

**TERRAIN
DE JEUX **
**BEAUQUESNE **
**ENTRE
TERRITOIRE
& PAYSAGE /**

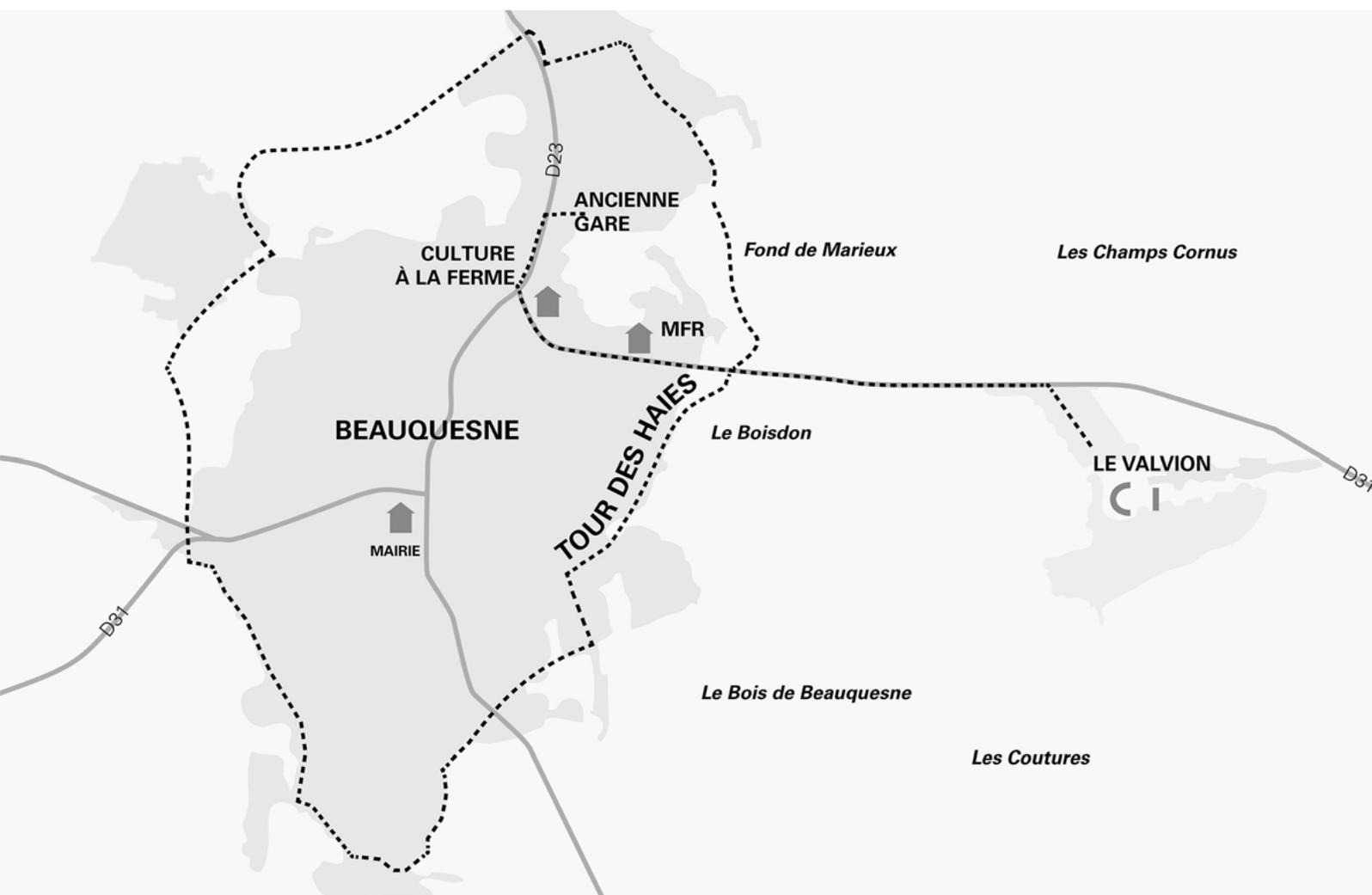


ENTRE TERRITOIRE & PAYSAGE \ DE QUOI S'AGIT-IL ?

Sur Invitation de Vincent Blary et de Culture à la Ferme, Jérôme Barbe, Franck Léonard et Fred Maillard, artistes de la plateforme de création Terrain de Jeux étaient accueillis en résidence à Beauquesne. Pendant cinq sessions de deux journées entre septembre 2021 et mai 2022, ils se sont intéressés avec les élèves de la classe de seconde de la MFR et des habitants, aux paysages dans lesquels s'inscrit le bourg.

Les participants, accompagnés par TDJ, le personnel de la MFR et Vincent Blary, ont été invités à se concentrer sur trois espaces de la commune : le Valvion avec sa ferme modèle de la fin du XIXe siècle et les vestiges de son parc paysager ; le chemin du tour des haies qui enserme le bourg ; l'ancienne gare, devenue aujourd'hui maison d'habitation. Choisis pour leur potentiel imaginaire, ces trois lieux ont été parcourus et explorés lors d'une série de jeux conçus par les trois artistes de Terrain de Jeux dans le but de développer et d'accompagner leurs regards sur ces paysages.

Cette lecture sensible et ludique visait à collecter une matière documentaire et plastique riche, en prenant le temps de s'imprégner d'un lieu, pour ensuite s'en emparer et l'interpréter. Elle avait également pour objectif le partage du regard de l'autre de différentes manières, et souhaitait concourir chez les participants à la distinction entre voir et regarder.



Ce document, puisant dans cette somme documentaire, présente en parallèle le déroulement des ateliers (photos monochromes, quelques grands formats couleurs) et l'exposition de restitution de la résidence qui s'est tenue le 5 Mai 2022. Compte tenu des contraintes du format, cette présentation ne fournit naturellement qu'un aperçu du projet, mais un aperçu fidèle selon nous à l'esprit de ces ateliers.





**ATELIER 1, OBSERVER **

28-29 SEPTEMBRE 2021 / MFR - TOUR DES HAIES

La première résidence a pour objectif de faire connaissance, mais aussi de mettre en place quelques réflexes méthodologiques sur la façon de regarder les formes et les entités paysagères, sur la collecte en mouvement, sur le maniement des outils d'observation, etc. Les jeux proposés le deuxième jour de la session insistent en creux sur les notions de cadrage et de point de vue, incontournables pour observer consciemment.



Un réglage de l'attention permet au groupe de constater que le regard que nous portons sur les choses est inépuisable. Au sein d'un territoire que nous croyons connaître, il y a toujours de nouvelles choses à découvrir.

RÈGLES DU JEU 1

À travers une fenêtre en carton épais traversée par deux ficelles médianes (repris au portillon d'Albrecht Dürer), les participants, par groupe de trois ou quatre personnes, cherchent à positionner celle-ci dans l'espace : une personne, le cadreur, est spécifiquement chargée de réaliser cette opération, puis de transmettre oralement aux autres membres de son équipe la description factuelle de ce qui occupe le cadre, leur permettant de reconstituer l'image par un dessin ou un schéma collectif. Les rôles peuvent ensuite permuter, pour réaliser l'opération sur différentes portions de paysage.

RÈGLES DU JEU 2

Toujours en équipe de trois ou quatre personnes, les participants élaborent une mise en scène photographique dans laquelle figure seulement un des participants. Les autres équipiers décident de sa place au sein d'une portion de paysage choisie, du cadrage, des proportions, des rapports d'échelle, etc., au travers d'une opération qui a tout du *selfie* inversé.

De la même manière que dans le premier jeu, les rôles permutent afin que chacun vive cette expérience des deux côtés de l'objectif.









**ATELIER 2, VOIR EN PROFONDEUR **

16-17 NOVEMBRE 2021 / FERME DU VALVION

Ces deux journées de novembre sont consacrées à l'épaisseur du paysage. Quels sont les enjeux et effets spécifiques posés dans la représentation d'un espace par l'étagement des plans dans sa profondeur ?

RÈGLES DU JEU 1

Nous prenons place dans l'ancien parc paysager de la Ferme du Valvion pour y installer trois tentes-tipis. Outre le côté ludique et pédagogique de la mise en œuvre de ces abris de fortune, il s'agit ici de poser trois points de vue différents depuis un même lieu, de s'installer sur, de s'inscrire dans, d'habiter au sens propre comme au figuré, un territoire.

À tour de rôle, sur une plaque transparente en plexiglas de 40 x 60 cm et à l'aide d'un stylo feutre spécial, chacun prélève alors par le dessin, comme on le ferait sur un calque posé sur une photo, des éléments du paysage présents dans son plan. On obtient alors trois à quatre plaques, suivant l'effectif de chaque équipe, détaillant chacune la succession des plans du paysage, du plus proche au plus lointain.

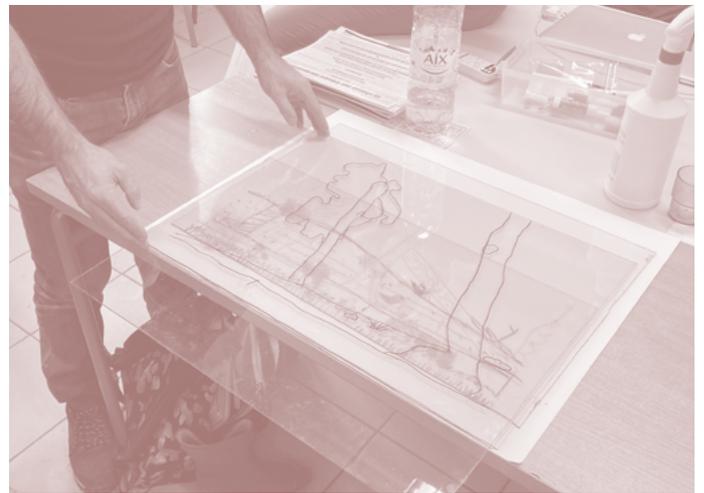
RÈGLES DU JEU 2

En principe, chaque plaque consignant les éléments d'un plan depuis un même point de vue, si elles sont superposées, doivent redonner à voir quelque chose du paysage depuis ce point de vue spécifique. Après avoir vérifié cette hypothèse et mesuré les écarts entre la réalité et ses représentations, on s'amuse à superposer les plaques, pour arrêter consensuellement trois configurations de trois plaques avec des compositions possédant une claire hiérarchie des plans.

Dans de grandes feuilles de papier multicolore, on découpe alors des formes qui reprennent celles des compositions arrêtées. De la ligne on passe à la forme ; on continue de creuser l'écart. C'est un travail d'équipe qui demande de la coopération et de l'échange. La composition est mouvante, sur table, au mur, par terre, elle se cherche, les objets bougent, passent devant-derrrière, sont redécoupés...









ATELIER 2 / VOIR EN PROFONDEUR
 DU 17 NOVEMBRE 2011 - 19H00 AU 20H00

Après une première séance de travail collective de réflexion et de débat sur le rôle du territoire dans le développement local, l'atelier de ce soir sera consacré à l'analyse des enjeux de développement local et à la mise en œuvre de stratégies d'action. Le premier point de l'ordre du jour sera consacré à l'analyse des enjeux de développement local et à la mise en œuvre de stratégies d'action. Le deuxième point de l'ordre du jour sera consacré à l'analyse des enjeux de développement local et à la mise en œuvre de stratégies d'action.

RELEVÉ DU JOUR 1
 Nous sommes allés dans l'atelier de ce soir pour réfléchir à la mise en œuvre de stratégies d'action. Nous avons discuté de la situation actuelle et de la manière dont nous pouvons agir. Nous avons également discuté de la manière dont nous pouvons agir.

RELEVÉ DU JOUR 2
 Ce premier atelier collectif a permis de réfléchir à la mise en œuvre de stratégies d'action. Nous avons discuté de la situation actuelle et de la manière dont nous pouvons agir. Nous avons également discuté de la manière dont nous pouvons agir.







**ATELIER 3, IMAGINER **

23-24 MARS 2022 / TOUR DES HAIES

Nous nous intéressons pour ce troisième atelier à l'invention d'une narration collective à partir du paysage. Comment les différentes perceptions à partir d'un même point de vue peuvent-elles susciter un imaginaire composite ; comment inventer un scénario commun à partir de cet imaginaire ? Nous abordons encore ici ces questions à par l'observations in-situ, en l'occurrence sur le Tour des haies du village.

L'entrée en jeu de nouveaux participants, habitants de la commune, enrichit le travail d'observation des élèves de seconde de la MFR. Il apporte aussi le regard d'une autre génération sur le territoire.

RÈGLES DU JEU 1

Chaque équipe, positionnée à 50 mètres environ l'une de l'autre, se concerte sur le paysage visible, pour en rapporter quatre photographies. De retour à la MFR chacune des équipes, à partir des quatre images rapportées, doit formuler une question qu'elle adressera à une autre équipe pour le lendemain. Ce peut être une énigme à résoudre, un jeu des 7 erreurs, une histoire à poursuivre ou à inventer, etc. On doit se servir des images pour y répondre.

Choisir collectivement un point de vue, décider des images qu'on en rapporte pour envoyer une bouteille à la mer est une démarche quelque peu exigeante. Un fort esprit d'équipe doit-y présider pour obtenir une question, une seule, qui fasse consensus. L'échange des idées est au centre de ce troisième atelier, plus encore que dans les précédents.

RÈGLES DU JEU 2

Chaque équipe ouvre l'enveloppe qui lui est adressée et découvre les quatre images et la question qui les accompagnent. Le but du jeu est de formuler une réponse dont chaque membre développe une partie dans un premier temps. Accompagnée par un encadrant, chaque équipe réalise dans la foulée un travail d'écriture collective en tenant compte de la question posée et des photographies découvertes et en s'efforçant de structurer son histoire de manière intelligible. Cette construction en relais vise à élaborer un récit oral qui est ensuite mis en scène sur un mini plateau de tournage vidéo où les protagonistes de l'équipe racontent cette histoire devant un fond vert qui permettra sur la vidéo finale qui compile les récits, l'incrustation des images utilisées.









**ATELIER 4, COMPOSER **

12-13 AVRIL 2022 / ANCIENNE GARE DE BEAUQUESNE

Nous appuyant sur l'ancienne gare de Beauquesne nous plongeons dans l'univers du voyage pour en extraire le potentiel narratif. Inviter au voyage, au départ, imaginer d'autres destinations, ou bien au contraire envisager Beauquesne comme l'aboutissement d'un long périple entre territoires et paysages différents... Cette fois nous ne partons pas de l'observation pour imaginer mais fabriquons puis installons nos imaginaires dans le paysage.

RÈGLES DU JEU 1

À partir d'une discussion collective au cours de laquelle chacun raconte un souvenir de voyage, émerge un ensemble de mots, de croquis, de schémas. Nous sélectionnons dans ce joyeux bazar un mot par personne, sur le critère suivant : il doit pouvoir donner lieu à une figure, c'est-à-dire une forme reconnaissable. Chacun s'occupe ensuite de leur réalisation (dessin, peinture, découpe et montage sur un manche) à la peinture acrylique sur des plaques de carton épais de grande dimension. TDJ concourt bien entendu au bon déroulement des choses, et accompagne le groupe dans la réalisation de toutes les étapes. Nous disposons à la fin de ce processus d'un imagier suffisamment riche pour élaborer plusieurs scénarios différents autour du voyage. On pressent alors les nombreuses possibilités d'assemblage, de juxtaposition, de superposition, de proximité entre les images.

RÈGLES DU JEU 2

Nous prenons possession du secteur de l'ancienne gare pour mettre en scène au moyen de la photographie des histoires évoquant le voyage. Après s'être concertée sur le cadre de cette mise en scène, une équipe réalisatrice dirige les opérations en demandant à l'autre équipe (actrice) de disposer les formes d'une certaine manière dans l'espace. On tente de fixer la promesse ou le récit original d'un ailleurs, dans une unique image, où doit apparaître la gare de Beauquesne.

Ce processus oblige un regard scrupuleux sur le paysage : le jeu entre l'existante et les formes fabriquées fait que chaque élément présent dans le cadre a son importance. Au sein des équipes réalisatrices la composition des images aura fait l'objet de nombreux débats sur le nombre d'éléments présents dans le cadre, leurs dimensions, leurs positions, etc.





















ENTRE TERRITOIRE & PAYSAGES / DE QUI S'AGIT-IL?

LES ORGANISATEURS & FACILITATEURS

Vincent BLARY

Marie-Claire COLIGNON

Daniel LOUVET

Martine BLARY

CULTURE À LA FERME

LES HÔTES

Annie PÉCOURT (Rubempré)

Paule & Jean-Pierre LE BOUCHER

(Val De Maison)

LES HABITANTS

Dominique BOURGOIS

Philippe LAGACHE

Anita BOUTHORS

Corinne PAGNY

Carole GAUTHIER

Marie-José RÉVEILLON

Colette CARTON

L'ÉQUIPE DE LA MFR

Émilie GODEFROY (directrice)

Caroline DUPUIS

Camille VÉRITÉ

Naomie TOMPOUSKY

LES ÉLÈVES DE LA MFR

Émilien BARRI-DAMAGNEZ

Louane BOUCHEZ

Anniel BOUDJEMAI

Lilou DIEPPE

Julian DOUAY

Angel

Noemie GREU

Margaux HOORELBEKE

Camille LECONTE

Lucie LECUYER

Corentin MALECKI

Lilou PARIS

Océane ROUCOU

Wendy SARRAZIN

Charlotte SCHEURER ROZE

Kimberley VÉRITÉ

TERRAIN DE JEUX

Jérôme BARBE

Franck LÉONARD

Fred MAILLARD

ENTRE TERRITOIRE & PAYSAGE à reçu le soutien de





CRÉDITS

Photos Jérôme Barbe / Franck Léonard / Fred Maillard / Terrain de Jeux.

Texte et mise en page Terrain de Jeux / Fred Maillard.

*Terrain de jeux est membre du **Pôle des Arts Visuels - Pays de la Loire**. L'association s'engage, dans la conduite de ses projets et travaux, au respect et à la mise en œuvre de la **Charte Économie Solidaire de l'Art**.*

TERRAIN DE JEUX
plateforme de création

57 Boulevard du Maréchal Foch
49100 Angers

terraindejeux2018@gmail.com

© [terraindejeux2018](#)

[plateforme.terrain.de.jeux](#)

+33(0)6 62 86 58 12

RNA W491019714

SIRET 880 090 923 00017

TERRAIN DE JEUX
plateforme de création

57 Boulevard du Maréchal Foch
49100 Angers

terraindejeux2018@gmail.com

📷 [terraindejeux2018](#)

📌 [plateforme.terrain.de.jeux](#)
+33(0)6 62 86 58 12

RNA W491019714

SIRET 880 090 923 00017

