



Ensemble, mais pas trop

Jérôme Game et Pierre Coulibeuf mettent leur travail en dialogue dans **Réunis : séparés**, explorant les relations entre textes, sons et images fixes ou mobiles.

Gemeinsam, aber nicht zu sehr

Jérôme Game und Pierre Coulibeuf stellen ihre Arbeit in einen Dialog in **Réunis : séparés**, wobei sie die Beziehungen zwischen Texten, Geräuschen und fixen oder sich bewegenden Bildern erkunden.

Par Von Julia Percheron – Photo de von Émilie Vialet

Programmée dans le cadre des Journées de l'architecture 2025 (voir Poly n° 283 ou sur poly.fr), l'exposition **Réunis : séparés** – qui emprunte son titre à un extrait du livre *L'Attente, l'oubli* de Maurice Blanchot – rapproche Pierre Coulibeuf, cinéaste et plasticien, de Jérôme Game, artiste, poète et professeur d'esthétique à la Hear. Environné

des bruits provenant des installations vidéos-photos du premier et de la voix sortant de petites enceintes du second, le visiteur identifie en un coup d'oreille le propos de cette rencontre. « *Pierre et moi nous sommes aperçus que nos œuvres avaient des choses en commun* », indique Jérôme Game. « *Il a une sensibilité particulière pour le cinéma*

et la transcription de séquences de ses films en photos et vidéos, tandis que je m'intéresse à la bande-son, à la voix off, aux sous-titrages », continue-t-il. Si Coulibeuf pioche parmi ses travaux quatre séries à exposer, Game en crée trois pour l'occasion. « *Je les ai imaginées en fonction de son choix final* », explique l'enseignant à la Haute école des arts du



© Pierre Coulibeuf, *Delectatio morosa*, 1988-2006 Video still – courtesy Galerie EAST

Rhin. La première, *Audioguides*, consiste en trois petits appareils, semblables à des haut-parleurs, disséminés dans l'espace d'exposition. À travers eux, il décrit un lieu imaginaire, s'interrogeant peu à peu sur la véracité de ce qu'il voit et s'adressant directement à celui qui écoute. C'est «une aventure de la perception, on doute de ce vers quoi on nous amène, car moins on voit avec nos yeux, plus on commence, finalement, à percevoir.»

Sa narration ne renvoie toutefois en aucun cas aux pièces de son confrère réalisateur, qui vivent purement et simplement par elles-mêmes. Dans la partie consacrée au *Démon du passage*, suite d'affiches, photographies et extrait du court-métrage éponyme, paru en 1995, partagent leur environnement avec trois plaquettes de textes complètement différentes. Comme dans un musée, ces *Cartels* visent à renseigner sur l'image que nous voyons... à ceci près qu'il n'y a aucune photographie devant nous. Telle une page blanche laissée à l'appréciation du spectateur, Jérôme Game cherche «à interroger le regard et la vue, à tirer sur cette image pour en faire une histoire, à laisser place à l'imaginaire.» Cette volonté se poursuit avec ses *Frises*, courtes lignes de mots collées

à proximité de *A Magnetic Space*, projection mettant en scène les forces de la nature avec celles de corps tendus, presque en transe. Sorte de sous-titres, ces petits textes développent le champ lexical du script et du cinéma, tout en jouant avec la cartographie du lieu... invitant le visiteur à rester en mouvement, comme dans un film.

Im Rahmen der Europäischen Architekturtag 2025 (siehe Poly Nr. 283 oder auf poly.fr), bringt die Ausstellung *Réunis : séparés* – die ihren Titel einem Auszug des Buches *L'Attente, l'oubli* von Maurice Blanchot entleiht – Pierre Coulibeuf, den Filmemacher und Bildhauer und Jérôme Game, Künstler, Poet, Ästhetik-Professor an der Hear einander näher. Von Geräuschen umgeben, die aus den Video-Photo-Installationen des Ersten stammen und von der Stimme aus den kleinen Lautsprechern des Zweiten, identifiziert der Besucher auf den ersten „Ohrblick“ die Aussage dieser Begegnung. „*Pierre und ich sind uns darüber bewusst geworden, dass unsere Werke Gemeinsamkeiten hatten*“, erklärt Jérôme Game. „*Er ist besonders sensibel für das Kino und die Transkription von Filmsequenzen in Photographien und Videos, während ich mich für Soundtracks, die Off-Stimme*

und Untertitel interessiere“, setzt er fort. Während Coulibeuf aus seinen Arbeiten vier Serien auswählt, schafft Game drei speziell für diese Gelegenheit. „*Ich habe sie mir in Bezug auf seine finale Auswahl ausgedacht*“, erklärt der an der Haute école des arts du Rhin lehrende. Die Erste, *Audioguides*, besteht aus drei kleinen Apparaten, die an Lautsprecher erinnern, welche im Ausstellungsraum verteilt sind. Anhand ihrer beschreibt er einen imaginären Ort, hinterfragt nach und nach die Wahrhaftigkeit dessen, was er sieht und adressiert sich direkt an den Zuhörer. Es ist „*ein Abenteuer der Wahrnehmung, man zweifelt an dem zu dem man geführt wird, denn je weniger wir mit unseren Augen sehen, desto mehr nehmen wir schlussendlich wahr.*“

Seine Erzählung verweist nichtsdestotrotz in keiner Weise auf die Stücke seines Kameraden, die einfach für sich selbst leben. In dem Teil, der dem *Démon du passage* („Dämon der Passage“) gewidmet ist, einer Reihe von Plakaten, Photographien und Auszügen aus dem gleichnamigen Kurzfilm aus dem Jahr 1995, stehen diese drei komplett unterschiedlichen Textplaketten gegenüber. Wie in einem Museum dienen diese *Cartels* dazu, das zu beschreiben, was wir sehen... nur dass keinerlei Photographie zu sehen ist. Wie ein weißes Blatt für den Betrachter frei gelassen, versucht Jérôme Game „den Blick und die Sicht zu hinterfragen, das Bild zu erfinden um daraus eine Geschichte zu machen, Platz für die Vorstellungswelt zu lassen“. Diese Absicht setzt sich mit seinen *Frises* fort, kurzen Linien aus Worten, die in der Nähe von *A Magnetic Space* kleben, einer Projektion, die die Kräfte der Natur mit jenen gespannter Körper inszeniert, die fast in Trance sind. Als eine Art Untertitel entwickeln diese kleinen Texte das Wortfeld des Skriptes und des Kinos, wobei sie gleichzeitig mit der Kartographie des Ortes spielen... und den Besucher dazu einladen in Bewegung zu bleiben, wie in einem Film.

À La Filature (Mulhouse) jusqu'au
16 novembre
In La Filature (Mulhouse) bis zum
16. November
lafilature.org