

ELECTRON LIBRE



du 17 février
au 3 mars
2023

NOTE D'INTENTION



Forte d'un riche patrimoine historique, la ville de Vence a toujours été un terrain d'expérimentations pour de nombreux artistes. Matisse, installé à la Villa Le Rêve, s'inspire de la nature vençoise pour produire des œuvres majeures. Notamment sa célèbre *Nature Morte aux grenades*, appartenant à un dernier grand ensemble de peintures réalisées à Vence entre 1946 et 1948, ou encore son livre illustré *Jazz*, réalisé à partir de papiers gouachés découpés. La conception de la chapelle du Rosaire, enfin, entre 1949 et 1951. De même, Jean Dubuffet séjourna dans la ville de 1955 à 1967, et y produisit alors des œuvres d'assemblage inspirées de ses marches au col de Vence et au Plan des Noves, à l'image de sa toile *Sols du chemin très usagé* (1956). L'écrivain polonais Witold Gombrowicz ou encore le compositeur italien Joseph Rico y passèrent également quelques années à la fin de leur vie.

Aujourd'hui, Vence continue de cultiver une empreinte artistique et culturelle significative. Le festival de musique Nuits du Sud, les expositions temporaires du Musée de Vence ou encore le dispositif de musée numérique Micro-folie de Vence traduisent le dynamisme culturel de la ville et rassemblent des publics variés.

C'est dans ce cadre que la nouvelle exposition "Art et Leadership" intitulée *Électrons Libres* s'invite dans trois lieux vençois : la chapelle des Pénitents Blancs, le Centre Culturel Municipal et la Galerie Bleue, du 17 février au 3 mars 2023. Exploitant les atouts de ces différents espaces, l'exposition proposera un parcours immersif et participatif, mêlant arts plastiques et performances.

Plus précisément, *Électrons Libres* a pour ambition de partir à la découverte des potentialités du jeu. Dans *Homo ludens*, publié en 1938, l'historien néerlandais Johan Huizinga cherche par exemple à démontrer que ce dernier est au fondement de toute la culture. Cette idée de jeu comme manière d'être et de devenir humain ne saurait donc réduire celui-ci à une activité purement futile ou enfantine, et révèle en fait ses multiples facettes. Part de hasard, chance, probabilité... jouer rime souvent avec incertitude, comme l'ont exploré les surréalistes Jacques Prévert et Yves Tanguy en créant en 1925 le *cadavre exquis*, expérience consistant à élaborer à plusieurs une composition écrite ou dessinée, sans pouvoir visualiser la contribution du joueur précédent.

Jouer sous-entend également respecter les règles, mais une des particularités de l'art est de pouvoir contourner ces dernières, en perturbant l'ordre établi et en renversant les conventions. A partir des années 60, dans un contexte post-dadaïste, les artistes Fluxus cherchent notamment à redonner à l'art une fonction de divertissement, afin de le désacraliser et le placer à la portée de tous. Georges Maciunas, Yoko Ono, Ben, Robert Filliou, ou encore Takako Saito développent ainsi des créations éphémères et participatives, et rejettent l'idée d'art comme quête de beauté. Par ailleurs, dans le champ littéraire du XIXe et XXe siècle, des écrivains développent cette idée d'art non conventionnel, à la fois ludique et malicieux. Georges Perec, dans son œuvre expérimentale *La disparition* publiée en 1969, s'est par exemple mis au défi de gommer la lettre e. Fiodor Dostoïevski témoigne quant à lui de l'ironie des

jeux d'argent dans son roman *Le joueur*. Tous deux jouent avec les limites, et s'adonnent à une forme de dérèglement.

Qu'il soit enfantin, théâtral, de hasard, d'optique ou de lumière, le jeu vient créer un état intermédiaire, un "espace potentiel" comme le nomme le psychanalyste anglais D.W. Winnicott. Il instaure en effet un rapport étrange et unique au monde, où chacun des joueurs, par l'intermédiaire du rôle, est invité à se réinventer. Flirtant avec la réalité, brouillant les pistes de ce qui est dans et hors du jeu, ce nouvel univers fait alors apparaître des virtualités.

Dès lors, *Électrons Libres* se propose d'expérimenter toutes ces dimensions. Tandis que le visiteur se promènera à travers les différents lieux d'exposition, il aura la possibilité de s'engager totalement dans le jeu offert par l'œuvre, car, comme l'indique le philosophe Jacques Henriot, "le jeu n'est rien sans le joueur". Le public sera donc invité à s'interroger sur le sens des œuvres mises à sa disposition, et à en démêler le vrai du faux. En d'autres termes, il participera activement à en démasquer les faux-semblants.