

#182 | Octobre 2024

Galerie

ABSTRACT PROJECT

Lieu de création, de réflexion et de diffusion

ART ABSTRAIT ET JEUX

3 octobre - 12 octobre 2024

ART ABSTRAIT ET JEUX

Sur une proposition de Jun Sato

JOËL BESSE
CAROL-ANN BRAUN ET ALAIN LONGUET
CAROL COOPER
DELNAU
DENISE DEMARET-PRANVILLE
ÉRIK LEVESQUE
KEIICHI MIYAZAKI
LAURENCE REBOH
JUN SATO
JÁNOS SAXON

Sous la direction d'Olivier Di Pizio, Bogumila Strojna

L'équipe de la galerie Abstract Project

David Apikian, Joanick Becourt, Françoise Bensasson, Jean-Pierre Bertozzi, Francesc Bordas, Diane De Cicco, Delnau, Denise Demaret-Pranville, Olivier Di Pizio, Philippe Henri Doucet, Michel-Jean Dupierris, Sahar Foroutan, Stefanie Heyer, Erdem Küçük-Köroğlu, Paula León, Elsa Letellier, Erik Levesque, Laurence Reboh, Jun Sato, Madeleine Sins, Bogumila Strojna.

Le collectif permet l'existence d'une vingtaine d'expositions par an et assure le commissariat et les tâches administratives récurrentes y afférent :

l'accrochage / la photographie des œuvres et des expositions / les plans de chaque exposition en 3D / la réalisation des catalogues / les traductions / la présence sur les réseaux sociaux / le blog "les cahiers des RN" / la maintenance des sites Réalités Nouvelles et Abstract Project / le secrétariat et la comptabilité / la maintenance technique de la galerie.

Membres fondateurs

Jean-Pierre Bertozzi, Olivier Di Pizio, Paola Palmero, Bogumila Strojna.

5, rue des Immeubles-Industriels 75011 Paris

contact@abstract-project.com

www.abstract-project.com

J'ai appris le Jeu de Go lorsque j'avais 10 ans et j'étais fasciné par le fait que ce jeu utilisait uniquement des pierres noires et blanches ainsi qu'un plateau.

Lorsque deux joueurs s'affrontent pour gagner, des formes inhabituelles apparaissent au gré du hasard sur le plateau de Go, pendant ou à la fin du jeu, mais chaque fois de manière différente et inattendue. J'ai trouvé cela très intéressant du point de vue de l'art abstrait.

J'ai d'abord proposé le thème «Jeu de Go» pour l'exposition et j'ai reçu le soutien de plusieurs personnes. Cependant, il n'y a qu'un nombre très limité d'artistes qui connaissent le Jeu de Go, j'ai donc décidé d'élargir le champ d'action et d'aller vers le thème plus général de *Art abstrait et Jeux* afin qu'un plus grand nombre d'artistes puissent participer.

Les jeux présentent un large éventail de significations, mais je pense qu'ils ont tous un point commun : ils se déroulent de manière inattendue, comme le jeu de Go, qu'il s'agisse d'un jeu compétitif, d'un jeu solitaire ou d'un jeu imaginaire avec certaines règles. D'autre part, des règles de jeu peuvent parfois être trouvées à partir du processus utilisé par les artistes pour créer leurs œuvres. C'est le cas, par exemple, des œuvres de Joël Besse.

Si les mathématiques sont parfois considérées comme un jeu, elles sont aussi très souvent présentes dans de nombreux jeux de stratégie, soit au travers des algorithmes qui sous-tendent les règles du jeu, soit en produisant des compositions géométriques. Ce sont ces formes géométriques, improvisées ou recherchées, qui peuvent suggérer aux artistes de nouvelles œuvres abstraites.

Nous attendons donc des œuvres abstraites librement inspirées de ces jeux. J'ai hâte de voir quels seront les résultats.

Cette exposition est une expérience. Même si cela peut sembler être un thème très spécifique, je pense qu'il a le potentiel de se développer en un thème artistique général. Je serais heureux si, en voyant cette exposition, quelqu'un voulait tenter autre chose sur le même sujet.

Cette exposition a été co-réalisée avec Denise Pranville. Je tiens à la remercier grandement pour sa coopération.

Jun Sato

I learned the game of Go when I was 10 and I was fascinated by the fact that it only required black and white stones and a board.

When two players compete to win, unusual shapes appear randomly on the Go board, during the game or at the end, but every time in a way that is different and unexpected. I found this really interesting from the point of view of abstract art.

I initially proposed the theme 'Game of Go' for the exhibition and several people went along with that. But only a very limited number of artists actually know the game of Go. I therefore decided to widen the scope and go for the more general theme of Art abstrait et jeux so that more artists could participate.

Games have a wide range of meanings, but I think they all have one thing in common: they unfold in unexpected ways, like the game of Go, whether it's a competitive game, a solitary game or an imaginary game with certain rules. In addition, you can sometimes find game rules based on the process used by artists to create their works.

If mathematics is sometimes seen as a game, it is also very often present in many strategy games, either through the algorithms that underpin the rules of the game, or by producing geometric compositions. It is these geometric shapes, whether improvised or deliberate, that can suggest new abstract works to artists.

We are therefore expecting abstract works freely inspired by these games. I can't wait to see the results.

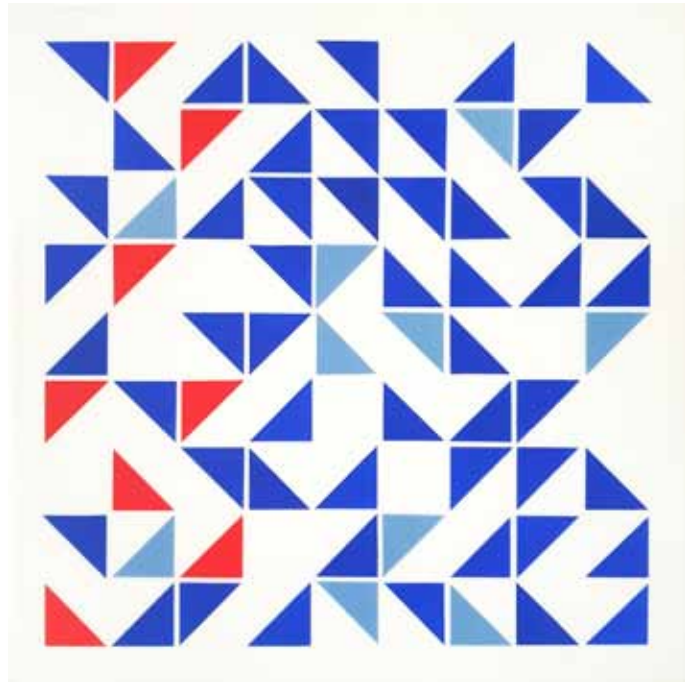
This exhibition is an experiment. Although this theme may seem to be very specific, I think it has the potential to develop into a general artistic theme. I would be happy if, on seeing the exhibition, someone wanted to try something else on the same subject.

This exhibition was co-curated with Denise Pranville. I am most grateful to her for her cooperation.

Jun Sato

Traduction : Diane de Cicco

JOËL BESSE



Sans titre ▲
Technique mixte
30 x 30 cm
2024

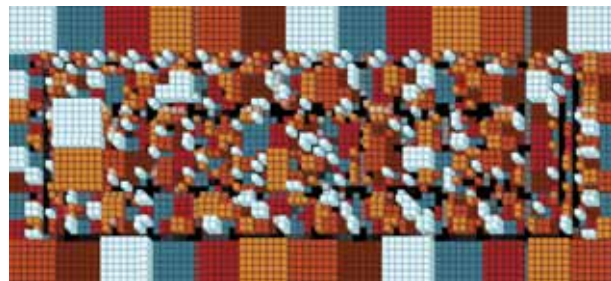
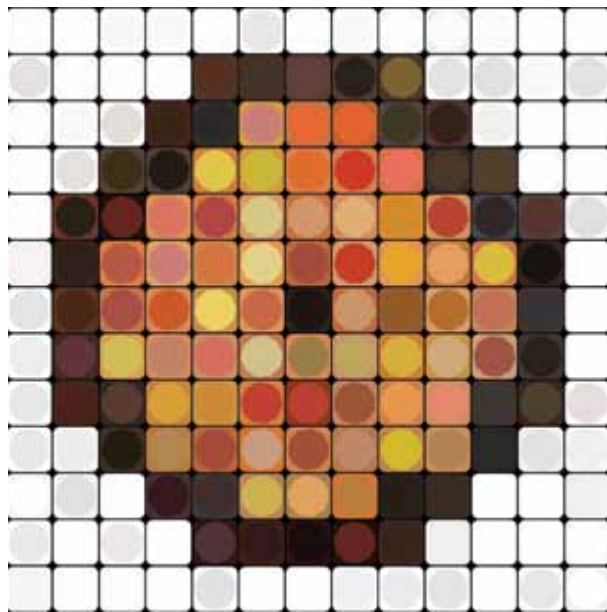
«Hasard et nécessité»
Des figures géométriques de différentes couleurs sont disposées sur neufs colonnes horizontales et verticales, une proposition pour les amateurs de jeux de réflexion. Reste à inventer le jeu...

CAROL-ANN BRAUN ET ALAIN LONGUET



MIKADO ▲
Collage numérique imprimé sur papier photo, bois, clips métalliques
130 x 60 cm
2022-2024

MIKADO évoque une combinatoire de formes équilibrées dans l'espace. Les clips permettent au spectateur de réagencer la composition affichée au mur. Un déplacement risque d'en imposer un autre... MIKADO a été fabriqué à partir d'occurrences générées par l'algorithme de Skip_Back, conçu et réalisé par Carol-Ann BRAUN et Alain LONGUET en 2022.



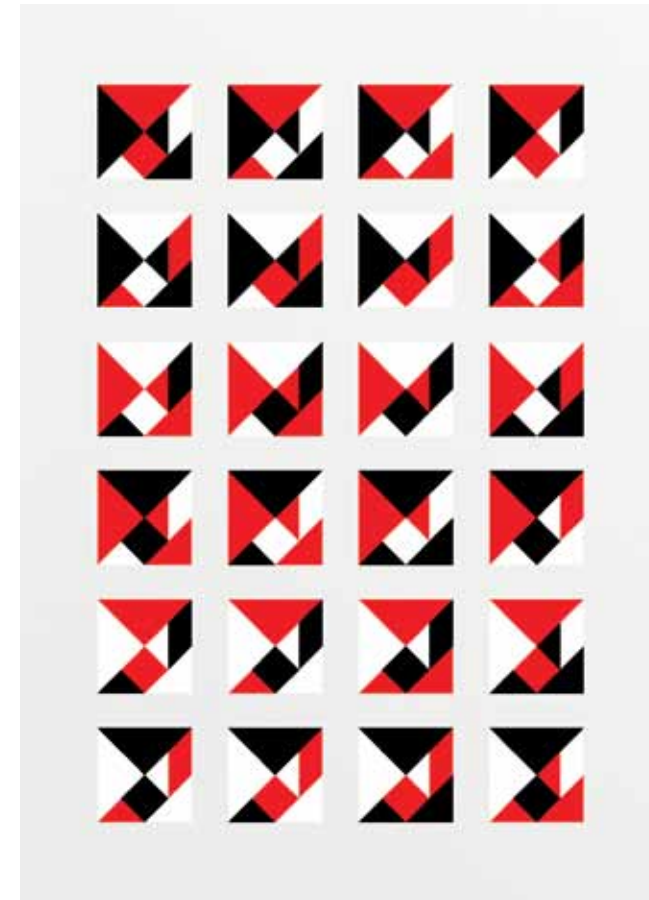
Inspiré par Crokinole ▲
Tirage numérique sur papier
38,1 x 38,1 cm
2024

Inspiré par Warri ▲
Tirage numérique sur papier
17,2 x 38,1 cm
2024

Crokinole est un jeu de table unique dans lequel les joueurs tentent de faire sortir les pièces rondes des autres du plateau. J'aimais y jouer quand j'étais enfant. Mes ancêtres québécois l'appelaient «Pichenotte». Il a réuni petits et grands pour un moment ludique.

« Warri est un jeu portant plusieurs noms différents, dont wari (ou owari), wao, awèlè, awela, ayo, aji, awari, oware et ouri. Ce jeu appartient à la famille des fosses et des cailloux, originaire de l'Égypte ancienne il y a environ 3 500 ans, ce qui en fait l'un des jeux les plus anciens au monde. Le mot « warri » signifie maisons et ce jeu est celui dans lequel un joueur essaie de capturer autant que possible de maisons d'un adversaire... ».

Citation de : A à Z du patrimoine de la Barbade par C.M. Sean Carrington, Henry S. Fraser, John T. Gilmore, G Addinton Forde (Miller Publishing Company Limited).



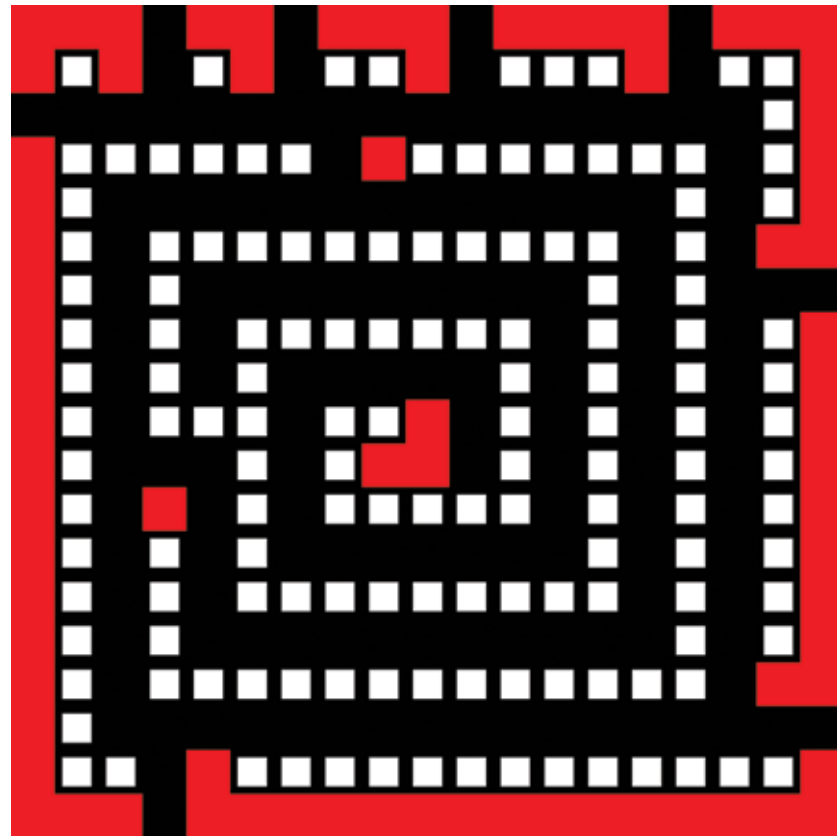
N°337/T3 - 2016 ▲
Huile et acrylique sur feuilletage dibond, 50x35,5x1,5 cm
Collection particulière
◀ Le delnaugram sur tablette inspiré de l'œuvre ci-dessus

Mes recherches sur le tangram ont débuté en 2014 en conservant la structure initiale : le carré et les sept formes qui le constituent, sans en modifier la position. Depuis, de nombreuses œuvres en deux et trois dimensions ont été créées. L'œuvre N°337/T3 est à l'origine du DELNAUGRAM qui est un jeu optique, combinatoire et de réflexion qui fait appel à l'observation, la concentration et la justesse de la vision. Ce jeu est une version bêta pour Android développée pour tablette et smartphone.

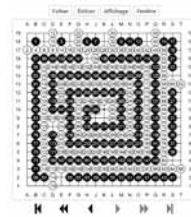
Concepteurs Delnau et Jean Morel-Brochet, développeur Paul Lépine.

DENISE DEMARET-PRANVILLE

ERIK LEVESQUE



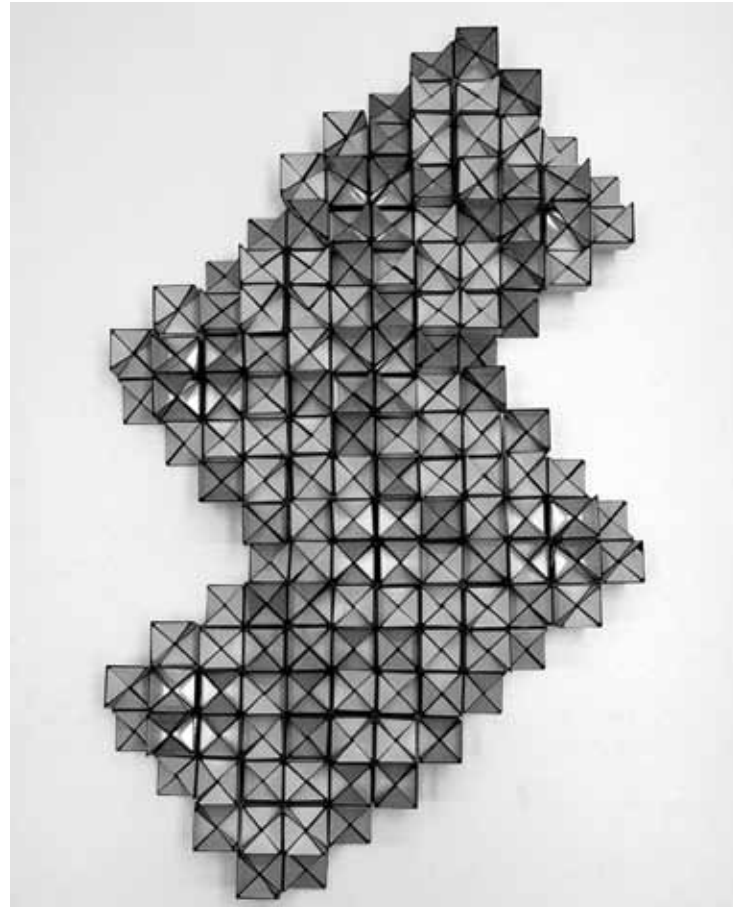
Fibonacci et Go ▲
 Acrylique sur toile
 60x60 cm
 2024
 Image de la partie simulée en ligne ►



Certains jeux de plateau, en particulier le jeu de Go, génèrent des formes géométriques au cours d'une partie de façon aléatoire, mais ces formes peuvent être obtenues de manière déterministe. J'ai souhaité introduire les nombres de Fibonacci dans une partie de jeu de Go, tout en respectant les règles de ce jeu. Le joueur aux pions noirs place ses pions de manière à faire apparaître les termes de cette suite, le joueur aux pions blancs cherche à l'encercler tout en laissant cette construction se développer. La partie a été générée par un logiciel de jeu et respecte donc les règles du jeu. En remplaçant les pions noirs par des carrés blancs, j'obtiens une composition abstraite basée sur les mathématiques et le jeu.

Un territoire est une surface
 À trouver, un estuaire
 Un long fleuve de soupire
 Pour rendre les surfaces vivantes
 Y faire apparaître
 Des yeux, deux îles.
 J'y apprendrai à me taire
 Rompre les alignements
 Aux longues plages de silence
 Capturer les chaînes,
 Construire le contraste
 Endiguer le flot
 Par-delà le blanc et le noir des pierres
 La partie se déroule
 Avance inexorable
 4 moments d'une partie où apparaissent
 Par série, les paires
 Quand l'écran se brouille,
 Le goban disparaît.

Glitsch – Goban ▲
 Acrylique sur papier
 40x60 cmx2
 2024



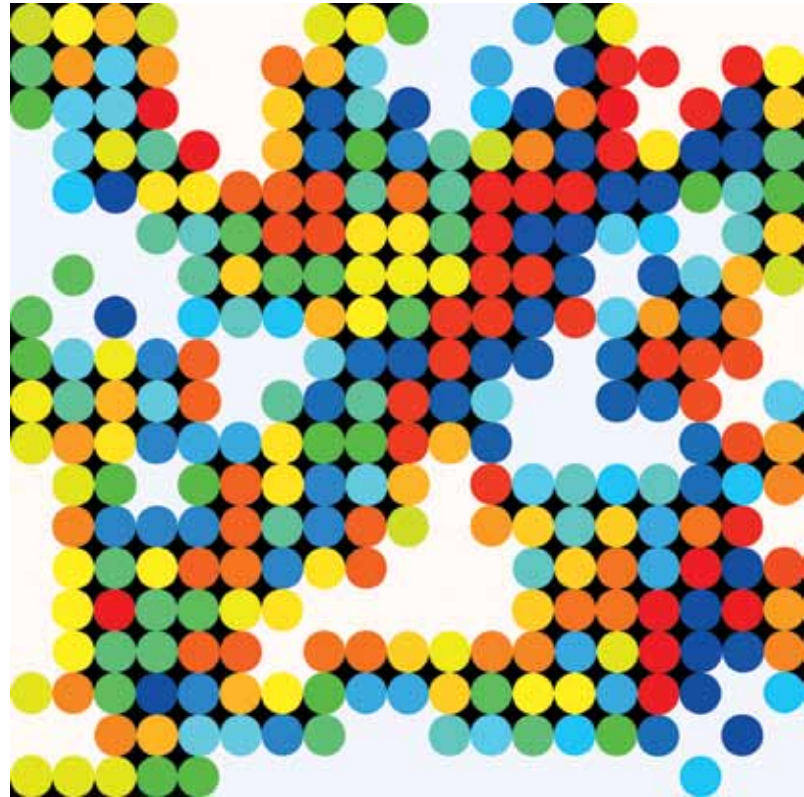
Lucky-S ▲
Assemblage de cubes du jeu Lucky Cubes
30x50x3 cm
2024
Pièces du jeu Lucky Cubes ►



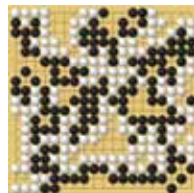
En réorganisant et en arrangeant un puzzle cubique appelé Lucky Cubes, nous avons créé la forme de la lettre S.

Ce qui se joue ▲
Feutre sur papier et jeu de Dames portatif
30x35 cm
2024

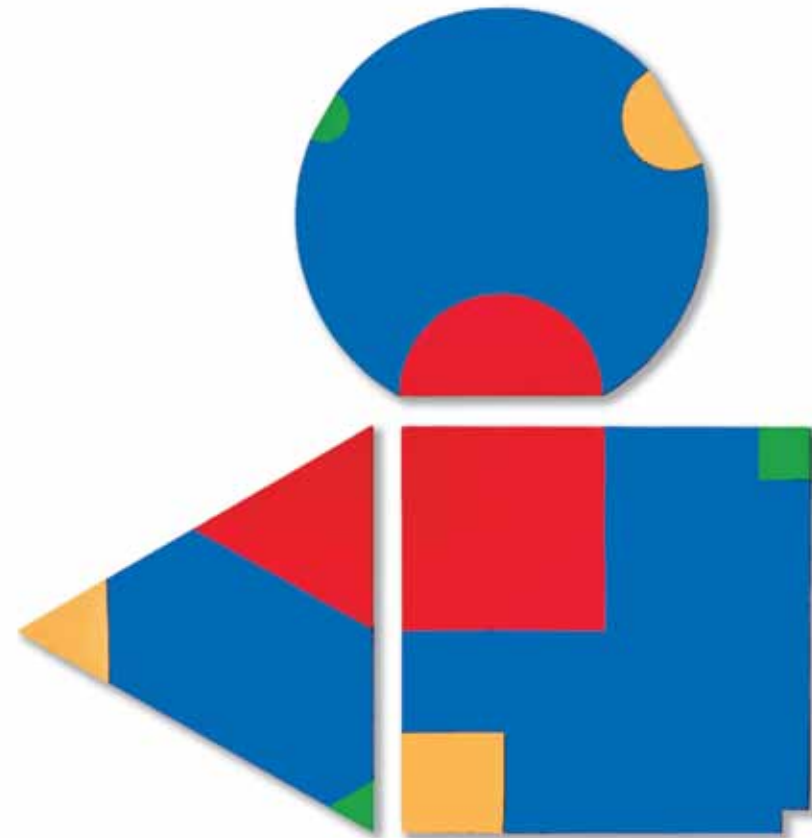
Jeux de territoire, adresse, stratégie, hasard, intuitions, invocations... Nous voilà pris entre défi, loyauté, rivalité...
Que d'émotions !



Jeu de Go_02 ▲
Image faite avec Adobe Illustrator. Impression numérique sur papier
40x40 cm
2024
Image du jeu original de la compétition ►



D'après la compétition professionnelle du Jeu de Go ; Ryo ICHIRIKI (Japon) vs Gim Myeonghun (Corée), 03-08-2024. Les pierres noires sont remplacées par des bleues et deviennent progressivement vertes au fur et à mesure du match. Les pierres blanches sont remplacées par des rouges et deviennent progressivement jaunes au fur et à mesure du match.



POLI-UNI triptych C/20, S/20, T/20 modules ▲
Huile sur bois
60x60 cm
2009

Poly-Univers de SAXON

Les premiers modules du Poly-Univers ont été créés en 2000, dans le cadre d'une bourse de recherche à l'Espace de l'Art Concret (F). En plus des modules de peinture murale, le jeu géométrique Poly-Univers a été créé, il porte les principes de base de l'art MADi dans son esprit et dans sa forme. Ces dernières années, plusieurs projets Erasmus+ ont développé des méthodologies : PUSE, PUNTE et EARLY-POLY. La nouveauté de l'outil réside dans la symétrie changeante inhérente aux formes polydimensionnelles et au système de combinaison de couleurs qui leur est attribué. En plus de sa dimension ludique, sa force réside dans les mathématiques, son rôle dans le développement des compétences géométriques et logiques, la pensée algorithmique ou la visualisation des problèmes combinatoires. De plus, il peut être utilisé dans une grande variété de domaines en éducation parce qu'il est incroyablement simple et pourtant complexe : plus que des jeux, plus que de l'art, plus que des mathématiques, le Poly-Univers est tout cela ensemble, une vraie synergie éducative...

INFORMATIONS AUTOUR DES JEUX

Go

- Wikipedia [https://fr.wikipedia.org/wiki/Go_\(jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Go_(jeu))
- Art du Go <https://artdugo.fr>
- AlphaGo <https://deepmind.google/technologies/alphago/>
- Michael Redmond's Go TV (english & japanese)
<https://www.youtube.com/channel/UCRJyagla1B5cxIfR4i2LdgA>
- Jeu de Go en ligne <https://jeudego.org/>

Crokinole (Pichenotte)

- https://youtu.be/v2Ps_9Hk9Cw?si=QIE9R62CzMMVncmj
- <https://youtu.be/Jt9YZZbB24s?si=SWY3KKWOL60abZdT>

Warri

- <https://youtu.be/cfQrGpTLJKM?si=uQlnSdDKyVo2OrZg>

LUCKY CUBE

- <https://hanayama-toys.com/product/lucky-cube/>

Poly-Universe Game Art & Math of SAXON

- The PUSE Methodology Book and Exercise Book can be downloaded for free at:
<http://www.poly-universe.com>
- The PUSE e-learning trial version is available at: <https://puse.education>
- PUNTE (Poly-Universe in Teacher Education) are available at: <https://www.punte.eu>

AP

