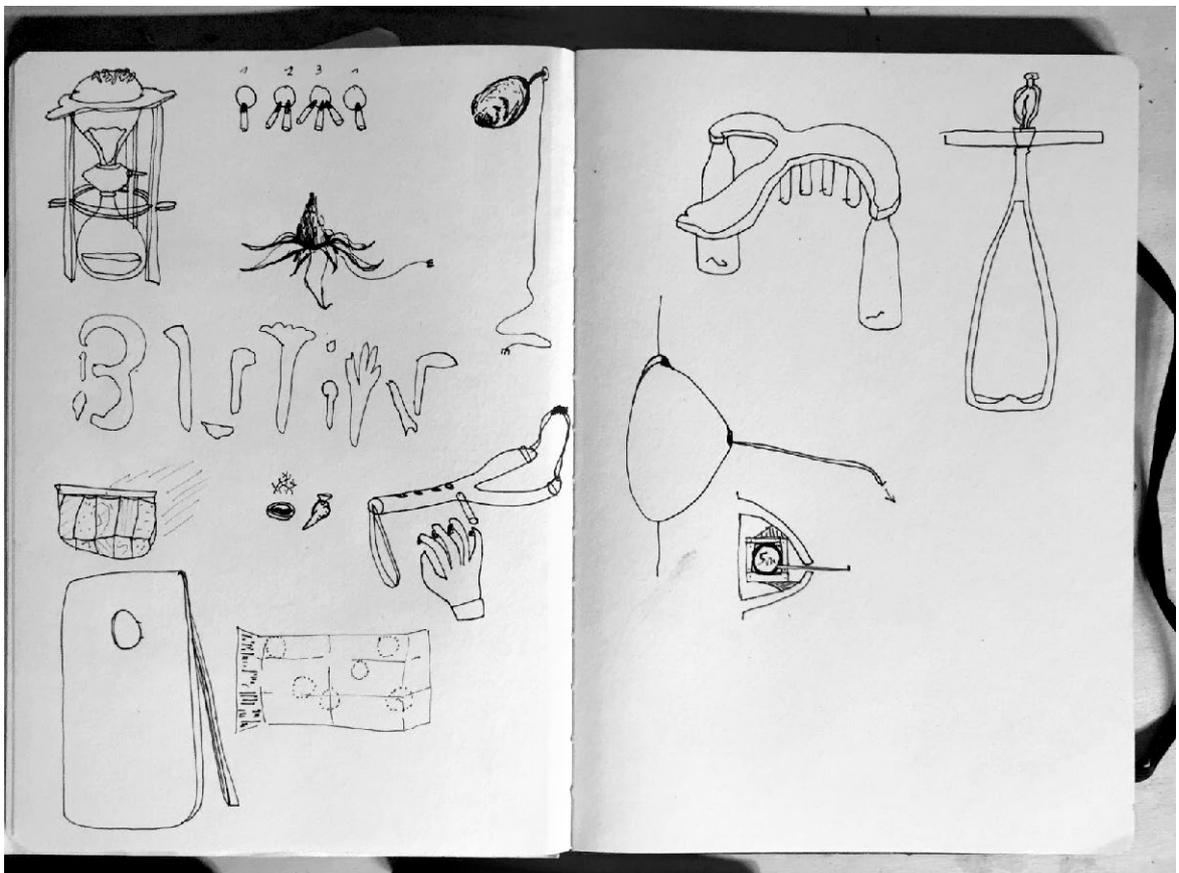
Pour cette exposition, j'imagine une bibliothèque rendant compte de la particularité de mes gestes en apiculture, des déplacements que provoque ma pratique particulière dans cette relation aux abeilles, aux paysages qu'elles façonnent.

Tandis que les autres bibliothèques dévoilent les livres et objets que je conserve, celle-ci mettra en évidence une forme de pratique de l'archive que je mène depuis quelques années. Miels, plantes, relevés de cartes, floraisons et anecdotes sont autant d'éléments que je recueille et collecte en parallèle de ma pratique agricole.

La bibliothèque du butin, sous la forme des accessoires du personnage de lae Gardien-ne, témoignera de l'ensemble des corrélations qui existent entre organisations sociales de l'abeille et humaines, expressions olfactives et visuelles, typicité des sols et des nectars, fermentation et conservation, etc.



Nicolas de Larmessin, *Habit de Vinaigrie*, vers 1700



Julien Salban Créma, esquisses pour *La bibliothèque du butin*

PROTAGONISTES

Marie-Pierre Duquoc

Titulaire d'un DNSEP en art, Marie-pierre Duquoc cofonde Mire en 1993 à Nantes pour la diffusion du cinéma expérimental et d'artiste, qu'elle pilote jusqu'en 2003.

Aujourd'hui, ses expériences artistiques se déploient entre performance, jeu, écriture, dessin, vidéo.

Les propositions artistiques de Marie-pierre Duquoc s'inscrivent dans l'observation de nos modes d'organisations collectives. Elles se déploient dans la mise en place de dispositifs de narration, favorisant de nombreuses collaborations et contributions. Le langage et la langue fournissent la matière de ses expérimentations graphiques et orales, donnent corps à ses extrapolations analytiques et narratives, orchestrent les échanges.

Marie-pierre Duquoc

33 (0)6 20 72 18 42

mp.duquoc@free.fr

www.reseaux-artistes.fr/dossiers/marie-pierre-duquoc

http://visuels_mpDuquoc.pdf

Nicolas Gautron

Nicolas Gautron est graphiste et enseignant à l'ENSA Limoges. Dans ce cadre, il codirige l'atelier de recherche et création *Expérience du territoire* qui interroge les manières dont l'art et le design abordent et agissent au contact du territoire et des enjeux actuels. Il a suivi des études en école d'art à Cergy puis Angoulême. Il y développe une recherche sur l'image en mouvement qui le conduit à cofonder à Nantes l'association Mire pour la diffusion du cinéma expérimental. Ses recherches répondent à une nécessité de visibilité, d'accès, de partage, de transparence et interpelle ce qui entre nous fait société. Il aborde le graphisme au sens large comme un champ d'interactions, de rencontres, un terrain de déplacements libre et ouvert. Développant de nombreuses collaborations avec des artistes, architectes, typographes, il amorce les conditions pour l'expérience, pour emmener à, laisser apparaître, puis accompagner, faire relais, passer la main.

Nicolas Gautron

33 (0)6 51 39 53 64

nico.gautron@free.fr

http://nico.gautron.free.fr/visuels_nGautron.pdf

Jean-Félix Marécaux

Auteur, traducteur et poète, Jean-Félix Marécaux est originaire de Béthune (62). Rôliste et créateur de jeux depuis une vingtaine d'années, il s'intéresse aux mécanismes de notre société, aussi bien sur le plan social et économique que politique. Après l'obtention d'un Master en arts visuels et d'une licence en management culturel, il s'oriente vers les métiers de l'économie sociale et solidaire tout en maintenant son activité artistique. En 2006, il développe son premier jeu vidéo politique, Belleville RPG, concernant la situation des sans-papiers à Paris. Depuis 2015, il est résident permanent au Performing Arts Forum, Saint Erme (02). Il travaille actuellement sur le développement de plusieurs jeux de société et participe à des projets chorégraphiques mettant en relation le mouvement et le jeu.

Carole Perdereau

Carole Perdereau interprète, chorégraphe et pédagogue se forme aux conservatoires d'Orléans et Tours, aux Rencontres Internationales de Danse Contemporaine à Paris, puis à l'école d'art d'Amsterdam, School For New Dance Development. À partir de cette période, elle commence à engager une recherche chorégraphique. Depuis 1999, elle a créé : *Ex, Between 5 to 5 and 5, Micro Music, A faire chez soi, Objets/ Monstres, Travers, L'Assaut, Ouest*. Parallèlement comme interprète, elle travaille notamment avec Gaël Sesboué, Jocelyn Cottencin, Loïc Touzé, Latifa Laâbissi, Laurent Pichaud, Fabienne Compet, Sylvain Prunenec, Pierre Droulers, Donald Fleming. Titulaire du diplôme d'Etat en danse contemporaine, elle enseigne régulièrement auprès de publics professionnels et amateurs.

Julien Salban-Créma

Diplômé de l'École nationale supérieure d'art de Limoges en 2019, Julien Salban-Créma participe à diverses expositions collectives dont *Première*, pour sa 25e édition en 2019 au Centre d'art contemporain de Meymac. Il y présente des bibliothèques thématiques, structures mobiles destinées à s'inviter partout où l'on n'aurait pas besoin d'elles, en vue de sortir les livres dans l'espace public et aider à réécrire un nouvel agencement poétique du monde. Julien Salban-Créma développe une pratique multiforme et mène en parallèle des projets comme apiculteur, chef décorateur, acteur, et musicien.

Cécile Mercat

Cécile Mercat est ingénieure paysagiste conceptrice. Elle s'est formée à l'École de la Nature et du Paysage de Blois. Elle exerce aujourd'hui dans la région nantaise, en tant qu'ingénieure paysagiste en maîtrise d'oeuvre et accompagnement de maîtrise d'ouvrage et maîtrise d'usage. Chargée d'étude paysagiste pour le CAUE44, elle a réalisé la conception et réalisation de l'exposition itinérante en extérieur *Paysage perçus, regards sur la Loire Atlantique* en 2019. Elle a intégré le service arboriculture, bureau d'étude paysage du SEVE de la Ville de Nantes, entre 2016 et 2017.

Tibo Labat

Architecte et activiste, Tibo Labat a pris la tangente du champ de la construction pour mieux s'intéresser à l'existant, aux situations et aux réemplois des matériaux. Il est un membre fondateur du collectif Fertile qui s'attache à révéler et à faire vivre les friches et interstices des métropoles. Depuis dix ans, il organise des «explo», temps de déconstruction des expertises en marchant à plusieurs. Ce qui l'a mené à poser ses valises dans «l'habiter en lutte» du territoire de la ZAD à Notre-Dame-des-Landes.

Entre-deux, Nantes

Structure de recherche engagée dans la production et la diffusion de l'art public contemporain, Entre-deux a été créée à Nantes en 1996 et a réalisé de nombreux projets d'art public éphémères, ponctuels et pérennes. En 2009, l'association intègre la Société des Nouveaux commanditaires dans la région des Pays de la Loire. Dans ce cadre, elle a réalisé des œuvres de Bruno Peinado, Patrick Bernier et Olive Martin, Laurent Tixador et Raphaël Zarka. Entre-deux accompagne le projet *Jeux de sociétés* sur la production lors de résidences de création et sur la phase de diffusion.

www.entre-deux.org

Quartier Rouge, Felletin

Fondée en 2006, Quartier Rouge explore depuis Felletin en Creuse, la capacité de l'art à déplacer les représentations du monde contemporain et à les partager. Implantée sur un territoire porteur d'alternatives et d'actions initiées par des habitants, l'association s'inscrit dans cette dynamique en s'engageant dans une approche de médiation. À travers ses actions, Quartier Rouge développe une réflexion sur la place de l'art dans la société et accompagne ceux qui désirent y prendre part. Quartier Rouge convie des artistes en proposant différentes formes de rencontre entre les enjeux propres à la création et ceux propres au contexte dans lequel elle s'exprime, notamment dans l'espace public. Quartier Rouge accompagne le projet "Jeu(x) de société(s)" sur la production lors de résidences de création.

www.quartierrouge.org

MEAN, Manufacture d'Expérimentation Artistique Nazairienne, Saint-Nazaire

Espace de production et de diffusion initié par Dominique Blais et Carole Rivalin, MEAN est implanté dans le quartier historique de Méan Penhoët à Saint-Nazaire, à proximité immédiate des chantiers navals. Il a été inauguré en novembre 2017 avec l'exposition *Minimum syndical* des artistes suisses Delphine Reist et Laurent Faulon, proposée par le collectif nantais Mojito Bay.

www.instagram.com/manufacture_mean

www.facebook.com/meansaintnazaire

REMERCIEMENTS

Et si est un dispositif artistique et de recherche, initialement nommé *Jeux de sociétés*, mené par Marie-pierre Duquoc et Nicolas Gautron.

Cette hypothèse de jeu imaginée en 2021, qui interpelle nos formes sociales, environnementales et politiques, n'aurait pu voir le jour sans les nombreux apports, contributions, soutiens et collaborations qui l'ont accompagnée et nourrie au fil de son expérimentation et élaboration.

Nous remercions chaleureusement :

Tous-tes les premier-ères contributeur-trices : Cécile, Julien, Lauriane, Manée, René, Tibo. pour leur généreux partage et récit d'expériences, pour leurs engagements face aux enjeux et urgences actuels, pour la mise en œuvre de stratégies collectives, environnementales, écologiques, féministes, sociales, culturelles, politiques ou simplement de survie.

Leurs propositions ont fourni le socle imaginant de *Et si* dans la remise en jeu de nombreuses hypothèses.

Jean-Félix Marécaux, Carole Perdereau, pour leur coopération dans la recherche, l'expérimentation et la mise en jeux de cette riche documentation.

Entre-deux à Nantes, Jacques Rivet, Marie-Laure Viale, ainsi que Aïda Lorrain, Alexandra Mallet pour leur précieux soutien et accompagnement, relectures, conseils, tout au long du projet et participation aux différentes étapes de réalisation, rencontres et jeux sur le territoire des Pays de la Loire entre Nantes et Saint-Nazaire.

Les participant-es de l'Assemblée générale d'Entre-deux, sur la place des palmiers, rue des Olivettes à Nantes.

Quartier Rouge à Felletin, Pomme Boucher, Bertille Leplat, Julie Olivier, Nadège Sellier, pour leur accueil, accompagnement, hébergement dans le cadre de la résidence, pour leur proposition d'arpentage du livre de Donna Haraway *Vivre dans le trouble*, pour la mise en relation avec les joueur-euses du Lycée des métiers du bâtiment et les occupant-es et passager-ères de la gare.

Benoît, Clara, Greg, Eloi, Mathilde, Mélanie, Nils, Pauline, et les arpenteurs et arpenteuses rencontrés à la gare de Felletin.

Séverine David, enseignante en français au Lycée des métiers du bâtiment de Felletin, et ses élèves de BTS Constructions bois bâtiment gros-œuvre, ainsi que les élèves de BTS Aménagements finitions et AMCR (construction métallique).

Kerminy à Rosporden, Dominique Leroy, Marina Pirot, pour leur accueil en tout début d'écriture du projet, pour la rencontre avec Diana Bratu qui nous a mis en lien avec Jean-Félix Marécaux et le PAF, PerformingArtForum à Saint Erme, lieu de vie et de travail de Jean-Félix, où se sont esquissés nos premiers pas dans le jeu et l'initiation à ses mécanismes.

Honolulu à Nantes, Cynthia Albissier, Fabienne Compet, Loïc Touzé, pour la mise à disposition du studio, les joueur-euses Cécile, Colchique, Denise, Ergün, Lilou, Marion, Noël, Olive, Patrick, Pervaje, Ulysse.

Les participant-es de la Convention aR 2022, qui s'est déroulée au bord du canal de Nantes à Brest entre Redon et Blain, et à bord de la toue de Olive Martin et Patrick Bernier.

L'École nationale supérieure d'art de Limoges, Vincent Carlier, Patrice Blouin, Françoise Seince, et les étudiant-es de L'ARC Expérience du territoire, Adèle, Alexandre, Anne, Claire, Cléméo, Daphné, Emma, Estelle, Julie, Lucas.

PAN!, Jean Gilbert, et la galerie Lavitrine à Limoges, Yann Lou, Anne-Fleur Merlaud, Dominique Thébault, et les nombreuses joueur-euses qui se sont mobilisé-es dans le cadre de l'Atelier des recherches.

Les participant-es de l'événement artistique expérimental et participatif Flow, et son formatrice Delphine Doukhan, à l'écolieu Ty Louët, La Bernerie-en-Retz.

L'atelier Bonus à Nantes, Solange Dupé Rio, Maxime Milanesi, Laurent Moriceau, pour l'espace de travail et d'édition lors des derniers mois de réalisation du projet et fabrication du jeu.

MEAN, Manufacture d'Expérimentation Artistique Nazairienne, Carole Rivalin et Dominique Blais, pour l'accueil et l'activation de cette première édition à Saint-Nazaire.

Ainsi que tous-tes les ami-es qui ont suivi le développement de ce projet, participé aux échanges et séances de jeux et de tests : Anne D, Anne L, Benoit B, Benoît T, Christine, Elisa, Guillaume, Livia, Marika, Micha, Michel, Sandrine, Saweta...

Un grand merci particulier à tous les joueurs et joueuses pour leurs investissements créatifs et ressourçants, pour leurs engagements, retours critiques et conseils dans la mise en jeu de ce dispositif expérimental.

Toutes les personnes pour leurs apports directs ou indirects à l'élaboration de ce jeu.

Les rencontres à l'initiative d'Honolulu : Catherine Contour pour sa généreuse transmission des techniques d'hypnose comme processus de création, Fabienne Compet, praticienne Feldenkrais qui nous accompagne depuis si longtemps, Lucie Lintanf et Eli Lécuru pour ce joyeux moment de danse mêlant textes et voix, Mathilde Papin et Emma Bigé pour ce riche partage entre danse, jeux et philosophie.

Laurie Peschier-Pimont et Lauriane Houbey pour la danse et la transe collective, et les conversations au coin du feu.

Benoit Bodhuin pour les échanges et le partage de la typographie.

Les organisateur-trices d'événements qui favorisent la réflexion collective et l'émergence de nouveaux imaginaires dans cette période particulièrement anxiogène : la Manufacture d'idées à Macon, Zad-en-vie, les Intergalactiques, les actifs de la Zad de Notre-Dame-des-Landes, Horizons géographiques et Faire assemblée pastorale avec Quartier Rouge, l'Ecole de la terre, ainsi que tous-tes les auteur-trices et intervenant-es entendues lors de ces rencontres pour leur transmission et analyses.

Mathieu Bordes, Emmanuelle Chérel, Sophie Legrandjacques, Marie-Laure Viale, Cécile Villiers, pour leur soutien dans la structuration et la mise en œuvre du projet.

Nos partenaires financiers qui ont favorisé la création de ce dispositif itinérant et coopératif : le Cnap, pour la bourse d'aide à la création; la DRAC Nouvelle-Aquitaine, la Région Nouvelle-Aquitaine et Astre, dans le cadre du contrat de filière arts plastiques et visuels, AAP Coopération, création et territoires; la Ville de Saint-Nazaire, pour la bourse d'aide à la création artistique ; ainsi que le Conseil départemental de Loire Atlantique, le Conseil régional des Pays de la Loire et la DRAC des Pays de la Loire, dans le cadre du soutien à Entre-deux.