

FONDERIE DARLING

Mégane Voghell. *Jets de sauvegarde*

05 mars – 10 mai 2026

L'exposition *Jets de sauvegarde* de Mégane Voghell explore le jeu comme stratégie de mise à distance du réel permettant de composer avec son caractère instable et parfois cruel. En mobilisant un imaginaire ritualisé et énigmatique, l'artiste érige un espace imaginaire aux vertus protectrices, à l'instar des « jets de sauvegarde » évoqués par le titre de l'exposition qui désignent, dans l'univers des jeux de rôles, des lancers de dés visant à conjurer une menace imminente. Alors qu'un dé plus élevé garanti une meilleure défense, un résultat plus faible laisse vulnérable face au danger.

Jet de sauvegarde : Vous lancez un dé à vingt faces. Il roule lentement puis s'immobilise sur 11, un résultat mitigé. La défense tient, mais sans éclat. L'attaque est contenue, sans être entièrement neutralisée. Vous avancez, protégé-e, mais sur vos gardes.

Ici, chacun de vos pas et de vos regards vous engage dans un récit qui est en train de s'écrire et dont la logique interne se révèle au fil de votre progression. À la croisée de la fiction spéculative et du jeu de rôle, l'espace qui vous entoure forme un environnement hypermédiatique qui intègre à la fois des œuvres graphiques, picturales, sculpturales et vidéos s'inspirant des mécaniques narratives et sociales du jeu *Donjons & Dragons*. Une vaste installation recouvrant le sol de la galerie évoque ainsi l'espace quadrillé d'un plateau de jeu, qui agit comme une trame reliant entre elles les différentes œuvres de l'exposition. Celles-ci se manifestent, sous des formes sublimées et parfois quasi abstraites, comme des vestiges d'un univers parallèle : un golem qui tente de s'extirper de sa propre matière, un portail menant vers un au-delà indéterminé, un inventaire d'objets en constante métamorphose, ou encore des oubliettes au fond desquelles se terrent quelques songes lointains... Chaque élément semble appartenir à une mythologie fragmentée dont il vous revient de recomposer les liens.

L'imaginaire opère ici comme une zone tampon qui reconfigure les menaces en épreuves surmontables, convertissant l'angoisse en pouvoir d'action. Donald Winnicott y voit un espace transitionnel où l'expérience peut être éprouvée sans être entièrement subie, faisait ainsi écho aux thèses de Johan Huizinga, qui pense le jeu comme un espace-temps séparé où le réel peut être suspendu, ritualisé, rejoué. Clément Rosset rappelle quant à lui que toute tentative de doubler le réel en lui substituant une fiction consolatrice, révèle en creux son caractère irréductible. Le jeu n'annule pas le réel : il en propose un décalage, un écho, une variation.

Jet de sauvegarde : Vous relancez le dé. Il virevolte, hésite, s'immobilise sur un modeste 3. La protection vacille. Les craintes auxquelles vous tentiez d'échapper s'infiltreront dans le monde fictionnel où vous vous étiez réfugié. Terrifié-e, vous les entendez qui s'approchent pas à pas.

Le jeu révèle alors sa double nature : à la fois refuge et épreuve. L'imaginaire déplace les peurs qui nous habitent, sans jamais parvenir à les effacer pleinement. La structure offerte par le jeu permet d'apaiser l'angoisse en l'inscrivant dans un cadre mesurable, régi par un ensemble de probabilités. Ce qui semblait chaos devient structure ; ce qui menaçait d'engloutir se laisse circonscrire. Dans cette oscillation entre vulnérabilité et maîtrise, *Jets de sauvegarde* propose de considérer l'imaginaire non pas comme une fuite, mais comme une manière d'habiter la précarité du monde en redessinant temporairement les règles.

Les formes qui jalonnent l'exposition sont les projections concrètes d'états intérieurs exprimant tour à tour une lourdeur insoupçonnable, un élan de confiance, un désir de fuite, une inquiétude transitoire, ou encore une pulsion d'affirmation de soi. En surimposant un imaginaire fantaisiste sur l'espace de la galerie, l'artiste fait écran au caractère facilement intimidant et à la rigidité de son cadre institutionnel, en lui substituant une fiction ludique et participative. Pourtant, sous la surface, persistent des tensions diffuses et des inquiétudes sans visage toujours prêtes à surgir.

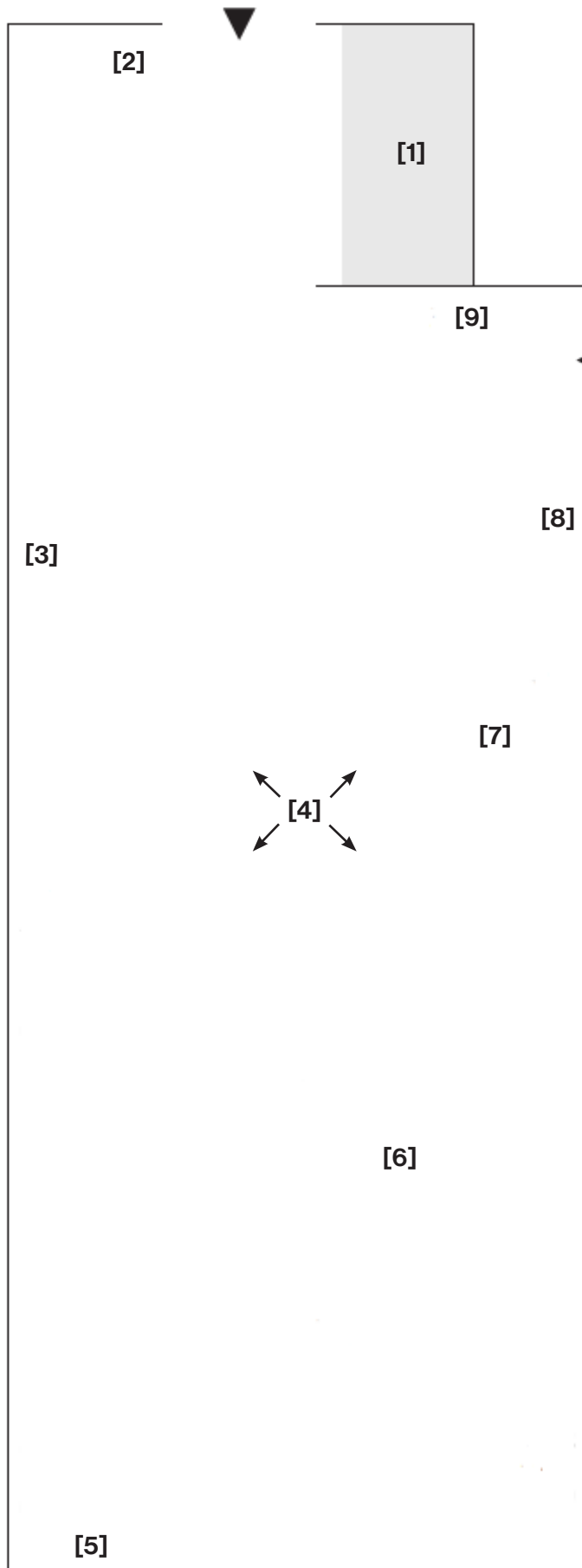
Jet de sauvegarde : Vous roulez de nouveau le dé, dans l'espoir de vous protéger de l'ombre qui se resserre autour de vous. Vous obtenez 18, un succès éclatant. La menace recule, se fissure, se dissipe un instant. Une brèche s'ouvre. Vous respirez. Le monde, encore fragile, tient malgré tout.

À travers cette éclaircie momentanée, vous percevez un peu plus nettement la cohérence fragile de cet univers. Ces œuvres qui semblaient dispersées s'avèrent être liées par un réseau de correspondances souterraines formant une trame organique. Leur singularité est traversée d'une mémoire commune, comme si chaque fragment portait en lui la trace des autres. Dans la pénombre qui vous entoure, le golem veille, le portail vibre d'une lumière incertaine, et des objets enchantés semblent attendre d'être activés. Ce monde chargé de mystère se déploie devant vous, avec ses créatures, ses seuils et ses quêtes silencieuses qui en appellent à vos sens de l'aventure.

À mesure que vous avancez, le jeu ne vous promet ni victoire définitive ni défaite absolue, mais une série de tentatives, de gestes incertains, de relances. Le dé continue de rouler, suspendu entre différents futurs. Et dans ce mouvement même, quelque chose persiste : la possibilité, toujours renouvelée, de transformer la peur en récit et la fragilité en terrain d'invention.

Renaud Gadoury,
Commissaire

PLAN DE SALLE



LISTE DES ŒUVRES

- [1] *Seuil, prétention, introduction*, 2026
Acrylique sur toile de coton, moniteur vidéo
- [2] *Carte annotée de l'aventurier*, 2026
Encre sur papier, plâtre, feuille d'abalone, pigments
- [3] *Items nichés*, 2026
Encre, acrylique, huile sur toile, moniteur vidéo
- [4] *30 pieds de mouvement par tour*, 2026
Matelas mousse, acrylique sur plywood
- [5] *Portail vers d'autres plans d'existence (1d20)*, 2026
Argile, verre trempé, acier doux, bois, teinture, acrylique sur toile
- [6] *Le Saboteur (Golem d'affres non violent)*, 2026
Huile sur polystyrène extrudé
- [7] *Oubliettes (Couverture à 3/4)*, 2026
Acier doux, moniteur vidéo
- [8] *Carte mère*, 2026
Gouache sur tapis de jeu, acier
- [9] *Oracle, parole gâtées*, 2026
Plâtre, feuille d'abalone, pigments