

# La révélation de l'espace par le jeu

## Site portuaire de Chalon sur Saône

Cette installation, c'est un jeu.

Au sens propre, puisque c'est la matérialisation à l'échelle du lieu du célèbre puissance 4. Les éléments du jeu ne sont plus de simples jetons, ils se transforment en de gros blocs de couleurs. En cela c'est également la confrontation du corps à des dimensions qui lui échappent. Les simples mouvements de la main et des doigts deviennent des déplacements dans l'espace.

Le jeu se déroule dans un premier temps au sol, le motif induit par la disposition des blocs est ainsi immortalisé. En jouant plusieurs parties, on peut parvenir à une variété infinie de motifs. Le motif fini est ensuite suspendu à l'un des portiques, à la limite du site. Le portique c'est à la fois ce qui fait le lien entre la ville et le site mais aussi entre deux autres installations. L'une étant en rapport avec l'entrée des voitures dans la ville, l'autre s'attachant aux éléments matériels et remarquables du port.





L'installation est donc également un jeu au sens figuré du terme, entre la ville et le site et entre les autres installations.

Le fait de ne pas réussir à terminer le jeu et donc de faire un «match nul», engendre un rapport bien spécifique entre ces derniers. C'est un mur de couleurs qui se dresse devant nous, sans espaces vides, qui ne laisse apparaître que les mouvements de lumière des phares des voitures ou l'ombre portée des différentes autres installations, cela dépend de quelle côté du mur on se place. On ne matérialise donc pas vraiment ce qu'il se passe de chaque côté du mur, on sait qu'il y a quelque chose mais on ne peut se le figurer.

En revanche, lorsque l'on parvient à terminer le jeu avant d'avoir rempli tous les interstices, le mur devient poreux. Les espaces entre les blocs de couleurs donnent à voir ce qu'il se passe au delà. Le motif devient cadrage.

S'il avait été possible de déplacer les blocs de couleurs une fois l'installation suspendue, le cadrage n'aurait plus été aléatoire. C'est le corps lui même qui se serait positionné par rapport à l'espace dans lequel il se situe.





Si l'on extrapole, le site de Chalon sur Saône c'est aussi cette dualité ville/port. Si les deux protagonistes ne parviennent pas à trouver des points d'accord et font donc «match nul» en campant sur leur position, le lien entre la ville et le site n'est pas évident. Il reste imaginaire. D'un autre côté, si chacune des parties parviennent à faire accepter un peu de leur projet, c'est autant de liens et d'ouvertures qui peuvent s'établir entre la ville et le port. Avec du recul, cette installation est donc aussi pour moi une critique de la situation actuelle sur le port de Chalon sur Saône. C'est un dispositif subversif qui rend compte des possibles. L'implication du corps, du soi, la participation au jeu, le dialogue, est ce qui peut amener de nouvelles mutations sur le site.