

HOMO LUDENS

Ignasi Aballí

Jordi Colomer

Lieven De Boeck

Hreinn Fridfinnsson

Filip Gilissen

Adam Henry

Rinko Kawauchi

Nicolás Lamas

Bruce Nauman

Sarah Ortmeier

Benoît Pype

Evariste Richer

Kelly Schacht

Maarten Vanden Eynde

Leon Vranken

7 novembre – 6 décembre 2014

Le titre de l'exposition *Homo Ludens*, qu'on pourrait traduire par l'homme qui joue, tire son origine d'un essai publié par l'auteur néerlandais J. Huizinga qui démontre l'importance du jeu dans le développement de la civilisation. « *Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante* » écrit-il. Le jeu a été abordé par de nombreux artistes et un choix d'œuvres est forcément réducteur. Néanmoins, toutes les œuvres présentées dans cette exposition ouvrent des voies fécondes de réflexion et permettront à chacun d'interroger sa propre notion du hasard ou de la compétition et de se sentir, peut-être, « autrement que dans la vie courante ».

Piet Mondrian Greatest Hits (1) est la première œuvre soumise au visiteur qui peut « jouer » une mélodie programmée par l'artiste **Benoît Pype** qui a reproduit sur papier à musique des tableaux célèbres que Mondrian peignit entre 1919 et 1944. A chaque intersection orthogonale, l'artiste a perforé la bande cartonnée pour composer une mélodie audible en actionnant la manivelle. L'abstraction de Mondrian n'est pas celle qui dégage le plus de fantaisie mais la voici reformatée et semble tout à coup gagner en sensibilité et en humour. L'histoire de l'art peut être traduite en musique populaire comme la tradition populaire peut nourrir la réflexion artistique. Ainsi, dans la salle de gauche, une grande œuvre horizontale d'**Evariste Richer (2)** fait résonance à la grille presque mathématique de Mondrian. Il s'agit d'un ticket de la loterie américaine fortement agrandi qui a été nettoyé de toute annotation. L'artiste a pris soin de ne conserver que les couleurs et la composition de la grille et confronte l'aléatoire du jeu à l'ordonnement strict du quadrillage qui répond à des règles précises. Cela peut d'ailleurs faire penser à une architecture dans sa rigueur et son organisation. Les jeux d'argent et de hasard sont en quelque sorte à l'opposé du monde du travail. Les valeurs véhiculées par le labeur ne sont-elles pas bafouées dans le système du jeu comme l'observe Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes ?* Néanmoins il est intéressant de relever que dans nos sociétés contemporaines, les liens entre culture et jeux de hasard sont étroits au point que de nombreuses loteries nationales subventionnent massivement de grandes expositions ou programmes culturels. Clouée au mur, une pièce d'argent (3) fait référence au passage de *Moby Dick* dans lequel le Capitaine Achab promet la pièce qu'il cloue sur le mât du bateau au premier matelot qui aperçoit la fameuse baleine blanche. Cette œuvre de **Jorge Méndez Blake** suggère-t-elle que, dans cette exposition, la baleine blanche équivaille au gros lot ? Ce lot que tous les joueurs chassent, qu'ils rêvent de gagner mais qu'ils n'ont que très peu de chances de remporter. La chance est prépondérante dans tous les jeux. Une pièce qui l'évoque de façon détournée est *Listados % (4)* d'**Ignasi Aballi**. L'artiste a compilé sur deux feuillets A4 des coupures du journal *El País* représentant des pourcentages qui peuvent faire référence aux probabilités. Jouer permet de gagner. Ainsi l'audacieux acquéreur de l'œuvre de **Maarten Vanden Eynde** *One Day I will make a work for you (5)* sait qu'il achète une œuvre mais ne sait pas laquelle exactement. L'artiste s'est rendu devant un notaire et a légalisé une promesse d'œuvre pour un futur client qu'il ne connaît pas encore. L'achat de l'œuvre et la rencontre des deux protagonistes permettront à une œuvre d'exister dans le futur. La vidéo *Play Patience (6)* de **Kelly Schacht** traite de la problématique temporelle depuis un autre point de vue. Elle combine sur un même moniteur une vidéo extraite d'un documentaire de la BBC et une vidéo où on voit une personne jouer au jeu de patience uniquement avec des jokers. Le reportage de la BBC décrit la vie d'un homme qui perd la mémoire de façon presque instantanée. Un geste exécuté est d'emblée oublié d'où l'utilisation permanente de son carnet de notes pour recenser ses actions et pensées ainsi que son jeu de cartes auquel il joue constamment. La patience tue-t-elle le temps ? Le néon accroché au mur (7) est aussi de Kelly Schacht et fait autant référence au vide de l'oubli qu'à toutes les phrases potentiellement exprimables.

L'inconnu, le caché font partie intégrante des jeux. Le jeu de 32 cartes dessinées patiemment à la main (8) par **Evariste Richer** ne permet pas au visiteur d'avoir une quelconque idée de la valeur faciale de ces cartes. Elles sont réalisées à l'encre, méticuleusement ; toutes identiques, toutes différentes.

Dans la salle de droite, **Lieven De Boeck** a disposé sa *Série bleue* (9) sur des socles ; plusieurs pièces en verre bleu qui sont des répliques de briques Lego sont agencées précisément suivant le principe de la suite mathématique de Fibonacci. Tous ces blocs qui ont animé et qui animent toujours l'éveil de nombreux enfants à travers le monde sont ici coulés en verre. L'artiste relie chaque assemblage à son identité (son iris, son empreinte, sa signature, son drapeau, son mètre de référence). **Nicolás Lamas** expose cinq œuvres provenant de sa série *Blind Gestures* (10). Chaque tirage est une image numérique qui provient du scan d'un écran d'iPad en veille. On y décèle les empreintes, les marques et la poussière accumulées sur la surface de l'écran qui semblent aléatoires mais qui reflètent en réalité des actions logiques visant à activer diverses fonctions de l'iPad (déplacer, zoomer,...). Les tablettes en tout genre sont devenues les vecteurs de jeux principaux pour une majorité de la jeunesse. Le monotype *Fingers and holes* (11) de **Bruce Nauman** montre le cercle sans fin, la répétitivité de l'acte dans le jeu tout en formalisant un processus de réalisation ludique : l'artiste a gravé sa main gauche de la main droite et sa main droite de la main gauche.

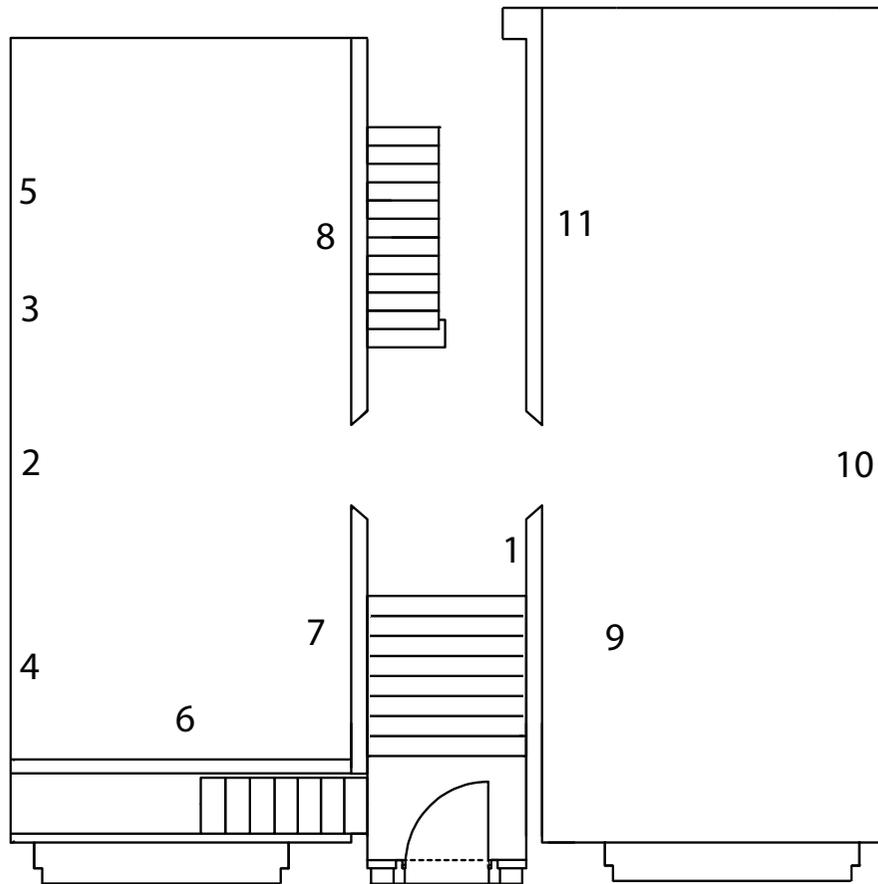
Au premier étage, **Filip Gilissen** accueille le visiteur avec *The No Problem Show* (12), un néon qui clignote et qui, par intermittence, montre qu'un coup de baguette magique peut faire apparaître une colombe. Petit clin d'œil pour relever que, dans de nombreux jeux, la mystification a son importance. Dans la salle de gauche, une photo de **Rinko Kawauchi** (13) montre une petite fille qui remonte la pente d'un toboggan pour atteindre métaphoriquement, pourrait-on dire, le cœur ou la source de toutes choses. Dans *Billiard balls* (14), **Nicolás Lamas** joue avec les notions d'extérieur/intérieur, de géométrie et de beauté dissimulée. L'artiste a poncé seize boules de billard au point de révéler leur structure interne. *Urban impressions* (15) de **Hreinn Fridfinnsson** assemble des parties disparates de paysage urbain à la façon d'un peintre impressionniste, par petites touches juxtaposées. L'avance par tâtonnements, voire l'errance, se retrouve chez **Adam Henry** dont la peinture sur toile de jute (16) se base sur l'utilisation de cinq couleurs. Le cheminement labyrinthique n'est pas sans rappeler de célèbres jeux électroniques des années 80... Quelque peu en retrait, *Setup* (17), de **Nicolás Lamas** pose la question de l'impossibilité de jouer. Sur un échiquier en bois, l'artiste a disposé une sphère constituée des 32 pièces du jeu compactées.

Dans la salle de droite, *Demostrar* (18) d'**Ignasi Aballí** est une œuvre composée de détails de photos de lauréats exhibant un trophée. Comment montrer l'acte de monstration en lui-même ? **Jordi Colomer** pose la question différemment dans *Arabian Stars* (19), une série d'œuvres réalisées au Yémen. Il a demandé à des autochtones d'adopter une posture de manifestants et de brandir des panneaux comportant des noms de stars écrits en arabe ; la star française de football Zinedine Zidane dans le cas présent. Tout en mettant en scène une situation absurde qui annule l'idée de la protestation, Colomer questionne le choc de deux cultures (culture de masse et culture locale ancestrale). Au centre de la pièce, *The World unmade* (20) de **Lieven De Boeck** prend la forme d'une balle utilisée en médecine du sport pour la remusculation. L'artiste a pris soin de représenter le monde au tipp-ex, l'oblitérant tout en le révélant dans un geste paradoxal. La place de la terre semble disparaître complètement dans *Eclipse* (21) d'**Evariste Richer** qui consiste en deux poids utilisés dans la discipline olympique du lancer du marteau. En les assemblant de la sorte, un doré et un argenté, l'artiste fait référence aux astres solaire et lunaire qui sont en perpétuelle interaction et convoque les phénomènes de gravité, de pesanteur ou de « hasard cosmique ». Installées comme des témoins placides, les deux œuvres *Magnus Magnet* (22) de **Sarah Ortmeier** sont deux précis sur le jeu d'échecs dont les marque-pages sont des balles de ping-pong.

Dans la wunderkammer, **Leon Vranken** montre une œuvre composée de douze éléments en bois (23), tous faits à la main, qui font référence aux jeux stratégiques alliant réflexion et patience, connaissance et persévérance. Tous

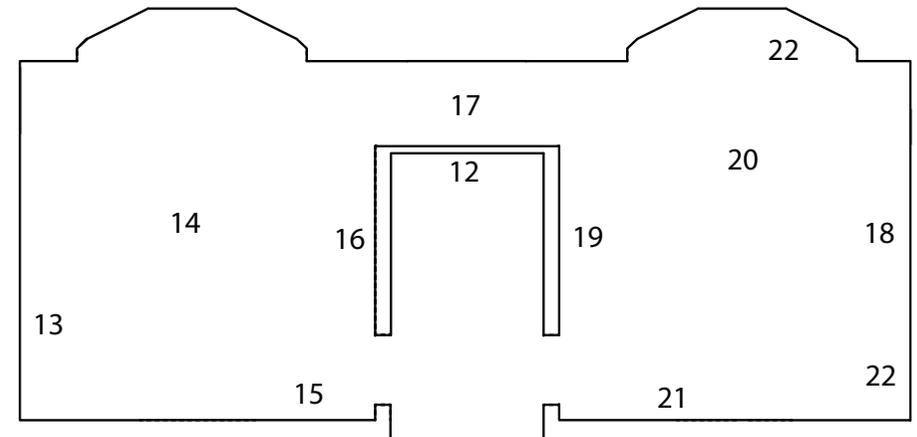
différents, on ne sait plus vraiment si ce sont des pions qui deviennent colonnes ou des colonnes qui deviennent pions ; une belle façon de jouer sur l'ambivalence. Pile ou face ?

LEVEL 0

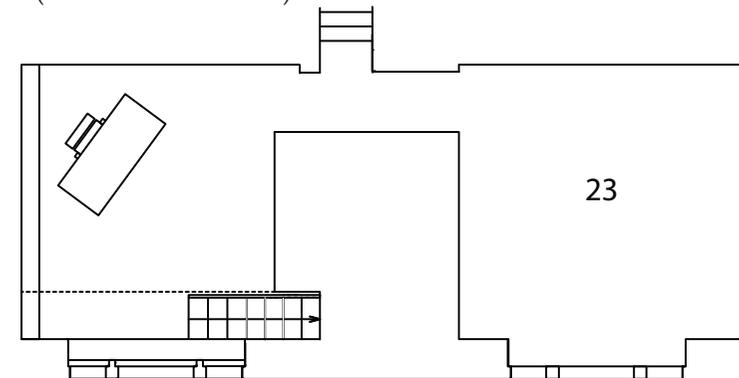


1. Benoît Pype, *Piet Mondrian Greatest Hits*, 2011
2. Evariste Richer, *We never know (Numbers)*, 2014
3. Jorge Méndez Blake, *Whosoever of ye Raises me a White-headed Whale*, 2004
4. Ignasi Aballí, *Listados %*, 1998-2012
5. Maarten Vanden Eynde, *One Day I will make a work for you*, 2014
6. Kelly Schacht, *Play Patience*, 2010
7. Kelly Schacht, “ “”, 2011
8. Evariste Richer, *Cartes à jouer*, 2010
9. Lieven De Boeck, *Série bleue*, 2014
10. Nicolás Lamas, *Blind Gestures*, 2014
11. Bruce Nauman, *Untitled (fingers and holes)*, 1994

LEVEL 1



LEVEL -1 (WUNDERKAMMER)



12. Filip Gilissen, *The No Problem Show*, 2013
13. Rinko Kawauchi, *Untitled (058)*, 2001
14. Nicolás Lamas, *Billiard Balls*, 2014
15. Hreinn Fridfinnsson, *Urban impressions*, 2011
16. Adam Henry, *Untitled (3pthpt)*, 2013
17. Nicolás Lamas, *Setup*, 2014
18. Ignasi Aballí, *Demostrar*, 2005-2008
19. Jordi Colomer, *Arabian Stars*, 2005
20. Lieven De Boeck, *The World unmade*, 2012
21. Evariste Richer, *L'éclipse*, 2014
22. Sarah Ortmeyer, *Magnus Magnet*, 2014
23. Leon Vranken, *Untitled*, 2011