



# Bonne Chance

Elmgreen & Dragset





10. Mednetel



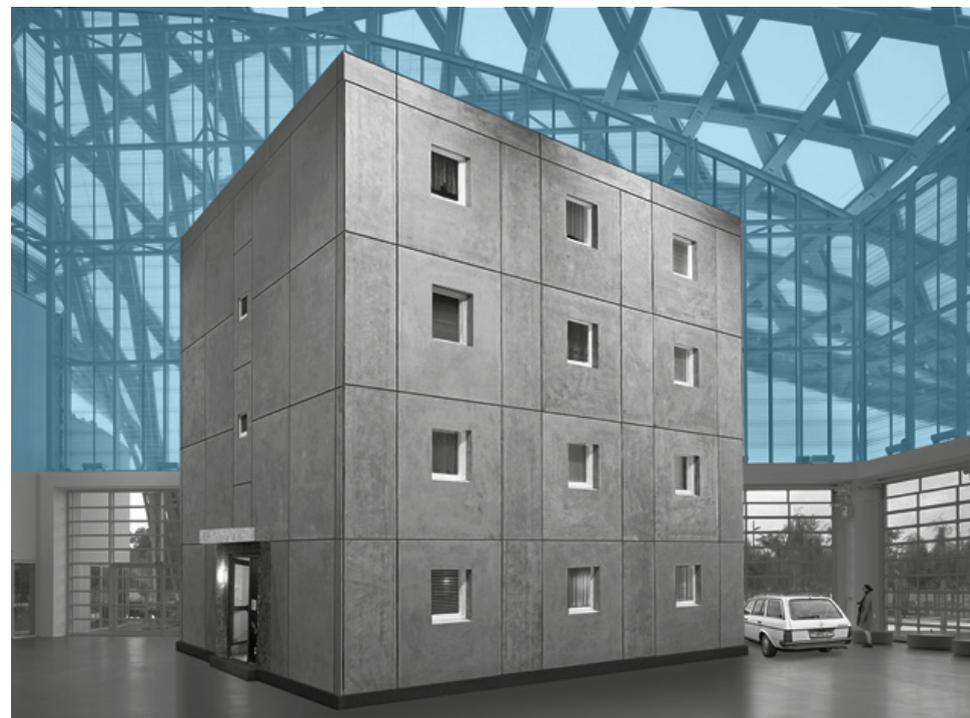
ENTRANCE  
CANTINA



## INTRODUCTION

« Bonne Chance » est une exposition où se perdre. Du Forum à la Grande Nef jusqu'à la terrasse de la Galerie 2, vous voyagez à travers une structure labyrinthique et rencontrerez de nombreux scénarios familiers et pourtant surréalistes.

Mêlant sculpture, installation et performance, Elmgreen & Dragset vous invitent à explorer des espaces et des situations de la vie quotidienne, imaginés comme un jeu de survie. Certains sont habités par des figures solitaires, tandis que d'autres sont vides : un bureau abandonné, une morgue, un studio de télévision, un théâtre, des toilettes publiques. Le monde créé dans « Bonne Chance » est pareil à un gigantesque décor de théâtre dont vous êtes le protagoniste, et c'est à vous de décider de la tournure de l'histoire. Vous pouvez tenter votre chance ou essayer de prendre un raccourci dans le labyrinthe d'Elmgreen & Dragset, mais en fin de compte, dans ce jeu, il semble moins s'agir de victoire que de redéfinir les règles. Bonne chance.



## PRÉPARATION

Aucune préparation n'est nécessaire. La vie est déjà un jeu. Et comme vous y participez, vous êtes pisté. Chaque pas que vous faites est comptabilisé, de même que les minutes que vous passez à jouer, apprendre, bavarder, faire du shopping, surveiller, travailler, évaluer, courir et... Stop!

« Bonne chance » n'est pas un jeu vidéo, c'est une exposition, alors lâchez votre téléphone, s'il vous plaît (mais n'oubliez pas de poster des photos de ce que vous voyez).

## COMMENCEZ

Le musée vous regarde. Entrez sous le grand œil. Après les portes de verre, tournez à droite.

## EXPLOREZ LE FORUM

[L'extérieur s'est déplacé à l'intérieur]

### 1 *The One & The Many*

Faites le tour de l'immeuble d'habitation. Notez l'architecture modulaire. Grise, fonctionnelle. Levez les yeux. Toutes les fenêtres sont occultées. Quelqu'un jette-t-il un coup d'œil derrière les stores ? Essayez d'ouvrir la porte. Imaginez les personnes vivant à l'intérieur, la vie des autres.

### 2 *The Outsiders*

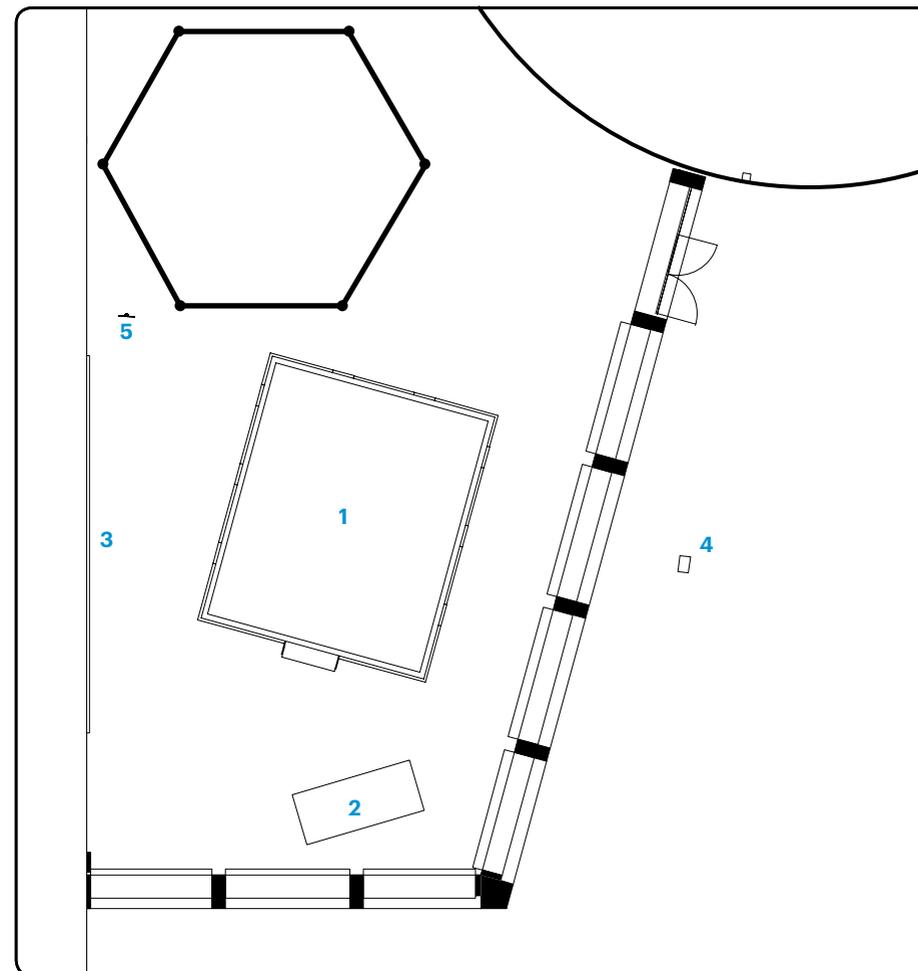
Regardez à l'intérieur de la voiture. Figure 1 (éveillée) enlace Figure 2 (endormie). Les deux hommes pourraient être des installateurs d'œuvres d'art. Ils ont fini leur travail. Les œuvres sont emballées et les outils rangés. Ils ne sont pas d'ici. Regardez la plaque d'immatriculation.

### 3 *Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe*

Retournez-vous et levez les yeux, vous verrez un gigantesque panneau publicitaire. On ne peut dire avec certitude l'objet de la publicité, et elle pourrait avoir changé lors de votre prochaine visite.

### 4 *Bellevue, 17<sup>th</sup> July, 1994*

Une glacière a été oubliée. N'essayez pas de la déplacer, elle est en bronze. Un pique-nique a eu lieu ou aura lieu, sans autorisation.



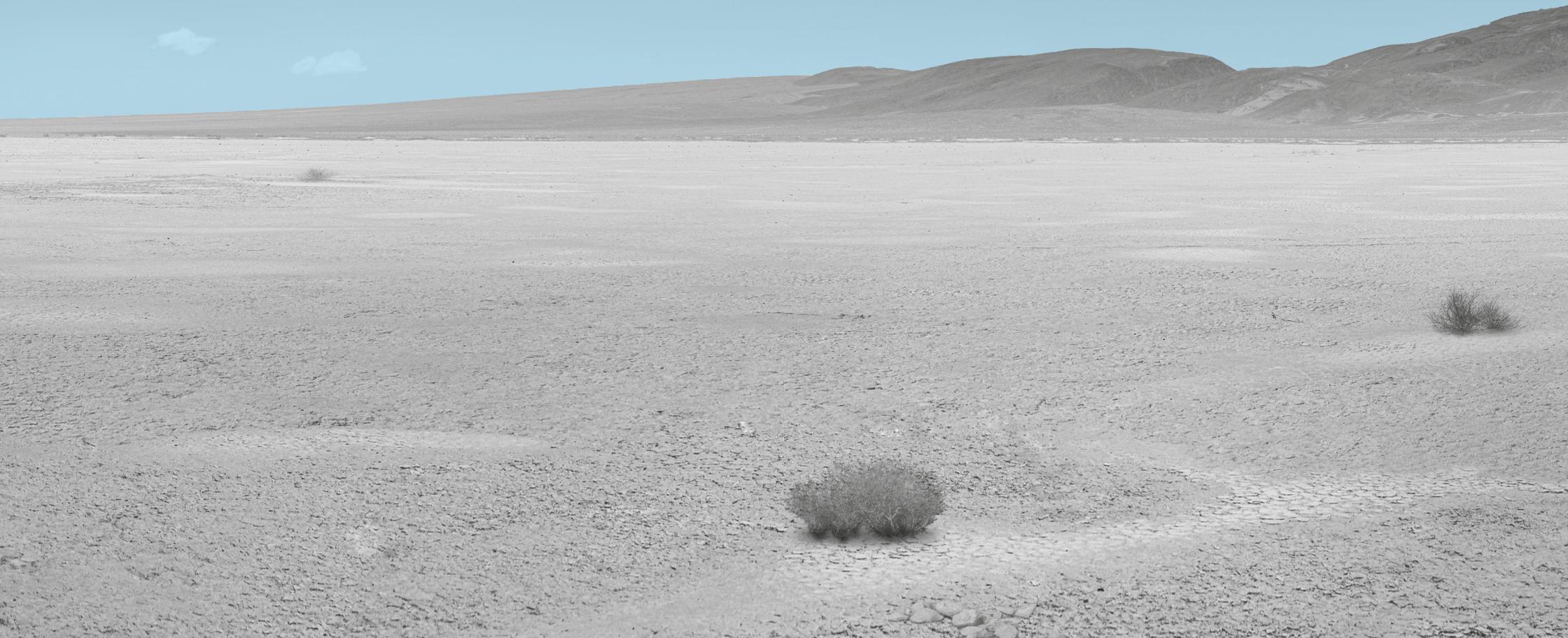
### 5 *Adaptation, Fig. 18*

Un panneau de signalisation qui ne signale rien. Il vous montre un reflet. L'environnement décide. Vous décidez des règles.

## CONTINUEZ

[Allez dans la Grande Nef]

Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe



## EXPLOREZ LA GRANDE NEF

[Entrez dans le labyrinthe]

### 6 *Back in Five*

Le guichet est fermé. Un trousseau de clé est déposé sur le guichet. Pinocchio, le nez en l'air. Quelqu'un ment. Ce n'est pas ce qu'on nous avait promis.

[Faites demi-tour et retournez sur vos pas. Tournez à gauche]

### 7 *I*

Une trace de buée sur la fenêtre. Figure 3 – un autre joueur, un garçon – a écrit la lettre « I » sur la buée, comme pour confirmer son existence. Il n'est pas réel, mais supposons qu'il le soit. La marque de son haleine ne tardera pas à disparaître et il a déjà changé.

### 8 *Too Heavy*

Sur le mur opposé, il y a un trou circulaire. Regardez par le trou. Une pierre, ou une météorite, est tombée, transperçant le plafond et atterrissant sur un trampoline. Nul n'est parfait. Imaginez la vie sans jouer.

[Continuez à gauche, levez les yeux]

### 9 *What's Left?*

Figure 4 – un funambule – est en danger : il tient son câble d'une main et son balancier de l'autre. Essayez de répondre à la question visible sur son tee-shirt, et ce sous quatre angles différents : personnel, philosophique, politique et social.

[Tournez à droite]

### 10 *Humanized Architecture, Circulation et Detour*

Suivez les rampes, elles sont là pour vous aider à passer au niveau suivant. Ne faites qu'un avec l'architecture. Vous respirez avec elle, vous avez le même système sanguin. Tout est sous contrôle.

[Vous êtes dans le couloir des bureaux]

### 11 *Imagine, Fig. 1, Imagine, Fig. 2 et The Creation of Adam*

Trois images décorent le couloir. Qui est Adam ? Qui est Dieu ? Qui a la tête dans les nuages ?

### 12 *The Conversation Room*

Arrêtez-vous un instant dans la cuisine. Écoutez la radio. Une conversation entre deux enseignants. Une pièce de théâtre radiophonique. Pour plus d'indices, attendez ici, jusqu'à ce qu'ils mentionnent l'exposition du Centre Pompidou-Metz.

[Poursuivez votre chemin dans le couloir]

### 13 *All Dressed Up*

Figure 5 – un jeune homme vêtu d'un costume de lapin de dessin animé – dort sur une table de réunion. Il a arrêté, ou il vient juste de refuser, de jouer le jeu (il a peut-être, ou peut-être pas, regardé la série télévisée *Severance* sur Apple TV+ ou lu la nouvelle d'Herman Melville mettant en scène Bartleby, cet antihéros qui ne fait jamais ce que le patron lui demande de faire).

### 14 *Powerless Structures*

Les portes ne sont pas toujours là pour vous laisser entrer, elles servent aussi à vous empêcher d'entrer. Restez du bon côté.

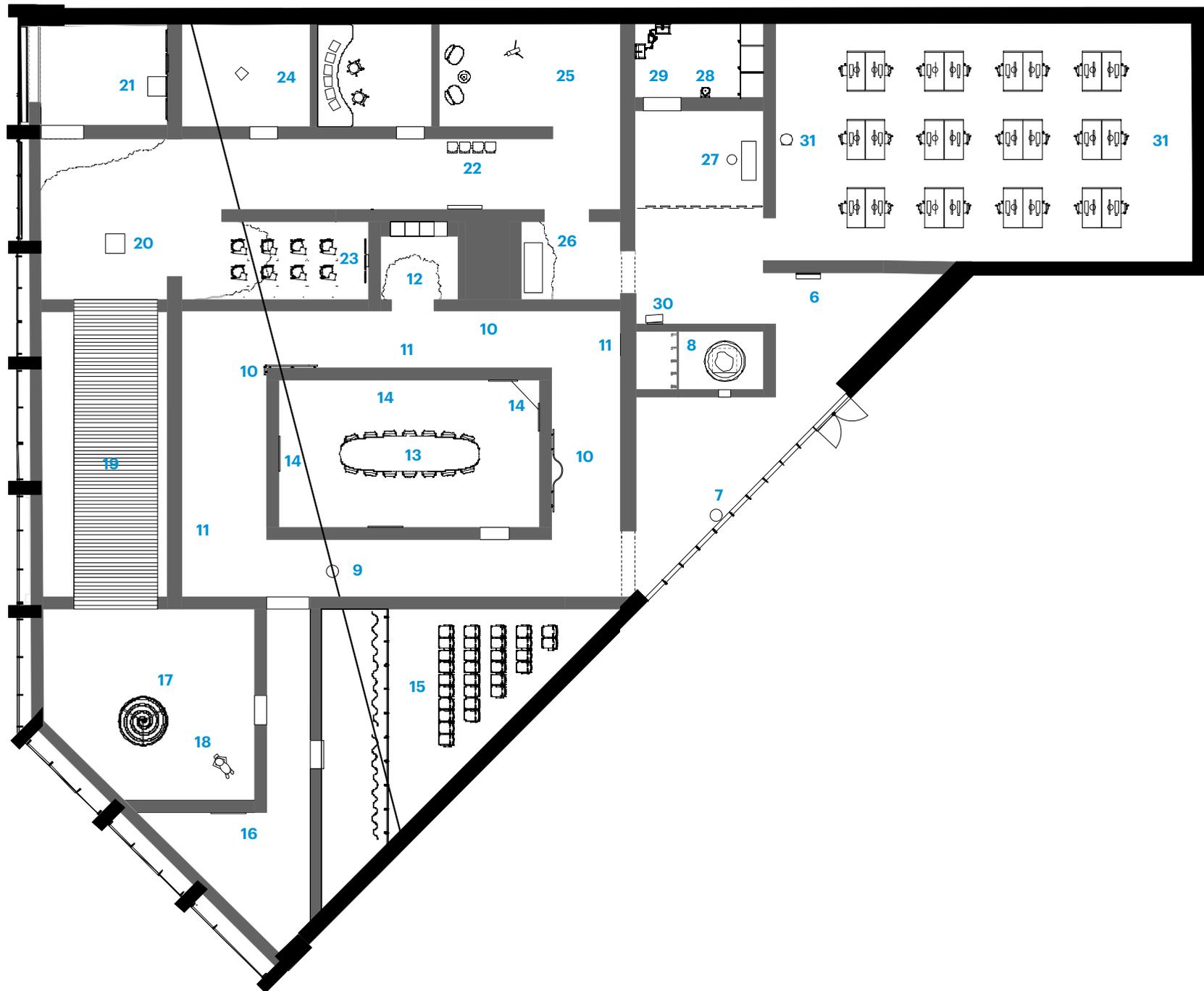
[Sortez par là où vous êtes entré et passez dans le couloir suivant. Entrez dans le théâtre]

### 15 *On Stage*

Montez sur scène. Les projecteurs sont braqués sur vous mais le public est parti. Tout le monde joue et personne n'est là pour écouter. Il y a des miroirs partout et nous nous regardons tous nous-mêmes. Comparez avec la vie en ligne.

[Sortez du théâtre]

## AVANCEZ VERS L'ISSUE DE SECOURS



## CONTINUEZ

### 16 *The Date*

Regardez l'écran du visiophone. Figure 6 est à l'extérieur, avec des fleurs. Est-ce votre rendez-vous ?

[Quittez cet espace pour entrer dans le suivant]

### 17 *Social Media (Terrier)*

Un carrousel d'aire de jeux tourne sans s'arrêter. Figure 7 – un terrier – essaie de vous distraire en ne faisant que tourner sur elle-même. La même image, encore et encore. Ne laissez pas l'algorithme prendre le contrôle.

[Portez votre attention sur Figure 8]

### 18 *The Drawing*

Figure 8 – un enfant – tente de dessiner le terrier tournant sur lui-même. Il y a une distorsion de la perspective. Laissez-le s'en rendre compte par lui-même et poursuivez votre chemin.

[Entrez dans le tunnel]

### 19 *From Here to There*

Repérez cinq publicités en traversant le tunnel. L'avenir pourrait sembler meilleur au bout de celui-ci.

[Suivez la lumière dans la vitrine]

### 20 *Should I Stay or Should I Go*

Figure 9 est un ver. Devinez où il va apparaître.

### 21 *Untitled*

La morgue. Goût de métal. Ce n'est pas un film. Figure 10 est décédée. Jetez un œil dans le sac plastique pour avoir des indices.

### 22 *Until It's Your Turn...*

Revenez sur vos pas et réfléchissez. Faites une pause à la hauteur du banc. C'est une salle d'attente. Il y a un dispositif au-dessus de la porte. Attendez votre tour. Votre chiffre pourrait sortir. Un jour. Ou pas.

### 23 *Wheel of Fortune*

Votre chiffre ne sort pas. La roue continue simplement de tourner. Trouvez-vous dans ce qu'elle reflète. Les lumières clignotent. Vous brillez. Personne n'a perdu. Personne n'a gagné.

### 24 *In Jeopardy*

Une urne de vote. Les votes sont faits. Le résultat est suspendu dans les airs. Démocratie. Suspension. Retenez votre souffle et espérez que cela dure.

[De l'autre côté du mur, quelqu'un vous surveille. Trouvez votre image sur un écran ou trouvez quelqu'un que vous connaissez]

### 25 *Bonne Chance Studio*

Les deux chaises du studio de télévision sont inoccupées mais l'arrière-plan est éclairé et la caméra est prête. Quelqu'un va devoir répondre à quelques questions.

[Sortez du studio et tournez à droite]

### 26 *Boy Scout*

Un lit superposé. Choisissez le haut ou le bas. Le désir est caché dans la structure. Toutes les structures deviennent impuissantes quand nous cessons de croire en elles.

### 27 *The Celebration*

Indice: un anniversaire ou une percée scientifique a eu lieu. Figure 11 – une scientifique – ne doit pas être dérangée. Nous sommes nés par hasard. Nous pensons pouvoir contrôler le reste.

## ALLEZ AUX TOILETTES



**28 Masculinity**

Elle est fragile. Elle présente des brèches. Réinventez-la.

[Les portes des toilettes sont toutes fermées. Allez aux lavabos]

**29 Separated**

Géométrie double. Ensemble, et puis non, mais encore relié.  
L'eau s'écoule d'un lavabo et entre dans l'autre. Vous n'êtes pas le seul,  
la seule dont l'image est reflétée. Le niveau suivant est un défi.

[Vous allez bientôt ne plus avoir de crédits. Passez à la suite]

**30 Modern Moses**

Quelqu'un a laissé un bébé devant un distributeur automatique  
de billets. La question est « pourquoi » et non « qui ». Et quel avenir  
se prépare. Dans un autre jeu, n'importe qui peut être prophète.

**31 Garden of Eden**

Le bureau est vide. Un paysage mort baignant dans une lumière rose.  
Apaisant. Quelqu'un a laissé sa cravate, quelqu'un d'autre son tricot.  
Et sa tasse préférée. Un super-héros dessiné par un enfant a été affiché.  
On peut lire sur un panneau sur un bureau « J'aime mes collègues ».  
Vous ne les reverrez jamais. Dorénavant, tout le monde travaillera  
de chez soi.

[Sortez]

**PRENEZ L'ASCENSEUR JUSQU'AU NIVEAU 3**



## ENTREZ SUR LA TERRASSE

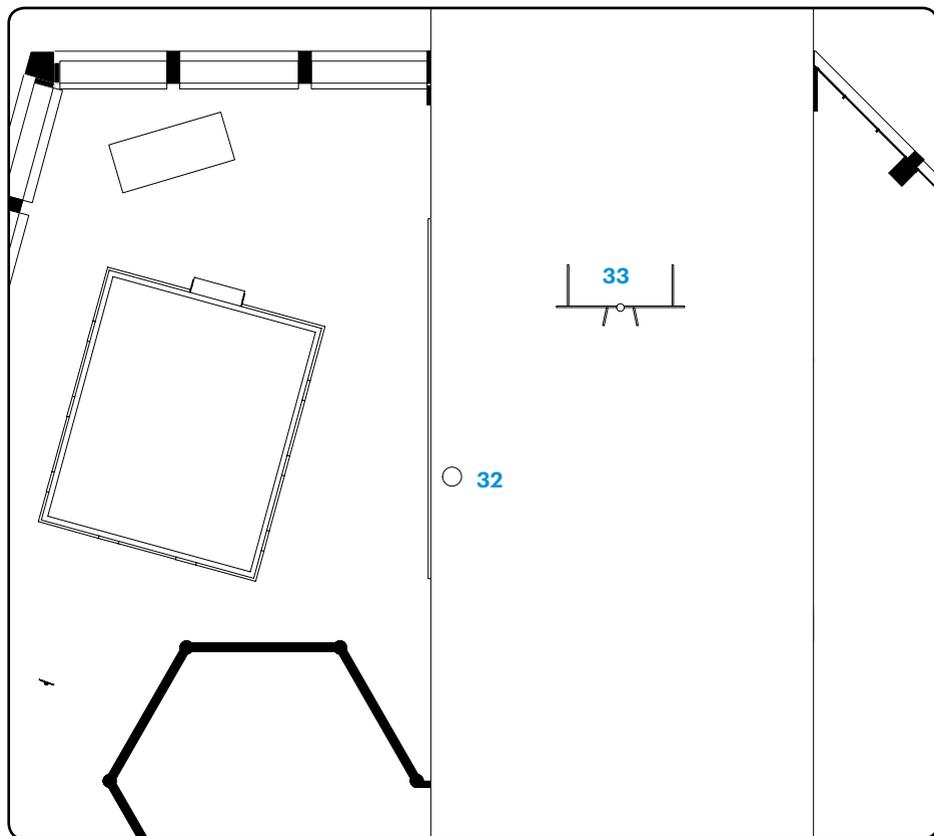
[Regardez par-dessus le toit]

### 32 *The Wait*

Figure 12 – un garçon – attend. Quoi, il ne le sait pas. Mais quelque chose doit se produire.

### 33 *Rite of Passage*

Figure 13 – un vautour. Vous êtes à la fin. C'est un miracle. N'entrez pas, tout se passe dans votre tête.



JEU TERMINÉ  
MERCI D'AVOIR JOUÉ

# LISTE D'ŒUVRES

## SUR LE PARVIS

### **Looking Back, 2022**

Impression, Ø 320 cm  
Courtesy des artistes

## DANS LE FORUM

### **1 The One & The Many, 2010**

Technique mixte  
1020×921×821 cm  
Courtesy des artistes

### **2 The Outsiders, 2020**

Mercedes W123, figures en silicone, vêtements, œuvres d'art emballées, objets divers  
140×455×194 cm  
Suisse, Fondation D. Holder

### **3 Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe, 2023**

Impression, 400×1 400 cm  
Courtesy des artistes

### **4 Bellevue, 17th July 1994, 2009**

Bronze, peinture, 45×37×25 cm  
Collection Robert Müller-Brunotte and Dan Söderholm, Stockholm/Berlin

### **5 Adaptation, Fig. 18, 2022**

Acier inoxydable, 270×45×4 cm  
Courtesy de la Pace Gallery

## DANS LA GRANDE NEF

### **6 Back in Five, 2014**

Acier inoxydable, verre, verre acrylique, volet roulant et papier  
135×100×28 cm  
Courtesy des artistes

### **7 I, 2023**

Figure en silicone et vêtements  
143×40×30 cm  
Courtesy de Perrotin

### **8 Too Heavy, 2017**

Fonte d'aluminium, laque, trampoline en aluminium, acier et tissu  
Ø 170 cm×170 cm  
Courtesy des artistes

### **9 What's Left?, 2021**

Figure en silicone, vêtements, câble de traction et balancier  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

### **10 Humanized Architecture, 2019**

Acier inoxydable poli  
226×40 cm  
Courtesy de Perrotin

### **Circulation, 2019**

Acier inoxydable poli  
Ø 100 cm×4 cm  
Courtesy de la Pace Gallery

### **Detour, 2023**

Acier inoxydable poli  
354×40 cm  
Courtesy de Perrotin

### **11 Imagine, Fig. 1, 2023**

Impression sur Dibond et peinture  
70×70 cm  
Courtesy des artistes

### **Imagine, Fig. 2, 2023**

Impression sur Dibond et peinture  
90×90 cm  
Courtesy des artistes

### **The Creation of Adam, 2023**

Impression sur Dibond et peinture  
200×280 cm  
Courtesy des artistes

### **12 The Conversation Room, 2023**

Technique mixte, pièce radiophonique  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

### **13 All Dressed Up, 2022**

Figure en silicone et déguisement  
37×207×25 cm  
Courtesy de BYARTMATTERS

### **14 Powerless Structures, Fig. 131, 2023**

Bois, poignées, serrure et charnières en métal  
209,5×103,5 cm  
Courtesy des artistes

### **Powerless Structures, Fig. 137, 2015**

Bois, poignées, charnières, serrures de sécurité et chaînes en métal  
209,5×100,5 cm (chacune)  
Courtesy des artistes

### **Direction, 2023**

Bois, poignées, serrures et charnières en métal  
209,5×130,5 cm  
Courtesy des artistes

### **15 On Stage, 2023**

Technique mixte  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

### **16 The Date, 2009**

Bois, peinture, poignée de porte, serrure, charnières en métal et vidéophone  
217×114,5×2 cm  
THE EKARD COLLECTION

### **17 Social media (Terrier), 2022**

Acier inoxydable brossé, laque, moteur, résine et fausse fourrure  
Ø 206×106 cm  
Courtesy de Perrotin

### **18 The Drawing, 2023**

Figure en silicone, vêtements, papier et crayon  
55×73×40 cm  
Courtesy de MASSIMODECARLO

### **19 From Here to There, 2023**

Tunnel en acier ondulé, impressions, aluminium  
300×353×1288 cm  
Courtesy des artistes

### **20 Should I Stay or Should I Go, 2023**

Aluminium, plexiglas, LED, terre et vers animatroniques  
160×60×60 cm  
Courtesy des artistes

### **21 Untitled, 2011**

Acier, bois, mannequin en latex, drap en coton, talons, Blackberry et bijoux  
343×457×218 cm  
Courtesy de Perrotin

### **22 Until it's Your Turn..., 2023**

Banc, bois, poignées et charnières en métal, peinture, écran LED, distributeur de ticket, plante en pot  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

### **23 Wheel of Fortune, 2023**

Acier inoxydable, aluminium, moteur, ampoules  
Ø 180 cm×20 cm  
Courtesy de MASSIMODECARLO

### **24 In Jeopardy, 2023**

Plastique, verre, métal, papier  
50×50×50 cm  
Courtesy de Perrotin

### **25 Bonne Chance Studio, 2023**

Néon, chaises, table et équipement audiovisuel  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

### **26 Boy Scout, 2008/2014**

Lit superposé en métal, matelas, draps, coussins, couvertures en laine, laque, lumières  
188×207×77 cm  
Courtesy de la Galleri Nicolai Wallner

### **27 The Celebration, 2023**

Technique mixte  
207×37×25 cm  
Courtesy des artistes

### **28 Masculinity, 2023**

Polyuréthane, laque et acier inoxydable poli  
40×27,5×32 cm  
Courtesy de Perrotin

### **29 Separated, 2021**

Éviers en porcelaine, miroirs et robinets, acier inoxydable poli  
178×150×150 cm  
Courtesy de Perrotin

### **30 Modern Moses, 2006**

Nacelle, literie, figure de cire, vêtements de bébé et distributeur de billets en acier inoxydable  
186,5×71×37 cm  
Courtesy des artistes

### **31 Garden of Eden, 2022**

Bois, aluminium, tissu, écrans, claviers, souris, chaises de bureau, objets divers  
Dimensions variables  
Fondazione Prada, Milan

### **Flint Water, 2021**

Fontaine à eau, étiquette et eau de la rivière Flint, États-Unis  
138×33×30 cm  
Fondazione Prada, Milan

## SUR LE TOIT DE LA GALERIE 2

### **32 The Wait, 2014**

Figure en silicone, vêtements  
110×60×50 cm  
Suisse, collection particulière

### **33 Rite of Passage, 2014**

Clôture en acier galvanisé et vautour naturalisé  
340×500×160 cm  
Courtesy des artistes

# INFORMATIONS PRATIQUES

## OUVERTURE

Tous les jours,  
sauf le mardi et le 1<sup>er</sup> mai

## HORAIRES

**Du 1<sup>er</sup> avril au 31 octobre**

Lundi → jeudi : 10-18:00  
Vendredi → dimanche : 10-19:00

**Du 1<sup>er</sup> novembre au 31 mars**

Lundi → dimanche : 10-18:00

## BILLETTERIE

Sur place à nos guichets et en ligne  
sur [billetterie.centrepompidou-metz.fr](http://billetterie.centrepompidou-metz.fr),  
ainsi qu'auprès des revendeurs.

Renseignements :

Tél. : +33 (0)3 87 15 39 39

(de 9h à 12h et de 14h à 17h)

Mél : [billetterie@centrepompidou-metz.fr](mailto:billetterie@centrepompidou-metz.fr)

## PASS-M SOLO, DUO et PASS-M Jeune

Un an d'événements culturels  
et accès illimité aux expositions  
seul-e ou à deux !

## RÉSERVATIONS DE GROUPE

Tél. : +33 (0)3 87 15 17 17

(de 9h à 12h et de 14h à 17h)

Mél : [reservation@centrepompidou-metz.fr](mailto:reservation@centrepompidou-metz.fr)

## PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Renseignements :  
[accessibilite@centre.pompidou-metz.fr](mailto:accessibilite@centre.pompidou-metz.fr)

## Centre Pompidou-Metz

1, parvis des Droits-de-l'Homme  
F-57020 Metz | +33 (0)3 87 15 39 39  
[contact@centrepompidou-metz.fr](mailto:contact@centrepompidou-metz.fr)  
[centrepompidou-metz.fr](http://centrepompidou-metz.fr)



*Si je te raconte...*

Écoutez le nouveau podcast du Centre Pompidou-Metz  
avec la participation d'Elmgreen & Dragset

Membres de l'Établissement public de coopération culturelle

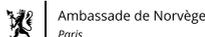
Mécène fondateur



Mécènes et Partenaires

PERROTIN MASSIMODECARLO **PACE** Victoria Miro

/perene Layher.



Partenaires médias

