



étudier l'Histoire de l'art  
semble nuire à vos performances

MARTIN LE CHEVALLIER

## GAGEURE 1.0

1999

*Gageure 1.0* est un jeu où l'utilisateur subit des tests : des entretiens d'embauche, des questions... Comme si l'ordinateur était son employeur. L'artiste critique de manière ironique le discours d'entreprise sur la « valeur travail » et sur l'épanouissement du salarié.

**CROYANCE** **ESPOIR**  
**CAPITALISME** **MANAGEMENT** **IRONIE**  
**TRAVAIL** **SOCIÉTÉ** **MODÈLE** **VALEUR**  
**RÉUSSITE** **OCCIDENTALE** **ÉPANOUISSEMENT**

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

---

### CONTENU

---

**Gageure 1.0** est un cd-rom conçu comme un jeu. L'utilisateur fait **des tests, des entretiens d'embauche, des questions, des jeux**, choisit son profil d'employé, ou bien sa chaise de bureau. Selon ce que répond l'utilisateur, son parcours sera toujours différent et non linéaire.

Parfois, il a l'impression que l'ordinateur le surveille, avec des réflexions qui apparaissent à l'écran comme « étudier l'histoire de l'art semble nuire à vos compétences » ou « Aimez-vous votre travail ? ».

L'ordinateur est-il devenu l'employeur qui embauche et teste son salarié ? L'ordinateur promet aussi un épanouissement total sur le plan personnel et professionnel avec une évolution de carrière. Mais manipule-t-il le salarié ?

### PISTES DE REFLEXION

---

- **Martin Le Chevallier aborde sous forme de parodie le discours d'entreprise où pour se réaliser, se sentir exister, devenir quelqu'un, il faut croire en la valeur travail.**

- **L'individu pense être plus libre grâce à cet ordinateur mais c'est aussi un outil de contrôle.** L'utilisateur est le cobaye de ce jeu dont il sort de toute évidence perdant. Il est sous contrôle de l'ordinateur qui souhaite le façonner à l'image de l'entreprise. Aujourd'hui, deux salariés sur trois travaillent sur ordinateur, celui-ci étant devenu l'outil de travail capital en raison de ses performances.

- **La machine nous promet un épanouissement professionnel et personnel** avec la pyramide des motivations, **c'est une propagande du capitalisme d'aujourd'hui qui nous invite à nous conformer à des modèles de réussite.**

### CONNEXIONS

---

**Alfred Hitchcock** fait une apparition évoquant une anecdote autour du **McGuffin**, objet matériel, élément du scénario qui sert à l'initialiser, voire à le justifier, mais qui se révèle, en fait, sans grande importance. Hitchcock utilisait souvent ce récit pour se moquer de ceux qui exigent une explication et une cohérence parfaite de tous les éléments d'un film. Ce qui l'intéressait était de manipuler le spectateur et c'est ce que fait l'ordinateur dans **Gageure 1.0**.

Suite à cette séquence vidéo, cette phrase apparaît « Nous appellerons donc Mc Guffin l'utilité de votre emploi » car l'employé verra ses espoirs s'évanouir malgré les promesses de l'employeur. Martin Le Chevallier fait donc aussi référence au suspense des films du célèbre réalisateur.

---

## LE TITRE

### **Gageure 1.0**

Comme le précise le titre, c'est un pari (assorti de gages) que l'utilisateur ne gagne jamais. L'artiste critique les discours des entreprises qui manipulent à dessein les travailleurs afin de surveiller et d'augmenter leur productivité, tout en leur faisant croire qu'ils vont évoluer professionnellement et donc s'épanouir.

Ici, c'est le dirigeant qui sort toujours gagnant car c'est lui qui contrôle ses salariés d'où le 1.0 comme dans une épreuve sportive.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

**Martin Le Chevallier**, né en mai 1968, vit et travaille en France.

Il a fait des études à l'école Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris puis devient graphiste indépendant. à partir de 1996, il entreprend des recherches personnelles autour de questions sociales et politiques qui débouchent sur des affiches diffusées en affichage sauvage puis sur la réalisation d'œuvres sur cd-rom et de vidéos interactives.

Il propose un regard critique sur les idéologies et les mythes contemporains. Il a été pensionnaire de l'académie de Rome d'octobre 2000 à septembre 2001.

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Pour regarder cette œuvre, il suffit d'utiliser la souris et de se laisser guider par ce que nous dit l'écran comme dans un jeu.

---

### S'INTERROGER

- Qu'est-ce que critique l'artiste à travers ce jeu ?
- Que souhaitez-vous que vous apporte un travail sur le plan professionnel et personnel ?  
Et l'employeur que souhaite-t-il en vous employant ?
- L'ordinateur améliore-t-il le travail des employés ?

---

### ATELIERS

- **Le travail hier et aujourd'hui:**  
Comparaison de l'évolution de la notion de travail jusqu'à aujourd'hui (outil, condition, espoir, évolution...)
- **Les méthodes de recrutement dans le monde occidental :**  
Recensement des différentes méthodes d'embauche dans les entreprises, puis réalisation d'un inventaire de ces méthodes, et rédaction d'un article de presse en utilisant un ton ironique.
- **La quête de l'épanouissement professionnel et personnel / le capitalisme et le modèle de réussite :**  
Réalisation d'une vidéo-animation évoquant l'épanouissement personnel et professionnel de manière utopiste et publicitaire. Réflexion autour de ces notions.

---

### THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**  
« Arts, états et pouvoirs »
- **Lycée :**  
Champ anthropologique : « Arts, sociétés, cultures »  
Champ historique et social : « Arts et économie », « Arts et idéologies »  
Champ technique : « Arts, informations, communications »  
Champ esthétique : « Arts, artistes, critiques, publics »



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

#### RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Disponibles à l'Espace multimédia gantner

##### **Valeurs croisées | Crossing values**

es ateliers de Rennes - Biennale d'art contemporain #1. - Dijon : les Presses du réel, 2009. - 447 p. : ill. en coul ; 28 cm.

##### **Au pied de la lettre**

Ed. Domaine départemental de Chamarande, Conseil général de l'Essonne, Exposition collective, 2009

##### **Lettres de non-motivation**

Julien Crévieux, Zones, 2007.

---

#### WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

■ [www.martinlechevallier.net](http://www.martinlechevallier.net)

Sur l'œuvre :

■ [www.martinlechevallier.net/gageure.html](http://www.martinlechevallier.net/gageure.html)