

B O N N E C H A N C E

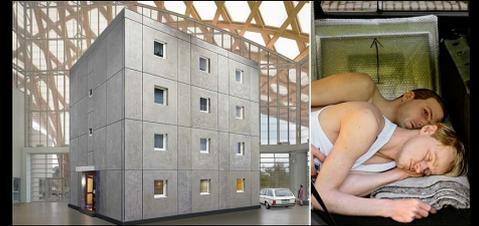
Bonjour à tous ! Aujourd'hui, nous plongeons dans la première exposition en France du duo d'artistes Elmgreen et Dragset, orchestrée par Chiara Parisi. Au Centre Pompidou de Metz, du 10 juin 2023 au 01 avril 2024, la Grande nef, le Forum et les toits des galeries sont métamorphosés en plusieurs environnements artistiques saisissants.

Sous le titre simple mais évocateur de "Bonne chance", l'exposition explore des concepts profonds. C'est une allusion à l'idée que chacun est responsable de son destin. Pourtant, ce n'est pas aussi simple. À travers leurs installations, les artistes remettent en question le déterminisme social et l'illusion de liberté. Les visiteurs sont invités à devenir des détectives, à rassembler des indices et à imaginer ce qui pourrait se passer ou ce qui s'est déjà produit dans ces espaces réinventés. "Bonne chance" offre un monde à la fois familier et perturbant, où l'ordinaire devient extraordinaire. Sur la façade du centre, à travers une baie vitrée, un énorme œil perçant est peut-être le meilleur indice de ce qui vous attend « En fait, le problème de la chance, c'est qu'elle arrive quand elle arrive. Mais bien sûr pour la saisir, il faut ouvrir l'œil...et l'esprit. ».

Dans cette exposition chaque installation raconte une histoire inspirée de notre époque contemporaine, pour en dévoiler la poésie et/ou l'absurdité. Inspirée du game design d'un jeu vidéo, cette mise en scène grandeur nature nous met aux commandes, nous obligeant à réfléchir à notre parcours, à décider si nous nous laissons aller à la répétition, et nous confrontent à des énigmes sans logiques apparentes, sans règles ni but spécifique.

Mais vous, seriez-vous prêt à vous laisser prendre au jeu ?

Dès le début, Elmgreen & Dragset bouleversent nos repères spatio-temporels avec une mise en abîme déroutante. Au cœur du Forum (espace dans l'entrée visible avant même d'acheter son billet), un immeuble d'appartements sociaux est-allemands en taille réelle (plattenbau) appelé « The One & the Many » côtoie un vieux break Mercedes où deux hommes s'enlacent dans le coffre, entourés d'œuvres d'art et de matériaux. Ces personnes pourraient être des artistes homosexuels, rejetés du logement en raison de l'amour qu'ils se portent, ou bien des manipulateurs d'art, mettant en lumière un travail en coulisses ignoré du public. Un début percutant, mettant un point d'honneur sur les enjeux sociétaux et sur l'effort de scénographie et d'aménagement que le centre a dû réaliser pour accueillir cette exposition.



Tout au long de votre visite, vous vous baladerez entre des scènes « de la vie quotidienne ». Un open-space désert, une salle d'attente indiquant le chiffre 0, des toilettes publiques, une morgue laissant entrevoir un cadavre, une salle de vote déboussolée, des lits superposés se faisant face, un théâtre... tout un monde intrigant, dans lequel rien ne semble fonctionner normalement : le nôtre ? Entre rêve et cauchemar, les situations ordinaires suivent une logique incohérente où les règles n'ont plus cours. Ces situations engendrent un sentiment d'inconfort et de malaise. L'étrangeté s'intensifie au fur et à mesure que le spectateur rencontre des personnages bizarres ultra-réalistes, tels un jeune homme endormi sur la table d'une salle de conférences, vêtu d'un costume de lapin. Ou encore à l'encontre d'un petit garçon dessinant sur une vitre ou d'un funambule qui a glissé et s'accroche à son fil d'une seule main. Ces personnages sont si troublants que vous resterez probablement comme moi à les observer, attendant que l'un d'eux bouge ou ne respire.

En pénétrant dans l'avant-dernière salle, nous découvrons un plateau télévisé avec deux sièges face à face, une caméra pointée sur eux et un néon affichant « Bonne chance ». La plupart des visiteurs prennent place, se laissant emporter par le « jeu » d'être filmé comme à la télé. Réalisant même quelques clichés pour leur Instagram. Mais dans la dernière salle, l'ambiance rappelle celle d'un espace de sécurité dans un supermarché, avec une multitude d'écrans nous montrant les différentes installations de l'exposition, dans lesquelles nous nous rendons compte que nous avons été filmés depuis le début. Nous réalisons alors que nous sommes les acteurs de cette exposition, même à notre insu... nous sommes nous faits avoir à notre propre jeu ?



Pourtant lorsque nous décidons de participer aux différentes expériences, nous nous sommes retrouvés face à des obstacles. Des portes verrouillées par de longues chaînes de sécurité, rendant leur ouverture totalement impossible ("Powerless Structures"). Dans la salle de bain, malgré nos efforts pour nous laver les mains, les tuyaux des lavabos sont reliés entre eux ne permettant pas l'évacuation de l'eau. Même la roue de la Fortune ne nous apporte pas de chance, car elle est en réalité un miroir dépourvu de chiffres, qui tourne sans fin ("Wheel of Fortune"). Dans le labyrinthe d'Elmgreen & Dragset, le jeu est une peine fondamentalement perdue. Cependant, à chacun de faire sa propre expérience et interprétation ; c'est à vous de décider si tout le monde perd ou si personne ne gagne.

En exagérant le familier, en jouant avec le paradoxe, en poussant l'inutile à l'extrême et surtout, en amplifiant l'absurde, les artistes nous prouvent que les gains ou les pertes, sont prédéterminés. Cependant, ils nous offrent une lueur d'espoir en soulignant que le destin n'est pas dicté par la chance mais par nos propres choix. Ainsi, "Bonne Chance" nous invite à repenser nos décisions et à reconnaître notre capacité à façonner notre propre avenir.