

BRISER LE JEU

Entretien : Chloé Serre

Chloé Serre (née en 1986, vit et travaille à Paris) était en résidence à La Galerie, centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec d'octobre 2020 à mars 2021. Depuis 2016, elle réalise des performances à la frontière du théâtre et de la danse, dans lesquelles elle met en scène et fait activer ses sculptures par des comédien·ne·s. Influencée par ses études en sciences sociales, elle ne cesse d'interroger l'humain dans son rapport au monde et à autrui.

Sa dernière pièce *Agency* a été produite à La Galerie pendant sa résidence. Dans la continuité de ses recherches sur la parole marchande – dont la performance *Show don't tell!* (2020) marque le premier chapitre –, Chloé Serre s'intéresse au concept de *storytelling* (une stratégie de narration mise en place par des entreprises à des fins promotionnelles). Elle réalise pour la première fois une œuvre en trois volets (un jeu de plateau, une performance et un film), tous axés sur le déploiement d'une méthode énigmatique (la méthode A.G.E.N.C.Y) qui permet de raconter de bonnes histoires.

Pendant les premières semaines de sa résidence à La Galerie, elle a travaillé en collaboration avec le graphiste Tom Cazin sur l'écriture de son premier jeu de société. *Agency* peut être défini comme un jeu narratif, dans lequel les joueur·se·s doivent inventer l'histoire de Madame K et les nombreuses péripéties qu'elle va traverser avec l'aide de son objet mystère. En plus d'être une méthode narrative à déployer, à l'aide de cartes et de sculptures-objets, *Agency* est présentée dans les règles du jeu comme une agence mondialement connue qui recrute une équipe de scénaristes pour l'écriture de son prochain spectacle. La meilleure histoire de Madame K l'emporte, sur critères stricts de l'agence : « Nous attendons de vos récits qu'ils soient surprenants, palpitants, étonnants ! ». A travers ce jeu, Chloé Serre propose un exemple d'histoires à réaliser en appliquant la méthode A.G.E.N.C.Y.

La performance et le film – imaginés dans un second temps, en collaboration avec la comédienne Constance Rutherford –, sont des mises en exergue du *storytelling*. Inspirés des conférences TED et des tutoriels à connotation de développement personnel, ils donnent à voir la méthode A.G.E.N.C.Y. Une présentatrice s'adresse aux publics, accompagnée d'une démonstratrice qui déploie une bande de tissu au fur et à mesure du discours, illustrant sculpturalement le principe de « marche à suivre ».

Marie Derroncourt : L'idée de cet entretien, c'est de revenir en détail sur certaines thématiques qui sont au cœur de ta pratique. Je pense notamment à tes références aux sciences sociales et à la philosophie, à ton rapport au jeu et à la façon dont tu définis ton travail, entre sculpture et performance.

Chloé Serre : Allons-y !

MD Commençons par ton parcours, qui est assez atypique.

CS Avant d'étudier l'art, j'ai d'abord eu un parcours universitaire. Après un baccalauréat scientifique à Saint-Etienne, j'ai commencé un double cursus en psychologie et sciences cognitives à l'Université Lyon II. J'ai pu suivre des cours de linguistique, d'épistémologie des sciences, de biologie et de neurobiologie – un domaine qui m'a toujours attiré. C'était très intéressant, car le panel de matières était très large.

Après deux ans et demi d'études, j'ai commencé à me questionner sur ce que je voulais vraiment faire. J'adorais apprendre, mais je ne savais pas comment appliquer tout ce savoir. Après quelques mois de CAP Bijouterie où j'ai découvert la pratique d'atelier, j'ai finalement décidé de commencer des études d'art. J'ai tenté plusieurs écoles et j'ai été prise à l'École Supérieure d'Art et Design de Grenoble. En y repensant, c'était assez incroyable car je ne connaissais vraiment rien à l'art contemporain ! J'y suis restée trois ans et j'ai ensuite intégré l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne en 3^e année par équivalence, avant de suivre le Master art Mention Espaces en transversalité avec le design. C'est là où j'ai commencé à m'intéresser à la chorégraphie, suite à un *workshop* avec le Centre chorégraphique de Montpellier.

MD C'est à ce moment que tu as participé au festival DO DISTURB au Palais de Tokyo ?

CS Oui, quand j'étais en 5^e année. Dans le cadre d'un atelier qui s'appelait « un objet à danser », j'avais créé des sculptures en partant de la forme de l'accoudoir, à utiliser comme supports de danse. Caroline Engel (à l'époque responsable des études à l'ESADSE) avait envoyé nos dossiers au festival DO DISTURB au Palais de Tokyo et j'avais été sélectionnée pour présenter ma pièce en 2016.



Chloé Serre, *Motilités*, 2016
Programmé au festival DO DISTURB, Palais de Tokyo, Paris

MD Comment s'est passée ta sortie d'école ?

CS Caroline Engel m'a beaucoup aidée, elle m'a permis d'intégrer les Ateliers du Grand Large près de Lyon. Ce sont des ateliers collectifs mis à disposition des jeunes artistes et designers qui sortent des écoles supérieures d'art de la Région Auvergne-Rhône-Alpes. J'y suis restée trois ans, de 2016 à 2019. Ça a été un véritable tremplin car j'ai pu rencontrer beaucoup de professionnel·le·s du milieu de l'art. C'est ici d'ailleurs que j'ai rencontré Marc Bembekoff (à l'époque directeur du Centre d'art contemporain La Halle des bouchers à Vienne) pour la première fois.

MD Ta première exposition personnelle arrive assez vite, en 2018.

CS En effet, deux ans après ma sortie d'école. J'ai rencontré Perrine Lacroix (directrice de La BF15 à Lyon) aux Ateliers du Grand Large et elle m'a invitée pour une exposition en lien avec la Biennale de la danse. L'exposition s'appelait « Les conventions ordinaires », c'était un projet très construit avec des sculptures qui étaient activées par des danseuses sur des temps de performance. C'était la première fois que je dirigeais des personnes, et c'était aussi ma première collaboration directe avec des personnes venant d'une autre discipline que les arts visuels.

MD Après ça, tout s'est enchaîné ! En 2019, tu as participé au 64^e Salon de Montrouge.

CS Oui, et j'ai aussi participé au programme de résidence en refuge proposé par l'association L'envers des pentes dans le Parc National des Ecrins, près de Grenoble. En parallèle, j'ai intégré la résidence ARCA (Atelier de Recherche et de Création Artistique) à Doc! à Paris, et la résidence Artistes en résidence à RTS (Real Time & Space) à Oakland aux États-Unis.



Chloé Serre, *D'entrée de jeu*, 2019

Performance sculpturale présentée dans le cadre de la 64^e édition du Salon de Montrouge



Chloé Serre, *Les conventions ordinaires*, 2018
Ensemble à chorégrapheur présenté dans l'exposition « Les conventions ordinaires » à La BF15, Lyon
Production La BF15

MD Et cette année, en plus de ta résidence à Noisy-le-Sec, tu as accompagné des étudiant·e·s dans le cadre de macSUP à Lyon. Peux-tu expliquer en quoi consiste ce programme ?

CS C'est un programme de recherche et de création en milieu universitaire mis en place par le macLyon (Musée d'art contemporain de Lyon). Chaque année, pendant six mois, des étudiant·e·s et des enseignant·e·s-chercheur·se·s participent au processus de création d'un·e artiste. Pour ma part, j'ai décidé d'axer ce programme sur l'expérimentation et la création de jeux autour du langage. J'étais ravie de travailler à nouveau avec le milieu universitaire, et ça a créé un parallèle intéressant avec ce que j'ai pu mettre en place pendant ma résidence à Noisy-le-Sec.

MD Avant de parler plus en détail de ta résidence à La Galerie, j'aimerais que l'on revienne sur ton intérêt pour la psychologie, les sciences sociales et l'anthropologie. Plusieurs de tes pièces sont inspirées d'écrits théoriques et de pensées critiques. Est-ce un vieux souvenir de tes années à l'université ?

CS Mes années d'études en psychologie et sciences cognitives m'ont principalement ouvert l'appétit de la lecture et de la recherche. Elles m'ont appris à ne pas être effrayée par la théorie je crois ! J'ai été introduite à des pensées comme celles de Michel Foucault et d'Erving Goffman par exemple, et mes ami·e·s en sociologie et en anthropologie m'ont influencée dans la découverte d'autres auteur·rice·s.

J'ai passé beaucoup de temps à lire par la suite, quand j'étais à Grenoble puis à Saint-Etienne. En repartant des écrits d'Erving Goffman, j'ai rencontré beaucoup d'autres auteur·rice·s que je n'avais pas étudié·e·s, c'était comme partir d'une pensée pour en découvrir une autre. A partir du moment où je n'ai plus été dans une démarche universitaire, je me suis plus amusée dans la recherche et j'ai développé un rapport plus libéré aux textes.

MD Comment s'organise ton processus de création ? Est-ce un texte ou une pensée qui te pousse à créer, ou est-ce que la lecture vient nourrir ton idée en cours de travail ?

CS Il y a bien sûr des thèmes que j'ai envie d'exploiter dans ma création plastique et qui me donnent envie de m'intéresser à tel ou tel écrit, mais ce sont souvent les mots d'un·e auteur·rice qui créent un point de départ et génèrent des formes dans ma tête. Chaque pièce que je réalise dispose d'une bibliographie constituée de plusieurs auteur·rice·s, sauf pour *Les conventions ordinaires* (2018) et *D'entrée de jeu* (2019), où je me suis inspirée d'un texte en particulier (*La Mise en scène de la vie quotidienne* [1956] d'Erving Goffman et *Le Manifeste des espèces compagnes* [2003] de Donna Haraway).

MD Est-ce que tu consacres beaucoup de temps à la lecture ?

CS Généralement, quand je commence à travailler sur un nouveau projet, je réserve d'abord un temps long à la lecture. C'est une période intense, pendant laquelle j'ai souvent l'impression de me noyer dans les livres. Ça peut durer plusieurs mois, je ne sais jamais quand je dois m'arrêter ! Je passe ensuite à une phase de dessin, avant de commencer à produire les sculptures, à écrire les performances et à prévoir un temps de travail avec les comédien·ne·s. A ce moment, la lecture devient secondaire car je suis obligée d'y accorder moins de temps pour me concentrer sur la création.

MD Comment pourrais-tu définir ton travail aujourd'hui ?

CS C'est intéressant que tu me poses cette question car j'y ai beaucoup pensé ces derniers temps ! Je ne peux pas nier que la manière dont je conçois mes pièces se rapproche d'une pratique performative, mais j'ai pourtant du mal à faire passer la performance avant la sculpture. Je reste d'abord amoureuse des formes, et faire passer la performance au premier plan reviendrait à considérer mes sculptures comme des décors. Or, mes sculptures ne sont pas des décors, c'est un mot que je cherche absolument à évacuer de mon travail.

Aujourd'hui, l'un des rôles qui m'intéresse particulièrement et qui pourrait peut-être apporter une forme de définition est celui du·de la metteur·se en scène ou du·de la scénographe. Je ne sais pas exactement où s'arrête le métier de l'un·e et où commence l'autre, mais ma position pourrait

être celle d'une scénographe frustrée voulant faire de la mise en scène ! Je ne suis ni scénographe, ni chorégraphe, ni metteuse en scène, mais ma casquette d'artiste plasticienne permet de combiner toutes ces postures à ma manière.

MD Tu veux dire que la création des sculptures vient avant l'écriture des performances ?

CS Oui, c'est très souvent le cas. Mais mes sculptures sont pensées pour être prises dans une trame narrative quoi qu'il en soit. Elles ont pour but de révéler ou de discréditer des éléments du discours, sur lequel je travaille en même temps ou après. Ce ne sont donc pas des accessoires, car elles ne sont pas au service du jeu des comédien·ne·s, mais plutôt des « objets-actants », une sorte de kits que l'on vient activer à l'intérieur d'un script.

MD Est-ce que tes sculptures peuvent se détacher du temps de la performance ?

CS Pour le moment, elles n'existent que reliées au script des performances. Je réfléchis en ce moment à créer d'autres formats de mises en scène sculpturales sans acteur·rice·s. Les sculptures elles-mêmes deviendraient actrices, et la scénographie, par l'éclairage ou le son, créerait la narration.

Cette question est intéressante car elle touche un point financier. Créer des sculptures sans interaction avec l'humain me permettrait peut-être de mieux vendre mon travail, mais aussi de produire à moindre coût. Actuellement, je suis obligée de produire lorsque j'ai un budget pour le faire (dans le cadre d'une exposition ou d'une résidence par exemple), car mes œuvres nécessitent forcément la rémunération des personnes avec qui je collabore.

MD Parlons de ces collaborations. Pourquoi faire appel à des personnes qui viennent d'autres champs artistiques (le théâtre, la danse) ?

CS J'aime beaucoup travailler à la frontière d'autres disciplines, ça m'intéresse de m'entourer de personnes qui n'ont pas le même parcours que moi. D'une certaine manière, ils·elles apportent leur propre regard sur mon travail et m'aident à l'enrichir. Jusqu'à maintenant, j'ai surtout rencontré et collaboré avec des comédien·ne·s. Bien que je ne sois pas metteuse en scène ou actrice, nous avons réussi à créer notre propre langage pour travailler ensemble. Ils·elles ont appris à apprécier mon travail, ils·elles m'ont fait confiance et réciproquement.

MD Comment se déroulent-elles ?

CS Généralement, je commence par leur présenter mon travail pour qu'ils·elles comprennent ma façon d'écrire et le propos de mes pièces. Ensuite, ils·elles s'impliquent dans le jeu et me proposent parfois des ajouts ou des modifications. A La BF15 en 2018 pour *Les conventions ordinaires* par exemple, le travail avec les danseuses est arrivé tardivement, quelques jours seulement avant les représentations publiques. C'était la première fois que je jouais ce rôle de metteuse en scène et je n'avais pas pensé à tout, elles ont donc elles-mêmes imaginé certains gestes que je n'avais pas anticipés. Aujourd'hui, j'ai davantage confiance en moi je crois. J'essaie de laisser plus de place à l'échange, et je fais en sorte que ce temps arrive plus tôt dans mon processus de création.

MD Au point où tu impliques parfois les comédien·ne·s dans l'écriture...

CS Oui, c'est assez récent. Au lieu de travailler avec les comédien·ne·s seulement à la fin sur un temps de répétition, j'essaie désormais de laisser plus de place à l'échange en cours de création. Avec le temps, je me suis aperçue qu'il était important d'avoir un moment pour « réécrire » ensemble les gestes et les sculptures. C'était le cas pour *Show don't tell!* (2020), un *show* performé de démonstrations publicitaires inspiré des codes du télé-achat. La pièce ayant été présentée dans plusieurs expositions en même temps, il y a trois versions différentes et donc plusieurs étapes d'écriture. La comédienne Karin Oberndorfer (avec qui j'ai aussi travaillé pour mes performances *Kibitz* [2019], *D'entrée de jeu* [2019] et *Engramms* [2020]) m'a aidée à la réécriture de la version d'origine.

Cette année, avec *Agency* (2021), je suis allée encore plus loin. On a complètement réécrit le script avec la comédienne Constance Rutherford, sur les conseils du réalisateur du film Simon Bonnani. On a eu la chance de bénéficier d'un temps de travail ensemble au Théâtre des Bergeries à Noisy-le-Sec, et ça a considérablement nourri le projet. En jouant, Constance m'a aidée à articuler les formes entre elles, à penser certains gestes.

MD Est-ce que l'on peut pour autant parler de théâtre ?

CS C'est vrai que ma temporalité de travail s'inscrit sur un temps long, comme dans le spectacle vivant. Mais contrairement au théâtre ou à la chorégraphie, mes performances n'ont pour le moment pas d'archives pour permettre une transmission. Jusqu'à maintenant, certaines de mes pièces ont été interprétées plusieurs fois, mais seulement sur un temps défini (souvent dans le cadre d'expositions ou de résidences). Ça m'a permis de travailler avec les mêmes personnes du début à la fin. Mais si *Les conventions ordinaires* (2018) étaient reprogrammées demain par exemple, je serais obligée de collaborer avec de nouvelles personnes, ce qui entraînerait forcément une réécriture de la pièce.

Je pense de plus en plus à développer une écriture qui permettrait d'archiver mes pièces pour pouvoir les rejouer après leur création. L'idéal serait même d'avoir une compagnie et d'être programmée en dehors des lieux d'art contemporain, dans des festivals ou des théâtres, pourquoi pas !



Chloé Serre, *Show don't tell!*, 2020
Performance sculpturale interprétée par Karin Oberndorfer et Chloé Serre
Présentée dans le cadre de la résidence ARCA à Doc!, Paris

MD Venons-en au jeu maintenant. Il est omniprésent dans tes pièces.

CS Le jeu est peut-être un héritage de mes études en psychologie. Il traverse un peu tout mon travail et me sert de base de réflexion pour penser mes formes sculpturales, graphiques et performatives. Il faut comprendre ici le jeu dans sa définition la plus large : le jeu avec des règles (le *game* en anglais) et l'action de jouer (le *play*). C'est quelque chose que nous avons

tou·te·s expérimenté car nous avons tou·te·s été enfant. Je me souviens d'ailleurs que ça m'avait traumatisé quand on m'avait dit que j'étais trop grande et qu'il ne fallait plus jouer !

Le jeu m'inspire d'abord pour mes sculptures, je souhaite qu'elles soient ludiques et attrayantes. On pourrait y retrouver certains codes des jouets Montessori par exemple, mais pour les adultes. Le jeu m'intéresse aussi pour ce qu'il reflète de la société, comme dans les jeux de société. C'est un moyen que j'ai trouvé pour créer un espace de fiction, ce qui me permet de parler de sujets sociétaux sans être frontale ou moralisatrice. Mes pièces deviennent alors des sortes de dioramas vivants qui donnent à voir une fenêtre choisie sur les comportements humains.

MD Le sociologue Roger Caillois définit le jeu comme une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu¹ ». Penser la performance autour du jeu revient donc à créer un cadre contrôlé qui est séparé de la réalité. Est-ce une façon de te rassurer quand tu travailles sur l'écriture de tes pièces ?

CS Ça rassure d'abord le·a spectateur·rice je crois. J'aborde souvent dans mes performances des sujets qui questionnent nos interactions sociales, nos rites, nos gestes, nos postures et notre façon de communiquer. En tant que spectateur·rice, ça peut être grinçant d'observer des personnes qui jouent un univers proche du sien mais qui en révèle toute l'absurdité. Passer par le prisme du jeu, du *faire semblant*, du *comme si*, ça permet d'ouvrir un espace dans lequel les règles peuvent être moquées et transgressées sans qu'il n'y ait d'autre risque que de briser le jeu.



Chloé Serre, *Kibitz*, 2019

Performance sculpturale interprétée par Nicolas Martel, Karin Oberndorfer et Chloé Serre
Présentée à la Villa du Parc à Annemasse dans le cadre de l'exposition des résident·e·s 2018-2019 de
L'envers des pentes
Photo © Villa du Parc

¹ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* [1958], Paris, Gallimard, p. 37.

MD À quoi te sert l'humour ?

CS Questionner la mécanique des gens, ça peut être violent, parfois même effrayant ! L'humour permet d'en parler justement, sans nécessairement chercher à apporter de réponse. L'humain dépassé et contraint par son rapport au monde qui l'entoure, c'est la base du burlesque. Ce sont les films de Buster Keaton et de Jacques Tati par exemple ! Chez Tati, le personnage de Monsieur Hulot ne cherche pas à provoquer le rire, c'est beaucoup plus subtil. Il est comme il est, dans une forme de naïveté qui vient révéler toute l'absurdité de son époque. Il y a chez lui une chorégraphie des gestes de la société qui m'inspire beaucoup.

Le rapport à l'absurde, ça fait aussi un peu partie de mon histoire je crois. Je suis sourde d'une oreille depuis ma naissance. C'est un handicap qui ne se voit pas, mais qui m'a souvent fait passer pour quelqu'un de lunaire ! Quand j'étais petite, pendant les repas de famille, je ne comprenais pas toujours ce que les adultes disaient, donc je répondais toujours à côté. Je n'entendais pas tout alors j'observais beaucoup et j'assistais aux situations de la vie en tant que spectatrice. J'ai donc toujours été plus ou moins en décalage des relations sociales.

MD Tes comédien·ne·s sont souvent costumé·e·s. C'est important de se vêtir pour jouer le jeu ?

CS Ça va ensemble, selon moi. Dans le sport, on identifie les joueur·se·s grâce à leur vêtement. C'est un peu pareil dans les pièces que je crée, je veux qu'on puisse identifier facilement qui va jouer au jeu.

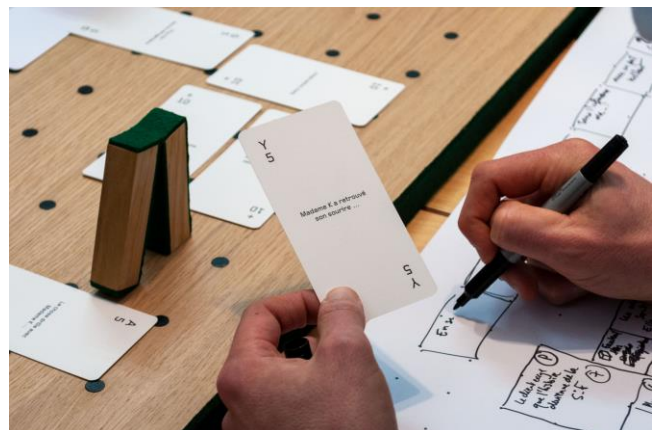
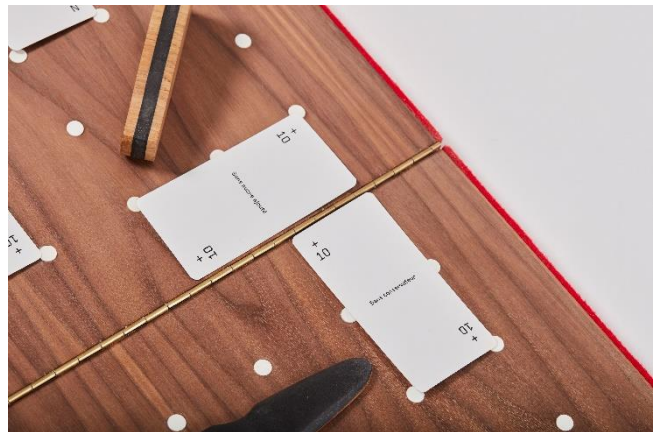
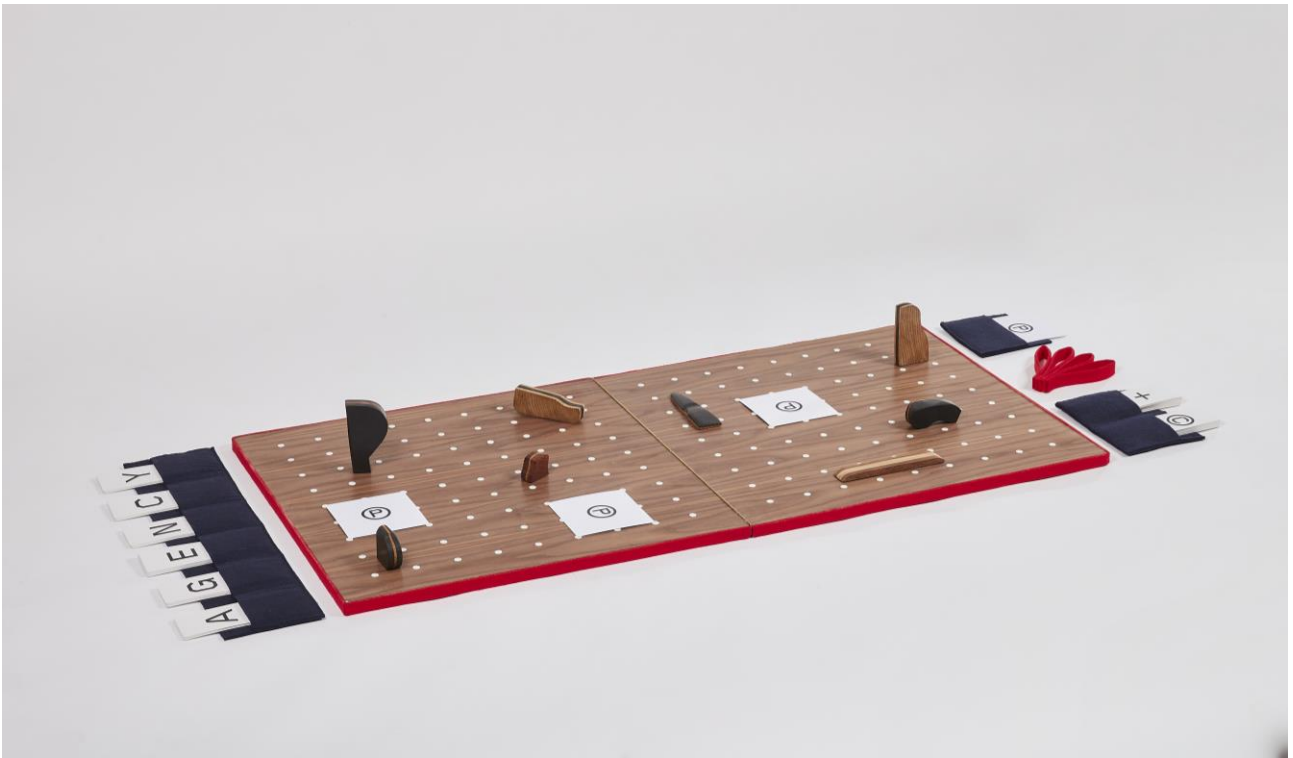
MD Et parfois, le jeu s'arrête mais les costumes restent.

CS Oui, c'est là où leur statut est ambigu. Dans mes pièces, il y a à la fois des sculptures à enfiler et des costumes qui deviennent sculptures. C'était le cas des capes orange et bleue pour *Les conventions ordinaires* (2018) à La BF15. Lorsque le jeu n'était pas activé, autrement dit quand il n'y avait pas de performance, elles étaient exposées dans l'espace avec les sculptures.

MD Avec *Agency* (2021), tu touches à la fois au *game* et au *play*. Avant d'être une performance et un film, c'est un jeu de plateau dont tu as inventé les règles en collaboration avec le graphiste Tom Cazin. Plusieurs groupes de personnes se sont prêtés au jeu tout au long de ta résidence à La Galerie. Est-ce que tu peux nous raconter ?

CS *Agency*, c'est mon premier jeu de plateau. Contrairement à *Kibitz* (2019), où j'avais uniquement créé un simulacre de jeu – un kit sculptural avec un plateau et des pièces à manipuler pour prétexter la chorégraphie des gestes des comédien·ne·s –, j'ai réalisé ici un jeu avec des vraies règles à jouer. L'idée de départ, c'était de créer un jeu de société pour pouvoir aller à la rencontre des enfants pendant ma résidence. Tom Cazin, que j'ai rencontré à Doc! et qui m'avait déjà aidé pour ma performance *Engramms* (2020) au maCLyon, a commencé très tôt à travailler avec moi sur le projet. Je pensais qu'il ne ferait que le graphisme du jeu, mais il est finalement devenu un véritable « binôme à penser ». Ça a été un travail assez fastidieux, on a dû faire plusieurs essais avant d'arriver à une version qui nous convenait à tous les deux.

Agency est un jeu de narration inspiré du *storytelling*, une stratégie de narration mise en place par des entreprises pour vendre des produits. C'est très présent aujourd'hui dans la communication et la publicité de manière générale : on déploie tout un récit distrayant et anodin pour raconter des histoires de réussites qui donnent envie. C'est une forme de publicité pernicieuse derrière laquelle se joue la marchandisation des affects et des injonctions à la consommation. Le but du jeu *Agency*, c'est de créer la meilleure histoire en équipe. Chaque équipe se voit attribuer une sculpture-objet dont elle doit faire la promotion en inventant l'histoire d'une certaine Madame K. Les joueur·se·s écrivent chacun·e un moment du récit en disposant sur le plateau des sculptures et des cartes qui facilitent ou ralentissent la progression de l'histoire, jusqu'à former une sorte de partition narrative. C'est une adaptation du concept du monomythe développé par Joseph Campbell à la fin des années 1940, où il explique que tous les mythes racontent essentiellement la même histoire en douze étapes. Avec Tom, on a réduit le jeu à six étapes, chacune correspondant à une lettre du mot *Agency*.



Chloé Serre, *Agency, le jeu*, 2020
Réalisé en collaboration avec le graphiste Tom Cazin
Production La Galerie, centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec
Avec le soutien du Département de la Seine-Saint-Denis
Dans le cadre de la résidence à La Galerie, centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec, 2020-2021
Photos © Studio Shapiro et © Tom Cazin



Présentation du jeu Agency aux élèves d'une classe de CE1, École Rimbaud, Noisy-le-Sec, 2021

Nous avons présenté le jeu à nos ami·e·s, à nos familles, puis nous avons organisé des rencontres avec le jeune public à partir de janvier 2021 pour déployer ce jeu en classe (avec une classe de CE1 et deux classes de 6^e à Noisy-le-Sec, une classe de 4^e à Noisy-le-Grand et une classe de lycéennes à Bobigny). On a aussi présenté le jeu à un groupe d'adultes qui fréquentent la Ludothèque du Londeau à Noisy-le-Sec. Ces rencontres ont été particulièrement intéressantes pour Tom et moi, ça nous a permis de faire évoluer le jeu en fonction des retours et des réactions des joueur·se·s.

MD Le jeu *Agency* pourrait-il devenir une édition ?

CS Oui, on travaille dessus en ce moment avec Tom ! On essaie de créer une nouvelle version en questionnant le *storytelling* à l'intérieur du discours de l'art contemporain, sur la manière dont on construit une démarche artistique. On s'appuie sur le vocabulaire très cadré et spécifique du monde de l'art que l'on retrouve dans les textes qui décrivent les pratiques artistiques aujourd'hui. Lorsque cette version sera aboutie, j'aimerais la faire jouer à des étudiant·e·s en école d'art, pour qu'ils·elles fabriquent eux·elles-mêmes un récit qui parle de leur pratique.

MD Ta résidence à La Galerie a commencé en octobre 2020 et s'est achevée en mars 2021. Les circonstances particulières de cette année ont eu un impact sur ton projet puisque tu n'as pas pu rencontrer tous les publics envisagés et la performance *Agency* n'a pas pu être programmée. Est-ce que le contexte a été une difficulté dans ton processus de création ?

CS Forcément, ça n'a pas aidé. Je regrette de ne pas être allée à la rencontre des personnes âgées comme je l'avais prévu par exemple, ou du milieu sportif de Noisy-le-Sec. Mais le projet s'est finalement transformé et est devenu plus structuré. *Agency* se décline en trois actes différents : un jeu de plateau, une performance et un film, que nous avons justement produit parce que la performance ne pouvait pas être présentée aux publics. C'est la première fois que j'exploite ce type de procédé et je trouve que ça fonctionne particulièrement bien. S'il pouvait y avoir un jeu et un film en lien avec chacune de mes performances, ce serait formidable !

MD Peux-tu nous parler plus en détail de la performance et du film ?

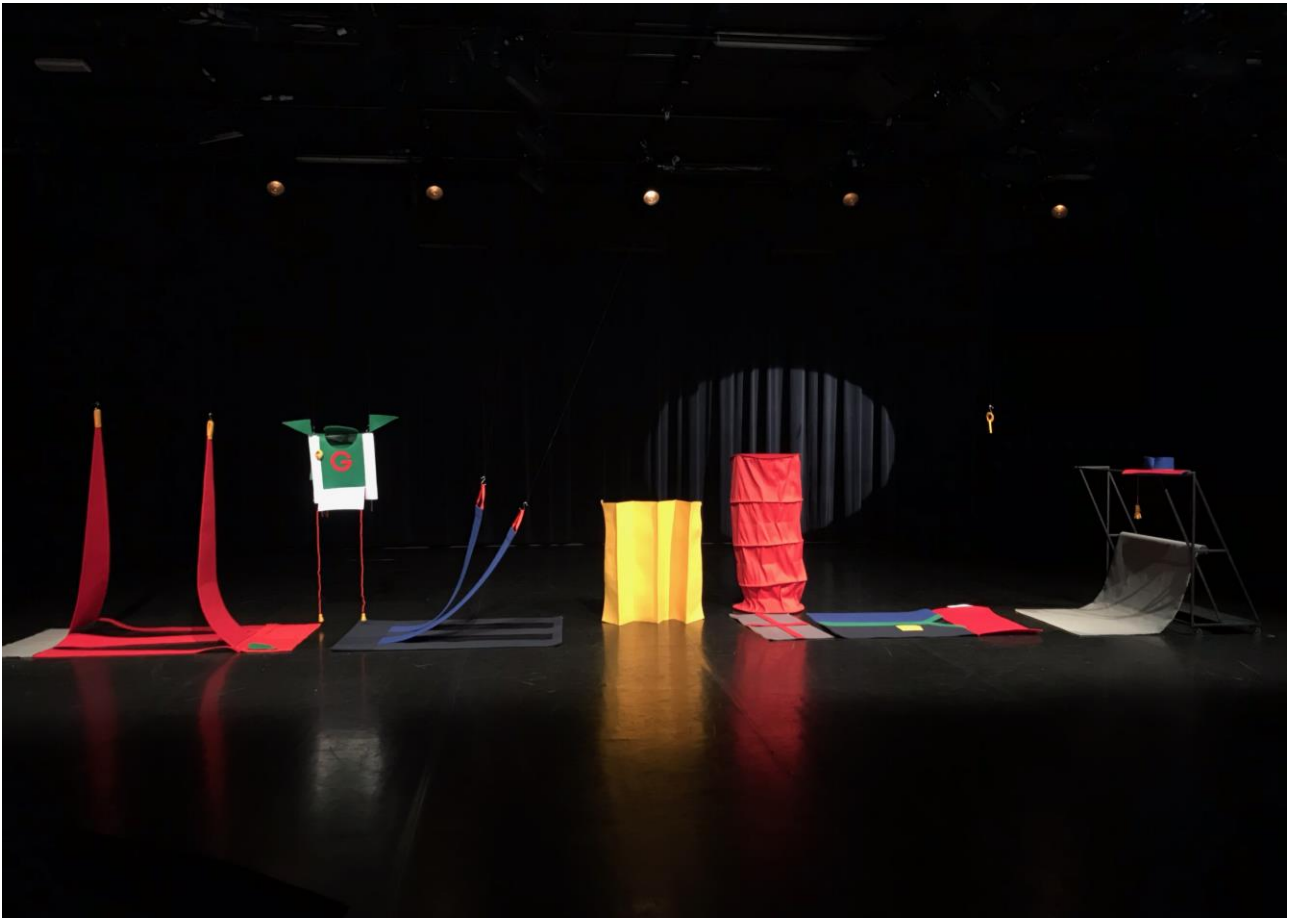
CS *Agency* prodigue une recette pour créer une bonne histoire en six étapes : A..., G..., E..., N..., C... et Y.... C'est un acronyme qui permet de retenir la formule, un peu comme les méthodologies prémâchées (les « *tips* ») que l'on peut trouver dans le *management* par exemple. Je me suis inspirée des conférences TED, où des personnes sont invitées à monter sur scène pour raconter leur vision du monde. A l'origine, c'était un concept qui se voulait ouvert à tou·te·s, pour diffuser le savoir en dehors du monde scientifique et intellectuel. Mais c'est devenu un modèle en soi, avec un langage et des gestes stéréotypés : l'humour, l'adresse à l'autre, l'esprit décontracté et la confiance en soi. Le *storytelling* est très présent dans ce genre de conférence : c'est une forme de publicité qui fait semblant de ne pas en être. *Agency* est un déploiement du langage qui reprend ces mêmes codes très réglementés. Tout ce que la présentatrice dit est vrai, mais son discours bascule dans l'emphase et la caricature pour montrer à quel point c'est vide de sens.

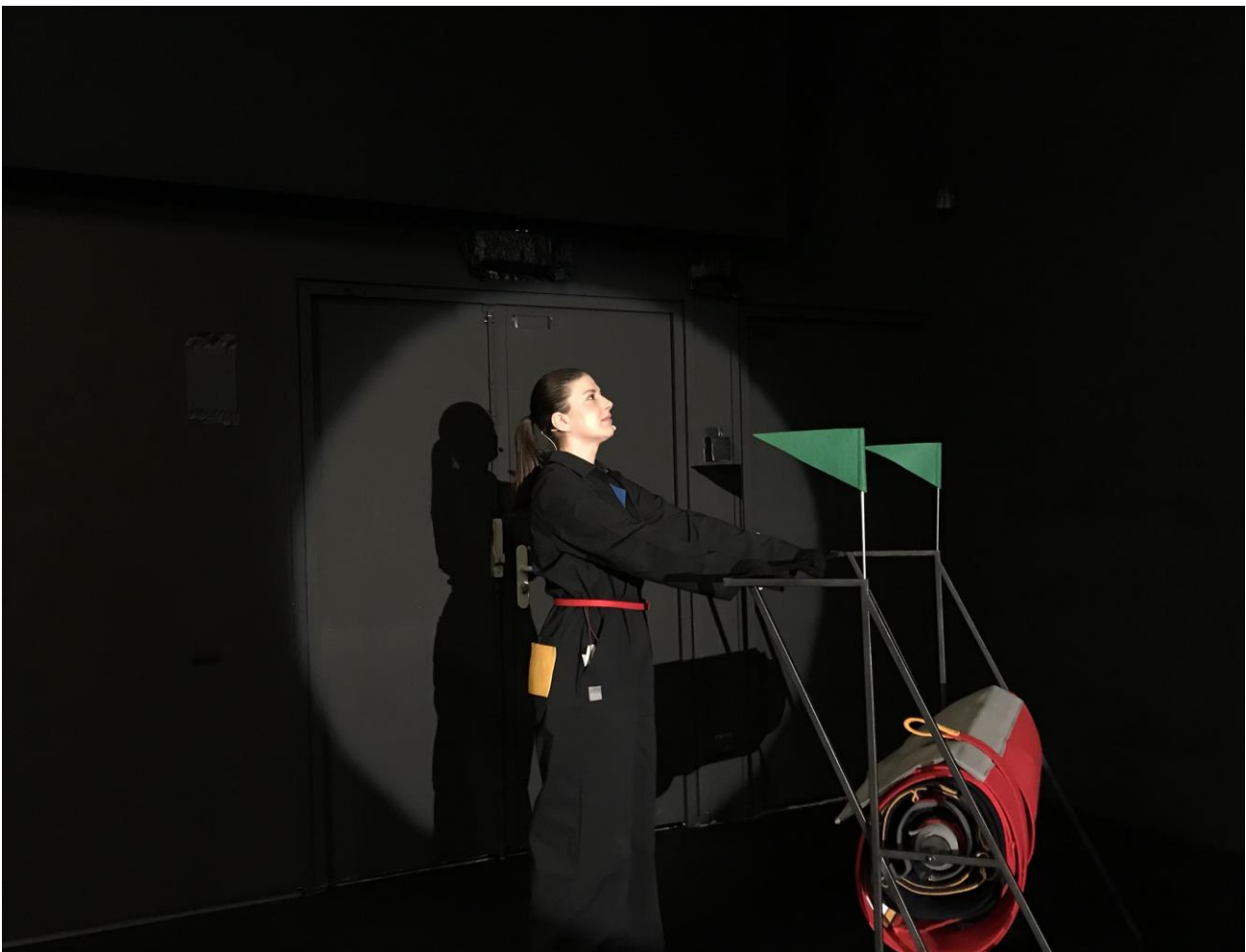
MD Derrière le discours, il y a aussi une sculpture.

CS Oui, c'est un rouleau qui se déploie en même temps que le langage et qui permet de faire la démonstration. Il est lui aussi divisé en six parties, et chaque lettre est matérialisée et activée par une démonstratrice que j'interprète. C'est une sculpture assez ambitieuse et complexe qui devient un poids sémantique pour légitimer le discours lorsqu'elle est activée. Il y a un rapport illogique entre son utilisation attendue et l'utilisation réelle. L'ampleur de la sculpture pourrait permettre un plus gros potentiel d'action, mais je ne l'active que par des micro-gestes.

MD Qu'est-ce qui est mis en avant par la présentatrice exactement : le concept ou la sculpture ?

CS C'est un tout, la présentatrice cherche à démontrer les bienfaits de la méthode A.G.E.N.C.Y que l'on peut pratiquer chez soi grâce au rouleau. Et le





Chloé Serre, *Agency, le film*, 2021
Interprété par Constance Rutherford et Chloé Serre
Production La Galerie, centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec
Avec le soutien du Département de la Seine-Saint-Denis et le soutien à un projet artistique du Cnap
Dans le cadre de la résidence à La Galerie, centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec, 2020-2021

film devient presque un troisième élément, on pourrait dire qu'on vend aussi la présentation de cette méthode. C'est faire le *storytelling* du *storytelling* en quelque sorte !

MD Quel est le lien avec ta performance précédente *Show don't tell!*, réalisée l'année dernière quand tu étais en résidence à Doc! à Paris ?

CS Elles se ressemblent sur plusieurs points et je les considère comme un ensemble. Elles parlent toutes les deux de notre rapport au capitalisme et à la parole marchande qui dicte nos vies. Le *storytelling* y est exploité sous deux dispositifs déjà existants : le télé-achat d'un côté, et les conférences TED de l'autre. On retrouve aussi la figure de la présentatrice, qui déblatère une présentation à laquelle elle seule semble adhérer.

Il était question de présenter *Show don't tell!* (2020) à Noisy-le-Sec au début de ma résidence, pour introduire mon travail aux publics. Ça aurait été intéressant, notamment avant de convier les Noiséen·ne·s à jouer au jeu de plateau *Agency*. Mais nous n'avons pas pu le faire à cause du confinement.

MD Pour conclure cet entretien, est-ce que tu peux nous parler de tes projets à venir ?

CS Je souhaite poursuivre mes recherches sur la parole marchande en creusant le thème de l'imposture, notamment à partir du texte *La Fabrique des imposteurs* (2013) du psychanalyste Roland Gori. Dans un monde d'apparat où le numérique accentue la mise en scène de l'image de soi, il nous parle d'imposture ordinaire qu'il définit comme une stratégie au regard d'une société qui délivre de plus en plus de crédit à la performance, à l'opinion et à l'efficacité. L'imposteur devient alors le miroir d'une société et de ses valeurs en cours. Il suit le script de gestuelles et de rituels, accomplissant la prestation rhétorique qui lui donnera une certaine légitimité. Ça met l'accent sur ce que pourrait être une sorte de camouflage social, sur les rôles que nous sommes obligé·e·s d'endosser pour vivre dans notre société capitaliste.