



FR_Avec *GAMBLING ON YOUR SELF, A SPEECH PERFORMANCE*, l'artiste Flora Mar invite le visiteur à une promenade discursive informelle autour d'un propos commun, une planche de jeu. Comme seule consigne : être prêt à entrer en scène les mains et les poches vides.

Au fur et à mesure que je parle,
des mots me viennent
auxquels je ne m'attendais pas.
Ils découvrent ce qui s'ignorait avant.
J'en dis donc plus long que je n'en sais.

Gérard Pommier, psychanalyste

GAMBLING ON YOUR SELF

a speech performance



GAMBLING ON YOUR SELF est un jeu qui souhaite faire émerger une relation entre l'artiste et le joueur. Cette relation naît entre deux « je ». Elle ne prescrit ni contenu ni résultat. La qualité de la relation ne pourra être mesurée mais seulement perçue. Le but de la performance sera d'entrer en contact avec l'étranger à soi (l'autre) aussi bien qu'avec l'étranger en soi (l'inconscient). Cet inconscient, par définition inaccessible à notre contrôle, agit et interagit néanmoins de sujet en sujet. C'est vers cette interaction que l'artiste aimerait en venir.

Déroulement d'une séance de jeu :

Le joueur et l'artiste Flora Mar se rencontrent en tête à tête ; il n'y a pas de spectateurs. // Le joueur fait son choix parmi 13 planches de jeu différentes, et ce choix va engager la rencontre sur un mode qui ira du plus réservé au plus hardi. // Une séance dure approximativement 30 minutes. // Le fait qu'il s'agit «seulement» d'un jeu va laisser émerger un ingrédient important : les vulnérabilités respectives.

Nadina Faljic, curatrice

***RÉCIT DE SOI est un terme utilisé par la philosophe Judith Butler pour désigner la parole qui naît dans un entre-deux personnes et qui raconte une histoire – la nôtre – au-delà du contrôle et de l'intention. Il s'agit d'une performance parlée, à l'opposé de la narration du Moi idéal.**

BET

ENTRE-DEUX à travers un objet personnel choisi

EN_With *GAMBLING ON YOUR SELF, A SPEECH PERFORMANCE*, artist Flora Mar invites the visitor to a discursive approach into the unconscious within one shared, even mutually committed frame, a board game. There is only one prerequisite: the player and the artist need to be ready to enter the performance with both their hands and pockets empty.

Usually in a game for two, gamblers avoid having themselves be seen into their cards. Yet, even unintentionally, glimmers of subconscious behavior can surface. Exactly this reveals a much broader game – that of the players identities in all its complexity. Thus, the game is transformed into a conduit for connecting the two and their unconscious realms: the in-between.

GAMBLING ON YOUR SELF is a game that involves the emergence of relationships which prescribe neither a content nor result. And the quality of these relationships cannot be measured, only perceived. The aim is to come into contact with the stranger to oneself (the other) as well as the stranger within oneself (the unconscious). As such, for the game to be successful, it needs to evolve into a real encounter. Which leads us to the ultimate performance objective: Meeting our Selves.

How a game session unfolds:

The session will be one-on-one between game leader, artist Flora Mar, and player. // The player and the artist meet face to face. There are no spectators. // The player chooses one from 13 different game boards. This choice will initiate the encounter in a mode that ranges from the most reserved to the most daring. // A game session lasts about 30 minutes. // The fact that this is "only" a game will allow key ingredients to emerge: vulnerabilities.

Nadina Faljic, curator

***RÉCIT DE SOI is a term used by the philosopher Judith Butler to designate speech that arises in an interpersonal encounter and that tells a story – our story – beyond control or intention. It is a speech performance, contrary to the narrative of the ideal Self.**



Nadina Faljic, curatrice
nadina.faljic@gmail.com

Flora Mar, artiste
floramart@pt.lu

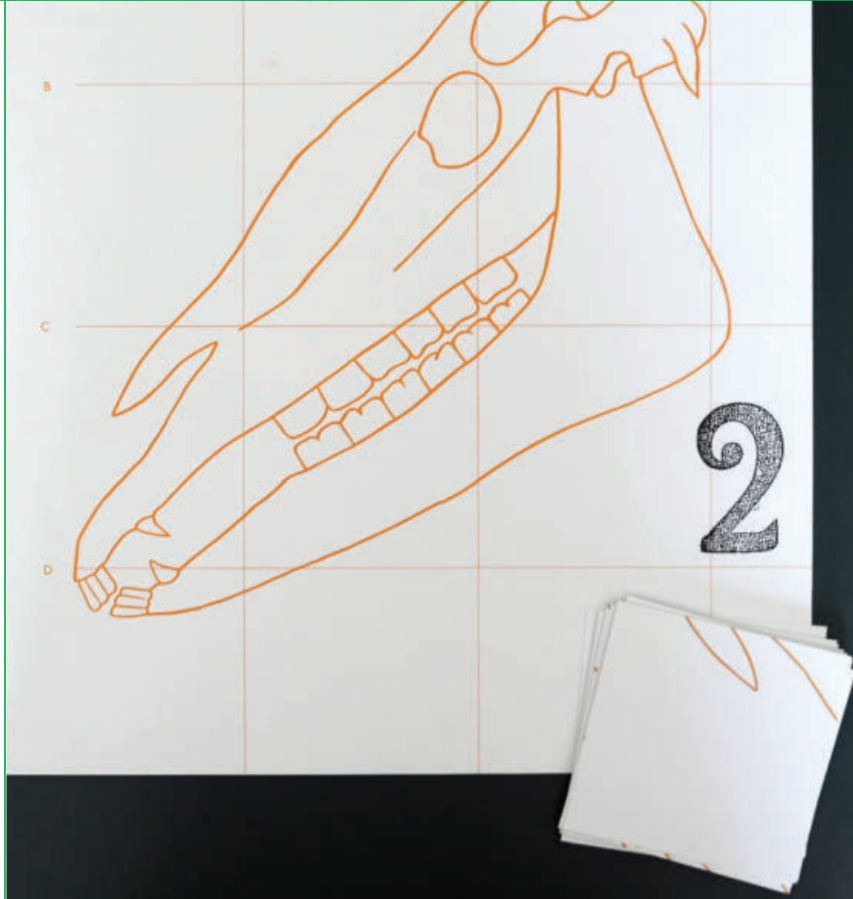


1



IMBROGLIO

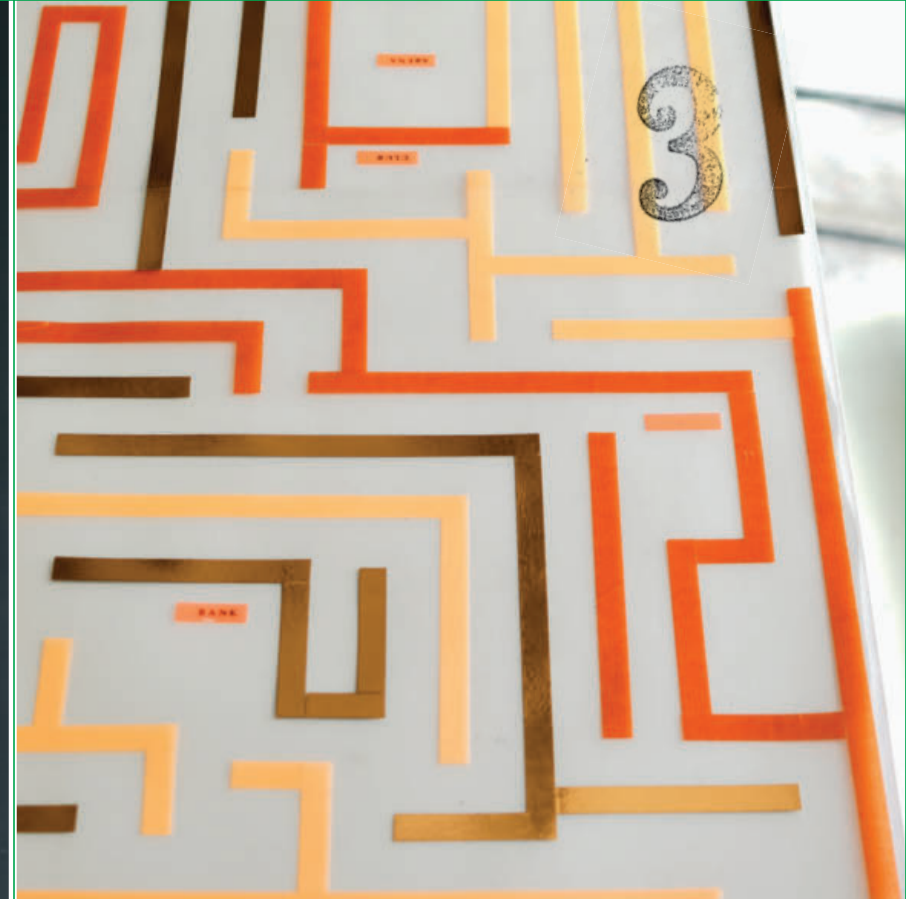
CONTEMPLATION & CONVERSATION PIECE,
récit de soi* indirect



2

MEMORY

SOLITAIRE, puzzle



3

MAZE

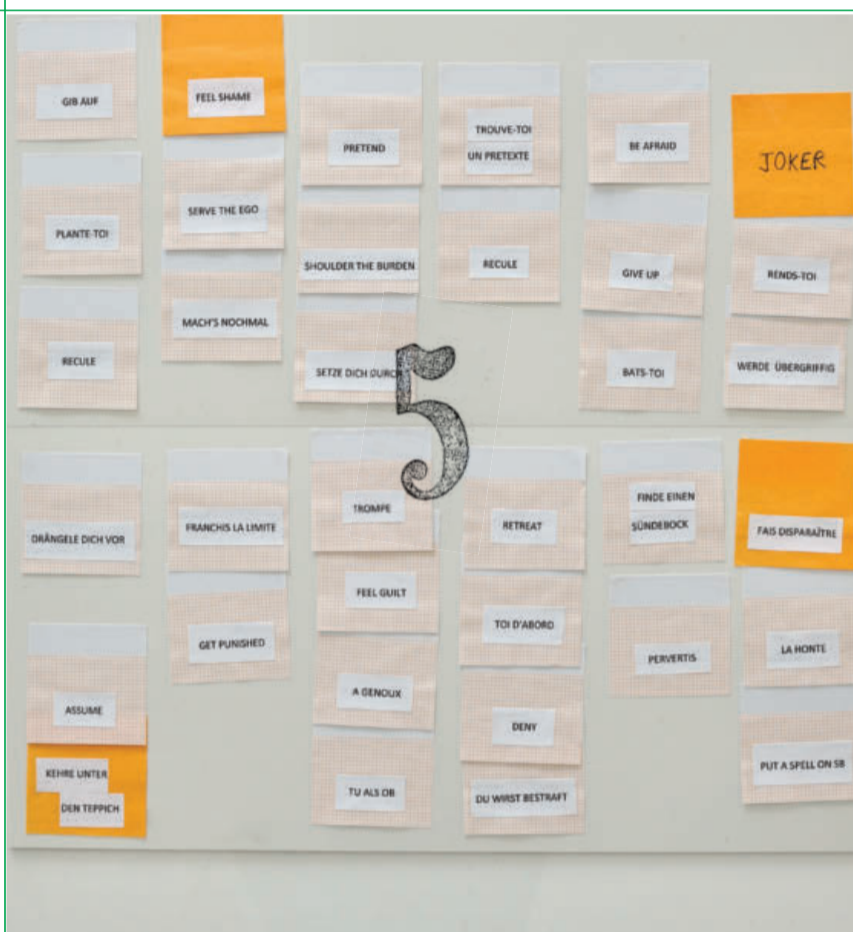
ENTRE-DEUX dans un espace semi-ouvert,
avec ou sans personnage choisi (figurines)



4

ALBUM

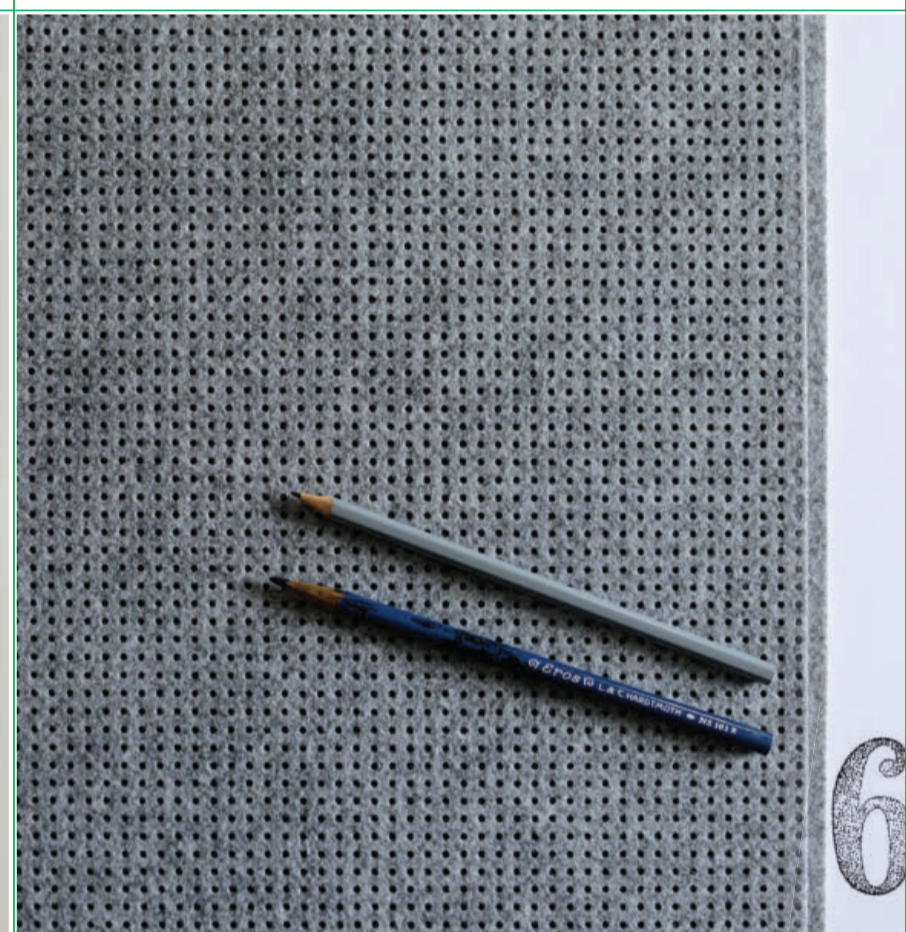
RÉCIT DE SOI* à partir de photos personnelles



5

ACTION CARDS

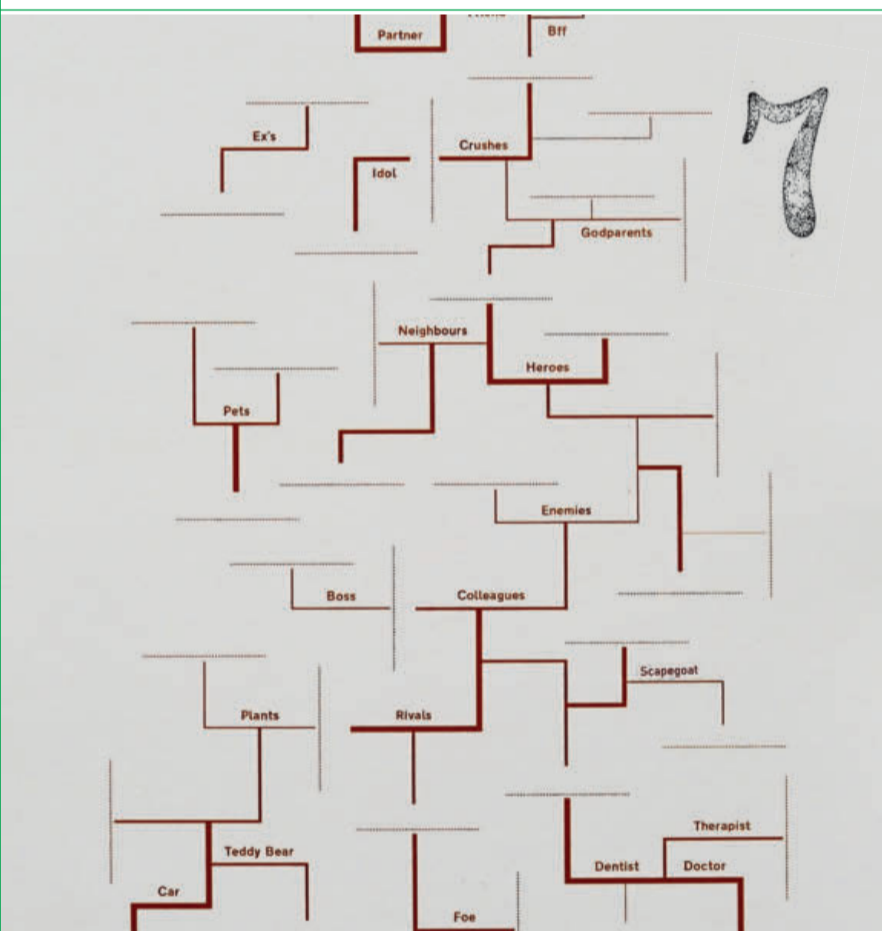
RÉCIT DE SOI* à partir de cartes à message court
formulé à l'impératif



6

DRAWING BY NUMBERS

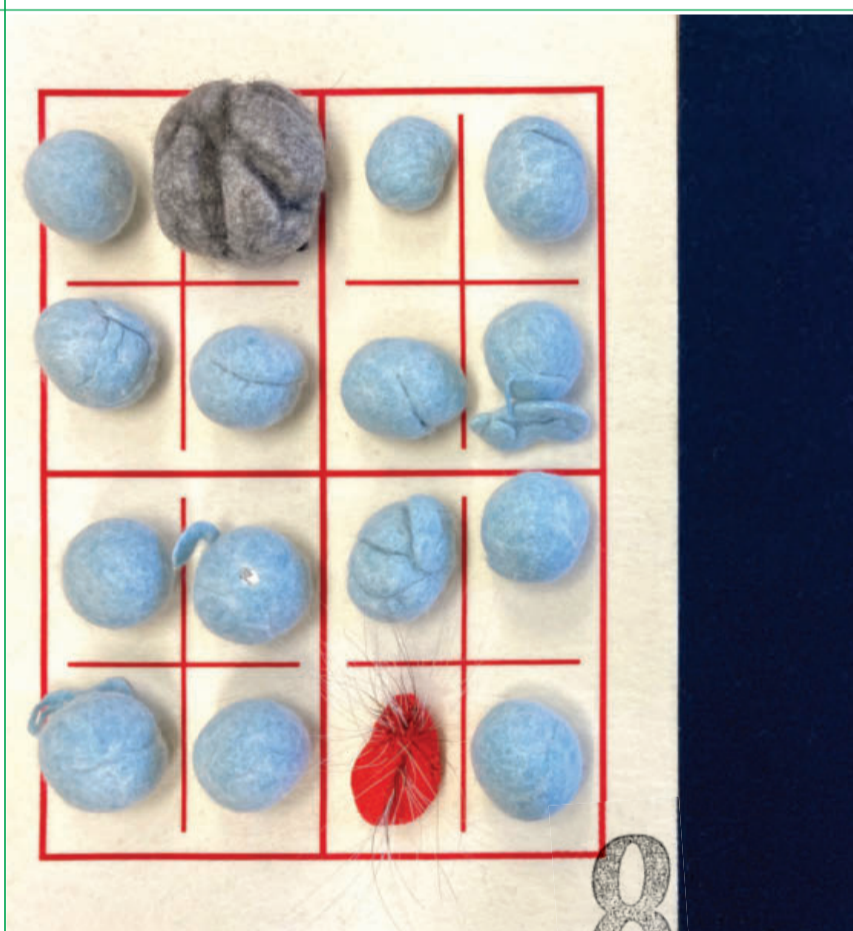
DESSIN IMPROVISÉ à quatre mains



7

PERSONALITY TREE

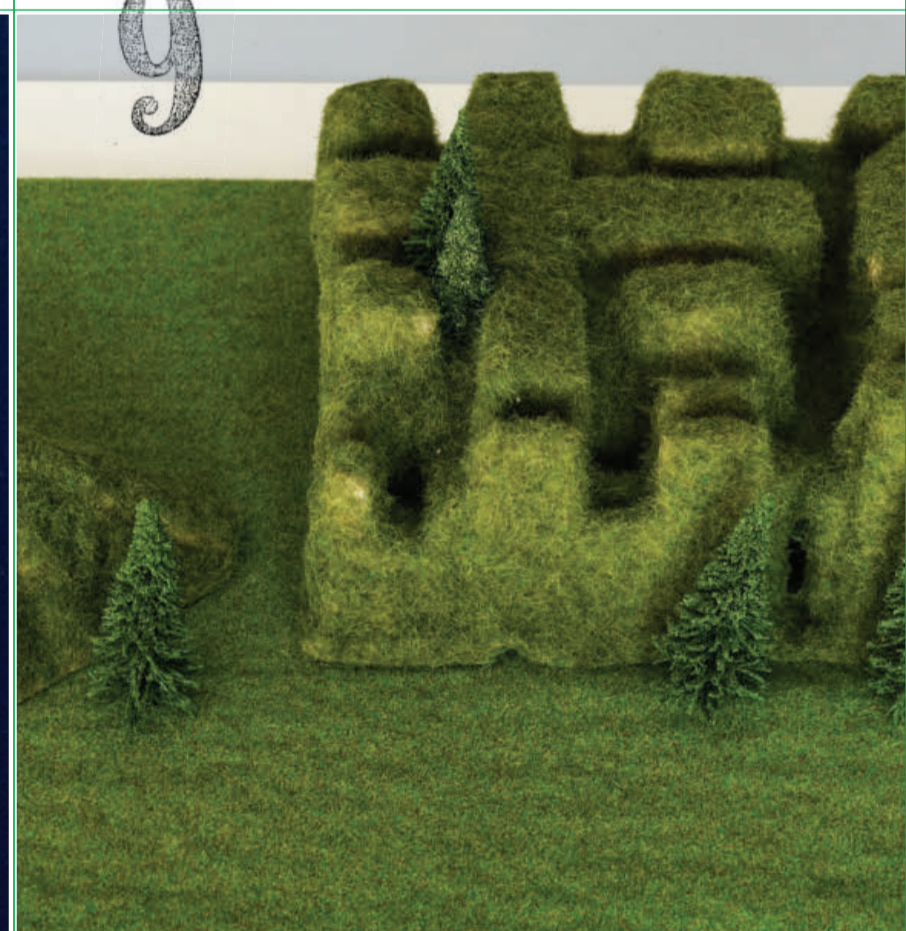
RÉCIT DE SOI* guidé à travers le questionnaire
« Identity & Identification », London 2009



8

FELT IDENTITIES

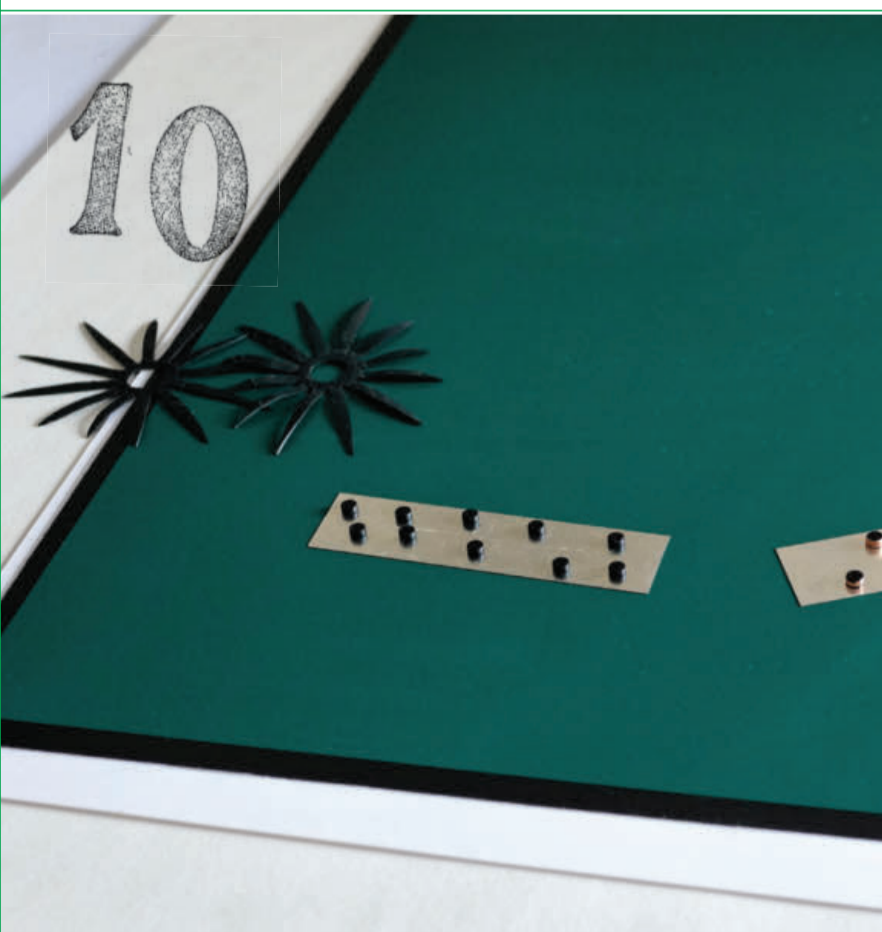
JEU DE RÔLES inspiré des approches analytiques systémiques



9

PROMENADE

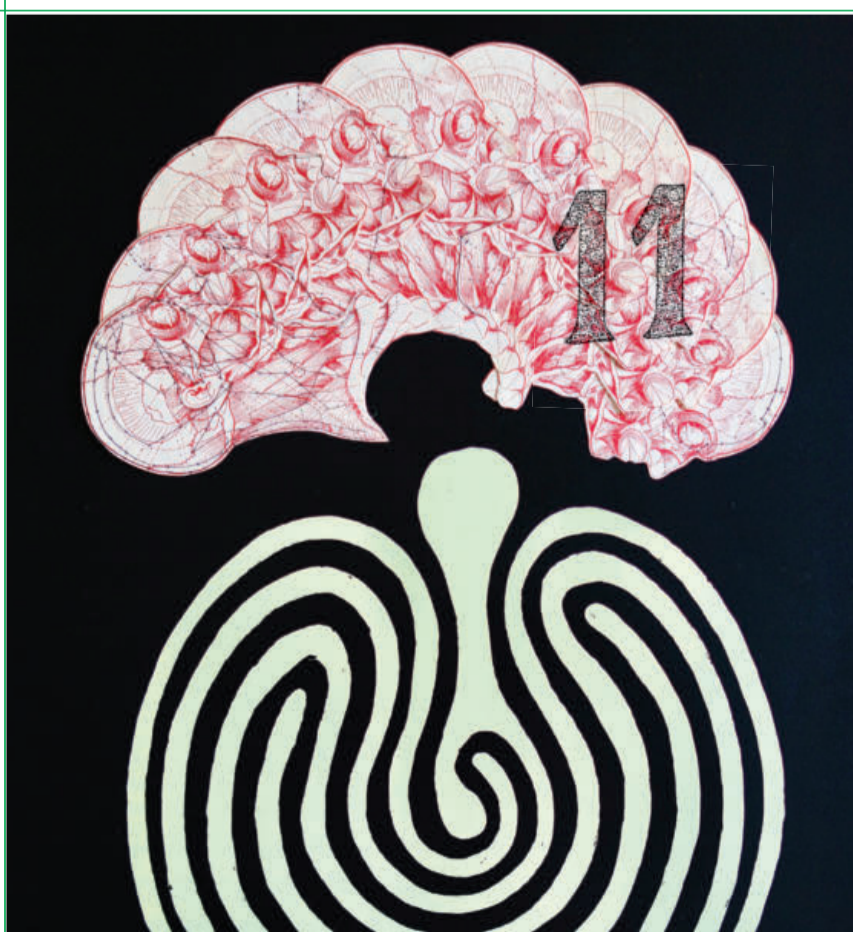
RÉCIT DE SOI* fantastique



10

CATCH ME IF YOU CAN

COMPETITION PIECE, sur le mode de l'adresse et du hasard



11

BRAINSN'GUTS

CONTEMPLATION & CONVERSATION PIECE,
récit de soi* indirect



12

LITTLE DEVIL WORD GAME

WORD BATTLE, chassé-croisé verbal par associations libres,
inspiré du surréalisme